

ВСЕРОССИЙСКАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ С МЕЖДУНАРОДНЫМ
УЧАСТИЕМ ДЛЯ СТУДЕНТОВ,
АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

ЧЕЛОВЕКООРИЕНТИРОВАННЫЙ
ДИЗАЙН СЕРДЦАМИ И
РАЗУМОМ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Херсонский технический университет»

ЧЕЛОВЕКООРИЕНТИРОВАННЫЙ ДИЗАЙН СЕРДЦАМИ И РАЗУМОМ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

Сборник материалов
Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием для студентов,
аспирантов и молодых ученых

Геническ, 29-31 мая 2024 года

Электронное текстовое издание

Санкт-Петербург
Наукоемкие технологии
2025

© ФГБОУ ВО «Херсонский
технический университет», 2025
ISBN 978-5-907946-23-1

УДК 745/749(082)

ББК 85.1я43

Ч-39

Редколлегия:

Елена Владимировна Якимчук – к.т.н., профессор, заведующая кафедрой дизайна Херсонского технического университета;

Дмитрий Михайлович Якимчук – к.т.н., профессор, декан факультета информационных и коммуникационных технологий Херсонского технического университета;

Елена Рудольфовна Медведева – к.п.н., профессор кафедры дизайна Херсонского технического университета;

Татьяна Юрьевна Кутузова – к.арх.н., доцент, заведующая кафедрой архитектуры и градостроительства Херсонского технического университета;

Анна Юрьевна Смирнова – ассистент кафедры дизайна Херсонского технического университета

- Ч-39 Человекоориентированный дизайн сердцами и разумом молодых ученых [Электронный ресурс]: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием для студентов, аспирантов и молодых ученых; Геничеськ, 29-31 мая 2024 года / ред. колл.: Е. В. Якимчук, Д. М. Якимчук, Е. Р. Медведева, Т. Ю. Кутузова, А. Ю. Смирнова. – СПб.: Наукоемкие технологии, 2025. – 169 с. – URL: <http://publishing.intelgr.com/archive/Chelovekoorientirovannii-dizain-serdtsami-i-razumom-molodikh-uchenikh.pdf>.

ISBN 978-5-907946-23-1

Статьи представлены в авторской редакции.

За достоверность всех данных, представленных в материалах конференции, несут ответственность авторы научных статей.

УДК 745/749(082)

ББК 85.1я43

ISBN 978-5-907946-23-1

© ФГБОУ ВО «Херсонский
технический университет», 2025

Научное издание

Человекоориентированный дизайн сердцами и разумом
МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

Сборник материалов
Всероссийской научно-практической конференции
с международным участием для студентов,
аспирантов и молодых ученых

Электронное текстовое издание

Верстка и дизайн:
Бушуева Анастасия Сергеевна
Якимчук Дмитрий Михайлович

Подписано к использованию 09.01.2025.
Объем издания – 3,7 Мб.

Издательство «Наукоемкие технологии»
ООО «Корпорация «Интел Групп»
<https://publishing.intelgr.com>
E-mail: publishing@intelgr.com
Тел.: +7 (812) 945-50-63
Интернет-магазин издательства
<https://shop.intelgr.com/>

ISBN 978-5-907946-23-1



9 785907 946231 >

СОДЕРЖАНИЕ

1. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ДУХОВНО-ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ КАК НАПРАВЛЯЮЩИХ ДИЗАЙНА

Морозова Л.В. Психологические аспекты архитектурного пространства, влияющие на человека	9
Джурич Ф.Ф., Кириенко И.П. Смыслообразное решение объектов дизайна	12
Овчарь С.Ю., Кутузова Т.Ю. Дизайн-метод в организации настольных ролевых игр	16
Семенова Я.С., Семенова Т.Н. Инклюзивный (универсальный) дизайн для лиц с ограниченными возможностями здоровья и/или с инвалидностью	19
Гнездилов Д.В., Хоменко И.В. Монументальная настенная живопись как средство пропаганды и поднятия патриотических настроений на территориях «новых регионов» Российской Федерации	22
Шелест В.В., Якимчук Д.М. Колористическое решение интерьеров древнерусских храмов и его психологическое восприятие	26
Богомолова А.А., Якимчук Е.В. Интерпретация русского народного костюма на мировом подиуме	28

2. ЭРГОНОМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ В ДИЗАЙНОТВОРЧЕСТВЕ

Кышова Т.Г., Якимчук Е.В. Оптимизация дизайна квартир с животными: эргономический аспект	32
Антонова Т.О., Вербицкий А.Н. Цвета в интерьере: их воздействие на эмоции и настроение человека	35
Горгулова А.С., Медведева Е.Р. Дизайн интерьера музыкальной студии «Маленький Моцарт»	37

Черепанова П.Д., Преображенская М. Этнические азиатские мотивы в дизайне современной моды (на примере корейского женского народного костюма)	39
---	-----------

3. МУЖЧИНА, ЖЕНЩИНА, РЕБЕНОК КАК СУБЪЕКТЫ ДИЗАЙНА

Акулич Л.С. Вечерние платья как отражение эволюции женской идентичности	42
--	-----------

Воронцова О.В., Смирнова А.Ю., Якимчук Е.В. Современный женственный образ через призму семиотического кода русского народного костюма	46
--	-----------

Черняева Б.В., Смирнова А.Ю., Якимчук Е.В. Оценка влияния западных модных тенденций на российских дизайнеров	48
---	-----------

Рублева Л.А., Якимчук Е.В. Предметность женственного образа в русском традиционном костюме	51
---	-----------

4. ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПО ОТРАСЛЯМ

Снадная В.В., Баданова К.М. Нейросети в цифровой моде: эволюция стиля и трендов	55
--	-----------

Асютина М.А., Куртова К.Г. Виртуальная и дополненная реальность в современном проектировании	59
---	-----------

Борисова Р.В., Большакова С.С. Семиотика в дизайне товарных знаков	63
---	-----------

Джулай А.С., Медведева Е.Р. Дизайн-концепция мастерской декупажа по дереву «Крымский прованс»	67
--	-----------

Гнездилов Д.В., Шахова К.О. Ключевые факторы привлекательности интерьера общественного пространства в эпоху социальных сетей	70
---	-----------

Степанова Т.А., Баданова К.М. Цифровое воплощение: аватары и виртуальные знаменитости как новый формат рекламы и маркетинга в моде	73
Цымбал А.Н., Якимчук Д.М. Особенности проектирования и оформления библиотек университетов	76
Чичур В.Г., Якимчук Д.М. Дизайн-концепция кафе в стиле аниме	80
Лугарь М.С., Якимчук Д.М. Разработка иллюстративного ряда и графического оформления компьютерной игры	82
Летнева Я.В., Якимчук Д.М. Эпоксидная смола в современном дизайне интерьеров	84

5. ДИЗАЙН ДЛЯ ВСЕХ: ПРИНЦИПЫ, КОНЦЕПЦИИ, ИНСТРУМЕНТЫ

Даневич Е.В., Пагельс В.Д. Каллиграфуризм как результат влияния стиля футуризм на современную каллиграфию	86
Александрова Е.В., Якимчук Е.В. Будущее моды: виртуальная одежда и цифровые показы	91
Зинченко Е.М., Кисиль Е.В. Нестандартные живописные техники и приемы в интерьерной живописи	95
Строганова Л.А., Стрицкая М.Л. Организация предметно-пространственной среды исторической части города	97
Тарасов К.М., Слёзкин Д.А., Атаманов Е.А., Конюхов В.С. Роль дизайна при разработке мобильного приложения	102
Мочнев Я.М., Медведева Е.Р., Тышкевич Г.А. Средства создания художественного образа	105

6. ЭКОДИЗАЙН КАК ЧАСТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ КОНЦЕПЦИИ ОБЩЕСТВА

- Гримайло В.В., Губенко Н.Е. **Анализ методов и технологий разработки адаптивного пользовательского интерфейса для сайта ботанического сада** 109
- Денисенко Г.В., Шматков Р.Н. **Определение сути экодизайна и его основные требования** 115

7. МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОЕ СОПРЯЖЕНИЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ С ИНЫМИ ОБЛАСТЯМИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Вязниковцев А.В., Пихуля В.М. **Аспекты реорганизации исторической застройки Геническа** 119
- Крикун А.А., Медведева Е.Р. **Интерактивное обучение искусству: разработка приложения для школы искусств** 121
- Таранник В.В., Губенко Н.Е. **Дизайн механик игры, формирующей навыки безопасной жизнедеятельности у учащихся средней школы** 124
- Ван Яотин **Интеграция туризма и культуры в проекте китайско-российский «Чайный путь»** 129
- Григорьева А.А., Джерук Н.Л. **Ключевые особенности фотоэстетики Сары Мун** 133
- Бондарь Е.Ю., Мироненко Д.И., Дурицкая Е.С. **Влияние культурно-психологических особенностей человека на выбор цветовой палитры интерьера** 136
- Кузнецова Н.С., Джерук Н.Л. **Пикториализм в творчестве современных российских фотохудожников** 139
- Никифорова В.В., Джерук Н.Л. **Изотерапия как инструмент психологической коррекции человека** 142
- Погоржельская Т.А., Губенко Н.Е. **Графический дизайн виртуальной лаборатории как средство визуализации** 145

Ткачёв А.А., Полетаев Д.А. Обратная связь с аудиторией во время дистанционного обучения	149
Шархова Ю.А., Джерук Н.Л. Исследование жанра «натюрморт» в контексте понятия «высокое и низкое искусство»	153
Халай Н.В., Медведева Е.Р., Тышкевич Г.А. Роль интерактивности в создании виртуальных музейных платформ великой отечественной войны	157
Бочарова Л.В., Якимчук Е.В. Скульптуры, используемые в интерьерах	160
Абдулхаев Ж.Ж. Разумное использование бытовых отходов и линии по переработке ТБО	162
Михальцова Т.В., Якимчук Е.В. Взаимосвязь творчества дизайнеров и кондитеров	166

СЕКЦИЯ 1. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ДУХОВНО-ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ КАК НАПРАВЛЯЮЩИХ ДИЗАЙНА

УДК 721

Воронежский государственный
технический университет,
г. Воронеж,
Российская Федерация

Морозова Л.В.
аспирант,
ассистент кафедры ОПиАГ

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ АРХИТЕКТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА, ВЛИЯЮЩИЕ НА ЧЕЛОВЕКА

Аннотация. В статье актуализируются аспекты психологического архитектурного воздействия окружение чувств и поведение человека. Раскрываются методики оценки архитектурных объектов и пространств потребителем. Внимание акцентируется на реальном городском пространстве, в котором архитектурные объекты предстают не в том виде, как их задумал автор, а закрыты рекламными объявлениями. Высказывается позиция о необходимости проведения определенных исследований с целью выявления психологических механизмов восприятия сложно организованного актуального архитектурного пространства

Ключевые слова: архитектура, психология восприятия, визуальный образ, архитектурная среда, городское пространство.

Привлекательные дома, районы и общественные места повышают качество жизни и сглаживают напряжение рабочих будней. Здания и пространство между ними дают или уносят жизненную энергию, влияющие на восприятие, мышление и эмоции. Архитектурная психология выступает посредником между потребителями архитектуры и теми, кто создает ее [1]. Отметим, что основные усилия исследователей, работающих в сфере архитектурной психологии, направлены на изучение влияния архитектурных объектов и пространств на состояние здоровья людей, находящихся под влиянием этих объектов и пространств. Даже есть выводы, что «правильная» архитектура может обеспечить облегчение и излечение серьезных психических отклонений [2].

Проектирование идеального пространства субъективно и требует от архитектора баланс между формой и функцией. Хороший архитектор – это создающий пространство, которое хорошо выглядит как внутри, так и снаружи и помогает людям чувствовать себя комфортно, пока они находятся в нем [3].

Все вышеперечисленное относится к идеальным условиям. В реальной жизни архитектурные сооружения и просторы далеко не всегда остаются в этом виде, как их задумал автор. Пространство современного города с его точки зрения визуального образа представляет собой смесь форм, цветов, знаков, которые не только мешают созерцанию и пониманию архитектурных объектов и ансамблей, но составляют с ними совокупное зрительное представление об этом пространстве.

Оценка визуальных качеств архитектурной среды с целью определить его психологическое влияние на людей является задачей важной, хотя и непростой. Исследователи проводят определенные эксперименты, замеры, опросы. Да, Jack L. Nasar и Xiaodong Hong в статье «Визуальные преимущества в городском пространстве, насыщенном знаками» с помощью опросов и анкетирования определяют отношение простых горожан к тем или иным фрагментам городской среды, где расположено большое количество рекламных сообщений. Artur E. Stamps в своих исследованиях фиксирует оценки потребителями архитектурной среды в зависимости от разных параметров [4].

Специалисты в области градостроительства, архитектуры и дизайна исследуют проблемы конфликта между архитектурой и коммерческими знаками в современном городе. Так, можно вспомнить, акцию «Delete!», проведённую в 2005 году австрийскими художниками Кристофером Штайнбергом и Райнером Демпфом. Сущность арт-проекта заключалась в том, что его инициаторы в пределах одной улицы заклеили желтой пленкой все вывески, рекламные щиты, дорожные знаки, указатели, иконки и логотипы кампаний. Интересен опыт Грегора Графа, который привлекает внимание зрителя фотографиями Линца, Лондона, Варшавы, когда последние полностью очищены от любых знаков и надписей. Следующий пример и Promising scientific researches of Eurasian scholars September, 2023 следующий метод – удаление самой улицы и акцентирование внимания именно на коммерческие знаки. Папе Кольхонен в виде упражнения-аттракциона под названием City Wipeout продемонстрировал полное исчезновение улицы. При этом в поле зрения остались исключительно коммерческие знаки, рекламные объявления, вывески и прочие визуально-информационные элементы.

Возникает вопрос – как зафиксировать впечатление, чувство человека в архитектурной среде, чтобы дать ему соответствующую оценку, сформулировать необходимые требования, определить параметры для дальнейшего проектирования. Доктор в области городского дизайна Адриана Портелла в своем исследовании «Visual Pollution: Advertising, Signage and Environmental Quality» проводит исследования, опираясь на данные опроса большого количества респондентов, проживающих в городах Англии и Бразилии. Сопоставление данных анкет с объективными характеристиками сцен приводит Адриану

Портеллу к выводов о том, какими должны быть параметры коммерческих знаков, чтобы их количество и месторасположение не вредило архитектурному образу города. Одним из ключевых результатов исследования был вывод о том, что показателем высокого качества визуальных характеристик архитектурного объекта или пространства есть его композиционная упорядоченность, сложность [5]. Такие утверждения провоцируют полемику, потому что упорядоченность и сложность – это понятие слишком общие и восприятие, и оценка потребителем визуальных качеств архитектурного

Среда в значительной степени зависит от того, как этот порядок устроен. Проведенный авторами эксперимент доказывает, что определенный способ размещения знаков может создавать те или иные ощущения, влиять на образ, композицию и тектонику архитектурного сооружения. Сочетание форм, цветных пятен, конфигурационных характеристик знаков могут придать архитектурному образу статичности или динамики, разрушить или наоборот собрать композицию фасада, изменить масштабность постройки. А в некоторых случаях декомпозиция может сыграть более благоприятную роль в восприятии образа, чем четкая организованность [6].

Список использованных источников:

1. Abel A. (2021) What is Architectural Psychology? Dimensions. Journal of Архитектурное знание. Vol. 1, No. 1: Research Perspectives in Architecture. URL: <https://doi.org/10.14361/dak-2021-0126>
2. Golembiewski J. (2020) Architecture & Design for Mental Health. Психологический дизайн. URL: <https://www.psychologicaldesign.com.au/mental-health>
3. Welch A., Lomholt I. (2020) Architecture and Its Effect on Human Behavior и психологии. E-architect – World Architecture. URL: https://www.earchitect.com/articles/architecture-and-its-effect-on-human-behavior-andpsychology?expand_article=1
4. Авербах М. Я. (2017) Влияние коммерциализированных пространств на визуальные качества архитектурной среды Научно-технический сборник «Коммунальное хозяйство городов». Серия: технические науки и зодчество. Выпуск 135. Х.: ХНУМО им. А. М. Бекетова. С. 66-73.
5. Авербах М. Я. (2017) Актуализация проблемы загрязнения визуального образ современного города коммерческие знаки. Обзор зарубежных исследований. «Инновационные технологии в архитектуре и дизайне». Коллективная монография. Х.: ХНУБО. С. 89-95.
6. Plessis E. (2005) Advertised mind: Ground-breaking insights into how our brains respond to advertising. London: Kogan Page, Limited.

СМЫСЛООБРАЗНОЕ РЕШЕНИЕ ОБЪЕКТОВ ДИЗАЙНА

Аннотация. Рассматривается ценностная сущность синтетических объектов дизайна с позиции «смыслообразности». Синтез искусств, как сочетание разных видов искусств, исторически формирует многостороннее эстетическое воздействие, выступает духовно-ценностным средством формирования образа. Особенности символичности объектов дизайна раскрываются с позиции создания новых культурных норм как эмоционального, так и интеллектуального аспекта. Учитывая психологию визуального восприятия пространства, рассматриваются синергетические средства проектирования, которые синтезируют проектно-ценностные качества в определенном культурном климате, указывая на смысл, слитый со зрительным образом.

Ключевые слова: смыслообразование объектов дизайна, действительная ценность, синтез искусств.

Образовавшуюся брешь в формировании эмоционально ценностных объектов дизайна компенсируют синтетические объекты целостного и ценностного взаимодействия цвета (света), морфологии и музыки (видео-маппинг) (рис. 1). Дизайн в настоящее время испытывает стремление к продуктивной проектной деятельности, когда проблематизация проектной ситуации находит свое выражение в выдвижении новых идей на методологическом уровне. Как образное средство организации среды, цвет представляет собой эмоционально-психологический язык формы, качественные и количественные определения которого создают характеристики средового пространства, претендующего на вовлечение близких человеку духовных образов в прямое с ним общение [1, с. 43].

Исследуя философский аспект эстетики музыкального, выделим эмоциональный взгляд на эту проблему: «мы не понимаем искусства, если не чувствуем в нем стремления переживать духовное» (Р. Штайнер) [2, с. 142]. Исторический взгляд на проблему обозначил, что примат идеального над материальным проявляется в акте космического творчества посредством глобальных законов гармонизации (Платон) [3, с. 56]. Если все виды искусства черпают образы из «представления», то музыка постигает «сокровенную сущность» Космоса [3, с. 12]. По мнению Шопенгауэра, человек чувствует себя ближе к своей сущности в музыке. Ценностная сущность цветомузыкальных объектов дизайна раскрывается в исследовании на уровне семантики, когда

объект дизайна становится оригинальной, личностной, индивидуальной, кодифицируемой художественной концепцией. Таким синтетическим проявлением средового дизайнерского творчества является видео-мэппинг, который можно классифицировать по объектам, на которые осуществляется проекция: пространственный, объемно-пространственный, предметный (рис. 1, 2) [4].



Рис. 1 – Объекты видео-мэппинга

Глубинные смыслы синтетических объектов дизайна разрешают конфликт семиозиса (греч. *semiosis* – процесс порождения и интерпретации знака) [5, с. 8] и социальных ожиданий. Три компонента семиозиса (выступает, как знак; указывает на знак; воздействует как знак) рассматриваются в дизайне как визуальный знак (метаязык). Исходя из этого, знак раскрывается в своих значениях: предметном (обозначаемый им объект), смысловом (образ обозначаемого объекта), экспрессивном (выражаемый с помощью чувства) [5, с. 10]. Пирс выделил три типа знаков: 1– иконические знаки (копии объекта на основе подобия); 2 – индексные знаки (признаки объекта, ассоциирующиеся с обозначаемым им объектом); 3 – символные знаки (искусственно построенные системы понятий) [5, с. 18].

Историческая память народа о событиях ВОВ, соединяясь с процессом создания кодифицируемых художественно-пространственных объектов дизайна, способствует наполнению визуальной среды историко-культурным содержанием, патриотическому воспитанию молодого поколения.

Семиология (семиотика) – наука, изучающая жизнь знаков внутри общества (Фердинанд де Соссюр, Умберто Эко, 1932), рассматривает общую теорию исследования феноменов коммуникации, раскрывающихся как построение сообщений на основе конвенциональных кодов или знаковых систем. Если знаки формализованы (отделены), то частные системы именуется «семиотиками» [5, с. 182]. Бифункциональному дизайну присущи семантика (образные решения) и синтактика (композиционные решения) (рис. 1, 2). В семантических образных решениях дизайнер закладывает смыслы, реализуемые посредством значений функциональности (утилитарной, этнической, экологической, художественной и т.д.).

Понимание семантического аспекта метафоры как средства выражения смысла становится интерпретацией знакового выражения полета женщин-летчиц «Ночные ведьмы» периода ВОВ (рис. 2). Содержательной основой семантического выражения подвига советского народа выступает синтез непритязательной рациональной морфологии бетонных цилиндров нарастающей высоты, геометрии стальной лески, конуса-самолета и выразительного светодизайна.

Таким образом, из повседневного бытия выделяется «священное» бытие [3], приобретающее особый статус психо-эмоционального ориентира. Формообразовательная феноменология культуры изоморфно соединяла человека со Вселенной [3].



Рис. 2 – Проектная разработка символического объемно-пространственного знака «Полет». Работа студентки группы 19-ДС СГУ Аджибханян Н. Руководитель Кириенко И.П. 2023 г.

Появление новых технических возможностей создало условия обращения к историческому опыту аналитического разложения окружающей реальности на смыслообразные составляющие, что усиливает стремление к поиску подлинности и значимости объектов дизайна.

Список использованных источников:

1. Калиничева М.М., Жердев Е.В., Новиков А.Н. Научная школа эргодизайна ВНИИТЭ: предпосылки, истоки, тенденции становления. Монография. - М.: ВНИИТЭ, Оренбург: ИПК ГОУ ОГУ, 2009. – 368 с.

2. Штайнер Рудольф. Сущность музыкального / Пер. с нем. В. Симонова. – Ереван: Лонгин, 2010. – 208 с.
3. Лосев А.Ф. Жизненный и творческий путь Платона // Платон, сочинения в 4-х томах под общ. Ред. А.Ф. Лосева и В.Ф. Асмуса. – СПб, 2006. – т. 1. – С. 56.
4. Видео-мэппинг и его виды в архитектурной среде Текст: электронный // 2022, [сайт]. – URL:<https://hspline.com/computer-drawing/video-mapping-iego-vidy-v-arkhitekturn.html>(датаобращения08.03.2022). – Режимдоступа: свободный
5. Жердев Е.В. Семиотика дизайна: художественная смыслообразность. Монография. - М.: Академический проект, 2021. – 799 с.

ДИЗАЙН-МЕТОД В ОРГАНИЗАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

Аннотация. Использование дизайн-инструментария для проведения настольных ролевых игр процессуального перформанса создает новые возможности популяризации достижений науки и техники, представленных в историческом диалоге культур. Привлечение к игре детей и подростков способствует развитию навыков командной работы, раскрывая потенциал взаимодействия каждого участника.

Ключевые слова: настольная ролевая игра, мир игры, рассказчик, модульная система, ключевые точки, разлом.

В наше время виртуальный мир развлечений становится всё большей преградой развитию творческих способностей подростков. Подмена жизни виртуальным контентом (уход от живого общения друг с другом) приводит постепенно и к оценке реалий окружающего мира как неких элементов игры во множестве уровней.

Настольная ролевая игра (НРИ), в отличие от обычных настольных игр, где один игрок противостоит другому игроку (шашки, шахматы, нарды), объединяет участников в одну команду для достижения общих целей. Руководитель игры («Рассказчик») следит за сюжетной канвой игры, приносит для игроков препятствия (неожидаемые преграды хода событий), и награждает участников за их преодоление.

НРИ отвечает на запрос подростка быть не таким как все. Игра открывает для участников возможность вообразить и применить свои сверхъестественные способности (уметь летать, дышать под водой или попасть в необычные места, где существуют не ведомые животные и летающие города), заряжая силы участников во имя преодоления себя обычного.

Основным методом игры является представление воображаемой оболочки (атмосферы игры) в модульной системе, которая строится через ряд условных элементов (ключевые точки), и их взаимодействие (характерное поведение участников). Сюжет игры строится на модульной системе, которая за основу

берёт создание мира за счёт выстраивания ключевых точек. Рассказчик игры проводит игроков от одной точки к другой, а всё что происходит между ними является импровизацией помогающая развить воображение участников игры, опираясь на иллюзорную «свободу действий».

Результатом прохождения сквозь воображаемый мир, в который погружаются участники, является личностный рост каждого игрока благодаря детальному «проживанию» реального мира нашей культуры. Дизайн-инструментами при этом выступает формирование сюжетной последовательности событий посредством выделения ключевых точек (пограничные точки состояния процесса), в которых Рассказчик закладывает весь комплекс происходящих событий. В ключевых точках игроки имеют возможность проявить свой характер, понимая, что для преодоления преград необходима командная работа. Умелое проведение игроков сквозь трудности создает возможность «закрыть разлом» (вернуть ситуацию на продолжение жизни).

Проиллюстрировать методику проведения Игры можно на примере «С.Л.У. (Силач. Ловкач. Умник), где игроки могут иметь сверхъестественные способности. При этом воображаемый мир игры представляет реальный сюжет со сверхъестественными возможностями, с которым игроки могут взаимодействовать. На данный момент игровая механика находится на альфа тестировании.

Цель игры – закрыть разлом. Задача разлома быть «макгаффином» по достижению которого заканчивается игра [1]. Например, игроки попадают в период Крымской войны. Происходит сражение за Геничesk, англо-французская эскадра обстреливает город, если осада увенчается успехом, то Крым падёт, так как это тыл Русских войск. Задача игроков сохранить историческую последовательность разворота событий. Но им будут мешать сверхъестественные монстры, задача которых попытаться исказить процесс, нарушить последовательность событий. В случае успешного преодоления всех испытаний, игроки закрывают «разлом». Более того: во время игры участники узнают о роли выдающегося защитника Отечества – князя Лобанова-Ростовского в истории нашей страны. Игроки переживают героические поступки наших соотечественников, представляя целостность эпохального периода.

Игра проходит в три этапа: первый – знакомство с сюжетной канвой игры; второй – введение модулей игры (ключевые точки и взаимодействия на разломах ситуации); третий – отбор лидеров команды для разветвления и расслоения сюжетных линий игры. Ниже приведен пример из игры «С.Л.У. Театр разума» (рис.1, рис. 2).

			Имя игрока _____		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Имя персонажа _____		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Склонность _____		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Титул _____		
ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ	ОСМ	ПОЯС _____		
ПАРАМЕТРЫ:			УМЕНИЯ:		
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ _____			КОМПЛЕКС НАПАДЕНИЯ _____		
_____			НОШЕНИЕ _____		
_____			АТЛЕТИКА _____		
ПРОВОРСТВО _____			ГИБКОСТЬ _____		
_____			КОМПЛЕКС ЗАЩИТЫ _____		
_____			СКРЫТНОСТЬ _____		
ВОСПРИЯТИЕ _____			МЕТКОСТЬ _____		
_____			ОСТРОТА ЧУВСТВ _____		
_____			ЕЗДА _____		
РАЗУМ _____			ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ \ _____		
_____			МЕДИЦИНА _____		
_____			ИНЖЕНЕРНЫЕ ЗНАНИЯ _____		
ОБОЯНИЕ _____			ОБЩЕНИЕ \ _____		
_____			РЕМЕСЛО _____		
_____			ЛИДЕРСТВО \ _____		
СМЕКАЛКА _____			ВЫЖИВАНИЕ _____		
_____			УЛОВКИ _____		
_____			ВОЛЯ _____		
ЗАМЕТКИ			ЭНЕРГИИ		
			Выносливость _____		
			Виткость _____		
			Сознание _____		
_____			Общ. ОУн _____		
_____			Ост. ОУн _____		

Рис. 1 – Лист персонажа

ИМЯ ИГРОКА _____		ТИП ТРАНСПОРТА		ПРОЧНОСТЬ	
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____		ИЗН.	ОСТ.		
ИНВЕНТАРЬ					
1	3	5			
1	3	5			
1	3	5			
1	3	5			
1	3	5			
2	4	6			
2	4	6			
2	4	6			
2	4	6			
2	4	6			
2	4	6			
КОМПЛЕКТ _____					
ДЕНЬГИ _____					
	НАИМЕНОВАНИЕ БРОНИ	ОЧКИ ПРОЧНОСТИ (ОП)	ОСТАВШИЕСЯ (ОП)		
	НАИМЕНОВАНИЕ ОРУЖИЯ	ТИП УРОНА	УРОН	РАЗНОСЦА	
				Скорость	Инициатива

Рис. 2 – Инвентарь

Список использованных источников:

1. Акулинина Т.В. Настольные ролевые игры: история развития и терминология. - Омск: Вестник ОГТУ, 2016. – с.37-39.
2. Каплуnenko А.Е. Об адекватности термина «историческая реконструкция» в контексте неформального молодежного движения ролевиков. - Иркутск: Вестник ИГЛУ, 2013. – с.78-81.
3. Оленина Г.В., Гекман Н.А. программы деятельности любителей ролевых игр: теоретико-практический анализ. – Москва: Вестник МГУКИ, 2015. – с. 126-130.

Чувашский государственный педагогический
университет им. И.Я. Яковлева,
г. Чебоксары, Российская Федерация

Чебоксарский институт (филиал) Московского
политехнического университета
г. Чебоксары, Российская Федерация

Семенова Я.С.
студент

Семенова Т.Н.
канд.пед.наук, доцент кафедры
социально-гуманитарных дисциплин

ИНКЛЮЗИВНЫЙ (УНИВЕРСАЛЬНЫЙ) ДИЗАЙН ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И/ЛИ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ

Аннотация. В статье рассматривается проблема конструирования доступной среды не только для лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья, но и абсолютно для всех категорий населения. Представлены основные принципы инклюзивного дизайна. Раскрыт опыт программ инклюзии и доступности отдела просветительского опыта фонда V-A-C Александра Аникушина, который рассказывает о принципах инклюзивной среды и дизайна отмечает, что принципы инклюзивного универсального дизайна стали международный стандарт.

Ключевые слова: инклюзивный дизайн, универсальный дизайн, доступная среда, ограниченные возможности здоровья.

Инклюзивный (универсальный) дизайн – это большой спектр идей по конструированию доступной среды не только для лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья, но и абсолютно для всех категорий населения. Для создания такой среды необходимо строить сооружения и здания с учетом их удобного и безопасного использования, а также производство товаров и услуг, в которых нуждаются люди с особыми потребностями.

Термин «универсальный дизайн» был придуман архитектором Р. Л. Мейсом, который он ввел для описания процесса проектирования любых продуктов, обстановок и среды с точки зрения эстетики и доступного для всех без исключения использования, наиболее пригодных без какой-либо адаптации. Основу инклюзивного дизайна составляет «безбарьерная концепция», предполагающая разработку и создание адаптивной и реабилитационной техники для лиц с инвалидностью. Р.Л. Мейс ввел в данное понятие эстетический компонент.

Сегодня интерес к инклюзивному дизайну возрастает. В частности, это регламентируется Постановлением Правительства РФ от 29.03.2019 № 363 (ред. от 10.11.2022) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Доступная среда». Согласно этому документу, основные приоритеты и цели государственной политики в отношении инвалидов и других маломобильных групп населения включают в себя: создание инвалидам условий для беспрепятственного доступа к общему имуществу в многоквартирных домах, а также обеспечение

приспособленности жилых помещений для использования инвалидами; создание условий для беспрепятственного доступа инвалидов к объектам инженерной, транспортной и социальной инфраструктуры с учетом неоднородности групп лиц и различных их потребностей и пр. У лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью расширяются возможности активно участвовать в социокультурной жизни. Инклюзивный дизайн становится обязательным требованием к проектированию и созданию технологий и услуг. Инклюзивная среда, таким образом, это удобные съезды и пандусы, поручни в необходимых местах, специализированные автобусы, которые могут наклоняться в сторону посадки пассажиров либо оснащенные пандусами, и многое другое.

Выделяют несколько принципов инклюзивного дизайна:

1. Принцип равенства в использовании – использование объектов и услуг всеми членами общества, то есть людьми с разными физическими возможностями: неприкосновенность частной жизни и безопасная эксплуатация обеспечивается всем.

2. Принцип гибкости в использовании – учет конкретных психофизических особенностей потребителей и обеспечение вариативности использования объектов.

3. Принцип простого и интуитивно понятного дизайна – каждый человек, независимо от особенностей развития, должен понимать, как использовать тот или иной продукт. Производителю необходимо продумать наличие удобных подсказок.

4. Принцип обеспечения легкости восприятия информации – информация представляется максимально понятно и различными способами: визуально, вербально, тактильно-осязательно для незрячих и слабовидящих. Инструкции должны быть максимально просты и понятны благодаря использованию разных средств.

5. Принцип допустимости ошибки – инклюзивный дизайн предполагает сведение к минимуму опасности случайных действий пользователя. Поэтому при организации инклюзивной среды необходимо: устранить возможные факторы риска, обеспечить свободный доступ к часто востребованным компонентам, предупредить опасные последствия при технических неисправностях, информировать о потенциальных опасных либо ошибочных ситуациях и др.

6. Принцип использования низкого физического усилия – для этого необходимо предусмотреть удобное расположение человека, свести к минимуму силу воздействия со стороны потребителя либо повторяющиеся действия.

7. Принцип размера и пространства для доступа и использования для всех пользователей независимо от роста, фигуры, подвижности, размеров руки и силы воздействия.

Куратор программ инклюзии и доступности отдела просветительского опыта фонда V-A-C Александр Аникушин [1] рассказывает о принципах инклюзивной среды и дизайна отмечает, что принципы инклюзивного универсального дизайна стали международный стандартом. В первую очередь, это равные возможности: например, рукомыльник должен быть удобен для всех; низкие мягкие пуфы подходят не каждому – людям с нарушениями опорно-двигательного аппарата или пожилым с

них непросто вставлять; у тяжелых дверей должны быть хорошо настроенные доводчики; у стульев обязательно должны быть спинки, подлокотники и фиксированные ножки либо стопперы на колесах. Он приводит интересный пример инклюзивной среды для лиц с нарушениями эмоциональной сферы, расстройствами аутистического спектра – это «тихая» комната или комната сенсорной разгрузки в Национальном музее города Сингапур. В комнате с мягкими внутренними стенами, напоминающими утробу, находятся специальные камеры для хранения вещей, подушки разных размеров и форм, которые посетитель может обнять. В комнате находится переключатель освещения, и посетители могут сами выбирать разные цвета, которые они комфортно переносят. Вместимость этих своеобразных комнат-капсул до семи человек, а рекомендуемая продолжительность пребывания в них до получаса.

Как один из уникальных образцов инклюзивного дизайна предметов окружающего мира Александр приводит стильный раскладной табурет Stockholm II компании Lektus. В сложенном состоянии он используется как дополнительная опора. Он показал свою высокую эффективность настолько, что его сделали постоянным помощником множества музеев: зачастую посетители сами его спрашивают.

Также интересен опыт продуктовых супермаркетов в Ирландии, в которых расположен карты сенсорной нагрузки, визуальное расписание, социальные истории и др. Однажды сотрудник магазина SuperValu Тони О’Донован, имеющий ребенка с расстройствами аутистического спектра, задумался о том, как можно сделать пребывание в магазине более комфортным и безопасным. И тогда он разработал специальную тележку ALF (Autism Lifeskill Friend), на которой размещается экран с визуальным списком продуктов, которые можно включать либо удалять по мере необходимости. Это помогает упорядочить процесс покупки товаров, что уменьшает фрустрацию, неопределенность и стресс, ею обусловленный. В настоящее время в супермаркетах уже выделяется специальное время, так называемые «тихие часы», когда люди, чрезмерно чувствительные к шуму, могут наиболее безболезненно сходить за продуктами. При этом приглушается освещение и на кассах включается тихий режим сканирования штрихкодов.

Таким образом, важно помнить, что только создание и дизайн доступной среды будет способствовать успешной социализации и реабилитации инвалидов.

Список использованных источников:

1. Божко О. Саша Аникушин: инклюзивная среда нужна каждому [Электронный ресурс] // Интерьер+дизайн. – URL: <https://www.interior.ru/design/13081-sasha-anikushin-inklyuzivnaya-sreda-nuzhna-kazhdomu.html>.
2. Ключко А.Р., Топаева П.А. Современные тенденции в архитектурном проектировании инклюзивных школ // Строительство: наука и образование. – 2021. – № 3 (11). С. 23-40.

МОНУМЕНТАЛЬНАЯ НАСТЕННАЯ ЖИВОПИСЬ КАК СРЕДСТВО ПРОПАГАНДЫ И ПОДНЯТИЯ ПАТРИОТИЧЕСКИХ НАСТРОЕНИЙ НА ТЕРРИТОРИЯХ «НОВЫХ РЕГИОНОВ» РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Аннотация. В данном докладе затронута тема популяризации муралов в новых регионах РФ. Рассмотрена их актуальность в свете проведения специальной военной операции на территориях новых регионов Российской Федерации. Целью является исследование аспектов настенной живописи, таких как влияние на зрителя и степень актуальности патриотических монументальных изображений на территориях «новых регионов».

Ключевые слова: мурал, монументальная настенная живопись, новые регионы, изобразительное искусство, художник, настенная живопись, патриотизм.

Введение.

Настенная живопись берёт своё начало задолго до того, как человечество придумало письменность, в виде наскальных изображений. До наших дней сохранились многочисленные образцы такого творчества в пещерах разных уголков Земли [2].



Рис. 1 – Наскальные рисунки (Альтамира, Испания)

Родиной современного мурала считается Мексика. Именно в этой стране возник новый вид монументального искусства в ходе революционных событий 20-х годов прошлого века [3].

Мурал-арт – это продолжение наскального рисунка, фрески, классической живописи. Мурализм, с одной стороны, как бы соединяет в себе два этих направления: фреску (монументальное) и классический рисунок (станковое), а с другой, имеет свою самобытность, индивидуальность [1].

Основная часть.

Наиболее распространёнными тематиками для написания муралов среди прочих являются:

- социальная, затрагивающая острые социальные проблемы общества;
- религиозная, обращающая внимание на внутренний мир и духовные ценности человека;
- философская, выражающая индивидуальный творческий замысел художника, направленный на вызов определённых сильных эмоций у зрителя;
- эстетическая, не имеющая выраженного сюжета и подходящая для улучшения визуального восприятия архитектурных ансамблей городской среды;
- патриотическая, направленная на возвеличивание страны, её истории и деятелей, оставивших заметный след и оказавших на её развитие значительное влияние. Рассмотрим последнюю тематику подробнее.

Мурал представляет собой мощный инструмент визуальной коммуникации, способный эффективно воздействовать на зрителя и влиять на общественные настроения. В контексте новых регионов России, настенная живопись является инструментом укрепления патриотических чувств среди местного населения и формирования единого культурного и идентичного пространства.

Сюжетами, воплощенными на муралах, могут быть исторические события, личности, оставившие след в политике, культуре, спорте страны, образ современного воина-освободителя, герои и участники Великой Отечественной и других войн. Также использование национальных мотивов и образов, государственной и региональной символики, способствуют укреплению патриотического духа и национальной гордости. Для формирования позитивного образа региона важно помнить и учитывать его особенности при создании патриотических муралов, в которых могут также присутствовать элементы местной истории и культуры.

Также в ходе исследовательской работы было проведено анкетирование при помощи ресурса: <https://forms.yandex.ru>.

В данном опросе приняли участие 160 респондентов, из которых 134 женщины и 26 мужчин. Большинство опрошиваемых составила группа совмещающих работу с учёбой (77,5%). Возрастная категория составила диапазон от 31 до 45 лет (57,5%) и от 46 до 60 лет (19,4%). Местом проживания большая часть респондентов назвала Херсонскую область (52,5%) и Республику Крым (30%).

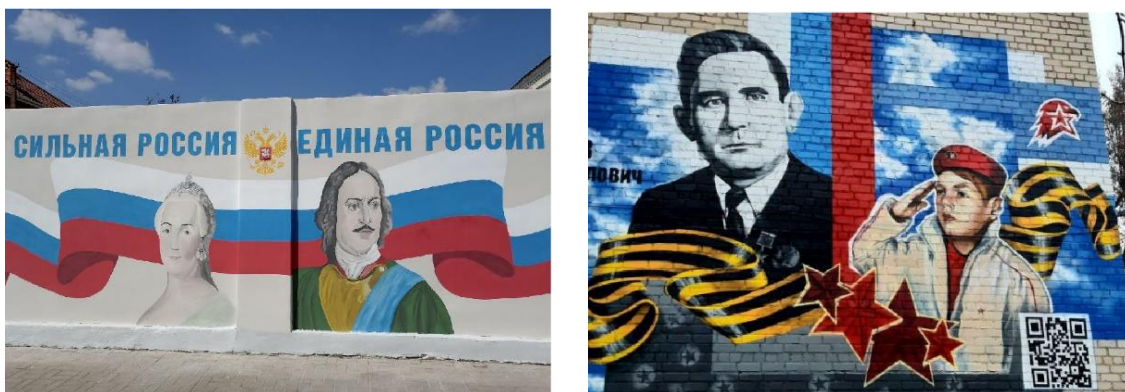


Рис. 2 – Муралы в г. Геническе, Херсонская область



Рис. 3 – Муралы в центре Донецка

В данном исследовании были заданы следующие вопросы:

– *«Как вы относитесь к использованию масштабных изображений на стенах вашего города (муралах) патриотической тематики?»* Положительно ответили 85,7% респондентов., безразлично 9,4%, отрицательно 5%.

– *«Есть ли в вашем городе (населённом пункте) масштабные росписи на стенах (муралы) патриотического характера?»* Ответы распределились следующим образом: Есть. 2-3 изображения – 38,8%; Да. Есть много изображений – 30,6%; Нет. Или мне не попадались на глаза – 30,6%.

– *«Как вы считаете нужны ли муралы в современном городском пространстве?»* На данный вопрос однозначно положительно ответили 36,9% анкетированных; 53,8% ответили положительно, если только если это вписывается в общую архитектуру и цветовую гамму; затруднились с ответом – 6,9%; отрицательно ответили – 1,9%; безразлично – 0,6%.

– *«Какие патриотические символы или изображения, по вашему мнению, наиболее важны для включения в муралы?»* На данный вопрос можно было дать несколько вариантов ответов. Получено 307 откликов на представленные варианты ответов и распределились они следующим образом: Элементы местной истории и культуры – 30%; Исторические события, личности,

оставившие след в политике, культуре, спорте страны – 26,7%; Образ современного воина-освободителя, герои и участники Великой Отечественной и других войн – 21,5%; Использование национальных мотивов и образов – 11,1%; Использование государственной и региональной символики – 10,7%.

– «Считаете ли вы, что патриотические муралы способствуют единству и гордости за страну?» Полученные ответы даны в следующем соотношении: Да, конечно – 63,1%; Наверно, да – 21,9%; Затрудняюсь ответить – 11,9%; Скорее нет – 3,1%; Точно нет – 0.

– «Хотелось бы вам, чтобы в вашем городе, поблизости к вам украсили фасад здания патриотическим муралом?» На этот вопрос от респондентов были получены следующие ответы: Да. Было бы хорошо – 72,5%; Нет. У нас и так красиво – 11,9%; Уже есть. Очень нравится – 9,4%; Мне всё равно – 5,6%; Уже есть. Не нравится – 0,6%.

Выводы.

На основе данных, полученных в ходе исследования и тенденций последних лет, можно сделать следующие выводы. Монументальная настенная живопись патриотической тематики позитивно воспринимается жителями городских агломераций новых регионов Российской Федерации и не только, что положительно влияет на спрос в данном виде изобразительного искусства.

При этом следует отметить, что муралы ещё не получили довольно широкого распространения, так как немалая часть респондентов отрицательно ответила на вопрос о присутствии настенной живописи в их населённых пунктах. Данное исследование подтверждает высокую степень актуальности патриотических изображений, а также разнообразия сюжетов и образов, запечатлённых на них.

В заключение следует сказать, что патриотический мурал, выполняя свою коммуникативную функцию, становится актуальной и неотъемлемой частью городского пространства, присутствие которого положительно влияет на общие настроения и способствует развитию патриотического общества.

Список использованных источников:

1. Гриднев В.А. Мурал-арт как способ коммуникации в современной культуре. В.А. Гриднев – URL: <http://fikio.ru/?p=4024>
2. Ковалёва А.А. Муралы в республике Беларусь как вид современного искусства. А.А. Ковалёва – URL: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/53147/1/Kovaleva_Murali.pdf
3. Янокопуло, С. И. Искусство мурала в современном интерьере / С. И. Янокопуло // Искусство и дизайн: вехи становления : материалы VIII Всероссийской студенческой научно-творческой конференции, Симферополь, 16 декабря 2021 года / ГБОУВО РК «Крымский университет культуры, искусств и туризма». – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал», 2021. – С. 103-108. – EDN NTXKME.

КОЛОРИСТИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ИНТЕРЬЕРОВ ДРЕВНЕРУССКИХ ХРАМОВ И ЕГО ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы колористического и стилистического решения интерьеров православных храмов.

Ключевые слова: Древнерусская архитектура, дизайн архитектурной среды, архитектурная символика, цвет в архитектуре, христианство, православный храм.

На сегодняшний день актуальным становится вопрос о восстановлении повреждённых и воссоздании разрушенных православных храмов в зоне специальной военной операции. В сложившихся условиях создание на освобождённых территориях новых православных культовых сооружений в соответствии с запросами верующих людей есть актуальной задачей. В предшествующий период развития нашего общества были допущены недостатки в подходе к оформлению храмовых интерьеров. В научной литературе [1] рассмотрены основные недостатки храмовой живописи XIX – XX вв. На основании личного опыта можно утверждать, что при создании храмовых интерьеров использовалась слишком яркая цветовая палитра. По цветовому решению сельские храмы и храмы небольших городов оформлялись в весьма примитивном стиле. Живописцы, зачастую не имели должного художественного опыта и являлись иногда не воцерковлёнными людьми. В некоторых случаях использовалась недопустимая, с канонической точки зрения, практика рисования ликов святых угодников с использованием портретного сходства с живущими в данный момент людьми.

В настоящее время существует достаточное количество научных и искусствоведческих работ, посвящённых данной проблематике. В них довольно полно освещены аспекты правильного духовного подхода к созданию интерьера православного храма, рассматриваются и предлагаются различные трактовки восприятия и понимания цветового решения храмовой живописи.

Актуальность данной работы состоит в возможности обновления интереса к правильному восприятию, пониманию и созданию образцов канонической и, на основе лучших примеров, академической храмовой живописи. Человек, попадая внутрь православного храма, оказывается в другом мире, который свидетельствует о Христе и о необходимости идти за Христом по духовному пути. Приходящий в храм должен видеть аскетические лики святых, чувствовать на себе их строгий, но полный любви взгляд, без слов призывающий нас к покаянию и духовному совершенствованию. На мой взгляд, необходимо постепенно отказываться от попытки изобразить Господа Христа, Пречистую Богородицу и святых как «обыкновенных людей», к чему склонно и как воспитано современное общество.

Святые прошли духовным путём Крестоношения, очищения от страстей и пороков, стали новыми, духовными, преображёнными людьми. Поэтому их лики и взгляды должны свидетельствовать о том, что они победили в нелёгкой духовной борьбе и помогут нам также победить в борьбе за спасение своей души. В оформлении современного церковного интерьера необходимо учитывать аспекты психологии цвета [2-3]. Это поможет найти правильный подход к людям, находящимся в различных жизненных обстоятельствах.

Список использованных источников:

1. Кузнецов Н.Г. Влияние внутренних пространств Древнерусского храма на композиционно-ритмическую и колористическую организацию росписей: на примере псковских и новгородских храмов XII в / Автореферат. – СПб, 2006. 251 с.
2. Фрилинг Г., Ауэр К. Человек-цвет-пространство. Прикладная цветопсихология. Пер. с нем. М.: Сройиздат, 1973. 141 с.
3. Солманидина Н.В., Шепталина А.О. Эстетика цвета в архитектуре и дизайне / статья. – Пензенский гос. Университет архитектуры и градостроительства. Пенза [Электронный ресурс] режим доступа: cyberleninka.ru

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РУССКОГО НАРОДНОГО КОСТЮМА НА МИРОВОМ ПОДИУМЕ

Аннотация. Цель работы – анализ интерпретации русского народного костюма на мировом подиуме. В работе исследуются коллекции дизайнеров, представленные на мировом подиуме, вдохновлённые русским народным костюмом и русской историей.

Ключевые слова: русский народный костюм, «русский стиль», мировой подиум, коллекция дизайнера.

В начале XX века французский дизайнер одежды Поль Пуаре (Paul Poiret) был очарован русским великолепием, и мотивы русской народной одежды звучат в его моделях, представленных публике в 1910-1914 годах в Париже.

Особая заслуга в становлении бытового костюма принадлежит Надежде Петровне Ламановой – прекраснейшему художнику по костюму, российскому и советскому модельеру. В 1925 году Н. Ламанова представила новые варианты видения одежды современной советской женщины, основанные на национальном костюме.

Начиная с 60-х годов XX в. в коллекциях Вячеслава Зайцева постоянно присутствуют народные мотивы. Его увлечение народным костюмом было очень глубоким и фундаментальным.

В настоящее время изменился подход к принципу использования фольклорного материала в современной одежде: основную роль в проектировании играет образное решение модели. Сейчас фольклорный стиль не является главенствующим, но он занял свое место в общем широком международном русле моды. Модельеры различных домов моды (Шанель (Chanel), Ив Сен-Лоран (Yves Saint Laurent), Карл Лагерфельд (Karl Lagerfeld), Валентино (Valentino) и др.) создают потрясающие коллекции, используя «русский стиль».

Коллекции в «русском стиле»:

– Paul Poiret: коллекция «Казань» 1912 года.

В 1911 году вместе с женой Дениз и группой манекенщиц Пуаре прибыл в Россию. Он был в восторге от русских народных костюмов – сарафанов, кокошников, косовороток, кичек, шалей и платков и привез их в Париж в изрядном количестве. Вдохновленный цветами и орнаментами этих русских

изделий, Пуаре в 1912 году создает первую в мире коллекцию платьев на русскую тему под названием «Казань» (рис. 1).



Рис. 1 – Модели из коллекции Пуаре «Казань», 1912 г.

В дальнейшем в некоторых моделях Пуаре прослеживаются «русские мотивы», например, присутствует отделка мехом.

– Yves Saint Laurent: коллекция осень-зима 1976 года.

Одним из первых дизайнеров, отдавших дань уважения русской национальной одежде, был Ив Сен-Лоран. Его осенне-зимняя коллекция 1976 года (рис. 2) включала «крестьянские» платья, меховую отделку и изящную вышивку насыщенных алых, изумрудных и золотых оттенков. Это был монументальный момент в истории моды, поскольку в 2009 году коллекция стала предметом выставки *Le Costume Populaire Russe*.



Рис. 2 – Модели коллекции Ив Сен-Лорана, осень-зима 1976 г.

Ив Сен-Лоран считал эту коллекцию одной из своих лучших: «Я не знаю, лучшая ли это моя коллекция. Но это моя самая красивая коллекция».

– Chanel: межсезонная коллекция «Париж-Москва» 2009 года (рис. 3).

Карл Лагерфельд в коллекции интерпретировал экзотическую историю отношений Коко Шанель с мужчинами: в данном случае с великим князем Дмитрием Павловичем и русскими вдохновителями – русскими балетами, конструктивизмом, византийскими украшениями и славянским фольклором.



Рис. 3 – Межсезонная коллекция от модного дома Шанель «Paris-Moscou», 2009 г.

В коллекции соединились русские народные мотивы, роскошь царских нарядов и элементы советского конструктивизма.

– Valentino: кутюрная коллекция весна 2015 года

Весеннюю коллекцию haute couture (рис. 4) в 2015 году модный дом Валентино посвятил известному русско-французскому художнику-авангардисту Марку Шагалу.



Рис. 4 – Модели весенней коллекции haute couture модного дома Валентино, весна 2015 года

М.З. Шагал родился в конце XIX века в городе Витебск, который тогда входил в состав Российской империи. Поэтому многие мотивы, использованные в основной линии, напоминают национальный древнерусский костюм. В коллекции присутствовали нарядные сарафаны, украшенные вышивкой, овечьи телогрейки, хлопковые платья-рубашки и сорочки. В коллекции использованы натуральный лен, хлопок и шерсть.

– Kenzo: коллекция «прет-а-порте» осень 2009 года.

Дефиле прошло в рамках показов прет-а-порте сезона осень-зима 2009 г. «Русская линия» моделей создана новым дизайнером «Кензо» итальянцем Антонио Маррасом по мотивам русской одежды XIX века, а также костюмов «Русских балетов» Дягилева и кинофильмов на русскую тему, в частности «Доктор Живаго». В «русской коллекции» (рис. 5) были представлены стеганые платья, пэчворк и цветочные принты, вдохновленные дачей русских бабушек и дедушек. Антонио Маррас в полной мере реализовал свои дизайнерские идеи, воплотившие в себе модные тенденции москвичей, и одновременно обратившиеся к их корням.



Рис. 5 – Модели из коллекции «прет-а-порте» Кензо, осень 2009 г.

«Русский стиль» является актуальным трендом в современной моде, его используют в коллекциях не только российские, но и зарубежные бренды. Главные характеристики этого стиля – использование натуральных льна, хлопка, шерсти, парчи, золочёного бархата, кожи, мехов, народных стилизованных орнаментов, жемчуга и кружева, платков.

Интерпретация русского народного костюма на мировом подиуме отражает стремление дизайнеров к сохранению культурного наследия и его адаптации к современным модным тенденциям. Этот подход позволяет не только подчеркнуть уникальность русской культуры, но и вдохновить аудиторию на поиск новых форм самовыражения.

Использование элементов русского народного костюма, таких как вышивка, кружево, яркие цвета и уникальные силуэты, придает коллекциям особый шарм и индивидуальность. Дизайнеры экспериментируют с кроем, материалами и декором, создавая уникальные интерпретации традиционных мотивов.

В заключении следует отметить, что интерпретация русского народного костюма на мировом подиуме способствует не только сохранению культурного наследия, но и развитию модной индустрии, предлагая новые идеи и подходы к созданию одежды.

Список использованных источников:

1. Пуаре П. Одевая эпоху / пер. Н. Кулиш: ООО «Издательство «Этерна», 2011, 476 с.
2. Лоранс Бенаим. Ив Сен-Лоран / пер. А. Левшин. ООО «Этерна», 2022, 1030 с.
3. Sarah Mower VOGUE [Электронный ресурс] URL: <https://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2009/chanel> (дата обращения 16.05.2024).
4. Выходцева К. Сетевое издание THE VOICEMAG [Электронный ресурс] URL: <https://www.thevoicemag.ru/fashion/fashion-week/pokaz-valentino-couture-vesna-letno-2015/> (дата обращения 16.05.2024).
5. Сайт LIFE [Электронный ресурс] URL: <https://life.ru/p/472741> (дата обращения 17.05.2024)

СЕКЦИЯ 2. ЭРГОНОМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ В ДИЗАЙНОТВОРЧЕСТВЕ

УДК 331.101.1:728

ФГБОУ ВО «Херсонский технический
университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Кышова Т.Г.
студент кафедры дизайна

Якимчук Е.В.
к.т.н., доцент,
заведующая кафедрой дизайна

ОПТИМИЗАЦИЯ ДИЗАЙНА КВАРТИР С ЖИВОТНЫМИ: ЭРГОНОМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Аннотация. Работа направлена на определение комплексного подхода в дизайн-проектировании интерьера, в котором проживают домашние питомцы. Перечислены ряд факторов, которые необходимо принять во внимание при разработке дизайн-проекта.

Ключевые слова: эргономика, животные, дизайн-проект, комфорт, удобство, прочность, домашние питомцы.

По статистике, почти у половины россиян есть домашние животные, а это значит, что каждый второй дом должен быть приспособлен для комфортной жизни людей и их питомцев. Перед дизайнером стоит важная задача – спроектировать жилую площадь таким образом, чтобы обеспечить максимальный обоюдный комфорт нахождения хозяина и питомца в одном пространстве на протяжении длительного времени. Проект интерьера должен быть направлен на эффективность ухода за домашним животным, рациональные эргономичные планировочные решения.

Домашние животные – это испытание для интерьера, особенно когда речь идет о кошках или собаках. Мелкие питомцы, которые содержатся в клетках, тоже требуют внимания и тщательного ухода за зоной обитания, но они не оказывают такого значительного влияния на интерьер.

Кошки и собаки – очень активные и любопытные животные, которые стараются изучить и освоить каждый уголок дома. Проявлениями данного природного любопытства становятся следы на полу, стенах, мебели, причем, иногда эти отметины не подлежат быстрому восстановлению. Например, шерсть можно убрать за пару минут, а для восстановления поцарапанной отделки потребуется ремонт.

Основополагающим фактором является учет эргономических требований в проектировании интерьера квартиры с домашними животными, должно быть

удобно как человеку, так и питомцу. При этом необходимо учитывать и стилистические предпочтения заказчика.

Также важным фактором является вид животного (кошка, собака, птица), порода животного, его размер, количество питомцев в доме. Все эти факторы являются основополагающими при зонировании интерьера и выборе отделочных материалов.

Для того, чтобы минимизировать ущерб для обстановки, следует заранее позаботиться о правильной подготовке дома к присутствию домашних животных. В частности, нужно проработать следующие аспекты:

- подбор напольного покрытия;
- подбор отделки стен;
- проектирование места для мытья лап после прогулок с собакой / кошкой;
- организация места для игр;
- проектирование зоны для кормления;
- проектирование возможности деликатного проветривания;
- разработка спальных мест для питомца;
- обеспечение безопасности окон и балконов;
- проектирование места для хранения вещей животного: одежда, игрушки, поводки.

Например, для дизайн-проекта интерьера, в котором обитает крупная собака, полы должны быть изготовлены из практичного, прочного материала, например, керамогранита. Также в этом случае в бюджетном варианте можно использовать ламинат, в дорогом – твердые породы дерева (лиственница, тик, дуб со спецобработкой). Для отделки стен наилучшим вариантом в данном случае будет покраска или панели. Такие материалы тяжелее содрать когтями собаки и легко мыть в случае загрязнения.

Для проектирования интерьеров с питомцами необходимо учитывать априори эргономический аспект с четким зонированием и тщательным подбором отделочных материалов и мебели.

Список использованных источников:

1. Тарасова Виктория. Что нужно внести в дизайн-проект, если у вас есть животное / Виктория Тарасова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.inmyroom.ru/posts/14467-что-нужно-внести-в-дизайн-проект-если-у-vas-estzhivotnye>
2. Layer P. Art Deco Architecture. London: Thames & Hudson Ltd, 1992.
3. Benton C. Art Deco 1910-1939 / Benton C. Benton T., Wood G. – Bulfinch, 2003.
4. Малинина Т. Г. Формула стиля. Ар Деко: истоки, региональные варианты, особенности эволюции. – М.: Пинакотека, 2005.
5. Искусство эпохи модернизма: стиль ар деко. 1910-1940-е годы. / Отв. ред. Т. Г. Малинина. – М.: Пинакотека. 2009.

6. Хайт В. Л. «Ар-деко: генезис и традиция» // Об архитектуре, её истории и проблемах. – М.: Едиториал УРСС, 2003.
7. Хилльер Б., Эскритт С. Стиль Ар Деко – М.: Искусство – XXI век, 2005.
8. Ар-деко / Шукурова А. Н. // Анкилоз – Банка. – М.: Большая российская энциклопедия, 2005. – С. 133-1343. – (Большая российская энциклопедия : [в 35 т.] / гл. ред. Ю. С. Осипов ; 2004-2017, т. 2). – ISBN 5-85270-330-3

ЦВЕТА В ИНТЕРЬЕРЕ: ИХ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ЭМОЦИИ И НАСТРОЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Аннотация. Данная работа исследует влияние цвета в интерьере на эмоции и настроение человека.

Серия опытов была проведена с тем, чтобы выяснить, как различные цветовые схемы и оттенки могут воздействовать на эмоциональное состояние человека и его общее настроение в повседневной жизни.

Ключевые слова: цвет, оттенки, интерьер, эмоции, настроение.

Данная тема «Цвета в интерьере: их воздействие на эмоции и настроение человека» очень актуальна на современном этапе. В первой части магистерской работы мы рассмотрим психологические механизмы, которые лежат в основе восприятия цвета и его связь с эмоциями.

Подкрепленные современными научными исследованиями, эти механизмы помогут нам лучше понять, как цветовая гамма в интерьере может оказывать существенное влияние на психическое состояние человека.

Во второй части магистерской работы рассмотрим конкретные примеры, исследования и эксперименты, связанные с использованием определенных цветов в интерьере. Будут рассмотрены теплые и холодные тона, яркие и пастельные оттенки, их использование, а также их комбинации и влияние на нашу эмоциональную сферу.

В дополнение к этому, в работе будут рассмотрены различные типы помещений и представлены рекомендации по выбору цветовой палитры для создания определенной атмосферы в каждом из них.

Мы рассмотрим спальни, гостиные, кухни и детские комнаты, а также поделимся информацией о том, как цвета могут влиять на настроение и работоспособность в жилом доме, офисе или коммерческом пространстве.

Наше исследование позволит читателям более глубоко понять, как цвет в интерьере может стать мощным инструментом воздействия на эмоциональное состояние и поведение людей. Результаты данного магистерского исследования будут полезны дизайнерам, психологам, архитекторам и всем, кто интересуется созданием гармоничного и эмоционально благоприятного пространства для людей и их воздействия.

Таким образом, цвет имеет немаловажное значение в дизайне и оформлении интерьера, воздействует на эмоции и настроение человека.

Список использованных источников:

1. Целевая аудитория для дизайна: что это такое и как ее правильно определить. 2022. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vc.ru/u/1145272-myforce/529965-celevaya-auditoriya-dlya-dizayna-chto-eto-takoe-i-kak-ee-pravilno-opredelit?ysclid=ltxt210_y8r223804983 (дата обращения: 02.02.2024).

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА МУЗЫКАЛЬНОЙ СТУДИИ «МАЛЕНЬКИЙ МОЦАРТ»

Аннотация. В данной работе будет рассмотрена музыкальная направленность в интерьерах, для создания продуктивного и творческого настроения у детей во время занятий музыкой. Также ознакомимся с созданием визуальных коммуникаций, таких как: использование необходимых цветов и универсальной мебели.

Практическая направленность подобных студий, поможет подобрать подходящий и индивидуальный стиль для детской вокальной студии.

Ключевые слова: интерьер, музыкальная студия, музыка, дизайн.

В переводе с французского интерьер – внутреннее пространство, устройство и убранство здания или помещения. Часто люди при выборе помещения ориентируются лишь на количество квадратных метров, но многочисленные исследования показали: дизайн помещения, освещение, декор и цветовая гамма имеют огромное значение для психологического состояния. Оформление интерьера может как вдохновлять человека, подпитывать его энергией, так и угнетать [1].

Исходя из того, можно сделать вывод, что одним из самых важных факторов интерьера, является – освещение. Чем ярче освещение, тем интенсивнее эмоции – как позитивные, так и негативные. В идеале хороший уровень освещенности должен достигаться за счет солнечного света. Стимулируя выработку серотонина, такой свет помогает улучшать настроение и умственные способности, в музыкальной студии с таким освещением, дети будут работоспособнее и энергичнее. Обеспечить его высокий уровень в помещении можно за счет большого количества окон, обращенных на юг. В вечерние часы лучше выбирать теплое искусственное освещение с температурой 4000 К и ниже, такой свет успокаивает нервную систему. Желательно, чтобы интенсивность света можно было регулировать в зависимости от времени суток. Когда освещенность соответствует циркадным ритмам, человек чувствует себя лучше [2].

Человек, а ребенок в большей степени, воспринимает пространство через оттенки, которые напрямую затрагивают чувства и настроение. Когда мы смотрим на какой-то цвет, начинают вырабатываться гормоны и запускается

эмоциональный ответ. Например, красный возбуждает психику, зеленый успокаивает, а синий дает чувство защищенности.

Используя эти знания, можно выбрать определенные оттенки в интерьере, чтобы они настраивали на нужный лад. Важно подчеркнуть, что элементы дизайна работают в совокупности. На ощущение комфорта будут влиять масштаб комнаты, цвет, освещение, декор, домашние растения и т. д. [3].

Музыкальные студии используются творческими людьми, здесь создаются новые шедевры популярной культуры, потому оформление таких объектов должно быть современным. Лучше всего для студий звукозаписи подходят интерьеры в стилях минимализма и модерн. Это привлекательные, современные дизайнерские направления, с помощью которых оформить помещения можно очень привлекательно, стильно и красиво. Такой дизайн обязательно придется по вкусу музыкантам, настроит на нужный для творчества и работы лад [4]. Нарисовав на стенах силуэт концертной площадки или серию силуэтов гитар, спроецировав изображение с помощью проектора, изобразив картину звуковой волны или эквалайзера на всю стену, можно получить абстрактное художественное высказывание, которое идеально впишется в детскую музыкальную студию и станет магнитом притяжения для «маленького Моцарта» [5].

Таким образом, чтобы создать продуктивный и творческий настрой у детей во время занятий музыкой, нужно уделять особое внимание освещению в помещении, цветовой гамме и выборочных предметах интерьера, которые будут влиять на психологическое и ментальное состояние детей.

Список использованных источников:

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.divan.ru/idei-i-trendy/psihologia-dizajna-kak-interer-vliaet-na-celoveka> (дата обращения: 09.04.2024).
2. Степанова П. Чтобы стены помогали: как интерьер влияет на ментальное здоровье / П. Степанова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/> (дата обращения: 09.04.2024).
3. Яковлева М. Влияние цвета и фактур в интерьере на психологическое состояние человека / М. Яковлева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.inmyroom.ru/posts> (дата обращения: 09.04.2024).
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://energy-systems.ru/> (дата обращения: 09.04.2024).
5. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/YQU3gRWGUx5nY1C6> (дата обращения: 10.04.2024).

ЭТНИЧЕСКИЕ АЗИАТСКИЕ МОТИВЫ В ДИЗАЙНЕ СОВРЕМЕННОЙ МОДЫ (НА ПРИМЕРЕ КОРЕЙСКОГО ЖЕНСКОГО НАРОДНОГО КОСТЮМА)

Аннотация. В многонациональных культурах этнические мотивы всегда являлись главной темой в дизайне одежды. Так как Южная Корея была долго закрытой страной и стала более доступной в XX веке, мировая общественность проявляет к ней сейчас большой интерес, благодаря корейским фильмам (дорамам), музыке и компьютерным играм, причем эта популярность к стране пришла достаточно быстро за каких-то пару десятков лет. Тогда же и сложился термин «корейская волна» или «Халлю» – распространение южнокорейской культуры по всему миру. Очевидно, что корейская волна культуры является надежным сторонником К-моды (корейская мода). Корейская культура «Халлю», такая как к-поп (корейская музыка), к-драма (корейский сериал), стремительно распространяется по всему миру. А модные дизайнерские решения одежды, которые корейские знаменитости ведут телешоу, играют в кино, снимаются в музыкальных клипах, становятся популярными в течение нескольких часов в социальных сетях после появления на экранах. Теперь сама К-мода становится одной из частей корейской культуры.

Ключевые слова: азиатские мотивы в одежде, этнические мотивы, современный дизайн одежды, анализ корейского костюма.

В определенном смысле мир увидел «Корейскую волну» благодаря экономическому кризису 1997 года, когда стало ясно, что экспорт только техники и автомобилей не способен гарантировать стабильность экономики. Страна поставила на развитие инноваций и цифровых технологий, и не проиграла. Сотни миллионов долларов вкладывались Кореей в развитие высокотехнологичных стартапов и игровую индустрию.

Очевидно, что популярность корейских К-поп групп, сетевых игр и сериалов росло, а это итог продуманной государственной политики. Еще большее внимание пришло к Южной Корее в 2012 году, когда певец Пак Чжэ Сан, известный как PSY (Псай), выпустил трек «Gangnam Style», который собрал 3,9

миллиардов просмотров. После выхода «Gangnam Style» корейской музыкой заинтересовались во всем мире – хотя клип PSY является скорее пародией на все то, что представляет собой К-поп.

К-поп – это группы молодых людей или девушек с «кукольной» внешностью, которые поют и танцуют на сцене и собирают огромные стадионы, а также миллионные просмотры на YouTube. Именно К-поп стал ключиком к распространению корейской культуры во всем мире. Вместе с сериалами, видеоиграми, национальной кухней, одеждой страна начала завоевывать весь мир [1].

Национальный костюм настолько любим в стране, что актуален и сейчас. Кроме того, современные корейские дизайнеры нередко используют его мотивы при конструировании новых моделей. Модные показы в Корее не обходятся без классического ханбока и вещей, созданных по мотивам хан бока .

Издавна в дизайне современного костюма использовали этнические мотивы, которые добавляют новую экзотическую красоту модной одежде. По причине быстрого социально-экономического развития стран Восточной Азии и успеха их дизайнеров, например, Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto и Takada Kenzo [2], в современном дизайне интенсивно используют уникальную красоту этнических мотивов.

Автор статьи создала одежду на основе корейского национального костюма, поэтому разработала свой современный дизайн ханбока. Автор искала форму для костюма, и решила, что если убрать юбку (чима) и удлинить пиджак (чегори), то получится современный спортивный костюм, который можно надеть и на прогулку с друзьями и на вечернее мероприятие, надев на себя не велосипедки, а юбку длины миди или свободные брюки. Кроме удлинения и добавления объёма в чогори, автор ничего не изменил в жакете для того, чтобы сохранить элементы традиционного костюма.

Вывод.

Ханбок является не просто традиционной корейской одеждой, но и частью культурного наследия, которым корейцы гордятся. Ханбок, который лишь незначительно меняется в зависимости от сезона, социального статуса и ситуационного

Одна из многих характерных особенностей Кореи заключается в том, что страна находит идеальный способ объединить свою современную культуру с традиционными аспектами, а ханбок – это часть тысячелетних традиций, которые, я уверена, не исчезнут из современной культуры Кореи еще долгое время! Подтверждением этому служит популярность современных дизайнерских работ в мире моды на основе традиционной корейской одежды – ханбока.

Список использованных источников:

1. <https://realnoevremya.ru/articles/187192-v-chem-fenomen-k-pop-i-pochemu-on-zahvatyvaet-mir>
2. <https://docplayer.ru/39643269-Vypusknaya-kvalifikacionnaya-rabota-magistra-na-temu-etnicheskie-motivy-v-dizayne-sovremennogo-kostyuma.html>
3. <http://o-koree.blogspot.com/2012/05/blog-post.html>
4. <https://docplayer.ru/39643269-Vypusknaya-kvalifikacionnaya-rabota-magistra-na-temu-etnicheskie-motivy-v-dizayne-sovremennogo-kostyuma.html>
5. <https://docplayer.ru/108342186-Hanbok-nacionalnyy-tradicionnyy-kostyum-zhiteley-korei.html>
6. [https://wikichi.ru/wiki/Lee_Young-hee_\(designer\)](https://wikichi.ru/wiki/Lee_Young-hee_(designer))
7. https://www.cosmo.ru/fashion/star_style/hanbok-po-novomu-razbiraemsya-v-trende-ot-koreyskih-dizaynerov/

СЕКЦИЯ 3. МУЖЧИНА, ЖЕНЩИНА, РЕБЕНОК КАК СУБЪЕКТЫ ДИЗАЙНА

УДК 391:392.3

ФГБОУ ВО «Херсонский технический университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Акулич Л.С.
магистрант кафедры дизайна

ВЕЧЕРНИЕ ПЛАТЬЯ КАК ОТРАЖЕНИЕ ЭВОЛЮЦИИ ЖЕНСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Аннотация. Статья анализирует, как вечерние платья отражают изменения в представлениях о женской идентичности на протяжении различных исторических эпох. Рассматривается влияние социальных, культурных и технологических изменений на дизайн вечерних платьев. Особое внимание уделяется тому, как эволюция моды вечерних платьев отображает изменения в социальном статусе женщин и их самовосприятии. Исследование опирается на анализ модных тенденций от викторианской эпохи до современности, а также включает рассмотрение влияния знаковых фигур моды и культурных икон.

Ключевые слова: вечерние платья, женская идентичность, мода, социальные изменения, культурное влияние, эволюция моды, викторианская эра, современные тенденции, дизайн одежды, символизм в моде.

Элегантность вечерних платьев – это явление, которое пережило столетия, отражая изменения социальных, культурных и художественных тенденций, а также взгляды на женскую идентичность. Начиная с великолепия викторианских нарядов и заканчивая современной изысканностью, каждая эпоха внесла свой вклад в эволюцию вечерней моды. От викторианских платьев, отличающихся своей сложностью и великолепием, до сдержанности и элегантности эпохи Ар-деко, и далее, к пышной роскоши, предложенной Кристианом Диором в послевоенный период – каждый исторический момент вносил свой неповторимый вклад в фасоны, материалы и идеологию вечерних платьев [1].

Создание вечернего платья – это искусство, отражающее образ эпохи, её культуры и технологий. Викторианская эпоха отмечена роскошными тканями и вычурными деталями, подчеркивающими статус и богатство. В то время как флэпперские платья 1920-х годов отражали дух свободы и автономии, олицетворяющийся в менее скованных силуэтах и более коротких подолах, предвещающих новую эру самовыражения женщин. Переход к естественным линиям и меньшей структурности в стилях платьев был мощным сигналом о социальных переменных в обществе и о перемене женских ролей.

В то время как Золотой век Голливуда сформировал мечты о гламуре и роскоши, показывая вечерние платья как символы роскоши и элегантности на красной дорожке, поствоенные дизайнеры вносили свой вклад, представляя стили, которые сочетали в себе изысканность и практичность. В эпоху оптимизма после Второй мировой войны, пышные и роскошные ткани возвращались на передний план, а Диоровский «Новый взгляд» вновь ввёл в моду ультра-женственные силуэты [2, с. 116].

Анализ вечерних платьев как средства выражения идентичности можно провести, исходя из того, как одежда служит не только покровом для тела, но и визуальным языком, который сообщает о личности, культуре и социальных установках человека. В исследовании роли моды в самовыражении и идентичности подчеркивается, что выбор одежды отражает личные характеристики, культурные нормы и социальные ожидания. Например, в молодёжной культуре одежда может выражать характер, качества и идеалы, а модные выборы помогают молодым людям создать идентичность и получить социальное одобрение.

Одежда служит формой невербального общения, которое сигнализирует о множестве аспектов идентичности, включая культурные требования, групповую идентичность или личные предпочтения. Например, выбор вечернего платья может сказать о культурной принадлежности, гендерной идентичности или даже вторичных идентификаторах, таких как личные интересы [3, с. 221].

Кроме того, способ одевания может повлиять на восприятие личности человека другими, что подтверждается исследованиями, показывающими, что сексуализированная одежда может влиять на восприятие девочек и женщин. Исследования показывают, что одежда, которая воспринимается как провокационная, может привести к объективации и негативным стереотипам.

Данные факты доказывают, что вечерние платья могут быть мощным средством самовыражения, которое крайне значительно в формировании личной идентичности. Однако, выбирая платье, важно помнить о том, что оно может невольно отправить определённые сообщения о личности и социальном статусе носителя.

Современные тенденции в дизайне вечерних платьев отражают широкий спектр эстетических идей, позволяющих выразить индивидуальность и социальную идентичность носителя. Например, в 2024 году дизайнеры стремятся к балансу классической элегантности и новаторства, используя как традиционные, так и более отважные элементы в своих творениях.

Такие классические силуэты, как платья линии А и русалка, остаются популярными благодаря их способности подчеркивать фигуру и добавлять торжественности образу. В то же время наблюдается возвращение строгих и минималистичных дизайнов, которые выделяются чистотой линий и сдержанными украшениями. Однако, даже в этих сдержанных моделях можно встретить смелые элементы, такие как высокие разрезы и продуманные вырезы, которые придают образу современный край [4].

Текстуры и украшения важны в современном дизайне вечерних платьев. Бархат возвращается на передний план, принося с собой ощущение роскоши и немного винтажного шарма. Атлас, шифон и тюль также остаются в тренде, создавая игру прозрачности и намеков на обнаженность, но при этом оставаясь изысканными и элегантными.

Цветовая палитра вечерних платьев также разнообразна. От теплых нейтральных оттенков, таких как бледно-розовый, шампань и бежевый, до ярких и насыщенных цветов, таких как изумрудный зеленый, королевский синий и глубокий бордовый – каждый цвет может стать выражением настроения или культурной принадлежности [5, с. 655]. Изменение сезонов также влияет на тенденции цвета в вечерних платьях. Весной предпочтение отдается пастельным тонам, в то время как осенью популярны более насыщенные, теплые оттенки, отражающие смену времён года.

Всё это также показывает, что современные вечерние платья предлагают невероятное множество способов для самовыражения, позволяя женщинам выбирать образы, которые отражают их личные вкусы, социальную идентичность и мировоззрение.

Выбор вечернего платья для самовыражения – сложное решение, которое отражает личный стиль, индивидуальную психологию и культурные нормы. Психологическое влияние выбора одежды на самовосприятие и уверенность в себе хорошо изучено. Одежда - это не только прикрытие тела, но и демонстрация своей идентичности внешнему миру. Наша одежда служит абстрактным отображением того, кто мы есть, на что влияют различные факторы, такие как личность, культурное происхождение, социальный статус и индивидуальные предпочтения.

Выбор вечернего платья, в частности, является формой самовыражения, которая может раскрыть различные грани личности человека. Это может быть от утонченности и элегантности до смелости и креативности. Процесс выбора вечернего платья может стать мощным инструментом в формировании самовосприятия человека и его восприятия другими людьми. Психологические исследования показывают, что определенные стили одежды могут привести к объективизации, влияя на восприятие человека с точки зрения его самостоятельности и компетентности.

Современный социологический ландшафт свидетельствует о сдвиге в восприятии женской моды. Сейчас признается, что женственная одежда не уменьшает силу, а увеличивает ее, и это видно из выбора трендов. В моде как смелые цвета, так и мягкая женственность, отражающие разнообразную палитру личного самовыражения. Перекрестное опыление моды и искусства привносит скульптурные детали в дизайн вечерних платьев, указывая на то, что модный выбор, который мы делаем, глубоко встроен в культурную ткань.

По сути, психология выбора вечернего платья для самовыражения коренится в желании отразить наше внутреннее «я» через внешний облик. Платье становится холстом для демонстрации нашей личности, настроения и социальной идентичности. Поэтому, будь то нестареющая элегантность классического платья или смелое заявление современной модели, выбранное вами вечернее платье – это послание миру о том, кто как женщина видит себя и как видят её окружающие.

В заключении работы можно подчеркнуть, что мода и стиль одежды являются не просто способом покрыть тело или следовать трендам, но и мощным средством коммуникации, позволяющим индивиду выразить свою уникальность и внутренний мир. Выбор вечернего платья несёт в себе глубокий психологический смысл и связан с личными предпочтениями, культурными нормами и общественными ожиданиями. Этот выбор может отражать нашу индивидуальность, стремления и мировоззрение, а также влиять на восприятие нас другими людьми и нашу самооценку.

Исследования в области социальной психологии одежды показывают, что одежда может быть не только источником самовыражения, но и способом достижения социального признания. В то же время, выбор слишком провокационного или сексуализированного наряда может привести к нежелательному эффекту объективации, что влияет на восприятие человека как личности с определенными качествами и способностями.

Список использованных источников:

1. Соломон М. Психология моды: как внешний вид влияет на наше поведение // *Мода и право*. – 2023. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.michaelsolomon.com/fashion-psychology> (дата обращения: 12.04.2024).
2. Графф К.М., Муртен М., Тиггеманн М. Влияние сексуализированной одежды на восприятие молодых девочек: экспериментальное исследование // *Журнал социальной психологии одежды и тела*. – 2012. – Т. 41. – С. 115–128.
3. Гурунг Р.А., Чрусер П. Влияние провокационной одежды на восприятие женщин: экспериментальное исследование // *Журнал социальной психологии одежды и тела*. – 2007. – Т. 36. – С. 214–225.
4. Маринелли Дж. Психология моды: возвращение к женственности и социологические импликации // *Psychology Today*. – 2023. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.psychologytoday.com/intl/articles/the-psychology-of-fashion> (дата обращения: 12.04.2024).
5. Тиггеманн М., Эндрю Р. Одежда и самовосприятие: влияние типа одежды на самооценку и настроение у женщин // *Журнал социальной психологии одежды и тела*. – 2012. – Т. 42. – С. 647–656.

СОВРЕМЕННЫЙ ЖЕНСТВЕННЫЙ ОБРАЗ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ СЕМИОТИЧЕСКОГО КОДА РУССКОГО НАРОДНОГО КОСТЮМА

Аннотация. Работа направлена на изучение семиотики русского народного костюма и образа женственности в современном понимании. Систематизированы особенности русского народного костюма для возможности его использования в создании современного женственного образа.

Ключевые слова: семиотика, русский народный костюм, женственность, мода, семиотика, русский народный костюм, женственность, мода.

Русская мода всегда черпала вдохновение в различных культурах: от тюркских до европейских наций. И если в допетровскую эпоху женский образ был более «русским», национальным, то с начала правления Петра I взгляд на моду значительно претерпел изменения. Смена костюмов влекла за собой не столько смену тканей и силуэтов, как смену взглядов на женский образ и, соответственно, женственность.

Семиотика костюма также претерпела изменения. Ведь костюм – один из важнейших атрибутов человека, который содержит информацию о возрасте, этнической и половой принадлежности личности, ее профессии и социальном статусе [1].

В настоящее время на женский костюм особо накладывается и еще одна задача – показать женственность его носителя. Женственность – ментальное образование, сформированное социокультурно – историческими представлениями о качествах, значении и месте женщины в обществе [2]. Если женственность прошлого строилась на противопоставлении двух начал – мужского и женского, то современная женственность утрачивает эти аксиологические ориентиры, так же как преодолевает «омужествление» женщины как ее стремление проявить себя в качестве разнообразно действующего субъекта через подражание мужскому стилю жизни (поведения) [2].

Современная женственность – результат многочисленных перемен, которые произошли во всех сферах жизнедеятельности российского общества [3]. Так как современная мода крайне разнообразна и женщины спокойно могут носить брюки, юбки, платья и выйти в свет в спортивном образе,

то и элементы русского народного костюма в наше время также часто встречаются в образах нынешних женщин.

Для них, в современном мире, полном стрессов и гонки за успехом, женственность становится вызовом для каждой представительницы прекрасного пола.

Целью исследования является изучение аспектов женственности современного мира и сравнение их с аспектами женственности русского народного костюма.

Важными аспектами в современном женственном образе можно выделить:

- женственные предметы гардероба: юбки, блузы, сарафаны;
- детали в одежде: воланы, рюши, широкие рукава;
- наряд скорее закрыт и скромнен;
- незначительные, но важные детали – расстегнутая пуговица на блузе, брошь или небольшая вышивка;
- расслабленная посадка костюма [4].

Далее следует отметить особенности национальной одежды в России:

- наряд был многослойным, особенно у женщин.
- одежда свободного покроя.
- костюмы русского народа имели общий обязательный элемент – пояс.
- одежда, даже повседневная и рабочая, была украшена вышивкой.
- обязательным элементом как мужской, так и женской одежды был головной убор [5].

Таким образом, можно отметить, что если русский народный костюм во времена его ношения имел не только сакральное значение, но и социальное, то есть помогал определить положение женщины в обществе [6], то в современном мире его элементы уже не несут такую большую направленность, но помогают женщинам не только почувствовать себя «ближе к своей истории», но и показать свою женственность.

Список использованных источников:

1. Митяева Е. Ю. Семиотика костюма в истории моды. Электронный научно-практический журнал «Студенческие научные исследования» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://student.snauka.ru/2014/04/2195> (дата обращения: 18.02.2024).
2. Ершова Н. М. Женщины большого города в поисках себя: сущность современной женщины / Н. М. Ершова // Современный город: социальность, культуры, жизнь людей. – М., 2014.
3. Зотова Д. М. Современная женственность. Мир науки. Социология, филология, культурология / Д. М. Зотова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sfk-mn.ru/PDF/09SFK216.pdf> (дата обращения: 18.02.2024).
4. Павловская А. Женственность снова в моде? / А. Павловская [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/YLdx4qQTDiK8m4sf> (дата обращения: 18.02.2024).
5. Иришкины Куклеши. Особенности национальной русской женской одежды. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.livemaster.ru/topic/2164361-osobennosti-natsionalnoj-russkoj-zhenskoj-odezhdy> (дата обращения: 18.02.2024).
6. Традиционная культура и народное творчество. Визуальная культура девичества. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vk.com/wall-161686479_3718 (дата обращения: 18.02.2024).

ФГБОУ ВО «Херсонский технический университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Черняева Б.В.
магистрант кафедры дизайна

Смирнова А.Ю.
преподаватель кафедры дизайна

Якимчук Е.В.
к.т.н., доцент,
заведующая кафедрой дизайна

ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ ЗАПАДНЫХ МОДНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ НА РОССИЙСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ

Аннотация. Российская индустрия моды, переживая период активного роста, находится в постоянном диалоге с мировыми модными тенденциями. Западные модные дома, задавая тон глобальным трендам, оказывают значительное влияние на творческие решения российских дизайнеров. Однако взаимодействие с западными тенденциями несет в себе как возможности, так и вызовы, требуя от российских дизайнеров поиска баланса между адаптацией к глобальным течениям и сохранением собственного уникального стиля.

Ключевые слова: западные тенденции, российские дизайнеры, мода, стиль, дизайн, самобытность, идентичность, глобализация.

Западные модные тенденции имеют значительное влияние на российских дизайнеров уже несколько десятилетий. Влияние западных модных трендов началось в самом конце XX века, когда в России открылись магазины с мировыми брендами и стали доступны коллекции известных западных дизайнеров. После распада Советского Союза в 1990-х годах российская мода пережила трансформацию, ознаменовавшуюся притоком западных модных влияний.

В настоящее время одним из ключевых факторов, способствующих переносу западных модных тенденций на российских дизайнеров, является участие во всемирно известных мероприятиях модной индустрии, таких как Недели моды в Париже, Милане, Нью-Йорке и Лондоне. Российские дизайнеры все чаще участвуют в этих показах, где могут наблюдать за последними тенденциями и обмениваться опытом с их зарубежными коллегами. Кроме того, развитие социальных сетей и интернета облегчило доступ российских дизайнеров к западным модным источникам. Они могут следить за последними тенденциями в режиме реального времени и общаться с международным сообществом модных профессионалов.

Российские дизайнеры часто берут вдохновение из западных идей и трансформируют их в свой уникальный стиль – они сохраняют российскую культуру и национальные традиции, добавляя к ним элементы западной моды. А кто-то и вовсе копирует, и не считает нужным заниматься поиском своей уникальности.

Примером нововведений, которые пришли из западной моды и были успешно адаптированы российскими дизайнерами, является удобная и практичная одежда в стиле стритвир – уличная мода. Уличная мода и стиль стритвир, зародившиеся в западных странах, таких как США и Франция, приобрели огромную популярность во всем мире, в том числе и в России. Этот тренд, популярный среди молодежи, был успешно внедрен в коллекции таких брендов как Gosha Rubchinskiy, Nina Donis, Vika Gazinskaya и другие. Дизайнер Гоша Рубчинский смешивает в своих коллекциях элементы советской эстетики с уличной модой и спортивными элементами. Он отражает в своих работах русскую культуру и историю, добавляя к ним современные западные тренды.

Сравнение западных и российских коллекций показывает, что российские дизайнеры пытаются встать на твердый мировой уровень и пытаются соответствовать диктованной нам моде. Они активно участвуют в международных показах моды и сотрудничают с западными брендами. Но слепое следование западным модным тенденциям усиливает влияние западной культуры на российское общество, что может привести к утрате собственных культурных ценностей. Российская молодежь активно копирует западные тренды, стремясь соответствовать модным тенденциям. Однако это массовое подражание приводит к утрате собственной уникальности и самобытности. Популярность западных брендов и копирование их стиля снижает спрос на продукцию российских дизайнеров, что ограничивает их возможности для развития и роста.

Чтобы сохранить российскую самобытность в моде, необходимо найти баланс между следованием глобальным трендам и развитием собственной идентичности. Российские дизайнеры должны вдохновляться своей культурой и традициями, создавая уникальные и узнаваемые коллекции. Молодежь необходимо вдохновить для того, чтобы они поддерживали отечественные бренды и не боялись экспериментировать со своим стилем, выражая свою индивидуальность через моду.

Для того чтобы это появилось необходимо возвращать гордость и любовь за российскую культуру, к нам самим и то, что мы делаем. Возвращение гордости и любви к собственной культуре является важнейшим фактором для развития самобытной российской моды.

Необходимо развивать инфраструктуру и поддерживать молодых дизайнеров, чтобы они имели возможность проявить свой талант и были вдохновлены создать собственные тренды, отражающие российскую идентичность. Поддержка отечественных дизайнеров имеет решающее значение для развития российской модной индустрии. Покупая одежду российских брендов, люди вносят вклад в экономику своей страны и способствуют созданию рабочих мест в индустрии моды. Кроме того, это помогает продвигать уникальные таланты и творческие видения российских дизайнеров. Такой подход не только позволит создать модную индустрию, представляющую уникальную культуру страны, но и вдохновит молодое поколение и окажет влияние на мировую моду.

Долгое время мода в России не воспринималась как самостоятельное явление, а рассматривалась лишь как средство поддержания приемлемого уровня жизни. Российские дизайнеры чрезмерно ориентируются на западные тенденции, не развивая собственной идентичности. Это приводит к зависимости

от чужой культуры и подавлению творческого потенциала отечественных специалистов.

Нельзя не отметить, что с началом СВО уход западных брендов из России стал возможностью для развития российских брендов и дизайнеров. Появление свободного пространства на российском рынке стало стимулом для местных компаний расширять свою деятельность и укреплять свои позиции. Кроме того, отсутствие прямой конкуренции со стороны западных марок способствовало росту доверия к российским брендам среди потребителей. Многие российские бренды одежды начали более активно инвестировать в развитие своих коллекций, улучшение качества продукции и взаимодействие с потребителями через цифровые каналы общения. Это позволило им создавать уникальные, качественные и модные коллекции, которые нашли отклик у российских покупателей. В конечном итоге это подтверждает, что кризис может стать стимулом для развития и самореализации для отечественных брендов.

Важно помнить, что мода – это не только следование трендам, но и возможность выражать свою индивидуальность и уникальность. Российская мода имеет богатое наследие и потенциал для развития. Поддерживая местных дизайнеров и бренды, мы сохраняем культурное разнообразие и способствуем созданию инновационных и стильных коллекций, отражающих уникальность российской культуры. Россия может стать новым центром моды, где ценится не только красота, но и культурное наследие страны.

Список использованных источников:

1. Ялунер Е.В. Российская индустрия моды: проблемы и перспективы. 2019. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://roscongress.org/materials/rossiyskaya-industriya-mody-problemy-i-perspektivy/?ysclid=lfwglwut8j546543663> (Дата обращения 21.05.2024).
2. Собака ПРМ. Навязали и пропали: как западные бренды все это время влияли на фэшн-индустрию в России? 2022. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.sobaka.ru/prm/fashion/stuff/158811> (Дата обращения 21.05.2024).
3. Ференц Я. Западное влияние на индустрию моды в России и что ее ждет в ближайшем будущем. 2019. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://designersfromrussia.ru/zapadnoe-vliyanie-na-industriyu-mody/> (Дата обращения 21.05.2024).
4. Курбанова Н. Известия. Как отечественные бренды заменяют иностранные. 2024. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://iz-ru.turbopages.org/iz.ru/s/1634506/naina-kurbanova/velikie-luki-kak-otechestvennye-brendy-zameniaut-inostrannye> (Дата обращения 21.05.2024).
5. ADME. История дизайнера Гоши Рубчинского, который пленил весь мир любовью к кириллице и вернул моду лихих 90-х. 2023. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://adme.media/articles/istoriya-dizajnera-goshi-rubchinskogo-kotoryj-plenil-ves-mir-lyubovyu-k-kirillice-i-vernul-modu-lihix-90-h-2511036/> (Дата обращения 21.05.2024).

ПРЕДМЕТНОСТЬ ЖЕНСТВЕННОГО ОБРАЗА В РУССКОМ ТРАДИЦИОННОМ КОСТЮМЕ

Аннотация. В работе рассматривается традиционный русский женский костюм с его составляющими элементами, которые создают яркий феминный образ, являющиеся маркерами русской женственности. Раскрыто понятие и феномена женственности в традиционном русском костюме в контексте женственного образа. Предметную базу исследования составляют костюмы XVIII-XIX века разных русских губерний.

Ключевые слова: традиционный русский костюм, женский костюм, головной убор, сарафан, женственность.

Исследуемый период времени XVIII-XIX века представляет интерес тем, что не смотря на костюмную реформу Петра I, традиционный костюм уходит из придворной жизни и становится народным. Это время расцвета ярмарок и промыслов, что способствовало развитию костюма. Костюм остается в купечестве, мещанстве, крестьянстве, сохраняя свои традиции и самобытность. Русский традиционный костюм оставил в себе много старославянского, византийского и добавил этнические элементы разных губерний. Не смотря на высмеивание и критику, русский традиционный костюм переходил из поколения в поколение. Люди «крепилась старины», чтити обычаи, как того завещала церковь.

Для достоверного анализа выбраны экспонаты из галереи костюма реставрационно-хранительского центра «Старая Деревня» Государственного Эрмитажа.

Женственная одежда акцентирует внимание на хрупкости и нежности женщины. Женственность – это противопоставление мужественности. Женственность отражается не только в костюме, но и манере поведения.

В книге «Европа и душа Востока» (1938 г.) автор высказывает восхищение русской женщине и ее умению сочетать в себе множество качеств и функций: возлюбленная, жена, мать, хозяйка, мастерица, очень набожная, сердобольная и практичная. «К этим качествам добавляются еще грация и мягкость, свойственные славянам...» [1,с. 184]. Все эти качества несет в себе русский традиционный костюм.

Стереотипный образ женственности в русской традиции ассоциируется с сарафаном или паневным комплектом, с аккуратно убранными волосами, грациозной походкой и ровной осанкой. Билибин И.Я. в своей статье, описывая красоту русского костюма утверждает: «Бывает красота движения и красота покоя. Русский костюм – это красота покоя» [2,с. 456]. Женский костюм статичный, монолитный и многослойный.

Символом женственности русского традиционного костюма можно считать «дымковскую» барыню, матрешку и куклу-грелку («баба на чайнике»). Каждая из них раскрывает женственность с разных сторон. Например «баба на чайнике» обязательный атрибут чаепития и оберег в доме, сохраняет тепло, защищает от злого духа и показывает мастерство хозяйки. Матрешка многогранна, она включает разные социальные женские роли, реализуемые одним человеком. Прямая трансляция женственности в матрешке проявляется в образе женщины-матери, а также в отсылке на многослойности костюма. Дымковская барыня транслирует женственный образ, пышущий здоровьем и репродуктивной привлекательностью, устойчиво выстроенный, со своим внутренним стержнем, энергичный, счастливый, яркий и насыщенный.

Элементы женского традиционного костюма функционально сконструированы для материнства. При императорском дворе кормилицы носили традиционный костюм. Феномен устойчивого существования женского традиционного костюма заключается в его гиперженственности, за счет красоты форм, обилия отделки оригинальности с одновременной комфортностью исполнения, воплощением образа кротости и набожности.

Домотканые ткани были плотные и тяжелые, частично костюм имел стеганные детали и большое количество увесистой отделки. Многослойный костюм и тяжелый головной убор не мешал женщине «плыть, словно лебедь». Семантика образа птицы олицетворяет женщину. В книге «Русский народный костюм. Универсальный подход» автор высказывает предположение о названиях женских головных уборов и о том, что сама птица это символ женского начала. Так как головной убор стремится в высь, то и названия им давались «птичьи»: «кокошник» («кокошь» – петух), «кика», «кичка» (утка), «сорока». Также автор акцентирует внимание на сакральном отношении к волосам и головным уборам. В разные периоды, у разных народов существовала традиция смены одной девичьей косы на две женские, которые олицетворяют родовое начало и приобретение суженного, переплетение их жизненного пути. Меняется и головной убор с девичьего венца, повязки, коруны и накосника на кокошник и плат. Женские и девичьи головные уборы являлись украшением и оберегом одновременно.

Головной убор был обязательной частью костюма, который закрывал все волосы. Ходить «простоволосой» было неприлично. Женский головной убор, как и весь костюм, несет информацию о ее обладательнице. Например, неповторимый торопецкий кокошник «шишак», показывает благополучие и плодовитость рода количеством шишек из жемчуга. Так же плодовитость женщины можно было определить по рогатой кике. Чем длиннее рога, тем

больше детей. Рога показывали высокий статус обладательницы. Костюм дополняется повойником или кокошником, наклонником.

Нарядный головной убор это богатое украшение с применением бирюзы, хрусталя, стекла, рубленного и скатного жемчуга. Головные уборы украшались галуном, позументом, золотым шитьем, канителью, битью, вышивкой в технике сажения по бели. Кокшник создавался из дорогостоящей и красивой ткани. Богато украшались даже невидимые детали. Большую часть работы выполняла хозяйка костюма. Кокошник – самая яркая и узнаваемая деталь женского костюма, но именно платок останется в женском костюме.

Сарафан в русском традиционном костюме стал символом русской культуры. Именно сарафан получил название «русский сарафан». Ни что так не подчеркивало женскую красоту и стать как сарафан. Первое упоминание о них относится к 1376 году в Никоновской летописи [3]. Заимствованное слово «сарафан» в русских деревнях звучало редко. Чаще – костыч, штофник, рытник, маренник, китайник, кумачник, синяк, андакар, дубас или косоклинник. Сарафаны принято делить на 4 большие группы, каждая из которых делится по тканям и отделке, особенностям конструкции.

Рубаха – это основа не только женского костюма, но и мужского, и детского. Особенности женской рубахи: обилие сборок на горловине и рукаве и обилие вышивки. Вышивка определяла принадлежность к губернии, выступала как оберег. Рубаха являлась сакральной частью костюма, как и пояс. Девушки изготавливали рубахи для жениха и будущей свекрови собственноручно. Различали рубахи с «долгими рукавами». В некоторых моделях рукава шились из более тонкой и дорогостоящей ткани, отличной от ткани основы, которая была не видна под сарафаном. Такие рубахи называли «рукава». Надевая «печальную» рубаху женщина заявляла, что она скорбит.

Для женского традиционного костюма одним из элементов одежды является «душегрея». В разных губерниях бытовали ее названия: епаничка, перышко, коротена, кафтанчик. Душегрея также транслировала информацию о достатке и благополучии семьи. Она обильно украшалась вышивкой золотом и частыми складками на спинке – борами. Такая отделка придавала жесткую форму душегреи.

Распространенным элементом женского традиционного костюма был шугай. На спинке он украшался складками, по краям позументом, мог иметь воротник и меховую оторочку. Особенность шугая – одна сторона полы в нижней части углом заходила на другую создавая асимметрию.

В истории развития костюма прослеживается повторение и цитирование традиционного костюма. Художники по костюму, модельеры и дизайнеры в разный период, удачно вписывали в современный костюм элементы женственности русского традиционного костюма. Народная мудрость гласит «Не забывайте старь – она новизну держит». На данный момент у дизайнеров прослеживается преемственность традиций костюма.

Список использованных источников:

1. Вальтер Шуберт. Европа и душа Востока.//Москва «Русская идея» 2000, 184 с.
2. Билибин И.Я. Несколько слов о русском костюме в XVI-XVII вв.//Старые годы. СПб.,1909, 456 с.
3. Некрасова Наталья, Тарасова Нина. Русский костюм с сарафаном. Традиции и трансформации.//Москва «Бослен» 2024.
4. Каршинова Л.В. Русский народный костюм: Универсальный подход. Серия «народный костюм как целостное мировоззрение».//Белые альвы, 2005.
5. Быков А.В. Народный костюм Вологодской области. Костюм Кадниковского уезда вологодской губернии XIX— начала XX вв.//Вологда «Газета», 1990.

СЕКЦИЯ 4. ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПО ОТРАСЛЯМ

УДК 004.82

ФГБОУ ВО «Херсонский технический
университет», г. Геничск,
Российская Федерация

Снадная В.В.
студент 1-го курса кафедры дизайна

Баданова К.М.
преподаватель кафедры дизайна

НЕЙРОСЕТИ В ЦИФРОВОЙ МОДЕ: ЭВОЛЮЦИЯ СТИЛЯ И ТРЕНДОВ

Аннотация. В данной статье изучается роль нейросети в развитии цифровой моды, ее влияние на стиль и тренды. Так же дан анализ применения искусственного интеллекта для создания и прогнозирования модных тенденций. Основываясь на исследованиях и практических примерах, рассматриваются ключевые достижения и перспективы дальнейшего развития данного направления в модной индустрии.

Ключевые слова: нейросети, цифровая мода, эволюция стиля, тренды, модные тенденции, анализ моды, искусственный интеллект.

В современном мире цифровая мода стала неотъемлемой частью современной индустрии моды. Этому за последние годы поспособствовал рост технологий, в том числе развитие нейросетей и искусственного интеллекта. Нейросети предоставляют нам новые возможности и инструменты для обработки, анализа и создания какого-либо контента. Это формирует новый слой эволюции стиля и трендов в цифровой моде.

Наша основная задача состоит в рассмотрении роли нейросетей в развитии цифровой моды, их воздействия на модные тенденции и эволюцию стиля. Мы будем анализировать применение нейросетей в создании новых образов и прогнозировании будущих модных тенденций.

Автор Людмила Норсоян считает: «Цифровой мир и цифровая мода в нем – как раз прекрасная история про удержание внимания и удержание творческого и физического потенциала человека. Физическую одежду мы тоже будем носить, у нее будут свои функции: защиты от агрессивной внешней среды, радости социализации, общения. А цифровая одежда будет для наших цифровых Альтер эго: там мы будем развлекаться по полной программе».

Как и во многих других отраслях нейронные сети играют ключевую роль в цифровой моде, они помогают дизайнерам и брендам быть более

инновационными, эффектными, адаптивными к потребностям современного рынка моды, а также помогают оживить показ и разработать концепт.

Каждая из нейросетей имеет свою определенную задачу:

– **Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E, Phygital+** – генерируют изображения по текстовому описанию.

– **Runway Gen-2, PikaLabs, Sora** – генерируют видео по текстовому описанию и фото.

– **Dressx** – ai-примерка.

Поэтому можно согласиться с этим мнением, так как для реализации своих идей в цифровой моде, помогают нейросети, они и дают уникальные инструменты и платформы дизайнерам и художникам. Ограничения физического мира, такие как материалы, гравитация и производственные затраты, в виртуальной среде становятся менее значимыми. Благодаря этому открываются новые горизонты, для творчества, которые позволяют создавать невероятные и экспериментальные дизайны, которые в реальной жизни были бы невозможны.

В эпоху информационных технологий внимание человека – одно из самых ценных ресурсов, а изображения или видео, созданные с помощью нейросетей, с их интерактивными и визуально привлекательными элементами способствуют удержанию внимания пользователей. Привлекающий, а самое главное захватывающий опыт, который создают виртуальные примерочные, интерактивные показы мод и виртуальная реальность, удерживают пользователей на длительное время.

Также цифровая мода может способствовать снижению экологической нагрузки на планету. Производство цифровой одежды в нейросетях, в отличие от физической, может снизить потребление ресурсов и уменьшить объем отходов.

Нейросети обеспечивают быстрый анализ данных, оптимизацию производственных процессов, персонализацию предложений и эффективное продвижение. Модная индустрия, благодаря этим технологиям, становится более динамичной и адаптивной к изменениям в потребительских предпочтениях, что позволяет брендам оставаться конкурентоспособными в стремительно меняющемся мире моды.

Кроме того, стоит обратить внимание на множество возможностей, которые предоставляют нам нейросети в сфере цифровой моды.

Во-первых, искусственный интеллект может разрабатывать сложные и уникальные дизайны, которые либо были недоступны, либо сложно реализуемы вручную. Тем самым с помощью алгоритмов генеративного дизайна нейросети могут сочетать различные стили, а также элементы, при этом создавая оригинальные образы и коллекции.

Во-вторых, интерактивные технологии, такие как виртуальные примерочные, основанные на нейросетях, дают возможность клиентам увидеть,

как на них будут выглядеть разнообразные наряды. Таким образом будет большая вероятность повышения конверсии онлайн-продаж и снижения количества возврата того или иного товара.

В-третьих, благодаря нейросетям может развиваться более устойчивая мода, в следствии чего оптимизируется использование материалов и уменьшатся отходы. Это важно в контексте растущего внимания к экологической проблеме.

Историку моды Кириллу Минцеву всегда нравились авангардные, странные объекты – это его реализация. Digital мир позволил ему шире проявиться. А нейросети – выйти за эти пределы, то есть благодаря маскам дополненной реальности, которые в социальных сетях, он может свой созданный арт, перенести на более большой масштаб.

А Татьяна Каи Каи поражает нас своим оригинальным стилем, который сочетает в себе элементы моды, поп-культуры и абстрактного искусства. Разработка нейросети для создания образа в стиле бренда Adidas, дополненного скелетом, является одним из самых ярких проектов Татьяны. Создается глубокий эмоциональный эффект, благодаря контрастности, заставляющий зрителя задуматься о симбиозе внутреннего и внешнего мира. Контрастируя с идеей силы и энергии, традиционно ассоциируемой с спортивной одеждой Adidas, эта комбинация подчеркивает хрупкость человеческого тела и его уязвимость.

С7МБ (бренд одежды), Schema (студия) и Акорто (цифровой художник), создали нейрогенеративные принты для новой коллекции одежды. В своей работе они представляют нейронные связи и глобальную паутину как то, что объединяет всех нас и на сегодняшний день является существенной частью общества. В своём нейропринте они показывают истинную красоту нейронных связей, визуализируя их в виде чёрно-белого паттерна, который при каждом новом просмотре будто бы обволакивает тебя и заставляет остаться и раствориться в окружении. Совместно с нейрохудожниками из студии Schema - Валерией Титовой и Акорто, а также графическим дизайнером Марией Когай, были созданы нейропринты, которые перенеслись на виртуальные и физические модели одежды. В новой коллекции был сделан акцент на возможности нейронных сетей вдохнуть новую жизнь в повседневные образы. При разработке принтов учитывались не только визуальная составляющая, но и основные принципы и стиль бренда, благополучно дополненные нейросетями и 3D-визуализациями.

В результате коллаборации получились не просто базовые предметы гардероба, а настоящие самобытные произведения искусства, где за каждым дизайном стоит своя собственная история.

Также стоит упомянуть о неделе моды, где вся одежда была спроектированная с помощью нейросетей. Это AI Fashion Week, она произвела

фурор, тем самым показав, как искусственный интеллект может не только помочь дизайнерам, но и полностью создать коллекции одежды.

Благодаря стремительному развитию технологий, в том числе нейросетей и искусственного интеллекта, цифровая мода стала неотъемлемой частью современной индустрии моды. Нейросети открывают новые возможности для анализа, создания и прогнозирования модных тенденций, что формирует новый уровень эволюции стиля. Инструменты искусственного интеллекта помогают дизайнерам и брендам быть более инновационными и гибкими к потребностям рынка, создавая уникальные и экспериментальные дизайны, которые часто невозможно реализовать в физическом мире.

Таким образом, предлагая новые перспективы для творчества и устойчивого развития модной индустрии, а также способствуя созданию уникальных и запоминающихся коллекций, нейросети играют ключевую роль в цифровой моде.

Список использованных источников:

1. Норсоян, Л. Цифровой мир и цифровая мода в нем – как раз прекрасная история про удержание внимания и удержание творческого и физического потенциала человека. Вечерняя Москва, 2022.
2. Минцев, К. Авангардные и странные объекты в мире цифровой моды. Digital Fashion Journal, 2023.
3. Каи, Т. Adidas и скелет: симбиоз внутреннего и внешнего мира в цифровой моде. Fashion & AI, 2023.
4. S7МЬ, Schema, Akopto, Титова, В., Когай, М. Нейрогенеративные принты: визуализация нейронных связей в цифровой моде. Art and AI Magazine, 2023.
5. AI Fashion Week. Виртуальные и физические модели одежды, созданные с помощью нейросетей. AI Fashion Week Review, 2024.
6. Норсоян, Л. Нейросети и цифровая мода: как технологии меняют индустрию моды. Fashion Tech Insights, 2023.
7. Минцев, К. История цифровой моды и ее влияние на современную индустрию. Modern Fashion History, 2024.
8. Каи, Т. Цифровая мода и искусственный интеллект: новые горизонты творчества. AI and Creativity, 2023.
9. Титова, В., Когай, М. Нейронные сети и мода: от концепции до реализации. Fashion Tech Journal, 2023.
10. Akopto. Влияние искусственного интеллекта на современные модные тенденции. AI and Fashion Trends, 2023.
11. AI Fashion Week. Как искусственный интеллект трансформирует модную индустрию. Fashion AI Review, 2024.

ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ

Аннотация. В статье рассматриваются технологии виртуальной и дополненной реальности в современном дизайне предметно-пространственной среды. В начале работы анализируется существующий опыт применения этих технологий, производится их краткий обзор. Далее технологии рассматриваются как вектор развития для новых профессий.

Ключевые слова: виртуальная реальность, дополненная реальность, проектирование, трехмерное пространство, технологии, дизайн, дизайн среды, архитектура, симуляторы, тренажеры.

Технологии виртуальной и дополненной реальности в последнее время получили широкое распространение во многих областях нашей жизни. Изначально придуманные для видеоигр, сейчас они вошли в такие сферы, как медицина, образование, военная промышленность, реклама и, безусловно, дизайн. С каждым годом эти технологии становятся всё доступнее и качественнее, поэтому представить без них жизнь в будущем невозможно.

Цель данного исследования – изучить, как VR технологии применяются в дизайне в настоящее время и какое развитие они могут получить в будущем. Поэтому к задачам, которые необходимо решить в ходе исследования, можно отнести выявление проблем, с которыми помогает справиться виртуальная и дополненная реальность, анализ областей дизайна, в которых эти технологии применяются и изучение программного обеспечения, позволяющего создавать VR и AR объекты.

Технологии виртуальной и дополненной реальности помогают дизайнеру наиболее наглядно и понятно продемонстрировать заказчику и пользователям спроектированные решения. У каждого человека в разной степени развито пространственное мышление. Так в статье, опубликованной в журнале «Current Biology» [1], говорится о том, что способности к пространственному мышлению более развиты у людей, живущих в странах с высоким уровнем дохода, например США, Канаде и Австралии, и в каждой точке мира этот показатель разный. Европейские ученые во главе с профессором Хьюго Спирсом из Университетского колледжа Лондона для исследований разработали мобильную видеоигру Sea Hero Quest. Они пришли к выводу, что географическое положение страны и культурные особенности также влияют на пространственное мышление

людей. С возрастом эта способность ухудшается, а также она более развита у автомобилистов, чем у людей, пользующихся общественным транспортом. Таким образом, факторов, влияющих на развитие пространственного мышления очень много.

Поэтому нельзя прогнозировать, что заказчик, обратившийся к дизайнеру, сможет полностью и безошибочно понять его задумку. Планы и схемы обычным людям, не вовлечённым в профессию, в большинстве случаев непонятны, даже фотореалистичные изображения не позволяют представить общую картину и объемное планировочное решение. В виртуальной реальности человек воспринимает объект в целом, в реальном масштабе и пропорциях. Более того, современные технологии позволяют быстро изменять и добавлять детали, что позволяет более глубоко проработать проект. Так заказчик может полностью самостоятельно оценить задумку дизайнера, последнему не приходится «уговаривать» его реализовать проект, а также на словах объяснять конечный итог. При использовании VR технологий не будет сильной разницы между ожиданием и реальностью, результат с большей долей вероятности будет совпадать с проектом. Следовательно, клиент будет уверен, что, вкладывая деньги в проект, он не разочаруется впоследствии.

На распространение AR технологий большое влияние оказала пандемия. Из-за невозможности покупать вещи в реальном магазине, бренды стремились компенсировать этот недостаток внедрением инструментов примерки онлайн. Покупатели могут видеть себя в 3D модели платья, AR-маске, имитирующей косметику, чтобы выбрать наилучший вариант. Дизайнерам даже не нужно обладать специальными знаниями об AR, ведь многие современные инструменты (Spark AR Studio для Instagram и Facebook, Apple ARKIT 3 и Amazon Sumerian) позволяют распознавать тело и лицо и создавать модели за несколько часов, если человек обладает базовыми навыками моделирования. Что же касается сферы интерьерного проектирования, AR-приложение ИКЕА позволяет расставить мебель, а Dulux Visualizer подобрать цвет краски и перекрасить стены в реальном пространстве. Дополненная реальность также является удобным инструментом для промышленных дизайнеров, который помогает оценить, насколько хорошо их разработка впишется в уже существующую среду.

Большое распространение VR технологии получили в архитектуре и дизайне предметно-пространственной среды. Прежде всего, они используются для презентаций концептов. Дизайнерам довольно трудно объяснить свою задумку клиентам на словах, макеты и модели, распечатанные на 3D принтере, также не дают полного представления. VR демонстрирует максимально приближенно к реальности, производит сильное впечатление благодаря новизне и пока что малой распространенности такого способа подачи. Важной частью любого проекта является его реализация. Конечный итог будет лучше, если и все подрядчики будут представлять себе, что должно получиться, поэтому здесь также необходима виртуальная реальность. Она позволяет выбрать из нескольких вариантов наиболее подходящий, оценить, насколько хорошо

разработанный дизайн вписывается в реальный интерьер, а спроектированное здание в городскую среду. Современные традиционные способы проектирования, как правило, занимают много времени для разработки макета и его обработки в редакторах, прорабатывать до мелочей интерьер не представляется возможным. Приложения VR позволяют продумать детали, быстро менять разные модели мебели в одном и том же пространстве, добавлять или убирать декор вместе с клиентом, не тратя времени на дополнительную подготовку.

В настоящее время существует множество программ, позволяющих разрабатывать проект в VR. Благодаря технологии Enscape, работающей в режиме реального времени, проект визуализируется как полностью отрендеренное трехмерное пространство, по которому можно перемещаться и исследовать его со всех сторон в любое время суток. Приложение позволяет исследовать свой дизайн в реализме виртуальной реальности. Для этого необходимо просто подключить гарнитуру виртуальной реальности. Enscape предлагает множество вариантов для совместного использования или совместной работы с кем угодно. Проектные группы, заказчики, потребители и другие заинтересованные стороны могут легко изучить 3D-рендеринг, созданный дизайнером. Им не понадобится ни специальное программное обеспечение, ни сверхмощные компьютеры. Программа позволяет настроить атмосферу, которая поможет представить проект в выгодном свете: отрегулировать плотность и разнообразие облаков, увидеть, как они перемещаются по динамичному небу, настроить время суток, добавить специальные эффекты, а также рассчитать освещенность. Также есть возможность добавить туман, который придает сцене ощущение глубины, делая лучи света более заметными; использовать его для имитации россыпи пыли или слоя густого тумана. Время суток напрямую влияет на цвет тумана; на закате он будет более интенсивным. Глубина резкости позволяет сосредоточиться на той части модели, которая должна выделяться. Это позволит привлекать внимание к одним деталям и размывать другие, чтобы создавать динамичное изображение. Также функционал Enscape позволяет подбирать готовые объекты для декора интерьера и оформления ландшафта [2].

Появление и развитие VR задало вектор развития для новых профессий. Одной из них станет дизайнер виртуальных миров – специалист, разрабатывающий вымышленные пространства. Он создаёт искусственную трехмерную среду, в которую при помощи иммерсивных гарнитур, симуляторов и VR-очков погружается пользователь. Дизайнер придумывает искусственный мир, его концептуальное и стилистическое решение – он может быть реалистичным или полностью вымышленным, определяет, как пользователь будет взаимодействовать со средой, предметами и персонажами, а также сюжет своей разработки. На основе этого он прорабатывает физические особенности придуманного мира, определяет тактильные, визуальные и слуховые ощущения, которые будет испытывать пользователь. Эта профессия уже сейчас становится востребованной в игровой сфере. Так компания Valve, занимающаяся разработкой, изданием и цифровой дистрибуцией компьютерных игр, заявила, что в 2020 году количество новых пользователей выросло до 1,7 млн, а время в игре увеличилось на 30% [3].

VR-архитекторы работают также и над проектами цифровых интерпретаций произведений искусства. Например, в центре М'АРС представлено несколько виртуальных проектов. Один из них – Beyond the Glass, авторская интерпретация шедевров мировой живописи и архитектуры, позволяющая рассмотреть Мона Лизу во всех мельчайших деталях и без ограждений, или же прогуляться по Нотр-Дам-де-Пари, рассмотреть его с разных точек, ранее недоступных зрителям. Проект VR-Gallery дает возможность увидеть в мельчайших подробностях выдающиеся полотна мировой живописи, пройти по залам галерей и музеев, рассмотреть то, что недоступно человеческому глазу в реальности. Можно ощутить переживания Эдварда Мунка во время работы над картиной «Крик», перенестись в воображаемый мир фантазмагорических сновидений Дали или прогуляться от сада Клода Моне в Живерни до мастерской художника [4].

Ещё одно применение профессии дизайнер виртуальных миров – создание симуляторов и тренажёров. Они могут использоваться для тренировок различных специалистов: медиков, пилотов, военных. В таких разработках могут моделироваться реальные ситуации, с которыми может столкнуться человек, что позволит ему отработать необходимые навыки.

Уже сейчас технологии виртуальной и дополненной реальности активно применяются во многих сферах нашей жизни, они усложняются и становятся все более впечатляющими и совершенными, позволяя качественно и быстро создавать проекты. Подводя итоги, стоит отметить, что сейчас VR и AR технологии в дизайне применяются в основном для эффектной презентации разработок, упрощают коммуникацию между заказчиком и дизайнером. Однако, опираясь на статистику темпов роста данного рынка, можно предполагать, что в будущем эти технологии станут популярнее, и с большой долей вероятности будут применяться в качестве удобного инструмента, ускоряющего работу проектировщика, следовательно служить не столько для презентации, сколько для создания проектов.

Список использованных источников:

1. Antoine Coutrot. Global Determinants of Navigation Ability / Antoine Coutrot, Ricardo Silva, Ed Manley, Will de Cothi, Saber Sami, Véronique D. Bohbot, Jan M. Wiener, Christoph Hölscher, Ruth C. Dalton, Michael Hornberger, Hugo J. Spiers. – Текст: электронный // Current biology. – 2018. – URL: [https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(18\)30771-1](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(18)30771-1) (дата обращения: 18.10.2023).
2. Enscape – Real-Time Rendering and Virtual Reality. – Текст: электронный // Enscape™: [сайт]. – cop. 2023. – URL: <https://enscape3d.com/> (дата обращения: 11.10.2023).
3. Лисовицкий А. SteamVR в 2020 году: 1,7 млн новых пользователей и на 30% больше игрового времени. – Текст : электронный // Holographica: [сайт]. – cop. 2023. – URL: : <https://holographica.space/news/steamvr-2020-25960/?amp=1> (дата обращения: 11.10.2023).
4. VR проекты Центра М'АРС. – Текст : электронный // Центр современного искусства М'АРС: [сайт]. – cop. 2023. – URL: <https://centermars.ru/posetitelyam/vr-art-proekty-tsentra-mars/> (дата обращения: 11.10.2023).

ФГБОУ ВО «Херсонский технический университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Борисова Р.В.
студент кафедры дизайна

Большакова С.С.
старший преподаватель кафедры дизайна

СЕМИОТИКА В ДИЗАЙНЕ ТОВАРНЫХ ЗНАКОВ

Аннотация. В статье рассмотрена важность семиотического аспекта при проектировании товарного знака, как эффективного средства создания гармоничного единства формы и содержания. Особенности работы графического дизайнера, как основного визуального коммуникатора и создателя знаковых систем в современном обществе. К средствам семиотического проектирования как эффективному средству создания гармоничного единства формы и содержания в знаковых системах.

Основой для написания тезисов послужил анализ исследований российских и зарубежных авторов, изучающих вопросы семиотического подхода к разработке логотипов и товарных знаков.

Ключевые слова: графический дизайн; товарный знак; логотип; семиотика знаковые системы; кодирование информации.

Жизнь современного человека полна знаков. Любой язык – это система знаков. Математика также представляет собой систему знаков. Правила дорожного движения регулируются знаками. Визуальное искусство наполнено смыслами благодаря особым знакам – цветам, формам, свету [1].

Семиотика – наука, которая изучает закономерности различных знаковых систем. Основоположителем семиотики в начале XX века стал американский философ и математик Чарльз Пирс. Он первым предложил классификацию знаков по замещению референта – объекта или концепции, на которую они указывают. Выделяют три основных типа знаков: индексы, иконы и символы.

Общее свойство любых знаковых систем – возможность закодировать и передать информацию. Из теории информатики «кодирование» – это выражение информации в видоизмененной форме, а «код» характеризуется как совокупность знаков и условий их применения для отражения содержания, имеющегося в словах, фразах и числах. Например, порядок букв в слове, цифр в числе, генетический код, двоичный компьютерный код и т.д. [2].

Индексы – это знаки, которые указывают на связь или причинно-следственную связь с референтом. Например, дым является индексом пожара, потому что он указывает на наличие пожара. Индексы могут быть физическими следами, признаками или указателями, которые связаны с референтом. Пример:

различные спортивные клубы часто используют в логотипах хищников, как символ силы и скорости (рис. 1, 2).

Иконы – это знаки, которые представляют референт путем сходства с ним. Например, фотография человека является иконой этого человека, потому что она представляет его визуально. Иконы могут быть также звуковыми, такими как звук, который имитирует звук птицы [1]. Пример: британская нефтегазовая компания Shell использует в качестве логотипа стилизованное изображение раковины морского гребешка (рис. 3).

Символы – это знаки, имеющие общепринятое значение, которое не связано с референтом непосредственно или визуально. Они основаны на социальных и культурных соглашениях. Например, зеленый свет на светофоре символизирует разрешение движения, а красный свет – запрет. Символы могут быть словами, изображениями, жестами или другими знаками, которые имеют общепринятое значение в определенной культуре или сообществе [3]. Пример: логотип Audi, автомобилестроительной корпорации из Германии – четыре пересекающихся кольца обозначают слияние четырех компаний в один концерн (рис. 4).

Также были проанализированы 3 товарных знака предприятий г. Самара, методом онлайн-анкетирования в социальной сети. Опрошено 24 респондента: 17 женщин и 7 мужчин в возрасте от 18 до 35 лет с высшим и средним профессиональным образованием. Анализу подверглись товарные знаки предприятий Самары разной семиотической природы: 1 икона – ЗАО «Самарский булочно-кондитерский комбинат»; 1 индекс – парфюмерно-косметическая компания ОАО ПКК «Весна»; 1 символ – фабрика мороженого ООО «Сам-По»;

Была проанализирована эффективность семиотических знаков при создании и потреблении товарных знаков 3 самарских предприятий (рис. 5):

- 1) ЗАО «Самарский булочно-кондитерский комбинат»;
- 2) парфюмерно-косметическая компания ОАО ПКК «Весна»;
- 3) фабрика мороженого ООО «Сам-По»;

Исходя из результатов, наиболее узнаваемыми оказались логотипы косметической компании «Весна» (78%) и фабрики мороженого «Сам-По» (72%). Важно отметить, что знаки построены на основе знака-индекса и знака-символа, а логотип «Самарского булочно-кондитерского комбината» – на основе знака-иконы. Анализ результатов опроса показывает, что знаки-индексы и знаки-символы легче запоминаются и опознаются благодаря ассоциативной связи с денотатом. Такие знаки означают то, на что они в данный момент направляют внимание.

Классификация знаков по способу замещения референта помогает нам понять, как знаки функционируют и как они передают информацию. Индексы, иконы и символы играют важную роль в нашем понимании мира и взаимодействии с ним [3].

Дизайн тесно связан с культурными направлениями эпохи на протяжении всей истории своего существования как вида художественно-проектной деятельности. Графический дизайн называют также коммуникационным

дизайном, что подчеркивает его устойчивую позицию в современном обществе, как главного коммуникативного средства.

Актуальность изучения визуальной семиотики графическими дизайнерами оправдана вниманием общества к процессам и способам коммуникации. Семиотика, будучи наукой сравнительно новой, является древнейшей областью знания и практической деятельности человека. Следует отметить её значение для межкультурной и межличностной коммуникации в эпоху стирания культурных и идеологических границ между странами, развитием новых технологий. Взаимодействие с людьми, понимание их слов, мыслей и действий, являются основными условиями существования человека в обществе. Понимание представителя другой культуры позволяет личности понять ключевые идеи и ценности своей культуры, обеспечивает коммуникацию между людьми, делает возможным накопление и передачу социокультурного опыта [6].



Рис. 1 – Логотип спортивного клуба «Гепард»



Рис. 2 – Логотип хоккейного клуба «Florida Panthers»



Рис. 3 – Логотипы «Шелл» с 1900 г. до наших дней



Рис. 4 – Логотип Audi



Рис. 5 – Логотипы самарских предприятий

Графический дизайнер как основной создатель знаковых систем и основной визуальный коммуникатор в современном обществе, должен уметь связывать свою и чужую точки зрения, передавать смысл сообщения, ориентируясь на зрителя. Визуальный посыл реализуется через формальные качества объекта, и для каждой конкретной целевой аудитории характеризуется

своим набором графических приемов и инструментов, который использует дизайнер.

Товарные знаки являются важной составляющей фирменного стиля, так как с их помощью передаются определенные сообщения и создаются ассоциации у потребителей. Они являются визуальными символами, которые представляют бренд или продукт и помогают идентифицировать его.

Товарный знак может быть составлен из различных элементов, таких как графические изображения, типографика, цвета и формы. Каждый из этих элементов имеет свою семиотическую значимость и может передавать определенные значения и сообщения.

Семиотический анализ позволяет исследовать, какие значения и ассоциации возникают у потребителей при взаимодействии с логотипом. Он помогает понять, какие эмоции и впечатления вызывает логотип, и как они влияют на решение потребителя о покупке или использовании продукта [4].

Список использованных источников:

1. Art for introvert [Электронный ресурс] URL: <https://artforintrovert.ru/materials/tpost/22fze6szj1-semiotika> (дата обращения 29.04.2024)
2. Шавенько Н.К. Основы теории информации и кодирования. Учебное пособие. – М.: Изд-во МИИГАиК, 2012. – 125 с.
3. Научные статьи.Ру [Электронный ресурс] URL: <https://nauchniestati.ru/spravka/indeksy-ikony-i-simvoly-klassifikaciya-znakov-po-sposobu-zameshheniya-referenta/> (Дата обращения: 29.04.2024)
4. Паллотта В.И., Сичкарь Т.В. Семиотический аспект в дизайне логотипов и товарных знаков // Научный журнал «Костюмология», 2019 №3, URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/10IVKL319.pdf>
5. Овчинникова Р.Ю. Проектирование в графическом дизайне в контексте семиотической парадигмы // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. 2020. № 07 (63). Режим доступа: <https://scipress.ru/philology/articles/proektirovanie-v-graficheskom-dizajne-v-kontekste-semioticheskoy-paradigmy.html> (Дата обращения: 28.04.2024)
6. Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб: Гуманитарное агентство «Академический проект», 2002. С. 54. URL: <http://teatr-lib.ru/Library/Lotman/statjy/> (Дата обращения 29.04.2024)

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ МАСТЕРСКОЙ ДЕКУПАЖА ПО ДЕРЕВУ «КРЫМСКИЙ ПРОВАНС»

Аннотация. Создание неповторимой и уникальной сувенирной продукции требует особой атмосферы и места, где мастер будет работать. Свой кабинет, студия, мастерская даёт возможность сосредоточиться и воплотить в жизнь задуманное. Исходя из этого, рассмотрим дизайн-концепцию мастерской декупажа по дереву «Крымский прованс».

Ключевые слова: дизайн-концепция, мастерская, творческий человек, сувенирная продукция, декупаж по дереву, Крымский прованс.

Для любого человека искусства или просто имеющего творческие хобби большую роль играет личное пространство: эмоциональное и физическое [1]. Именно пространство творческого человека стимулирует его воображение, вдохновение и процесс творчества. Специфическая обстановка, предметы, цвета и даже запахи могут влиять на настроение, мысли и идеи творческого человека.

При грамотной разработке дизайна мастерской, пространство может быть организовано таким образом, чтобы постоянно поддерживать креативность и вдохновение мастера. Помимо красоты и уюта, мастер должен чувствовать себя комфортно и иметь все необходимое для работы. Это должно включать в себя и хорошее освещение, удобную мебель, организованный порядок с местом хранения, доступом к материалам и инструментам.

В первую очередь следует учесть месторасположение самой мастерской. Желательно, чтобы помещение мастерской находилось на первом этаже или имело удобный вход-выход. Это обеспечит удобство для ввоза-вывоза необходимых габаритных материалов для мастерской. Также обязательно необходимо помнить о пяти важных факторах, наличие которых гарантирует удобство и безопасность во время работы внутри будущего помещения [2]:

- противопожарная безопасность;
- эффективная звукоизоляция;
- качественно освещение;
- исправная вентиляция;
- эффективное и безопасное отопление.

Мастерская должна быть разделена на несколько зон, включающих рабочее место мастера, зону для креативного процесса и хранения материалов, а также выставочную площадку для представления готовой продукции. Также можно

расположить в мастерской отдельно зону для проведения мастер-классов. Такое разделение позволит мастеру эффективно работать, соблюдать чистоту и порядок, создавать удобную атмосферу для клиентов, а также иметь презентационный вид готовой продукции, изготавливаемой мастерской.

Отдельное внимание необходимо уделить освещению. Окна необходимо разместить таким образом, чтобы позволить попаданию достаточного количества естественного света в помещение. Для искусственного освещения можно использовать светодиодные лампы и направленное освещение, чтобы подчеркнуть детали и продукцию.

Мастерскую также необходимо обеспечить всем необходимым инструментом для создания сувенирной продукции. Это может включать в себя, станки для резки, гравировки, шлифовки, резьбы, ручные инструменты, вытяжки, компрессоры. А также красочные и лакокрасочные материалы.

Рабочее место для мастера должно быть максимально комфортабельным, включающее большой рабочий стол, удобное кресло, пространство вокруг, чтобы не только сидеть, но и работать, стоя, при необходимости. Распланировать надо место для хранения материалов и инструментов рядом с рабочим местом. Предусмотреть отдельное место для планирования и создания новых дизайнов. Для комфорта клиентов при посещении мастерской и проведении мастер-классов также необходимо обеспечить зону с удобным расположением их: диван или кресло, столы и стулья. Предусмотреть зону приёма и оформления заказов, просмотра продукции, а также возможность обсуждения деталей с мастером.

Учитывая все вышеизложенное, однако, следует не забывать, что мастерская должна быть не только функциональной, но и вдохновляющей для мастера и клиентов. А для этого необходимо создать уникальный дизайн, отражающий стиль и характер сувенирной продукции, изготавливаемой в этой мастерской. Целесообразно использовать элементы, которые подчеркнут ручное изготовление и добавят атмосферы в мастерскую. Так при создании дизайна мастерской декупажа по дереву «Крымский прованс», можно использовать следующие элементы:

1. Основные цвета: нежные пастельные оттенки, такие как белый, бледно-песочный, платиново-серый, светло-зеленый, бледно-фиолетовый.

2. Материалы: деревянные предметы интерьера (например, рамки, полки, комоды), аксессуары из натуральных материалов (корзины плетённые, керамические кувшины), текстильные элементы (шторы, скатерти, подушки).

3. Картины и рисунки: растительные мотивы (ветки лаванды, лавандовое поле в Крыму), плетённые узоры, простые графические элементы (надписи).

4. Декорирование с помощью техники декупаж: легкое состаривание предметов мебели, использование нежных и романтических изображений.

5. Дополнительные акценты: использование ароматических саше, ароматических ламп, мыла с натуральным маслом крымской лаванды, а также цветочных композиций из сухоцветов крымской лаванды [2].

Таким образом, важно сохранять лёгкость и воздушность в дизайне, а также учесть особенности Крымского прованса – яркий солнечный свет, близость моря и аромат лаванды. Дизайн мастерской должен создавать атмосферу

спокойствия и уюта, сочетая в себе красоту и лавандовый аромат природы Крыма с романтическим вдохновением.

Список использованных источников:

1. Рябова Екатерина. Трудности общения с творческим человеком. / Творческие люди и общение с ними| MedAboutMe / Екатерина Рябова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://medaboutme.ru/articles/trudnosti_obshcheniya_s_tvorcheskim_chelovekom/ (дата обращения 31.01.2024).
2. Михайлюк Виталий. Создание небольшой столярной мастерской своими руками. / FORUMHOUSE / Виталий Михайлюк [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.forumhouse.ru/journal/articles/6132-ustrojstvo-stolyarnoj-masterskoj> (дата обращения 31.01.2023).

КЛЮЧЕВЫЕ ФАКТОРЫ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ ИНТЕРЬЕРА ОБЩЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА В ЭПОХУ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

Аннотация. Доклад представляет собой основные результаты анализа, цель которого заключается в выявлении факторов, определяющих привлекательность заведения в условиях (цифровой) современной действительности. На примере интерьера кафе в г. Евпатория определяются актуальные проблемы, принципы реновации интерьеров, а также влияние социальных сетей на успешность заведения.

Ключевые слова: интерьер, реновация интерьера, успешность заведения, привлечение клиентов, цветовая гамма интерьера, социальные сети, опыт посещения заведения, фотозона.

Введение.

Влияние социальных сетей на жизнь человека, а также на все сферы его деятельности, с каждым годом возрастает. Для того, чтобы повысить привлекательность, посещаемость и прибыльность заведения, необходимо создать уникальную концепцию. Она должна применяться не только в фирменном стиле, оформлении меню и сайта, а также главным образом отражаться в самом интерьере. Это необходимо для того, чтобы большое количество людей захотели сделать фото в заведении, отмечая его в соц. сетях, тем самым привлекая новых посетителей [1].

Основная часть.

Интерьер в кафе должен быть уникальным и отражать концепцию заведения. Клиенты ищут не только вкусную еду и хорошее обслуживание, но и уникальный опыт, для которого важны удобство и визуальная привлекательность интерьера. способствует увеличению популярности кафе как места, которое стоит посетить и поделиться в социальных сетях [2].

В условиях современного мира, когда посетители могут без труда найти информацию о разных заведениях в интернете, важно выделиться среди конкурентов и вызвать внимание к кафе. Одним из ключевых факторов успешности является креативная фотозона интерьера с «ВАУ эффектом». Она служит точкой притяжения, к которой будет стремиться современная молодежь.

Фирменные цвета и элементы декора используются для узнаваемости и создания единого стилевого решения интерьера. Это помогает укрепить имидж

заведения и создать у посетителей ощущение принадлежности к определенному месту. Красивые и стильные детали интерьера становятся фоном для фотографий. Это создает эффект «рекламы в реальном времени» и помогает привлечь новых посетителей [3].

Общественные мероприятия и ивенты усиливают привлекательность заведения в эпоху социальных сетей. Интерьер общественного пространства должен быть многофункциональным и многосценарным.

Примером такого изменения дизайна служит кофейня в городе Евпатория «Черное золото». Их основной целью было обновить дизайн, сделать его более современным и свежим. А также создать более комфортное пространство для посетителей. В кофейню внесены кардинальные изменения, начиная от перепланировки, заканчивая полным изменением дизайна и стиля. Цветовая гамма изменена на светлые тона, приобретена современная мебель, важное значение имеет новый арт- объект в виде имитации скалы и зеркало для селфи.

В следствии этого:

1. Прибыль увеличилась на 20-30%.
2. Увеличилось число посетителей на 30%.
3. Отметки в соц. сетях выросли на 38%.

Посетители стали чаще делать фото в заведении в основном около зеркала, так же фотографируют скалу и часто фотографируются на улице. Больше фото, больше упоминаний в соц. сетях.

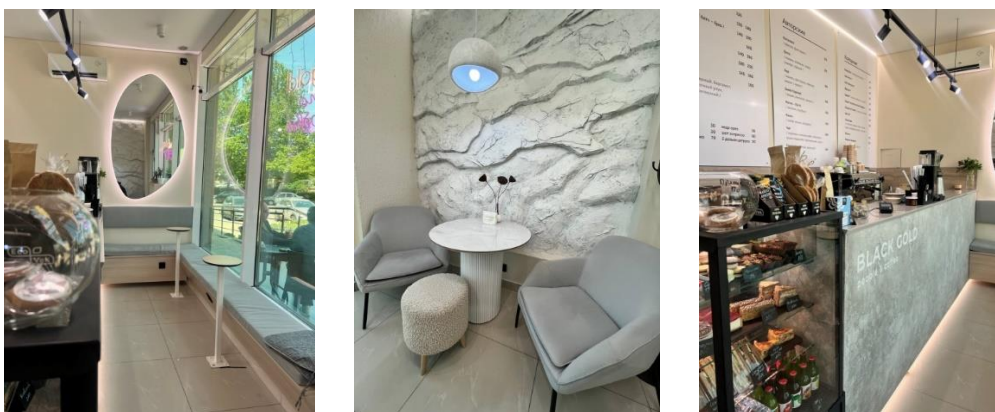


Рис.1 – Реновация дизайна интерьера кафе «Черное золото»

Для подтверждения цели был проведен социологический опрос через forms.yandex. Выборка респондентов составила 252 человека из них 200 женщин и 52 мужчины.

Были получены следующие результаты: чаще всего посетители выбирают заведение по рекомендации знакомых и рекомендации в социальных сетях. Для посетителей оказалась предпочтительней всего природная цветовая гамма и постельные тона. Концепция заведения бесспорно важна при выборе его посещения, потому как 76% из 100 ответили, что для них это важно.

По вопросу «Влияет ли на ваш выбор посещения заведений то, на сколько фотогигиеничен интерьер и какие кадры для соц. сетей вы сможете сделать?» Мнения разделились: да – 58.8%, нет – 41.2%.

Выводы.

Синтез полученной информации позволил выявить ключевые факторы, определяющие привлекательность заведения. Это позволяет понять важность реновации интерьеров с учетом потребностей посетителей и активного действия в социальных сетях в условиях современной действительности. Факторами выступают: уникальная концепция дизайна интерьера, наличие креативной фотозоны, гармоничная цветовая гамма, а также многофункциональность и многосценарность пространства. Стоит отметить, что интерьер кафе, который хорошо выглядит на фотографиях, имеет больший шанс привлечь внимание потенциальных посетителей.

Список использованных источников:

1. Горюнова Е. Ю., Дуванова К. Г. Стоит ли продвигать свой бизнес с помощью Instagram? // Современные тенденции в экономике и управлении: новый взгляд. – 2016. – №40-1. – С. 46-49.
2. Латушкина Е. А., Самутина Н. Н. Дизайн-проект интерьера кафе. – 2020.
3. Яковлева А. Д., Матовников С. А. Особенности проектирования цветового оформления интерьеров кафе //Форум молодых ученых. – 2022. – №. 12 (76). – С. 361-370

ЦИФРОВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ: АВАТАРЫ И ВИРТУАЛЬНЫЕ ЗНАМЕНИТОСТИ КАК НОВЫЙ ФОРМАТ РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА В МОДЕ

Аннотация. Цель данной работы – анализ аватаров применяемых в целях получения коммерческой выгоды, их влияния на модную индустрию. В работе исследуются финансово успешные запуски проектов с нереальными людьми, а также их эффективность и преимущество перед живыми людьми. Оценить перспективу развития и тренды виртуальных аватаров в будущем мира модной индустрии.

Ключевые слова: аватары, цифровая мода, виртуальные знаменитости, инфлюенсеры.

Виртуальные инфлюенсеры – если коротко, то это созданные с помощью компьютерных технологий персонажи. Они помогают компаниям создать уникальный образ и привлечь внимание аудитории. Они полностью подконтрольны и не могут нанести имиджевый вред компании или бренду, на которой работают. Поэтому они полностью соответствуют ценностям и позиционированию бренда. Все это создает положительное впечатление, повышает его надежность и престиж, к чему и стремятся коммерческие компании. Виртуальные знаменитости не устают, всегда могут быть в тренде и соответствовать его идеалам. Плюс, создание аватара обходится дешевле в долгосрочной перспективе, чем оплата труда модели и оплаты услуг съемочной группе и команде имиджмейкеров.

В современном мире, где социальные сети и цифровые платформы занимают огромное место в нашей повседневной жизни, создание виртуальных аватаров стало отличным способом привлечь внимание аудитории. Аватары и виртуальные знаменитости не только демонстрируют современность и инновации бренда, но также могут быть адаптированы к различным платформам, что делает их эффективным инструментом для рекламы товаров и услуг. Благодаря неограниченным возможностям виртуальные персонажи стали новым трендом в маркетинге, привлекая внимание и создавая узнаваемость бренда среди широкой аудитории.

Когда мы говорим о виртуальных знаменитостях надо иметь ввиду, что это не всегда какая-то несуществующая личность, а может быть конкретный человек или группа людей. Одним из первых успешных проектов виртуальных

знаменитостей был Gorillaz созданный в 1998 году. Эта группа произвела фурор в представлении себя на сцене. Она смогла найти тот самый, еще не реализованный потенциал новых технологий и в полной мере использовать их. И стала частью массовой культуры.

Среди отечественного творчества тоже есть подобный проект. Например, виртуальный образ Глюкозы, с ее участием произошел прорыв 3D-анимационных клипов в России, задав планку для российской поп-культуры. Первая анимация была создана студией «Муха» из Уфы, а внешний вид героини был разработан воронежскими мультипликаторами. Она покорила телеканалы и до сих пор существует и успешно ведет свою творческую деятельность.

Потенциал и область применения виртуальных авторов очень широк:

- маркетинг, продажи и fashion-индустрия;
- взаимодействие с клиентами – замена колл-центра и голосовых помощников;
- ивенты и шоу – виртуальный ведущий;
- блоги – цифровые инфлюенсеры;
- метавселенные.

Когда тема касается виртуальных инфлюенсеров, то начать стоит с таких Lil Miquela, у нее более 3 млн подписчиков в запрещенной на территории России федерации социальной сети Instagram. Ее внешний облик очень реалистичный, и соответствует стандартам красоты в массовой культуре. Она активно участвует в коллаборациях с брендами и селебрити. Зарабатывает она прилично. Так же в своем аккаунте много пишет о своей жизни, о том, как ходит по ресторанам, вечеринкам, поет и записывает музыкальные клипы. Стоимость её рекламного поста составляла примерно \$8 тыс, а годовая выручка – около \$12 млн.

Imma Gram – одна из самых реалистичных моделей. Авторы говорят, что добились этого благодаря особому вниманию, уделенному ее коже и освещению. Недавно она сотрудничала с японским подразделением ИКЕА. Девушка-аватар, чья внешность создана с помощью IT-технологий, не испытывают трудностей в подборе одежды, не сидят на изнуряющих диетах, не ищут дорогие контракты, однако ведут вполне настоящую жизнь. На данный момент у нее более 350000 подписчиков. Imma тоже ведет активную «реальную» жизнь, у нее есть парень, который является цифровым аватаром, и даже собака по кличке cottoncandy.stein.

Еще одной цифровой иконой моды является успешная кибермодель – парижанка Noonooori. Она так же создана группой IT-специалистов, но в отличие от Lil Miquela выглядит более мультяшно, но это совсем не минус. Ее популярность нельзя отрицать в мире цифровой моды. Благодаря существованию преимущественно в виртуальном пространстве, она не создает рамок для креатива в моде. Для Йорга Цубера, ее создателя, она служит олицетворением блеска и гламура. Она сотрудничает с MarcJacobs, Dior и Versace. Noonooori не носит мех, питается веганской едой, пропагандирует sustainable fashion, ведет очень насыщенную виртуальную жизнь. Ее аудитория – это в основном поклонники высокой моды. Она настоящая модная дива. У Noonooori более 400

тыс. подписчиков. Рекламный пост стоит примерно \$1,8 тыс., а годовой заработок составляет \$3 млн.

Эти цифры свидетельствуют о том, что виртуальные инфлюенсеры становятся все более важным элементом маркетинговой стратегии брендов, предоставляя им новые возможности для продвижения своих товаров и услуг.

Модные дома сотрудничают с виртуальными моделями, ведь у них длинный список преимуществ перед реальным человеком. Касаемо виртуальных продуктов, они и сейчас очень распространены, не только в сфере высокой моды, но и, например, в различных видеоиграх. На них игроки тратят свои реальные деньги. Например, на экипировку, оружие и многое другое. И тенденция на приобретение своего собственного неповторимого образа в виртуальном пространстве, таком, как набирающая популярность метавселенная. Благодаря чему и увеличивается спрос на брендовую цифровую одежду. По прогнозам Morgan Stanley, к 2030 году на виртуальный мир придется 10% рынка люксовых предметов, и это добавит ко всей отрасли около €50 млрд. Это все стало возможным с помощью увеличения вычислительной мощности компьютеров и скорости передачи данных. Поэтому так важна узнаваемость бренда, чему и помогают такие как Noonoori. И все это говорит о том, что в ближайшие годы мы увидим еще больше инноваций в этой области, включая улучшенную анимацию, голосовое взаимодействие и даже создание уникальных личностей для каждого виртуального инфлюенсера. Так же возможно некоторые профессии станут прерогативой только для цифровых персонажей, такие как ведущие новостей, такие прецеденты уже имеются. Можно пофантазировать дальше, это могут быть профессии актеров кино и сериалов, все мы знаем кассово успешный фильм «Аватар», где большую часть экранного времени находятся нарисованные персонажи. Это многомиллионный блокбастер. Технологии развиваются и скоро все успешные блогеры смогут создать полностью виртуальную версию себя, что бы делегировать часть своих забот. В мире, где технологии развиваются с каждым днем, компаниям важно оставаться в курсе последних трендов и нововведений. Виртуальные инфлюенсеры предоставляют уникальные возможности для развития бизнеса, и те компании, которые начнут использовать эти технологии уже сегодня, окажутся завтра на шаг впереди конкурентов.

Список использованных источников:

1. Электронная статья: Кристина Шумская / [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/future/351769-virtualnye-avatary-i-inflyuensery-cifrovye-druzya> (дата обращения 10.05.2024).
2. Электронная статья: Екатерина Лихачёва, Полина Егармин, Ренара Федосеева [Электронный ресурс] URL: PROfashion.ru / журнал и портал о моде для профессионалов (дата обращения 28.04.2024)
3. Электронная статья: Виртуальные инфлюенсеры: маркетинг будущего или просто тренд? [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/marketing/893665-virtualnye-inflyuensery-marketing-budushchego-ili-prosto-trend> (дата обращения 15.05.2024)

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И ОФОРМЛЕНИЯ БИБЛИОТЕК УНИВЕРСИТЕТОВ

Аннотация. Целью работы является анализ особенностей проектирования и оформления интерьеров библиотек университетов с точки зрения функциональности, удобства и комфорта для всех студентов и сотрудников.

Ключевые слова: читательский зал, библиотека, помещение, декоративные растения, библиотечное пространство, дизайн, психологический комфорт человека, читатель, культурная среда, интерьер, информация.

Основной текст.

Библиотеки в наше время становятся популярными для новых познаний и творческих размышлений, несмотря на внедрение компьютерных программ. В них можно отдохнуть, посмотреть фильм, поработать за компьютером, пообщаться. Особенностью библиотек есть качественное конструирование, проектирование и создание пространства с эстетическими требованиями.

При разработке дизайн-проекта интерьеров библиотек нужно позаботиться о психологическом и физическом комфорте, очень важна планировка каждого помещения, внедрение цвета, освещение. Большое влияние на человека играет расстановка мебели и оборудования, нужно учитывать все особенности человеческого восприятия, комфортность и привлекательность интерьера.

Библиотека активизирует всевозможные средства коммуникации: дизайн, организацию пространства, цветовые решения, цель которых – погрузить человека в мир культуры. Дизайнер владеет технологией создания условий для любой деятельности, совершаемой по законам красоты. Дизайн и оборудование должны быть надежными и долговременными. Интерьер библиотеки необходимо сделать привлекательным и удобным как для клиентов, так и для персонала, что позволяет быстро преобразовать его под конкретные нужды: индивидуальную или групповую работу, проведение мастер-классов, лекций и других мероприятий.

Большое значение в интерьере имеет цветовое решение. Цвет отделки помещения, цвет мебели, дополнительные элементы декора – все должно соответствовать общему решению интерьера и способствовать улучшению освещения помещений. Эти факторы достигаются использованием светлых тонов, имеющих более высокий коэффициент отражения.

Применяемые в интерьере цвета улучшают ориентацию, оказывают на посетителей психологический эффект. Красный и желтый обычно ассоциируются с теплом и близостью, синий и зеленый – с холодом и расстоянием. В использовании цветов целесообразна комбинация гармонии и контраста.

В пространствах библиотек очень важны мебель и оборудование. Мебель должна быть комфортной, чтобы читатель мог насладиться книгой и прочитать ее именно в библиотеке, а не дома, поскольку для многих она становится «вторым домом». Людям хочется находиться в местах, которое будет благоприятно настраивать их на работу или творческую деятельность, своим удобством и функциональностью способствовать отдыху, давать стимул к общению или помогать отдохнуть от повседневной суеты. К каждой определенной зоне заказывается своя подходящая мебель, которая вносит существенный вклад в создании образа современной библиотеки, его облика. Столы, стулья, выставочные витрины, книжные шкафы, стеллажи не только нужны для организации технических процессов, но и являются важным элементом интерьера.

Стиль библиотеки является очень важной составляющей, так как за счет него строится полная картина библиотечного пространства: подбираются свет, цвет, материалы, мебель, определяется расстановка и многое другое [1]. Каждая библиотека имеет свой стиль, который, как правило, является индивидуальным, и главное в нем – это идея [2]. Желательно, чтобы окна помещений для занятий выходили вовне, это говорит посетителям о времени дня, погоде, улучшает ориентацию внутри здания. Дневной свет, поступающий через окна, дополняется искусственным освещением, представляющим собой комбинацию общего и индивидуального освещения. Необходимы средства защиты от прямого солнечного света – занавесы, непрозрачное стекло и другие элементы.

Библиотека должна иметь несколько хорошо оборудованных комнат различной площади, где могут работать группы студентов, а также проводиться различные занятия.

Как отмечает Татьяна Филиппова [3, с. 24], в последние годы изменилась визуальная культура восприятия городской среды. Новые материалы и технологии позволили по-новому преобразить не только личное, но и общественное пространство. Новый дизайн публичных помещений наполнил их светом, цветом, придал необычные формы и объемы. Это резко изменило видимую среду, ее цветовую гамму и структуру окружающего пространства. Незаметность, обыденность библиотек вошла в противоречие со временем. У современных библиотек есть три аспекта:

1. внешний вид здания, его привлекательность и оригинальная архитектура, удобное месторасположение;
2. организация библиотечного пространства: функциональность, доступность, современный дизайн, мебель;
3. библиотечная среда, создающая атмосферу комфорта и доброжелательности, удобство и доступность самих современных сервисов.

Современные интерьеры открытого пространства, просторные бескаркасные кресла-пуфы, стильные лампы-колокола: эти детали, гармонично сочетаясь друг с другом, делают интерьер зала максимально адаптированным к современным условиям жизни и предпочтениям студентов и преподавателей вузов, посетителей.

Очень важен комфорт, существуют зоны работы, отдыха и общения, все они должны отделяться друг от друга и не мешать. Для этого подойдут перегородки из растений. Очень важно подобрать растения к определенному помещению. Существует много видов дизайнов интерьеров, подходящих под общественный и закрытый формат, которые не вызывают аллергии и другие побочные действия у человека. Подходящими растениями являются: традесканция, хлорофитум, папоротник, пальма, лимон и другие. Растения не только украшают интерьер, но и способствуют поддержанию устойчивого микроклимата, увлажняют и очищают воздушную среду.

Для создания современного дизайна интерьера библиотеки необходимо проработать следующие аспекты:

1. Пространство и планировка. В библиотеке должно быть много места для размещения учебных помещений, помещения для групповых занятий, мест для чтения.

2. Инфраструктура и технологии. Библиотека должна быть оснащена Интернетом, Wi-Fi, компьютерными местами, принтерами, сканерами и другими гаджетами.

3. Гибкость и адаптируемость. Пространства должны быть спроектированы с учетом меняющихся потребностей, обеспечивая гибкость в расстановке мебели (передвижные полки, модульная мебель).

4. Доступность и инклюзивность. Библиотека должна обеспечить доступность для всех пользователей (пандусы, лифты, доступная мебель).

5. Зоны сотрудничества и обучения. Должны быть выделены разные зоны для коммуникации всех посетителей библиотеки.

6. Освещение и акустика. Использование естественного света через окна и световые люки.

7. Экологическая устойчивость. В библиотеках должны быть энергоэффективные системы освещения, отопления и охлаждения, а также экологически чистые строительные материалы.

Выводы.

Таким образом университетская библиотека обеспечивает равные возможности доступа к информации всем участникам образовательного процесса и предоставляет равные возможности в развитии личности через доступность информационных, образовательных и консультационных услуг. Рабочее место человека представляет собой «мини мир» в сфере его трудовой деятельности, поэтому его построению необходимо уделять должное внимание. Проектирование интерьера библиотек должно ориентироваться на решение следующих основных задач дизайна: расширение круга пользователей,

индивидуализация имиджа, визуальное распределения функциональных зон, повышение качества культурной среды.

Новые технологии вместе с дизайном психологически определяют степень респектабельности самой библиотеки, ее привлекательности для пользователей. Все элементы оформления пространства читательской зоны обслуживания должны оптимально сочетаться между собой и способствовать комфортному пребыванию пользователя в библиотеке.

Список использованных источников:

1. Дубинина О. А. Библиотека в пространстве города. Архитектура и дизайн. От прошлого к будущему / О. А. Дубинина. – Москва : Библиомир, 2014. – 158 с.
2. Швец М. Б. Формируем имидж ЦРБ имени Н. В. Гоголя: идеи, стиль, форма / М. Б. Швец // Библиотечные здания: архитектура, дизайн, организация пространства. – 2017. – № 2. – С. 102-105.
3. Филишова Т. От Кремля – до Коммунарки // Библиотечное дело. – 2014. – № 21. – С. 3.

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ КАФЕ В СТИЛЕ АНИМЕ

Аннотация. В работе описана дизайн-концепция разрабатываемого кафе в стиле аниме. Указаны основные тенденции и направления проектируемого заведения, его выполнение, дизайн интерьера и особенности его функционирования.

Ключевые слова: кафе, аниме, интерьер, фудкорт, манга, дизайн-концепция, костюм, посетители, напитки.

Аниме популярны среди молодежи из-за увлекательных историй, динамических персонажей и ярких визуальных эффектов. Кафе, вдохновленное культурой аниме, станет идеальным местом для молодых фанатов, которые мечтают окунуться в мир своих любимых аниме и попробовать легендарные блюда в реальности.

Перспективной задачей является разработка кафе в стиле аниме, которое будет привлекать посетителей не только этой направленности, но и всех заинтересованных молодых людей и посетителей.

Разрабатываемое уникальное заведение будет сочетать в себе элементы аниме культуры, привлекая пользователей яркой цветовой гаммой и атмосферой популярных аниме вселенных. Его исполнение планируется в светлых тонах с размещением на фудкорте, что привлечет внимание молодежи своей уникальной идеей – погружением в мир популярных аниме вселенных. Здесь фанаты аниме смогут насладиться любимой едой и напитками, получить незабываемый опыт. Кафе будет предлагать, как услугу доставки, так и возможность попробовать блюда непосредственно в заведении.

Выполнение кафе в светлых тонах будет привлекать внимание посетителей и визуально увеличивать его внутреннее пространство. Благодаря стратегическому расположению на оживленном фудкорте, кафе будет привлекать внимание посетителей, которые хотят перекусить по дороге чем-то необычным, особенно в выходные и праздничные дни, когда люди выходят погулять и отдохнуть. Поскольку в городе Липецк на данный момент нет таких заведений – это представляется выгодной нишей на рынке общественного питания.

Кроме легендарных блюд из аниме в кафе будут представлены популярные напитки из любимых аниме, такие как: «Тыквенный сок», «Небо в стакане» или «Сладость сидрового озера» и другие. Меню заведения будет включать несколько тематически оформленных десертов и сладостей для дополнения атмосферы

аниме. В кафе планируется регулярное проведение тематических акций и вечеров, посвященных популярным аниме для привлечения внимания фанатов и расширения своей аудитории. В проектируемом заведении не будет продаваться алкоголь и другие алкогольные напитки. Это связано с тем, что оно ориентировано на семейную и молодежную аудиторию и стремится создать безопасную и комфортную атмосферу.

Среди тематических вечеров и акций, которые будет проводить проектируемое заведение, будут розыгрыши призов, викторины и конкурсы для фанатов аниме. Посетители, пришедшие в костюмах или с атрибутикой своих любимых героев, будут получать специальные скидки и подарки. Кафе также будет сотрудничать с местными сообществами поклонников аниме и организовывать встречи с популярными художниками, создателями аниме и другими приглашенными гостями.

Тематические вечера и акции в таком заведении будут проводиться с периодичностью несколько раз в месяц и будут приурочены к популярным аниме и манге. Данные мероприятия будут способствовать повышению интереса клиентов к кафе и расширению его аудитории. Такое заведение разнообразит перечень существующих кафе в г. Липецк и расширит культурную составляющую туризма.

РАЗРАБОТКА ИЛЛЮСТРАТИВНОГО РЯДА И ГРАФИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Аннотация. В статье рассматриваются основные аспекты разработки иллюстративного ряда и графического оформления компьютерной игры.

Ключевые слова: компьютерные игры, иллюстрация, иллюстративный ряд, концепции, визуализация, дизайн, игровой продукт.

В современном мире компьютерные игры занимают особое место как развлекательное и индустриальное явление, способное объединить технологии, дизайн и интерактивность. Развитие геймдева требует постоянного внимания к качеству визуальной составляющей игр, что делает актуальной задачу создания иллюстративных рядов и графического оформления компьютерных игр. Данный исследовательский проект посвящен разработке иллюстративного ряда и графического оформления компьютерной игры с использованием современных технологий и методов.

В контексте проводимой работы актуальными задачами стоят:

- изучение современных тенденций в области визуального оформления компьютерных игр;
- анализ методов создания иллюстративного ряда и графического контента для игр;
- разработка концепции иллюстративного ряда для компьютерной игры;
- проектирование графического оформления игрового мира с учетом потребностей целевой аудитории;
- реализация и тестирование разработанного иллюстративного ряда и графического оформления в рамках создаваемой компьютерной игры.

Проводя поисковые исследования по теме работы были поставлены следующие вопросы:

- Какие основные принципы лежат в основе успешного визуального оформления компьютерных игр?
- Какие современные технологии и инструменты могут быть использованы для создания иллюстративного ряда игры?
- Как провести анализ целевой аудитории и определить их визуальные предпочтения для графического оформления игрового мира?

– Каким образом можно интегрировать иллюстративный ряд и графическое оформление для создания цельного и привлекательного игрового опыта?

– Какие методы тестирования следует применить для оценки эффективности разработанного иллюстративного ряда и графического оформления компьютерной игры?

Для глубокой проработки темы исследования необходимо разработать конкретные шаги (план проведения исследований) для создания концепции иллюстративного ряда компьютерной игры. Важным аспектом исследований являются инструменты и программное обеспечение, которые могут быть использованы для разработки графического контента игры. При этом необходимо учитывать, каким образом можно оптимизировать графическое оформление игры для обеспечения высокой производительности и качества визуализации. Также необходимо провести тестирование и доработку иллюстративного ряда и графического оформления с учетом обратной связи от пользователей. Это даст хороший отклик от потенциальных пользователей и скорректирует работы в необходимом русле. На конечном этапе работы необходимо внедрить методы мониторинга и аналитики, которые могут быть использованы для оценки влияния иллюстративного ряда и графического оформления на пользовательский опыт и вовлеченность в процесс игры.

Разработка иллюстративного ряда и графического оформления компьютерной игры является сложным и многогранным процессом, требующим интеграции дизайнерских, технических и психологических аспектов. Использование современных технологий, методов анализа и тестирования позволит создать качественный и привлекательный визуальный контент, способствующий успешной реализации игрового продукта. В перспективе планируется использование результатов исследований на практике при реализации конкретных игр, что окажется полезным для разработки качественного контента в гейм-индустрии.

ЭПОКСИДНАЯ СМОЛА В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРОВ

Аннотация. Работа направлена на изучение новых аспектов применения и использования известного материала – эпоксидной смолы в современном дизайне интерьеров.

Ключевые слова: эпоксидная смола, полимер, дизайн-проект, прочность, эксклюзивность.

Эпоксидная смола, полученная впервые почти век назад, остаётся достаточно востребованным материалом. Эпоксидные смолы – это распространённый материал, который используется в клеях различного назначения, герметиках, для изготовления домашней пластмассы, пластиков, в авиационной, строительной, автомобильной, радиоэлектронной промышленности, в судо- и машиностроении и даже в ювелирной промышленности – для производства искусственного янтаря. Их также применяют в текстильной, кожевенной и лакокрасочной промышленности.

В последнее время обрела популярность мебель из эпоксидной смолы, которая благодаря своему уникальному внешнему виду преобразует интерьер.

Как известно, эпоксидные смолы обладают многими преимуществами:

- высокая прочность изделий из полимера;
- влагостойкость, что позволяет использовать изделия в помещениях с высокой влажностью;
- легкость в уходе;
- многообразие дизайнерских решений.

Такой вид материала может быть матовым, глянцевым, прозрачным или плотным. Эпоксидной смолой можно залить практически любой материал: обрезки дерева или большой деревянный элемент, пластиковые игрушки, камни, стекло, металл, сухоцветы и многое другое.

Форма мебельных атрибутов с эпоксидной смолой может быть абсолютно разнообразной. Смоляная заливка повторяет изгибы предметов, покрывая их тонким прозрачным слоем без выпуклостей и изъянов. Это позволяет создавать уникальную мебель любой конфигурации.

Существует еще один отличный способ использовать данный вид материала – для преобразования старой мебели. Такое использование позволяет ее реставрировать или осуществить ре-дизайн, что очень популярно сегодня. Также, появился новый тренд на создание «гляцевых картин», покрытых

частично или полностью эпоксидной смолой. Это новое веяние современного искусства набирает большую популярность.

Смола может использоваться и адаптироваться практически под любой стиль в оформлении помещений, что позволяет широко применять данный материал. Она может быть использована от заливки напольного покрытия до авторского светильника в интерьере. Благодаря этому дизайнеры могут создать неповторимый интерьер, вписав туда изделие из эпоксидной смолы. Поэтому, такой широкоизвестный материал обретает новое смысловое значение в современном мире дизайна.

Список использованных источников:

1. Статья «Мебель из эпоксидной смолы, плюсы и минусы» <https://mblx.ru/materialy/846-mebel-iz-epoksidnoj-smoly.html>
2. Архив журнала «НАУКА И ЖИЗНЬ» / Статья «Длинный век эпоксидки» <https://www.nkj.ru/archive/articles/32969/>

СЕКЦИЯ 5. ДИЗАЙН ДЛЯ ВСЕХ: ПРИНЦИПЫ, КОНЦЕПЦИИ, ИНСТРУМЕНТЫ

УДК 003.077

ФГБОУ ВО «Херсонский технический
университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Даневич Е.В.
студент кафедры дизайна

Пагельс В.Д.
старший преподаватель кафедры дизайна

КАЛЛИГРАФУТУРИЗМ КАК РЕЗУЛЬТАТ ВЛИЯНИЯ СТИЛЯ ФУТУРИЗМ НА СОВРЕМЕННУЮ КАЛЛИГРАФИЮ

Аннотация. Цель данной работы – рассмотреть аспекты влияния стиля футуризм на современную каллиграфию, историю развития и появление футуристической каллиграфии, основные признаки футуризма. Проанализировать появление стиля каллиграфутизм и его основные особенности.

Ключевые слова: футуризм; инновационные тенденции; каллиграфия; типографика; современное искусство; дизайн; каллиграфутизм.

Введение.

Наука и искусство реагируют на динамичность современного общества, которое находится в постоянном движении, трансформации, поиске новых идей. Обращение к прошлому характерно для постмодернистской культуры. Тенденции XX века, такие как футуризм, продолжают проявляться в дизайне и искусстве. Дизайнеры используют типографику в проектах, разрабатывают шрифтовые композиции. Таким образом, растёт спрос на использование неповторимых шрифтов. Характерные черты футуристических шрифтов – динамика, отсутствие четких канонов, как нельзя удачно вписываются в эти тенденции и влияют на современную каллиграфию.

Основная часть.

Стиль футуризм – это реакция общества XX века на кризис буржуазной культуры, социального и культурного разлома на фоне быстрого технического прогресса. Обычные людские ценности (любовь, добро, счастье, эмоции) отошли на второй план, в центре оказались идеалы силы, скорости, энергии, урбанизм.

Говоря про первые революционные изменения в типографике, невозможно обойти стороной писателя Филиппо Томмазо Маринетти. В своем манифесте «Risposte all'obiezioni» он описал все особенности стиля. Футуризм пришел на смену черно-белой усталости, в макетах страниц книг сильное визуальное впечатление производили размер, форма и цвет шрифта, графические символы.

Текст трансформировался в изображение и начал печататься как иллюстрация [1]. Писатель, находя отклик на свои эксперименты за пределами Италии, начинает путешествовать с лекциями на тему новой типографики, находя все больше последователей этого направления Zang tumb tuuum: Adrianopoli ottobre 1912. Parole in libertà (Zang tumb tuuum: Адрианополь, октябрь 1912 г. Words-in-Freedom, 1914) (рис. 1). является прорывом в авангардной типографике.

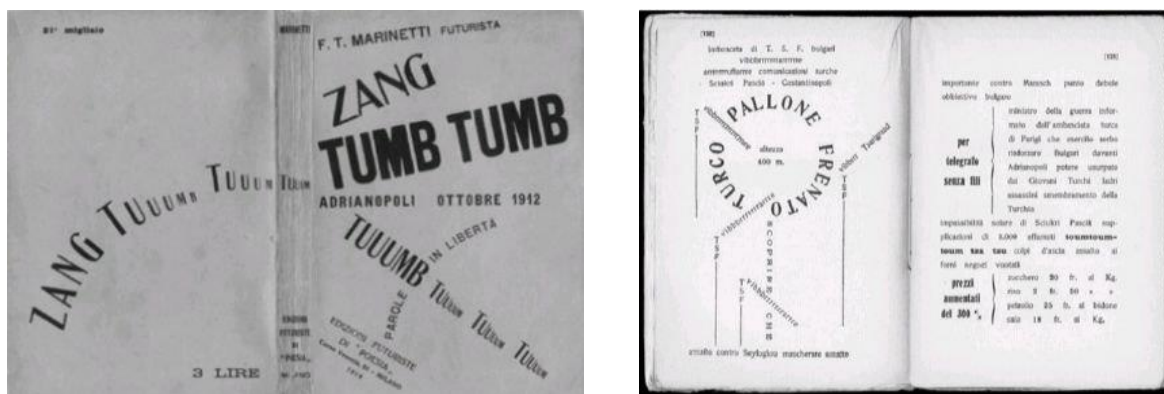


Рис. 1 – Филиппо Томмазо Маринетти Zang Tumb Tumb (Zang Tumb Tuuum) 1912 г.

Слова на обложке (название, автор, издательство и год) расположились не горизонтально, а по вертикали; они излучаются в нескольких направлениях на желтом фоне. Цвет указывает на важность коммуникации футуристической книжки с читателем [4]. Такой же прием использовался в сборнике Василия Каменского «Танго с коровами: Железобетонные поэмы», 1914 год (рис. 2).



Рис. 2 – Сборник Василия Каменского «Танго с коровами: Железобетонные поэмы» 1914 г.

Карел Тейге (чешский писатель, теоретик искусства, публицист), издал статью «F. T. Marinetti + italska moderna + svetovy futurismus» (Ф. Е. Маринетти + Итальянский модернизм + Всемирный футуризм) в которой признал влияние Маринетти на развитие шрифта, футуризма.

Эль Лисицкий (русский архитектор, художник, конструктор) опубликовал в журнале Merz программу с 8 пунктами Topographie der Typographie (Топография Типографики) где описывал влияние типографики и утверждал, что

ее необходимо читать и созерцать. Лишь таким образом литеры приобретают истинное значение выражая смысл через форму [5]. Появление новых печатных техник привело к использованию футуристических приемов, которые Лисицкий называл «сверхъестественная реальность усовершенствованного глаза». В публикации Эль Лисицкого в 1927 году эссе «Unser Buch» («Наша книга»), Маринетти представлен инициатором современной типографической революции.

В отличие от итальянских футуристов, которым больше соответствовала идея «машинного» искусства, русские футуристы ценили литографированную книгу, сделанную руками, а не станком. Согласно концепции футуристов, новый язык поэзии требовал иного способа организации и ритмизации текста внутри полосы издания. В статьях и манифестах В. Хлебников утверждал, что почерк писателя включает в себе образно-смысловую нагрузку, посредством изменения почерка возможно передать настроение читателю независимо от слов. Из этого В. Хлебников заключает, что автору следует «вручить свое детище не наборщику, а художнику» [6]. Первые литографированные книги – «Старинная любовь», «Мирсконца», «Игра в аду» – вышли октябре-декабре 1912 года. «Старинная любовь» стала первой целиком «рукотворной» цельнолитографированной книгой в истории русского футуризма. Она вышла тиражом 300 экземпляров. Издание проиллюстрировано М. Ларионовым и считается предвестником лучизма (рис. 3).

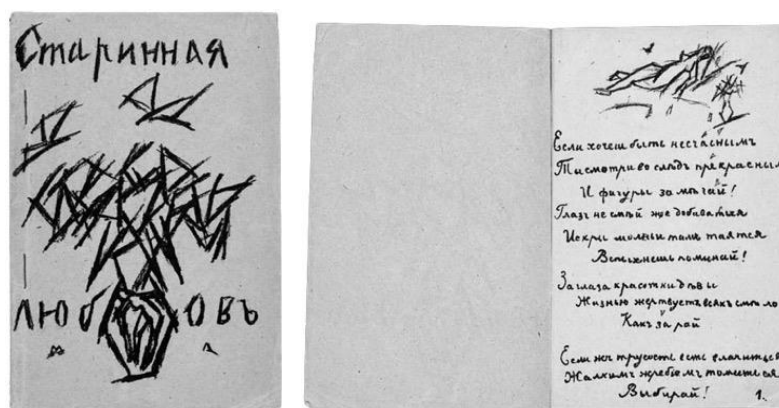


Рис. 3 – «Старинная любовь» А. Кученых. Иллюстрации М. Ларионова 1912 г.

В эпоху постмодернизма происходит переосмысление каллиграфии, что порождает новые формы и концепции. Термин «каллиграфитти» появился в 2007 г., благодаря голландскому художнику Нильсу Мельману. Основное отличие от традиционной каллиграфии состоит в выходе за пределы бумаги, текст размещается на стенах архитектурных объектов, используется в театральной, эстрадной, фэшн-индустрии. Достаточно знаменитый современный русский художник-каллиграф Покрас Лампас неоднократно подчёркивал, что современная архитектура легко превращается в современную локацию с использованием переосмысленной каллиграфии. Покрас Лампас основал свое направление – каллиграфутизм [7], главная задача которого –

экспериментальное смешивание культур, их алфавитов и в результате создание нового визуального решения слов, переосмысление письменности на 100-200 лет вперед, исследование изменения шрифтов в каллиграфии [8]. Примером этого направления выступают множественные монументальные муралы в разных городах мира, на крышах, либо фасадах здания, огромные росписи стен в помещении. Потребность в каллиграфуризме подтверждают многочисленные предложения о сотрудничестве с художником мировых брендов (Nike, Fendi, Adidas, Levi's, Яндекс и др.). Покрас Лампас совмещает каллиграфию, стрит-арт и перформанс. Каждая работа художника находится в синтезе с другими творческими областями. Яркий пример – создание первого NFT токена каллиграфуризма.



Рис. 4 – Роспись на крыше «Квадратного коллизея» штаб-квартиры «Fendi», Италия, 2016 г.

Вывод.

Футуризм как художественное направление выступает революционным стилем, отказывается от канонов культуры, продолжает развитие, трансформируется и расширяет рамки. Идеалы футуризма – энергия и скорость, нашли отражение в современной шрифтовой культуре. Таким образом произошло переосмысление каллиграфии, появились новые термины: «калиграфитти», «каллиграфуризм». Современная каллиграфия раскрывает новый опыт для зрителя в поисках своих смыслов, заставляет анализировать увиденное, обогащать воображение и расширять его.

Художник-каллиграф Покрас Лампас взял за основу традиции футуристических шрифтов и создал новое направление – каллиграфуризм. Характерными чертами для каллиграфуризма является синтез разных культур, шрифтов и алфавитов. Автор в своих работах совмещает каллиграфию, стрит-арт и перформанс. Он исследует шрифт, подобно футуристам, переосмысляет современную каллиграфию, экспериментирует и прогнозирует её развитие в будущем. Каллиграфуризму присуща «рукотворность», что роднит его с произведениями русских футуристов. Свои работы Покрас Лампас создаёт вручную, сохраняет текстуру письма даже при масштабировании. Свои композиции автор собирает преимущественно из рукописных шрифтов, передаёт через пластику формы образно-смысловую нагрузку. Произведения художника не ограничены книжным форматом, они работают на различных поверхностях и носителях.

Список использованных источников:

1. Marinetti F. T. Lo splendore geometrico e meccanico e la sensibilità numerica. Teoria e invenzione futurista. A cura di Luciano De Maria. Milano: Mondadori, 1983. P. 98-107. English translation "Geometrical and Mechanical Splendor and Sensitivity Toward Numbers". Critical Writings. Ed. by Günter Berghaus. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2006. P. 135-142.
2. Bartram A. Futurist Typography and the Liberated Text. London: British Library, 2005.
3. Belli G. La scrittura futurista e l'uso del manifesto. G. Belli and G. Zanchetti, ed.: La parola nell'arte: Ricerche d'avanguardia nel '900. Milan: Skira, 2007. 45-49.
4. Toschi C. Futurism and the Birth of Modern European Typography. International Yearbook of Futurism Studies. 2020.
URL:https://www.academia.edu/44800202/_Futurism_and_the_Birth_of_a_Modern_European_Typography_in_Inter (дата использования 10.05.2024)
5. Lissitzky E. Topographie der Typographie. Merz 4 (July 1923): 47. English translation "Topography of Typography". Sophie Lissitzky-Küppers: El Lissitzky: Life, Letters, Texts- London: Thames and Hudson, 1968. 359 p.
6. Ковтун Е.Ф. Русская футуристическая книга. – М. : ИД «РИП-холдинг», 2014.
7. Белевцова А. К., Чешуина Т. Г., Чуднова Н. А. Каллиграфия в архитектурной среде (на примере творчества Покраса Лампаса). Инвестиции, строительство, недвижимость как драйверы социально-экономического развития территории и повышения качества жизни населения: Материалы IX Международной научно-практической конференции: В 2-х частях (Томск, 12-15 марта 2019 года). Под редакцией Т. Ю. Овсянниковой, И. Р. Салагор. Томск: Томский государственный архитектурно-строительный университет, 2019. С. 316-323.
8. Покрас Лампас Манифест про каллиграфатуризм URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=nYi34PKntnA&t=1s> (дата использования 12.05.2024)
9. Футуризм и революция в типографике. Материал журнала «Проектор». Текст: Михаил Карасик, 2020г. Школа дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://design.hse.ru/news/1662>

БУДУЩЕЕ МОДЫ: ВИРТУАЛЬНАЯ ОДЕЖДА И ЦИФРОВЫЕ ПОКАЗЫ

Аннотация. С развитием технологий мир моды претерпевает значительные изменения. Виртуальная одежда и цифровые показы становятся всё более популярными и перспективными направлениями в индустрии. Они открывают новые возможности для дизайнеров, потребителей и индустрии в целом. В этой статье мы рассмотрим основные аспекты этих инноваций и их влияние на моду.

Ключевые слова: виртуальная одежда; цифровая мода; цифровые показы; виртуальные образы; экологичная мода; инновации в моде; технологическая революция в моде; будущее моды; виртуальная реальность в моде; модные тенденции будущего.

1. Эволюция моды тесно связана с технологическим прогрессом, который оказывает значительное влияние на индустрию моды. Рассмотрим ключевые моменты этой эволюции:

От древности до эпохи Возрождения мода начинается с древних цивилизаций, где одежда отражала социальный статус и культурные особенности. Средневековье принесло развитие пошива по фигуре, а эпоха Ренессанса подняла моду до уровня искусства.

В современном мире, с появлением таких домов, как Chanel и Dior, мода стала более доступной. Модные журналы начали активно распространять тренды. Далее технологии и глобализация, Интернет и социальные сети позволили трендам распространяться мгновенно. Технологии также внесли свой вклад в производство и дистрибуцию модных товаров, ускоряя циклы моды и создавая концепцию "быстрой моды" (обновление ассортимента марки несколько раз в сезон).

Современная модная индустрия сегодня - это быстрая смена трендов и жесткая конкуренция. Глобальная цифровизация и новые технологии, такие как 3D-печать, умные ткани, цифровые показы и т.д. продолжают трансформировать индустрию моды, тем самым, предлагая новые возможности для экспериментов и инноваций.

2. Виртуальная одежда – это предметы гардероба, созданные с использованием компьютерной графики и 3D-технологий. Эти вещи разрабатываются с помощью специальных цифровых программ, таких как CLO 3D, Marvelous Designer, VStitcher и DC Suite. Вот некоторые ключевые характеристики виртуальной одежды:

1. Виртуальная одежда разрабатывается с помощью специализированных программ, которые позволяют дизайнерам создавать трехмерные модели и анимации.

2. Цифровая одежда может быть уникальной и адаптированной под конкретного пользователя. Для этого дизайнер использует фотографию заказчика в обтягивающей одежде, поверх которой накладывается цифровой дизайн.

3. Виртуальная одежда не наносит вред окружающей среде, так как она существует только в виртуальной реальности. Это может быть важно в контексте проблемы перепроизводства и перепотребления.

4. Цифровой образ может включать элементы, которые нереально воплотить в реальной жизни, такие как переливающаяся голограмма, дорогостоящая кожа крокодила или сложные конструкции.

3. История цифровых показов мод началась с возможности изменять внешний вид персонажей в компьютерных играх, таких как The Sims и Second Life. В 2016 году компания Brud создала виртуальный аватар Лил Микела, демонстрирующий одежду от известных брендов, что привлекло внимание к коллекциям и увеличило продажи.

Во время пандемии коронавируса многие бренды перешли к виртуальным коллекциям, чтобы сохранить взаимодействие с клиентами и минимизировать убытки из-за закрытия физических магазинов. Это привело к развитию индустрии цифровой моды и её переходу из области компьютерных игр в самостоятельную индустрию.

4. Цифровые показы мод проходят на различных платформах, например, в социальных сетях, таких как Instagram, TikTok и Snapchat. Здесь можно презентовать свои коллекции в виде коротких видеороликов или фотографий.

Платформы VR, такие как Oculus или HTC Vive, позволяют создавать полноценные виртуальные показы моды. Зрители могут «посещать» виртуальные подиумы и видеть модели в 3D. AR-приложения (дополненная реальность), такие как, опять же, Instagram AR Filters или Snapchat Lenses, позволяют пользователям «примерить» виртуальную одежду, создавая интерактивные показы. Специализированные платформы, такие как TRASHYMUSE, проводят цифровые модные показы с участием digital-художников. Также существуют онлайн-платформы, где дизайнеры могут загружать свои творения в блокчейн и продавать их в виде NFT. Многие модные недели и события транслируются онлайн на официальных сайтах или платформах, таких как YouTube или Vogue Runway.

5. Вот некоторые успешные кейсы:

1) Выставка Feng Chen Wang Metaverse Show. Представленная в рамках Недели моды в Шанхае, коллекция, созданная по индивидуальному заказу. Концепция реального и виртуального и способ взаимодействия этих двух сущностей – вот что лежит в основе этого показа.

2) Осеннюю коллекцию представила компания ZARINA. Многие из представленных моделей стали бестселлерами сезона и вызвали настоящий вау-эффект.

3) В сентябре 2023 студия Maуam порадовала зрителей Нью Йоркской, Лондонской и Парижской недель мод своим виртуальным ледовым фешн шоу! Идею дизайнерам подал японский исследователь Масару Эмото, который замораживал воду и наблюдал, как она ведет себя под воздействием различных факторов, таких как облучение, музыка, радиоволны, различные приятные и неприятные звуки. И именно он выявил закономерность, что самые красивые снежинки получаются при замораживании под классическую или мелодичную музыку. Maуam создали 6 моделей - ледовых фей, которые демонстрировали умопомрачительные наряды.

4) В начале 2022 года дизайнер Джонатан Симхай презентовал свою коллекцию в метавселенной Second Life. На шоу были представлены десять образов из последней физической коллекции дизайнера, которые были превращены в виртуальную одежду и продемонстрированы аватарами онлайн-платформы.

5) В этом же году Gucci провел виртуальную выставку в онлайн-игре Roblox, чтобы отметить столетие бренда. В процессе игры геймеры могли изучить ключевые дизайны итальянского модельера Алессандро Микеле и приобрести редкие NFT.

6. В мире, где технологии развиваются с невероятной скоростью, будущее модных показов уже не кажется таким далёким. Цифровые показы становятся всё более популярными и востребованными, открывая новые горизонты для дизайнеров и зрителей. Будущее цифровых показов выглядит многообещающим. С развитием технологий и увеличением доступности VR-устройств, такие показы станут ещё более популярными и востребованными. Дизайнеры получают возможность создавать уникальные и незабываемые образы, а зрители смогут наслаждаться модными показами в уютной обстановке своего дома или офиса.

7. Тезисы:

В настоящей работе мы рассмотрели то, как в течение нескольких последних лет индустрия моды активно интегрирует цифровые технологии в свои процессы, что оказывает значительное влияние на развитие отрасли. Виртуальная одежда переворачивает представление о моде, принося экономические и экологические преимущества.

В течение последних нескольких лет индустрия моды активно интегрирует цифровые технологии в свои процессы, что оказывает значительное влияние на развитие сферы. В настоящей работе мы рассмотрели возможности и преимущества использования виртуальной одежды и цифровых показов в модной индустрии. Компании могут экономить на расходах на производство физических образцов одежды, что позволяет снизить издержки и улучшить экологическую эффективность отрасли.

Вместе с тем, цифровые показы становятся не просто альтернативой, а новым стандартом, расширяющим творческие возможности и устраняет ряд традиционных ограничений. Это позволяет создавать более инновационные и сложные дизайны, не ограничиваясь физическими возможностями моделей и сложностью в реализации.

Таким образом, мы приходим к выводу, что цифровые показы – это запускная площадка для бесконечных инноваций в моде, открывающая дверь в мир, где креативность и технологии сосуществуют бок о бок.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ЖИВОПИСНЫЕ ТЕХНИКИ И ПРИЕМЫ В ИНТЕРЬЕРНОЙ ЖИВОПИСИ

Аннотация. Цель данной работы – анализ нестандартных живописных техник и приемов в интерьерной живописи. В работе исследуется возникновение, разнообразие и влияние их на атмосферу и настроение пространств их расположения. Суть проявления стремления к прекрасному через украшение интерьера живописными решениями.

Ключевые слова: настенная живопись, интерьерная живопись, техника фрески, паталь, стрит арт, плафонная живопись, альсеко, сграффито, аэрография, граффити, коллажированная живопись.

Чувство прекрасного вплетено в геном человека от начала времен. Украшать свои жилища люди начали ещё в древнем прошлом. Люди стремились к гармонии и красоте с самых древних времен, так ещё со времен позднего палеолита остались настенные рисунки и потолки, которые отражали их повседневную жизнь и быт. С тех времен люди передают опыт будущим поколениям.

На протяжении всей истории живопись на стенах становится сложнее и совершеннее. Сначала был уголь и красная охра, позже в античном мире родилась техника фрески, где используется водорастворимая краска на свежей штукатурке. В период Барокко живопись стен и потолков обретает яркость и динамичность изображений, родилась плафонная живопись. Следующей появилась техника Альсеко-краска наносится на сухую штукатурку. В России интерьерная живопись появилась впервые в X веке. Техника Сграффито возникла также в античности, пик выпал на эпоху итальянского возрождения.

Более современные формы интерьерной живописи – это аэрография и граффити. В современном мире интерьерная живопись не только не утратила свою актуальность и продолжает стремительно развиваться и принимать новые формы и текстуры, создавая неповторимые дизайнерские решения в помещениях и на наружных поверхностях зданий, стен, крыш, полов и даже мостовых.

Давайте окунемся в мир красоты и неповторимого творчества в нестандартном дизайне интерьера. Начнем с роскошного сусального золота в интерьерной живописи. Первый шедевр имеющий золотой фон – это византийская мозаика «Шествие Феодоры» датируется 520-547гг.

Вдохновившись церковной живописью Густав Климт, родившийся в 1862 году начал использовать в своем творчестве Паталь и прослыл дерзким мятежником отклонившимся от академических правил. Известные шедевры – «Юдифь и голова Олоферна» 1901 г находится в австрийском музее. В современном мире нашла широкое распространение и применение таких картин в интерьере, благодаря яркости и роскоши дизайна.

Интересным решением в интерьере также считается коллажированная живопись. Это художественное произведение отличается совместимостью несовместимых форм и материалов на определенной основе, объединенных тематикой. Первым художником в этом жанре был Курт Швиттерс, (1887-1948гг) Этот жанр стал прародителем фотоколлажа и видео коллажа. Сюда также относится Пабло Пикассо.

Современный коллаж подразумевает комбинацию собранных элементов таких как графика, газетные вырезки, цифровые произведения, фрагменты ткани, драпировки, текстиль, металл, все что можно приклеить на лист бумаги . В коллаже известны направления кубизм, дадаизм и искусство сборки . Отражают динамичность жизни и передают смелость и неординарность интерьера. Также набирают обороты интерьерные решения с применением акрила, ипоксидной смолы и новых современных материалов. Создаваемая абстракция не имеет ограничений в своей вариативности комбинаций цвета и получаемых эффектов, каждый арт объект неповторим.

Завершающим видом нестандартной интерьерной техники хочу рассмотреть street art. Пример творчества европейских художников можно найти на улицах многих городов. Они подмечают разные детали на поверхности зданий и дорог, клумб, фонарей, канализационных люков и дают им новую жизнь, любые погрешности и недостатки они превращают в арт объекты и произведения искусства. Так бетонный ободраный блок становится миниатюрой жилого дома, а трещина в асфальте жилищем сказочного существа. Человек с правильным внутренним миром способен украшать своим талантом нашу жизнь. Верю в то, что возможности нашей фантазии безграничны и будет создано и усовершенствовано много новых направлений в интерьерной живописи.

Таким образом, интерьерная живопись претерпевает изменения, отражая потребности современного общества, но не становится менее актуальной. Она способна оживить и придать характер помещению и зданию вдохнуть жизнь в не живое и продолжает иметь большой вес в мире дизайна и искусства.

Список использованных источников:

1. Интернет-сайт «Ярмарка Мастеров».
2. ООО «Ливмастер», 2021 г.
3. Интернет-ресурс, музей Дизайна Москва ул. Сыромятническая 10, строение 2, центр Дизайна Artplay.
4. Интернет ресурс Artmajeur 2020 г.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ ИСТОРИЧЕСКОЙ ЧАСТИ ГОРОДА

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению актуальных проблем, связанных со организацией архитектурно-пространственной среды в исторической части города. Проводится исследование данных процессов и принципов организации, на примере исторической части города.

Ключевые слова: историческая среда, предметно-пространственная среда, архитектура, художественный образ улиц, городская среда пешеходных улиц.

Введение.

С возникновением городов в Западной Европе в середине века начала формироваться новая общность людей – «городская цивилизация» со своим жизненным укладом, мировоззрением, ценностными ориентирами, происходило зарождение и возникновение городской культуры – основы современного гражданского общества [1, с.15]. Архитектурно-пространственная среда города включает в себя понятие размещения смысловых и пространственных доминант, которые играют роль в формировании визуального и эмоционального восприятия городского пространства.

Смысловые доминанты – объекты или структуры, которые несут в себе какой-то символический или идейный смысл. Они могут быть как природными образованиями (например, холмы или реки), так и архитектурными объектами. Их функция – привлекать внимание, создавать ориентиры и вносить колорит в среду. Примерами могут служить исторические здания, памятники, общественные сооружения, арт-объекты и прочее. Такие доминанты играют роль в формировании индивидуальности города, помогая создать его узнаваемый облик.

Пространственные доминанты – это элементы или структуры в городском пространстве, которые выделяются формой, размером, положением или цветом, что "захватывает" взгляд и определяет пространство вокруг себя. Это здания, мосты, улицы, площади, скверы, парки и другие элементы городской инфраструктуры и планировки. Пространственные доминанты помогают создавать ориентиры, маршруты движения и пространственные переживания. Выступая в качестве центральных точек или путеводных знаков, обеспечивая навигацию и уникальный опыт при посещении города.

Важной функцией смысловых и пространственных доминант – создание атмосферы и идентичности для города. Они помогают укрепить имидж и

характер городского пространства, усиливая его значение в глазах жителей и посетителей. Такие доминанты, как ключевые символы истории, культуры и амбиций города. Используя смысловые и пространственные доминанты, городское пространство приобретает не только ориентир, но и становится привлекательным и комфортным для своих обитателей и гостей.

Основная часть.

Создание предметно-пространственной дизайн-среды пешеходных улиц играет важную роль в формировании городского пространства и повышении комфорта жителей и посетителей города. Рассмотрим аспекты этого процесса:

1. Организация пространства.

- Разделение пешеходной зоны и дорожной проезжей части: при помощи элементов, таких как бордюры, цветные покрытия или физические преграды. тротуары достаточной ширины, чтобы позволить пешеходам свободно передвигаться, а также должны быть предусмотрены переходы для пешеходов и знаки безопасности. Это поможет пешеходам чувствовать себя безопасно и уменьшит риск аварий. Установка информационных табличек и других элементов, которые помогают создать приятную и функциональную атмосферу. Важно учитывать потоки пешеходов, местные особенности, культурные традиции и бенчмаркинг при разработке дизайна пешеходных улиц.

- Создание комфортных условий: улицы оборудованы сидениями, урнами для мусора, велосипедными стоянками и другими элементами. Также важно наличие теневых зон и защиты от непогоды.

- Размещение зеленых насаждений: посадка деревьев и других растений на пешеходных улицах создает приятную атмосферу, улучшает качество воздуха и предоставляет тенистые места для отдыха. Зеленые насаждения также помогают снизить шум и пыль.

- Использование светового оформления: хорошее освещение является неотъемлемой частью дизайна пешеходных улиц. Оно обеспечивает безопасность пешеходов в темное время суток и создает привлекательную атмосферу. Светильники размещают на тротуарах, вдоль зданий или на специальных стойках.

- Учет потребностей различных групп пользователей: при проектировании пешеходных улиц необходимо учитывать потребности пользователей, включая детей, пожилых людей и людей с ограниченными возможностями. Например, следует предусмотреть пандусы для колясок и инвалидных колясок, а также пространства для игр и отдыха для детей.

2. Элементы дизайна.

- Создание привлекательной визуальной обстановки: элементы дизайна, такие как муралы, уличное искусство и скульптуры, могут сделать пешеходные улицы более привлекательными и интересными для посетителей. Они также способствуют созданию характера каждой улицы.

3. Вовлечение сообщества.

- Общественные мероприятия: организация фестивалей, ярмарок, выставок и других мероприятий на пешеходных улицах помогает привлечь внимание к данному пространству и создать позитивную атмосферу.

- Участие жителей: важно учитывать мнение жителей при организации дизайн-среды пешеходных улиц, так как им будет активно использовать это пространство.

Примеры проектов организации пространства:

1. Цветные пешеходные улицы в Тиране, Албания. Проект включал покраску улиц в яркие цвета и установку уличного искусства, привлекая внимание к ранее незаметным улицам.

2. Проект «Самокатные дорожки» в Копенгагене, Дания. Создание специальных дорожек для самокатов, пешеходов и велосипедистов помогло максимально упорядочить использование пространства на улицах.

Важно помнить о том, что у каждого города свои особенности и культурные контексты, и в реализации проектов предметно-пространственного дизайна необходимо учитывать их индивидуальные особенности. Все эти принципы помогут создать комфортную и привлекательную среду для пешеходов на улицах, что в свою очередь способствует развитию городской жизни и улучшению качества жизни горожан.

Одной из современных тенденций в организации дизайна городских пешеходных улиц в исторической среде является сохранение и подчеркивание культурного наследия и архитектурного стиля и созданию архитектурных решений, которые гармонично вписываются в историческую среду, используя традиционные материалы и стили, чтобы сохранить единый эстетический облик улиц и зданий. Восстановление и реставрация исторических фасадов и деталей зданий способствует сохранению аутентичного внешнего вида улиц.

Они также включают использование технологий для улучшения опыта пешеходов. Это может быть в виде установки интерактивных информационных стендов, бесплатного Wi-Fi, системы навигации или других инноваций. Создание интерактивных пешеходных маршрутов, которые объединяют исторические места в одну тематическую прогулку, подчеркивая историческую значимость улиц, позволяет посетителям узнать больше об истории окрестностей.

В целом, тенденции в организации дизайна городских пешеходных улиц в исторической среде направлены на сохранение исторического наследия, а также использование современных технологий для улучшения опыта пешеходов.

Примеры проектов:

1. Проект Renew Newcastle, Австралия: Преобразование заброшенных исторических зданий в центре города в творческие пространства и галереи, привлекая тем самым молодежь и творческое сообщество.

2. Проект Arterial Lanes, Мельбурн, Австралия: Преобразование узких переулков в итальянском стиле в винные бары и рестораны, сохраняя историческое наследие и добавляя новый функционал.

Организация дизайн-среды городских пешеходных улиц в исторической среде является ключевым аспектом сохранения культурного наследия и создания комфортной среды для жителей и туристов. Главное значение художественного образа пешеходных улиц в исторической среде города заключается в создании привлекательной и комфортной среды для горожан и посетителей. Такие улицы создают атмосферу, привлекательную для прогулок, отдыха и шопинга. Они

способствуют развитию туризма и торговли в городе, привлекая больше посетителей и покупателей.

Художественный образ пешеходных улиц должен отражать уникальные архитектурные стили и традиции, а также вносить вклад в создание уютной и привлекательной городской среды объединение культурного, исторического, искусственного, и социального контекста. Данный образ является живым отражением многовековой истории, национальной культуры, традиций и местных особенностей. Визуальные элементы могут напоминать о старине, архитектурных стилях, исторических событиях, и локальных легендах, помогая посетителям и жителям проникнуться атмосферой прошлого. Функциональный дизайн пешеходных улиц в исторической среде способствует не только комфорту, но и атмосфере, позволяя жителям и посетителям наслаждаться окружением, среди культурного наследия.

Цель дизайна как феномена современной культуры заключается в создании функциональных, привлекательных и инновационных решений, отображающих эстетические, социальные и технологические значения современности. Дизайн также стремится удовлетворить потребности и ожидания пользователей, создавая удобные и вдохновляющие продукты, окружающие пространства и услуги. Целью дизайна является также способность воздействовать на повседневный опыт людей, стимулировать креативность и привлекать внимание к важности визуального контекста, функции и удовлетворения потребностей общества.

Архитектурно-художественная система дизайна пешеходных улиц проявляется в создании гармоничной среды, которая объединяет архитектурные формы, ландшафтный дизайн, уличное искусство и функциональные элементы в единое целое.

Фирменный стиль городской пешеходной улицы может отражаться через архитектурные, дизайнерские и художественные элементы, которые создают запоминающуюся атмосферу этой улицы. Концепция фирменного стиля также может быть выражена через использование логотипов, цветовых схем, или других корпоративных элементов, которые создают узнаваемый образ и ассоциируются с этой конкретной пешеходной улицей. Проведение фестивалей, ярмарки, временные выставки или культурные события могут иметь свои фирменные стили, которые создаются для подчеркивания атмосферы мероприятия и привлечения внимания посетителей. Для создания такой атмосферы используют: логотипы и цветовые схемы, специально созданное уличное искусство, дизайн временных строений или архитектурных декораций, а также использование символов или образов, связанных с тематикой события.

Выводы.

Все эти элементы помогают создать комфортную и гармоничную среду для пешеходов, где они могут свободно и безопасно передвигаться, наслаждаться прогулками и пребыванием в городе. Создавая привлекательный дизайн пешеходной улицы и используя элементы оформления, такие как павильоны, декоративные элементы, уличное освещение, цветовые схемы в результате получая привлекательное и гармоничное пространство для пешеходов. Сады, скверы или газоны, чтобы создать более приятную и комфортную среду для

пешеходов и улучшить качество воздуха. Перечисленные выше аспекты взаимодополняют друг друга, чтобы создать пешеходную улицу, которая будет привлекать посетителей, сохранять историческое наследие и улучшать качество жизни в городе.

Список использованных источников:

1. Михайлов С.М. Дизайн пешеходной улицы: учебное пособие для вузов. // Казань: «Дизайн-квартал», 2015. – 188 с.
2. Чернявская О.С. Ресурсы городской среды для формирования идентичности горожан
3. Волкова Т.Ф., Митрошина А.О. Основы построения пространства городских пешеходных улиц // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 5. Ч. 5 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2015/05/53406> (дата обращения: 07.05.2024)
4. Петров В.И., Грин И.Ю. Развитие пешеходных пространств в городах XXI века // ТОГУ, Хабаровск, Том 3 Новые идеи нового века, 2014. С. 145-149.
5. Месенева Н.В. К вопросу организации дизайн-среды пешеходных улиц центра города / Современные наукоемкие технологии. – 2017. – № 7. – С. 38-42; URL: <https://top-technologies.ru/ru/article/view?id=36726> (дата обращения: 07.05.2024).

Тарасов К.М.

студент кафедры КИБЭВС

Слѣзкин Д.А.

студент кафедры КИБЭВС

Атаманов Е.А.

студент кафедры КИБЭВС

Конюхов В.С.

студент кафедры КИБЭВС

РОЛЬ ДИЗАЙНА ПРИ РАЗРАБОТКЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Аннотация. Рассматривается роль дизайна при разработке мобильного приложения. Выделены основные элементы разработки дизайна интерфейса. Выявлены основные недостатки существующего приложения «Студент ТУСУР» и представлен разработанный дизайн, учитывающий недостатки. Статья показывает важность правильного проектирования структуры интерфейса для улучшения пользовательского опыта.

Ключевые слова: мобильное приложение, дизайн.

Мобильные приложения стали неотъемлемой частью повседневной жизни в современном обществе. Вне зависимости от местоположения люди могут легко взаимодействовать с различными сервисами и получать разнообразные услуги при наличии Интернет-соединения. Мобильное приложение является программным обеспечением для мобильных устройств, применение которых привело к значительным изменениям в работе, личной жизни, а также улучшило доступность различных услуг. Дизайн мобильных приложений играет ключевую роль в обеспечении удобства использования пользовательского интерфейса. Интерфейс должен быть интуитивно понятным, чтобы пользователи могли легко ориентироваться в приложении и выполнять необходимые действия без лишних усилий.

Одной из самых распространенных ошибок при разработке дизайна мобильных приложений является недостаточный учет ситуаций, в которых пользователи будут взаимодействовать с приложением, что может привести к неэффективному использованию приложения или даже его неприемлемости для определенных сценариев использования.

Главная цель дизайна интерфейса – обеспечить понятность и удобство взаимодействия пользователя с приложением. Правильно спроектированный интерфейс значительно повышает привлекательность и эффективность приложения. Интерфейс должен быть отзывчивым и не перенасыщенным информацией. Основными критериями дизайна интерфейса являются: простота

и понятность; единый стиль; читаемость и доступность; наглядность; адаптивность.

Для облегчения взаимодействия пользователя с приложением важно установить правильную структуру экрана и избегать чрезмерного использования различных шрифтов. В дизайне существующего приложения «Студент ТУСУР», разработанного UserStory, выявлены некоторые недостатки:

1. Не отображается количество пар на каждый день недели на главной вкладке расписания.
2. Не отображается номер пары для всех пар.
3. Не указывается пара, которая проходит в данный момент.

В результате были учтены все существующие недостатки и разработан дизайн для мобильного приложения ТУСУР, который будет использоваться в разработке мобильного приложения. На рисунке 1 представлен разработанный дизайн для вкладки «Расписание».

Переход между неделями происходит по нажатию стрелочек около наименования месяца. Для того чтобы перейти на конкретный месяц в расписании, требуется нажать на месяц сверху формы, после чего у пользователя будет представлен выбор месяца. Данная форма была построена с использованием основного и дополнительных цветов и шрифтов фирменного стиля ТУСУР.

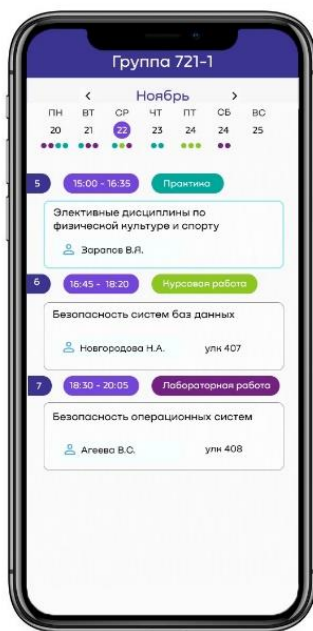


Рис. 1 – Разработанный дизайн мобильного приложения

Разработанный дизайн имеет следующие преимущества:

1. Цвет типа пары является таким же, как и на странице «Расписание» официального сайта ТУСУР.
2. Под каждым днем недели указываются пары, которые будут проходить в этот день. Цвет кружка означает тип пары.
3. Для всех пар указывается их порядковый номер.

4. Обводкой указывается пара, которая проходит в текущий момент.

Произведенные улучшения позволяют пользователям более удобно ориентироваться в приложении и позволяют получать больше полезной информации, совершая при этом меньше действий.

Подводя итоги, стоит сказать о том, что разработка дизайна мобильного приложения играет важную роль в его успехе на рынке. Правильно спроектированный интерфейс помогает пользователям получать необходимую информацию и выполнять задачи с легкостью, что делает использование приложения приятным и продуктивным. Разработчикам мобильных приложений необходимо работать не только над высоким качеством предлагаемых функций, но и создавать мощный брендинг. При проектировании мобильного приложения важно определить основную концепцию, которая будет постепенно детализироваться и укрепляться на протяжении всего процесса разработки.

Список использованных источников:

1. Дизайн мобильного приложения. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/234/54257/>, свободный (дата обращения: 17.02.2024).

2. Дизайн-система университета ТУСУР [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://design.tusur.ru/main.html/>, свободный (дата обращения: 17.02.2024).

ФГБОУ ВО «Донецкий государственный университет», г. Донецк,
Российская Федерация

Мочнев Я.М.

магистрант

Медведева Е.Р.

канд.пед.наук, доцент

Тышкевич Г.А.

народный художник Украины, профессор

СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА

Аннотация. В статье исследуются проблемы создания художественного образа в искусстве графики. Определяются основные способы создания художественного образа. Рассматриваются приемы и средства художественной выразительности искусства графики.

Ключевые слова: художественный образ, графика, средства, прием, изобразительное искусство.

Основной составляющей произведения искусства является художественный образ. Однако на сегодняшний день понятие «художественный образ» в различных источниках трактуется по-разному. Чтобы разобраться в этом, необходимо знать, какими средствами и приемами можно создать художественный образ и какие особенности создания художественного образа присутствуют в графике [1].

В искусстве графики существует множество средств и приемов художественной выразительности. Это важный вопрос для графики при создании художественных образов. Для того чтобы понять, какие средства художественной выразительности используются для создания художественного образа, необходимо разобраться в особенностях других искусств и графики.

Целью исследования является изучение средств создания художественного образа, приемы и средства художественной выразительности.

Рисунок – это, прежде всего, основа графического искусства, где цвет не играет ведущей роли, как, например, в живописи. Сам рисунок ограничен возможностями линий, штрихов, точек и штрихов. Вариации и сочетания их использования определяют характер изображения. Графика не несет в себе конкретного реального образа вещи, но, как бы отождествляясь, аллегоризируясь или трансформируясь, в графических произведениях происходит колебание между реальным и символическим. В графике, как и в других видах искусства, основным средством создания художественного образа является форма, но в графике она решается по-другому в силу ее специфических особенностей.

Цветовой аспект визуализации дизайнерских идей является одним из важнейших средств выражения и выполняет коммуникативную функцию,

оказывая эмоциональное воздействие на зрителя, привлекая внимание и вызывая интерес. Руководствуясь общим коммуникативным замыслом, дизайнеры либо выбирают черно-белые изображения, используя светотеневые контрасты и тени для передачи дизайна, объема, либо прибегают к использованию многоцветных изображений для создания художественных и дизайнерских образов. Дизайнеры используют такие выразительные средства, как цвет и свет, чтобы в высокой степени воспроизвести предметный мир. Цвет рассматривается и как свойство формы, и как средство создания художественных образов.

Известно, что цвет положительно влияет на восприятие формы, подчеркивая ее размеры и положение в пространстве. На всех этапах проектирования цвет визуально изменяет восприятие формы, создает текстуру и помогает передать материальность, тем самым напрямую влияя на уровень качества и выразительность проекта. Основными изобразительными средствами графики являются точки, линии и штрихи. Для передачи формы используются светотени и фактура. Каждое из этих средств обладает своим живописным и выразительным потенциалом. Линии могут различаться по толщине, характеру и длине. Существует несколько типов линий: живописная, каллиграфическая и геометрическая. Линии не существуют сами по себе, но необходимы для определения границ форм, для объединения и соединения живописных элементов, для взаимодействия с плоскостью. Контурные линии определяют форму объекта и помогают выявить силуэт изображения и его объем. Толщину линий можно варьировать, чтобы создать ощущение объема [3].

Штрихи также служат основным средством графической выразительности. Состоящий из линий, характер штриха полностью зависит от линии. Линии могут быть длинными, короткими, толстыми, постепенноплавными, тонкими или почти невидимыми. Характер штрихов может придавать изображению объем и пространственность, усиливать его эмоциональную и художественную выразительность. Пятно состоит из множества пересекающихся параллельных линий, образующих тон. С помощью тонов достигается роль силуэта. Пятна должны быть выразительными, передавать эмоциональный характер автора и выявлять характерные черты объекта изображения. С помощью тоновых и цветовых пятен расставляются акценты, организуется композиция в листе, выявляется центр композиции. Формы получаются путем сочетания всех вышеперечисленных средств выразительности. Каждая форма имеет свои перцептивные качества. Различные изобразительные формы в графике можно трактовать как производные от базовых элементов, как их комбинации или суперпозиции. Любая форма, расположенная на плоскости, взаимодействует с этой плоскостью и образует композицию.

Композиция – это также средство выразительности в графике, создающее художественный образ. Композиция очень важна при расположении точек, фигур и линий на листе. Без композиции любые средства создания художественного образа будут неэффективны [2]. Один из вариантов использования выразительного и изобразительного потенциала композиции – выделение

композиционного центра. Этот прием не только усиливает выразительность композиции за счет выделения ее центра, но и акцентирует внимание на листе.

Способы выделения центра композиции включают в себя: создание элементов в одной области плотнее, чем в другой; выделение элементов контрастом пятна, тона или формы; увеличение размера одного из элементов композиции или наоборот; пауза в композиции; выделение центра двух композиций, одна из которых является доминирующей или доминирует другая. Каждый из этих приемов может быть использован в создании графических композиций для усиления выразительности композиции в зависимости от целей и задач художника. Размещение центра композиции может придать логичность изобразительной плоскости, собрав композицию в лист. Использование сразу нескольких техник может усилить значимость и выразительность центра композиции. Любой процесс организации средств выразительности заключается в том, чтобы привести различные элементы этих средств в определенные отношения друг с другом и сплести их в определенную графическую систему. При этом пропорции определяются направленностью всего процесса, в результате чего композиция приобретает органическое единство и определенный композиционный ритм.

Ритмичная композиция должна нести в себе устойчивость, ясность и строгость. Как в живописи, так и в графике ритм часто наблюдается при повторении одних и тех же или сходных черт через разные промежутки времени. В рисунке ритм обычно рассматривается как чередование элементов, которые встречаются в определенном порядке и с определенной частотой. Составляя композицию по принципу симметрии, можно добиться сбалансированного и равномерного заполнения листа. Симметрия может выражаться в балансе пятен, который можно умело использовать для достижения выразительности, но даже в этом случае такие композиции часто тяготеют к статичным изображениям [2].

Существенными и характерными чертами графики являются лаконизм, простота и ясность изобразительного языка. Это обусловлено особой работой графики, природой и свойствами материалов.

Принято считать, что графики создают изображения, отталкиваясь от наиболее типичных и характерных для изображаемых объектов и обобщая несущественное или нехарактерное. Степень обобщения напрямую зависит от задачи, поставленной художником, и возможностей материала изображения. В результате выявляется все самое характерное, важное и существенное, и возникает особая специфика обобщения. В случае с графикой не всегда необходимо создавать целостный образ и прорисовывать каждую деталь, если это не имеет существенного значения и не приводит к пониманию идеи или концепции или к расширенному восприятию образа. Композиция является основой художественного образа и представляет собой расположение элементов произведения. Она может быть симметричной, асимметричной, диагональной или любой другой. Композиция создает баланс и гармонию в произведении, помогает подчеркнуть важные элементы и выразить идею автора.

Цвет является одним из самых мощных средств создания художественного образа. Каждый цвет вызывает определенные эмоции и ассоциации, поэтому

выбор цвета важен для создания настроения и атмосферы произведения. Форма также играет важную роль в создании художественного образа. Геометрические, абстрактные и органические формы могут быть использованы для создания характера произведения и выражения его содержания. Линия является ключевым элементом композиции и используется для создания контуров, акцентирования внимания и разделения элементов. Линия может быть прямой, изогнутой, прерывистой или сплошной, и ее выбор зависит от идеи автора и контекста произведения. Ритм создает динамику и акценты в произведении, повторяя элементы в определенной последовательности. Ритм подчеркивает важные детали, создает контраст и создает ощущение движения или статичности. Наконец, контраст является важным средством создания художественного образа, противопоставляя два или более элементов друг другу. Контраст по цвету, форме, размеру, фактуре создает напряжение и выделяет важные детали, подчеркивая основную идею произведения.

Таким образом, все средства создания художественного образа работают вместе, помогая автору выразить свою идею и создать уникальный и выразительный образ [5].

Выводы.

Нами проведено комплексное исследование средств создания художественного образа. Средства создания художественного образа включают в себя композицию, цвет, форму, линию, ритм и контраст. Каждое из этих средств имеет свое назначение и помогает автору выразить свою идею в произведении. Композиция используется для организации элементов произведения, цвет создает настроение и атмосферу, форма выражает содержание, линия создает контуры и акценты, ритм создает динамику, а контраст подчеркивает важные детали. Все эти средства работают вместе, чтобы создать уникальный и выразительный художественный образ.

Список использованных источников:

1. Андреев А.Л. Художественный образ и гносеологическая специфика искусства: Методологические аспекты проблемы / А.Л. Андреев. – М.: Наука, 1981. – 193 с.
2. Васильева А.Ю. Средства гармонизации композиции: учебное пособие / А.Ю. Васильева; Курганский гос. ун-т. – Курган : КГУ, 2011. – 58 с
3. Голосай, А.В. О развитии композиционной грамоты на занятиях по рисунку / А.В. Голосай // Омский научный вестник. – 2011. – №6(102).
4. Мочнев Я.М. Художественный образ и композиция в дизайне полиграфической продукции / Я.М. Мочнев, А.В. Трошкин // Дизайн: теория и практика: Материалы XIV Международной заочной научно-практической интернет-конференции (Донецк, 15 мая 2023 г.) и Республиканской научно-практической конференции «Формирование целостной готовности будущих дизайнеров к профессиональной деятельности» (Донецк, 20 мая 2023 г.) / под общей редакцией канд. пед. наук, доц. А.В. Трошкина. – Донецк: ДонГУ, 2023. – Вып. 14. – С. 193-198.
5. Серикова Т.Ю. Проблема художественного образа в искусствознании / Т.Ю. Серикова // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2010. – №4(24).

СЕКЦИЯ 6. ЭКОДИЗАЙН КАК ЧАСТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ КОНЦЕПЦИИ ОБЩЕСТВА

УДК 745

ФГБОУ ВО «Донецкий национальный
технический университет», г. Донецк,
Российская Федерация

Гримайло В.В.

Губенко Н.Е.

АНАЛИЗ МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ РАЗРАБОТКИ АДАПТИВНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ДЛЯ САЙТА БОТАНИЧЕСКОГО САДА

Аннотация. В статье рассматривается понятие адаптивного пользовательского интерфейса, строится модель пользователей для сайта ботанического сада, анализируются основные технологии адаптивного пользовательского интерфейса, применяемые в разработке сайта ботанического сада.

Ключевые слова: адаптивный пользовательский интерфейс, модель пользователя, адаптация дисплея, тема интерфейса, мультиязычность, кроссбраузерность.

Постановка проблемы.

На сегодняшний день в Интернете содержится около 2 миллиардов сайтов. Следовательно, возрастает конкуренция среди веб-сайтов за внимание и расположение людей, ведь чем проще и комфортнее пользоваться сайтом, тем больше привлекаемая им аудитория. При этом с каждым годом пользователи все более критично относятся к интерфейсам веб-сайтов.

Не адаптированные сайты плохо приспособлены к тому, чтобы демонстрироваться на мобильных устройствах или одинаково отображаться на всех популярных браузерах. Страница на экране показывается лишь частично, а некоторые элементы дизайна закрывают другие. Текст зачастую не читается, а изображения занимают весь экран. Совершить какое-либо конверсионное действие (например, заполнить форму заявки) на не адаптированном сайте бывает проблемой. Такой сайт раздражает, и как следствие – получает отказ, пользователь закрывает страницу и переходит к конкуренту. Популярность адаптивного пользовательского интерфейса веб-сайтов повысила требования у пользователей, поэтому многим сайтам приходится переделывать существующий интерфейс под адаптивный.

Деятельность ботанических садов заключается: в сохранении и размножении редких видов растений; в обогащении растительных ресурсов путем сотрудничества с другими институтами; в создании новых видов флоры; в

разрешении экологических проблем. Веб-сайт является очень хорошим продвигающим продуктом для таких учреждений. Красивый и удобный интерфейс сайта ботанического сада поможет привлечь новых пользователей, тем самым увеличит интерес к деятельности сада, что будет способствовать его развитию. А также будет способствовать более эффективному обмену информацией с другими ботаническими садами.

Таким образом, проектирование адаптивного пользовательского интерфейса для ботанического сада актуально и перспективно, поскольку сочетает в себе:

- удовлетворение потребностей пользователей;
- развитие информационных технологий;
- освещение деятельности ботанического сада;
- ведение научной, учебной и просветительской работы;
- сотрудничество с другими ботаническими садами для обмена опытом и достижениями.

Определение адаптивного пользовательского интерфейса.

Адаптивный пользовательский интерфейс (от англ. Adaptive User Interface – AUI) – это совокупность программных и технических средств, позволяющих пользователю наиболее эффективно использовать все возможности веб-сайта путем автоматической подстройки интерфейса под пользователя [1].

Обычно каждому пользователю необходимо подстраиваться под имеющийся готовый интерфейс. На адаптацию пользователя к отображаемому интерфейсу влияют его психофизиологические характеристики, текущее поведение, состояние, знания, умения и навыки. Все это необходимо учитывать при организации взаимодействия пользователя с системой, и адаптировать сам интерфейс под цели, задачи и характеристики конкретного пользователя в режиме реального времени.

Преимущества адаптивного пользовательского интерфейса заключаются в его способности соответствовать потребностям пользователей. Свойства AUI позволяют отображать только релевантную информацию на основе текущего пользователя. Это создает меньше путаницы для менее опытных пользователей и обеспечивает простоту доступа по всей системе. Недостатком адаптивного пользовательского интерфейса является трудоемкий процесс разработки. AUI разрабатывается с учетом различных уровней реализации, опираясь на конкретные потребности и запросы пользователей [1].

Модель пользователя сайта ботанического сада.

Разработка адаптивной системы базируется на использовании модели пользователя. Модель пользователя представляет собой совокупность сведений о пользователе, благодаря которым происходит адаптация системы к пользователю для прогнозирования целей пользователя, его предпочтений или опознания образцов поведения. Модель пользователя – ключевая часть адаптивного интерфейса, которая представляет те особенности пользователя, которые являются важными для адаптации.

Модели пользователей для сайта ботанического сада

Критерии	Модель 1: Дети	Модель 2: Посетитель	Модель 3: Представитель науки
Социальные характеристики	Мальчики, девочки	Мужчины, женщины	Мужчины, женщины
	Дети 6-14 лет	Взрослые	Взрослые
	В основном русскоязычные	В основном русскоязычные, возможно носители других языков (туристы)	Русскоязычные и англоязычные
	Низкий уровень владения компьютером	Средний и высокий уровень владения компьютером	Средний уровень владения компьютером
	Низкая концентрация внимания	Высокая концентрация внимания	Высокая концентрация внимания
Мотивационно-целевая среда	Высокий уровень утомляемости	Низкий уровень утомляемости	Низкий уровень утомляемости
	Научный интерес	Научный интерес	Научно-исследовательский интерес
	Мотивация средняя	Эстетический интерес	Обмен опытом
		Мотивация средняя	Заимствование знаний
Навыки и умения			Сотрудничество
			Мотивация высокая
	Отсутствуют навыки пользования системой	Навыки пользования системой минимальные присутствуют	Навыки пользования системой минимальные присутствуют
Требования к ПО	Необходимо стабильное подключение к интернету	Необходимо стабильное подключение к интернету	Необходимо стабильное подключение к интернету
	Пользование ограничено, допустимо по санитарным нормам не более 40 минут	Нет ограничений по времени использования	Нет ограничений по времени использования
Задачи пользователя	Открытие вкладок сайта для получения необходимой информации	Открытие вкладок сайта для получения необходимой информации	Открытие вкладок сайта для получения необходимой информации
Рабочая среда	Телефон, ПК, Интернет	Телефон, ПК, Интернет	ПК, Интернет

Технологии адаптивного пользовательского интерфейса, применяемые в разработке сайта ботанического сада.

Проанализировав целевую аудиторию и составив модель пользователей для сайта ботанического сада, получилось определить необходимые технологии для разработки адаптивного пользовательского интерфейса.

1) Адаптация дисплея.

Адаптация дисплея – способность сайта подстраиваться под различные размеры экранов, делая просмотр веб-страницы удобным и комфортным в любых условиях. Адаптивность позволяет автоматически масштабировать изображения и текст, перемещать элементы при изменении ширины экрана, при необходимости скрывать элементы и т.д. [2]. С развитием мобильных технологий

пользователи все больше стали просматривать сайты со своих смартфонов и планшетов. Однако, у них есть своя специфика:

- маленькое разрешение экранов;
- меньшая пропускная способность мобильных сетей;
- способ ввода – большинство современных смартфонов и планшетов оснащены сенсорным экраном, которых характеризуется ограниченной точностью;
- неудобство клавиатуры – маленький размер клавиш;
- проблематичное перемещение между открытыми вкладками [3].

Решением этой проблемы является разработка интерфейса, способного приспособливаться к требуемым параметрам различных устройств.

2) Возможность выбора светлой или темной темы.

Контрастная полярность – это термин, используемый для описания контраста между текстом и фоном: положительная контрастная полярность (светлая тема) означает темный текст на светлом фоне; отрицательная контрастная полярность (темная тема) обозначает сочетание светлого текста на темном фоне.

Несколько десятилетий светлая тема была очень популярная в веб-пространстве, так как она универсальна. Однако последние несколько лет набирает популярность темная тема. Это связано с появлением темного интерфейса в смартфонах Apple и Android, а также в социальных сетях и мессенджерах. Тёмную тему любят по нескольким причинам: экономит расход батареи; является хорошей альтернативой для людей с проблемами со зрением; эстетические предпочтения. Однако, у людей с нормальным (или скорректированным до нормального) зрением зрительное восприятие лучше работает со светлой темой. Также при ярком солнечном освещении пользователи, использующие темную тему, быстрее устают и ощущают дискомфорт в глазах. Поэтому в современных сайтах должна быть возможность переключаться между двумя вариантами, чтобы удовлетворить запросы пользователей. Статистика показывает, что такое решение, как дублирование сайта в светлом и темном дизайне, позволяет существенно увеличить заинтересованность посетителей и конверсию.

3) Мультиязычность.

Мультиязычность – разработка веб-сайта с учетом возможности использования нескольких языков одновременно [4]. За последние несколько десятилетий возникло понимание того, что ботанические сады мира должны взять на себя миссию сохранения растений, а также поиска решений некоторых экологических проблем, особенно – промышленных регионов. Сайт ботанического сада предоставляет возможность делиться научно-исследовательским опытом и достижениями с коллегами со всего мира. Поэтому целесообразно реализовать на сайте поддержку не только национального языка, но и общепринятого международного, например, английского языка. Это позволит более эффективно сотрудничать с другими ботаническими садами на международном уровне, а также улучшит пользовательский опыт для людей из других стран.

Некоторые браузеры, такие как Google, содержат встроенный переводчик, но он не всегда является точным, также при таком переводе некоторые графические элементы могут смещаться, нарушая структуру сайта. Поэтому поддержка сайтом нескольких языков позволит адаптировать его для просмотра пользователями любых стран.

4) Кроссбраузерность.

Кроссбраузерность – это способность веб-ресурса отображаться одинаково хорошо во всех популярных браузерах без перебоев в функционировании и ошибок в верстке, с одинаково корректной читабельностью контента. Кроссбраузерность влияет не только на корректное отображение графических элементов и структуры сайта, но также и на поддержку технологий адаптивного пользовательского интерфейса, анимацию, навигацию по сайту, заполнение форм. Кроссбраузерными считаются сайты, которые хорошо работают на: Google Chrome и производных обозревателях (Яндекс.Браузер, Chromium, Opera с 15 версии и т.д.); Microsoft Edge; Mozilla Firefox; Safari (браузер, который используется на iOS и macOS).

Есть и другие обозреватели, но они не так популярны и, как правило, работают на базе движков представленных выше браузеров [5].

Выводы.

В статье рассмотрено понятие адаптивного пользовательского интерфейса, обоснована актуальность его разработки для сайта ботанического сада. Проанализирована целевая аудитория сайта и составлена модель пользователей, на основе которой были выявлены следующие технологии разработки адаптивного пользовательского интерфейса для сайта ботанического сада: адаптация дисплея, выбор темы, мультиязычность и кроссбраузерность. Отмечается, что реализация данных технологий поможет улучшить пользовательский опыт, а также обеспечить более продуктивное научно-исследовательское сотрудничество. Ниже представлена диаграмма деятельности, которая описывает все этапы разработки интерфейса сайта ботанического сада с помощью описанных технологий (рис. 1).

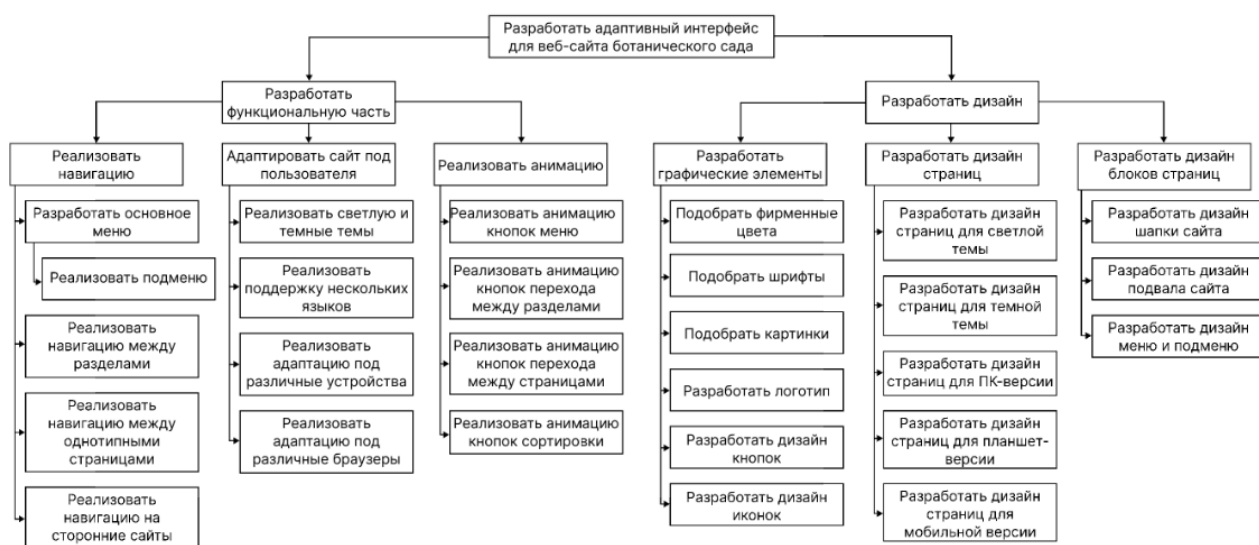


Рис. 1 – Диаграмма деятельности

Список использованных источников:

1. Фомина Т.А., Новикова Г.М. Проектирование адаптивного интерфейса ИС для поддержки деятельности образовательного учреждения / Т.А. Фомина, Г.М. Новикова // Научный журнал «Вестник Алтайской академии экономики и права». – 2020. – № 6 (часть 1) – С. 125-133. - URL: <https://vaael.ru/ru/article/view?id=1174>.
2. Адаптация сайтов: [Электронный ресурс]. – URL: <https://v1rt.ru/uslugi/adaptatsiya-saytov.php> (дата обращения: 15.04.2020).
3. Егорова И.Н., Толстая Е.А. Исследование принципов адаптивного веб-дизайна // ВЕЖПТ. 2012. №2 (60). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-printsipov-adaptivnogo-veb-dizayna> (дата обращения: 20.04.2024).
4. Интернационализация и локализация веб-сайта: Как адаптировать контент для разных рынков и аудиторий: [Электронный ресурс]. – URL: <https://dzen.ru/a/ZU-Eje2BS2sYJPK7>. – Дата публикации: 13 декабря 2023.
5. Кроссбраузерность – что это такое, и как ее можно проверить: обзор сервисов: [Электронный ресурс]. – URL: <https://quasa.io/ru/media/krossbrauzernost-что-это-такое-и-как-ее-можно-проверить-obzor-servisov>. – Дата публикации: 12 июля 2021.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СУТИ ЭКОДИЗАЙНА И ЕГО ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Аннотация. Описаны основные направления экодизайна, методы применения экодизайна в городской среде, суть экодизайна. Описаны основные положительные характеристики экодизайна для воспитательной концепции общества. Раскрыты основные требования для реализации экологических проектов.

Ключевые слова: экодизайн, дизайн, основные требования экодизайна, суть экодизайна, особые качества экодизайна, бионика, отрасли экодизайна.

До того момента, как экологическое движение стало популярным, сформировалось распространенное сейчас природосберегающее сознание. В то время принято было отрицать значение детерминизма для понимания характера общественного развития, чаще всего отдавая предпочтение экономическому детерминизму.

Связь человека с его родиной, окружающей природой, растительным и животным миром сопровождала людей на протяжении многих веков и пронизывала их мировоззрение. Взаимодействие искусственной и природной среды все чаще приводит к нарастающему давлению на окружающий ландшафт из-за городской застройки. При расширении городов природный потенциал неизбежно уменьшается, и это приводит к большему хаосу, чем гармонии в ближайшем естественном окружении.

Изучение гармоничных форм живой природы предоставляет широкие возможности для экодизайна и помогает находить удачные решения проблемы сочетания функциональности и эстетики. Области науки, связанные с биологией и техникой, решают инженерные задачи на основе анализа структуры и жизнедеятельности организмов, что называется бионикой. Бионика, как результат долгого исторического развития, играет важную роль в дизайне.

Бионика является одним из перспективных направлений современного экодизайна, так как она открывает широкие возможности для создания предметно-пространственной среды. Она все чаще интегрируется в

повседневную жизнь и играет значительную роль в ней. Разнообразные формы жизни демонстрируют красоту, лаконичность и совершенство своей организации.

Изучение биологических форм дизайнерами обусловлено тем, что они пропорциональны, выразительны и конструктивно обоснованы. Человек получает ценные знания благодаря природе о рациональной структуре и формировании. Это подчёркивает перспективность и актуальность развития бионики. Биоформы играют ключевую роль в проектировании новых объектов и вещей. Этот процесс способствовал появлению экодизайна - направления в дизайне и архитектуре, акцентирующего внимание на защите окружающей среды и комфортном существовании человека в ней.

Экодизайн учитывает характеристики используемых ресурсов при проектировании, изготовлении и утилизации. Он придаёт особое значение красоте и удобству использования объектов проектирования. Применение экологической архитектуры и экодизайна стало неотъемлемой частью профессиональных дизайнерских проектов. Связь между психическим и физическим здоровьем человека и окружающим миром очень важна. Экодизайн является ответом на ухудшение качества окружающей среды.

Суть экодизайна заключается в том, что использование природных образцов упрощает повседневную жизнь человека. Основное внимание уделяется уменьшению избыточного потребления продуктов, пересмотру материалов и технологий производства. Зеленый дизайн органичен и эффективен.

Ландшафтно-средовой аспект проектирования занимает важное место в концепциях цветовой среды, которые получили широкое распространение благодаря использованию полихромии в современной архитектуре. Этот подход помогает снизить негативное воздействие зданий на окружающую среду, где живут люди. Архитектурные проекты становятся все более ресурсосберегающими и энергоэффективными, благодаря использованию современных технологий и экологически чистых материалов.

Экономичность является одним из ключевых качеств экологических проектов. Различные портативные солнечные батареи, светодиодные фонари, здания или районы становятся все более популярными из-за своей экологической обоснованности и экономичности. Например, солнечные батареи позволяют заряжать электронные устройства, не требующие больших энергозатрат.

Основными требованиями для экологических проектов являются безопасность использования продукции, отсутствие вредных веществ для здоровья, минимизация шумов, выбросов, излучений, вибраций, а также

простота и безопасность использования продукта. Итак, создание участков, товаров и услуг с минимальным использованием невозобновляющихся природных ресурсов, а также создание экологически комфортной среды обитания человека - вот основная цель зелёного дизайна. Экодизайн является важным и необходимым инструментом для достижения поставленных целей. Данный тип дизайна позволяет пропагандировать программы по защите окружающего мира.

Давайте взглянем на экодизайн различной продукции. Его составляющие: экологически чистые материалы, оптимизированные упаковки, указание оценки жизненного цикла продукта, демонстрация энергоэффективности. Экологически чистые материалы имеют важное значение для снижения воздействия на окружающую среду. Например, биоразлагаемые или перерабатываемые упаковочные материалы и эффективный дизайн упаковки могут привести к минимуму истощение ресурсов и образование отходов. Оценка жизненного цикла обеспечивает полное понимание продукта на окружающую среду, она рассматривает весь цикл производства и позволяет доказать эффективность использования экодизайна в различных продуктах.

Отраслями экодизайна являются: регенеративный дизайн, биофильный дизайн и другие. Регенеративный дизайн направлен не только на минимализацию вреда, но и на восстановление экосистем. Примеры: сады на крышах, пермакультура. Сады поглощают дождевую воду, обеспечивают изоляцию и поддерживают биоразнообразие. Ландшафты, имитирующие естественные экосистемы, способствуют здоровью почвы и биоразнообразию. Так улучшается не только вид объекта со стороны, но и его экологическая среда.

Вывод.

Экодизайн позволяет улучшать экосистему городов, разграничивает природу от искусственно созданных сооружений. Использование экодизайна в различных продуктах принуждает людей к защите окружающей среды, снижает уровень опасности загрязнения и умертвления природных ресурсов и подразумевает под собой многократное использование. Регенеративный дизайн улучшает экосистему, пермакультура способствует здоровью почвы. Пропаганда защиты окружающего мира укрепляет отношения между человеком и природой, способствуя развитию окружающей среды. Изучение форм живой природы даёт архитекторам и скульпторам бесчисленное множество идей.

Список использованных источников:

1. Власов В.Г. Стили в искусстве. Словарь. Т.1 / В.Г. Власов. – СПб.: Кольна, 1995 – 672 с. [URL: https://rusneb.ru/catalog/000199_000009_008639053/] (дата обращения: 08.05.24)

2. Чембаров Е.А. Экодизайн как новое направление в дизайне. – 1 изд. – Нижний Новгород: НГПУ им. К. Минина, 2014. – 5 с. [URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekodizayn-kak-novoe-napravlenie-v-dizayne>] (дата обращения: 08.05.24)
3. Кондратьева К.А. Дизайн и экология культуры. / Кондратьева К.А. – МСК 2000 – 100 с. [URL: <https://rep.vsu.by/bitstream/123456789/5749/1/211-214.pdf>] (дата обращения: 08.05.24)
4. Нефёдов В.А. Ландшафтный дизайн и устойчивость среды / В.А. Нефёдов. СПб.: Кольна, 2002. – 295 с. [URL: https://dryad-s.ru/wp-content/uploads/2021/09/V_A_Nefyodov_Landshaftny_dizayn_i_ustoychivost_s-1.pdf] (дата обращения: 08.05.24)
5. Джудит У. Экологичный дом. Стили, вдохновленные природой. – 1 изд. – М.: Арт-Родник, 2008. – 144 с. [URL: <https://www.livelib.ru/book/1000531229-ekologichnyj-dom-stili-vdohnovlennye-prirodoj-dzhudit-uilson>] (дата обращения: 08.05.24)

СЕКЦИЯ 7. МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОЕ СОПРЯЖЕНИЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ С ИНЫМИ ОБЛАСТЯМИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

УДК 72.011

ФГБОУ ВО «Херсонский технический
университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Вязниковцев А.В.
студент группы 1озА

Пихуля В.М.
старший преподаватель кафедры
архитектуры и градостроительства

АСПЕКТЫ РЕОРГАНИЗАЦИИ ИСТОРИЧЕСКОЙ ЗАСТРОЙКИ ГЕНИЧЕСКА

Аннотация. Предметом охраны исторической застройки Геническа является: ансамблевость регулярного ряда планировки, орнаментальность фасадного декора зданий, пешеходная прогулочная зона береговой полосы восточной части города и пролива.

Ключевые слова: историческая застройка, архитектурная среда, кирпичный стиль, декор зданий.

Цели работы:

1. Сохранение нашей идентичности в новых условиях развития.
2. Не потерять в градостроительстве перемственности стилей.
3. Обратит внимание населения города и администрации на ансамблевость, элементы украшения исторической застройки для её сбережения последующим поколениям.

Геническ – город приморский. История его уходит в давние времена и начинается с фортификационного укрепления и поселения с морским промыслом. Развивался он вдоль морского побережья. В первой половине XIX-го века сформировалась ярмарочная площадь, а позже и административный центр.

Благодаря бурной торговле, строительству порта и индустриальному развитию города начала 20-го века широкое распространение приобрела и технология кирпичной кладки. Презентабельность зданий, фасады которых были щедро декорированы в традиционных стилях эклектики выполнены в кирпиче с последующей побелкой. Решение фасадной пластики облицовочным кирпичом было дешевле, чем штукатурным слоем с выполнением лепного декора. Поэтому жилая и административная застройка были выполнены в «кирпичном стиле». Массовое введение орнаментальной полосы кирпичной кладки на жилых домах задало особую притягательность среды. Усложнение декора велось на основе

применения разных видов фигурного кирпича, который использовался как при выполнении минимальной трёхрядной полосы, так и в горельефной пластике подоконных ниш, оконных сандриков или растительных элементов декора на стенах. Украшение фасада придавало зданиям особую нарядность.

Улица Генерала Скобелева (Возрождения) собрала наиболее выразительные образы воплощения «кирпичного стиля» (дома № 39, 43, 55, 65). В ансамблевости решения снесённого Успенского собора, городской управы ряда банков построенным по лекалам эклектики, собралась выразительная композиция городского центра. Именно здесь появляется возможность выделить следующие группы признаков фасадного декора: треугольные фронтоны, пилястры, барочные карнизные линии, многорядные полосы орнаментального карниза, арочные ниши.

За предельно короткий период (около 10 лет) городской центр стал катализатором появления ресторанов, магазинов, кондитерских фабрик и смотровых площадок. К сожалению, фасады зданий модерна были значительно перестроены в период послевоенного восстановления города.

Советский период градостроительного развития Генического сопровождался расширением площадок промышленного производства, где были заложены лишь небольшие фрагменты традиционного декора. Но начиная с 1950-х годов традиция орнаментальной кладки архитектурных деталей с типизацией декора была восстановлена в частной одноэтажной застройке.

Усиливала самобытность провинции уютная пешеходная среда центра и приморской части города. Не случайно сюда, на генический Барбизон (1950-е – 1960-е годы) стали приезжать многие именитые художники для написания «световоздушной среды азовского побережья». Их картинный ряд передаёт историческую достоверность того времени.

Исследовательская работа по данной теме позволила дополнить существующий список памятников архитектуры, провести классификацию видов декора, а изучение архивных материалов и визуальное исследование исторической застройки Генического дало возможность определить и влияние природно-климатических и социально экономических факторов становления и развития архитектурной среды малого города.

В этой связи хочется создать пешеходно-прогулочную зону в прибрежной полосе восточной части города и в зоне пролива Тонкий от депо до моста постройкой набережной.

Сегодня видно, что в преемственности традиций градостроительства, в воплощении кирпичного декора зданий сложился неповторимый «дух места» Генического – тот самый уникальный образ города, что складывался сквозь времена.

Список использованных источников:

1. Вирлич А.Э. Каминская Е.С. Геническ: Путеводитель – Симферополь: Таврия, 1986. – 68 с.
2. Пихуля В.М. Геническ и геничане – Геническ, 1997. – 167 с.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ ИСКУССТВУ: РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ШКОЛЫ ИСКУССТВ

Аннотация. В статье раскрываются особенности разработки обучающего приложения для школы искусств.

Ключевые слова: искусство, школа искусств, мобильное приложение, разработка, образование, дети, игры, обучающие материалы, контент.

Актуальность исследования заключается в необходимости разработки инновационных образовательных методик, в частности, использования мобильных приложений, для эффективного обучения искусству в школе. Учитывая современные требования к образованию, такие как повышение интерактивности учебного процесса, а также учет индивидуальных потребностей и стилей обучения каждого ученика, создание приложения для обучения искусству в школе становится актуальной и перспективной задачей.

Цель исследования – обосновать особенности создания обучающего мобильного приложения для школы искусств.

Приложение – это программное обеспечение, установленное на мобильном устройстве, которое предоставляет определенный функционал или сервис пользователю [3]. В контексте данного исследования, приложение представляет собой специальное программное средство, разработанное для обучения, которое может быть установлено и использовано на смартфонах.

В современном мире технологии играют все более значимую роль в образовании. Мобильные приложения становятся незаменимым инструментом в обучении различных предметов. С развитием цифровых технологий образовательные учреждения сталкиваются с потребностью в использовании инновационных подходов к обучению. В современном мире, где дети все более активно взаимодействуют с мобильными устройствами, создание мобильного приложения для обучения является актуальной задачей. Разработка мобильного приложения для обучения в школе искусств с использованием интерактивных методов, поможет школьникам углубленно изучать искусство, развивать их творческие способности и стимулировать интерес к изобразительному искусству [2].

Современные мобильные устройства помогают организовать учебный процесс в любом месте и в любое время. Преимуществами мобильного обучения является сохранения всех данных ученика в системы облачного хранения. Что позволяет пользоваться приложением без привязки к определенному мобильному устройству [1]. Основными этапами разработки приложения являются: анализ потребностей пользователей, проектирование концепции приложения, разработка функционала, тестирование и улучшение, запуск и распространение.

Разработка мобильного приложения для школы искусств предполагает учет особенностей пользователей и интерактивный подход к обучению. Важно создать приложение, которое будет не только информативным, но и увлекательным, развивающим навыки самостоятельной работы.

Важно отметить, что приложение должно включать в себя разнообразные интерактивные уроки и задания, которые позволят детям экспериментировать с разными техниками искусства, создавать свои произведения и делиться ими с другими учениками. Важно, чтобы приложение развивало творческие и креативные навыки учеников. Это можно достичь путем включения заданий на создание собственных произведений искусства, а также уроков по различным художественным техникам и стилям. Такой подход не только поможет им лучше усвоить материал, но и разовьет их творческий потенциал и самооценку.

Образовательный контент должен быть хорошо структурированным и информативным. Приложение должно предоставлять информацию о различных художественных направлениях, истории искусства, известных художниках и их произведениях. Это поможет ученикам получить более глубокое понимание искусства и его роли в культуре. Возможность отслеживания прогресса обучения учеников позволяет им видеть свои достижения и мотивирует к дальнейшему развитию. Приложение должно предоставлять возможность отслеживать прогресс в изучении различных аспектов искусства и сравнивать его с другими учениками. Приложение должно предоставлять возможность для учителя оценивать и отслеживать прогресс обучения учеников, а также давать обратную связь по выполненным заданиям и результатам тестов.

Один из способов обратной связи может быть в виде персонализированных отчетов, которые учитель может создавать на основе данных о прогрессе каждого ученика. Эти отчеты могут включать информацию о выполненных заданиях, результаты тестов, успехи и достижения, а также рекомендации по дальнейшему обучению. Кроме того, приложение может предоставлять возможность для общения между обучающимся и учителем через чат или сообщения. Это позволит ученикам задавать вопросы, обсуждать материалы уроков и получать помощь в случае затруднений, а учителям – следить за общим прогрессом группы и оказывать индивидуальную поддержку каждому.

Интуитивность интерфейса играет ключевую роль в успешности приложения. Интерфейс должен быть понятным и легко управляемым даже для самых маленьких пользователей, чтобы они могли сосредоточиться на учебном процессе, а не на поиске нужных функций.

Для успешной реализации данного проекта необходимо также обеспечить безопасность пользователей и соответствие контента их возрасту. Приложение должно быть интуитивно понятным, легко доступным и приятным в использовании, чтобы мотивировать детей к регулярному обучению искусству. Основной творческой задачей этого проекта является создание концепции мобильного приложения, которое не только будет обучать детей искусству, но и вдохновлять их на творчество. Приложение должно быть не просто справочником по искусству, а интерактивной площадкой, где дети смогут не только получить знания, но и проявить свои творческие способности.

Таким образом, основной творческой задачей этого проекта является создание инновационного и интерактивного мобильного приложения, которое будет вдохновлять детей на творчество и помогать им раскрыть свой потенциал в области искусства.

Выводы. Разработка мобильного приложения для школы искусств является перспективным направлением, способствующим обогащению образовательного процесса и развитию творческого потенциала детей. Важно создать приложение, которое будет не только образовательным, но и интересным и увлекательным для учеников, обеспечив его безопасность, понятный интерфейс и структурированный образовательный контент. Приложение должно мотивировать учеников к дальнейшему развитию и предоставлять возможность отслеживания их прогресса.

Список использованных источников:

1. Прохоренко О.Н. Использование мобильных устройств в обучении школьников / О. Прохоренко – 2021 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.lurok.ru/categories/6/articles/45074> (дата обращения: 12.05.2024).
2. Темирова М.Н. Использование интерактивных методов обучения на уроках изобразительного искусства для развития творческих способностей школьников / М.Н. Темирова. – 2019. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-metodov-obucheniya-na-urokah-izobrazitelnogo-iskusstva-dlya-razvitiya-tvorcheskih-sposobnostey> (дата обращения: 12.05.2024).
3. Типы мобильных приложений и их влияние на успех in-app продвижения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.byud.me/ru/blog/2023/09/types-of-apps/> (дата обращения: 12.05.2024).

ДИЗАЙН МЕХАНИК ИГРЫ, ФОРМИРУЮЩЕЙ НАВЫКИ БЕЗОПАСНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ

Аннотация. В статье проанализированы игровые механики, которые используются в популярных симуляторах выживания. Выявленные особенности использованы при разработке механик игры, формирующей навыки безопасной жизнедеятельности.

Ключевые слова: обучающая игра, игровые механики, безопасность жизнедеятельности, жанр, уровень.

Современное образование играет ключевую роль в формировании навыков, необходимых не только для профессионального развития, но и для жизни ученика в целом. Школьники наиболее подвержены опасностям в повседневной жизни, поскольку им присуще любопытство, не понимание последствий и отсутствие навыков поведения в критической обстановке [1]. Поэтому одним из важных аспектов образования является обучение безопасности жизнедеятельности, которое включает в себя знания и умения по предотвращению чрезвычайных ситуаций, поведения в них и оказания первой помощи.

Безопасность жизнедеятельности – это область научных знаний, охватывающая теорию и практику защиты человека и окружающей среды от опасных и вредных факторов во всех сферах человеческой деятельности [2]. Система знаний о безопасной жизнедеятельности начинает формироваться ещё в семье и дошкольных учреждениях, но наиболее интенсивное обучение происходит в школе, в результате освоения курса «Основы безопасности жизнедеятельности» (ОБЖ). Методика преподавания ОБЖ разрабатывается и обосновывается учеными-методистами, а затем воплощается в учебных программах, учебниках и методических пособиях для учителей [3]. Соответственно, учебная программа должна обеспечивать наиболее эффективное освоение навыков в рассматриваемой области.

Игра – это активная деятельность, основанная на правилах и предполагающая взаимодействие участников в определенном контексте или ситуации. Хотя главная функция игры – развлечение, при правильном подходе она стимулирует умственную деятельность и способствует формированию

навыков. С развитием технологий традиционные формы игр отходят на второй план, а их место занимают компьютерные игры. Компьютерная игра – это вид интерактивного развлечения, созданный с использованием компьютерной технологии.

Целью исследовательской работы является определение методики разработки и применения компьютерной игры для эффективного обучения школьников навыкам выживания и безопасному поведению.

Компьютерные игры классифицируют по жанрам. По данным исследований Поляковой О.О. [4], Ивановой М.В. [5] и Гребень Н.Ф. [6], наиболее популярными жанрами среди детей и подростков являются экшн, стратегии, симуляторы, приключения, квесты и логические игры. Каждый из представленных жанров способствует развитию каких-либо навыков. Для обучения безопасности жизнедеятельности наиболее применимы симуляторы и приключенческие игры.

С развитием игровой индустрии меняется список игр, популярных среди школьников. Однако некоторые продукты не теряют популярность благодаря насыщенному геймплею и вариативности прохождения. Среди лидеров по количеству игроков школьного возраста имеются игры на выживание – Minecraft, Terraria, Raft, The Long Dark, The Sims 2 Castaway.

Игровые механики – это основные правила, которые определяют, как игроки взаимодействуют с игрой и как происходит прогресс внутри игрового мира. Они обеспечивают структуру и основу игрового процесса, определяют, какие действия доступны игрокам, какие ресурсы они могут использовать, и как они могут достигать своих целей в игре.

Для разработки качественной игры, обучающей безопасности жизнедеятельности, необходимо выделить игровые механики, которые являются наиболее привлекательными для детей школьного возраста. В таблице 1 представлен результат сравнения.

Таблица 1

Игровые механики, используемые в популярных играх на выживание

Название игры	Окружающая среда	Используемые механики
Minecraft	Различные биомы	<ul style="list-style-type: none"> – сбор и объединение ресурсов для создания предметов; – исследование новых локаций; – разработка и построение механизмов; – строительство и дизайн сооружений; – совместная игра.
Terraria	Различные биомы	<ul style="list-style-type: none"> – сбор и объединение ресурсов для создания предметов; – исследование новых локаций; – строительство и дизайн сооружений; – продвижение по уровням; – улучшение характеристик персонажа; – совместная игра.

Raft	Океан	<ul style="list-style-type: none"> – сбор и объединение ресурсов для создания предметов; – исследование новых локаций; – совместная игра; – удовлетворение потребностей (голод, жажда); – продвижение по сюжету; – решение головоломок.
The Long Dark	Тайга	<ul style="list-style-type: none"> – сбор и объединение ресурсов для создания предметов; – исследование новых локаций; – удовлетворение потребностей (голод, жажда, сон и температура); – решение головоломок; – продвижение по сюжету (в режиме истории); – улучшение навыков.
The Sims 2 Castaway	Необитаемый остров	<ul style="list-style-type: none"> – сбор и объединение ресурсов для создания предметов; – исследование новых локаций; – удовлетворение потребностей (голод, сон, естественная нужда и т.д.); – решение головоломок; – продвижение по сюжету; – улучшение навыков.

Все рассмотренные игры имеют механику крафтинга предметов. В таких играх как Minecraft и Terraria игрок должен сам додуматься, какие ресурсы нужно объединить для получения того или иного предмета. Таким образом, применение этой механики способствует развитию креативного мышления. Также в рассмотренных примерах популярных игр зачастую присутствуют механики, которые не влияют на формирование навыков выживания, но благоприятно сказываются на общем развитии. Поиск предметов и решение загадок формируют логическое мышление, добавляют заинтересованности в игре. Исследование локаций повышает внимательность игрока к окружению, учит замечать скрытые детали. Механики продвижения по уровням или главам сюжета влияют на общую заинтересованность в игре. Благодаря им у игрока появляются дополнительные цели, к которым нужно стремиться.

Поскольку популярные игры фокусируются на выживании в обстановке, в которую с малой долей вероятности попадёт школьник, перспективным является создание игры, вырабатывающей базовые навыки безопасности в быту и в природе.

Графически представить игровой процесс можно при помощи средств UML, одним из которых является диаграмма деятельности (рис. 1). Диаграмма деятельности – это графическое представление последовательности действий или процессов в системе. Она визуализирует различные этапы выполнения задачи, а также связи между ними.

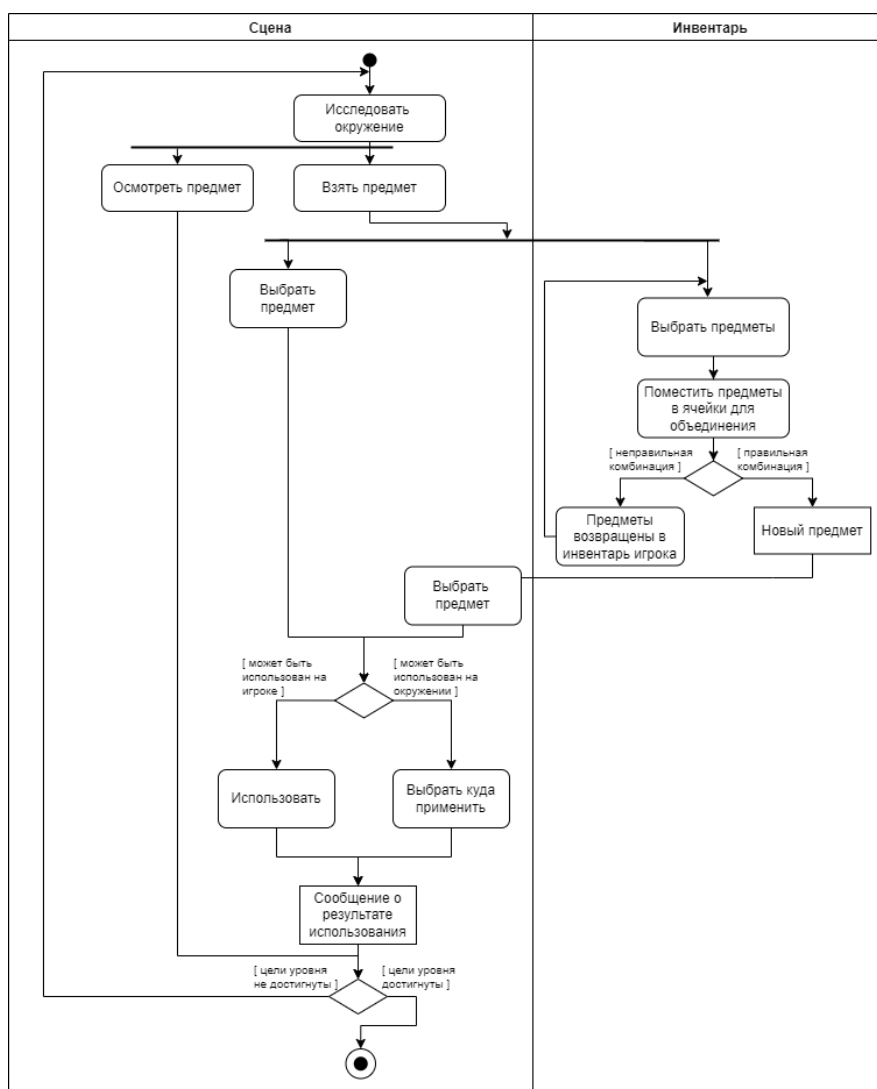


Рис. 1 – Диаграмма деятельности обучающей игры

В статье проанализированы популярные игры в жанре выживания с точки зрения игровых механик. Эти механики вызывают заинтересованность и одновременно способствуют выработке практических навыков, поэтому рассмотренные игры так популярны среди школьников.

Определена методика разработки обучающей игры по безопасности жизнедеятельности, включающей в себя:

- механики поиска и объединения предметов, что способствует развитию логического мышления и внимательности;
- элементы стратегии, заключающиеся в распоряжении ресурсами;
- уровни и конечную цель для мотивирования игрока;
- различные ситуации, в которые может попасть школьник в реальном мире, и правила поведения в них.

В дальнейшем разработанная образовательная игра может быть применена как на уроках безопасной и природоохранной деятельности, так и на досуге школьника.

Список использованных источников:

1. Суздалева, А.М. Игровые технологии в подготовке обучающихся к обеспечению безопасности в быту / А.М. Суздалева, Е.Е. Лутовина // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 68-2. – С. 353-356.
2. Курбанова, У.С. Безопасность жизнедеятельности: цели, задачи / У.С. Курбанова // Universum: технические науки. – 2021. – № 5(86). – С. 147-151.
3. Применение игровых технологий на уроках ОБЖ // Мультиурок : сайт. – URL: <https://multiurok.ru/files/primenenie-igrovyykh-tekhnologii-na-urokakh-obzh-1.html> (дата обращения: 18.04.2024)
4. Полякова, О.О. Особенности компьютерной игровой активности подростков / О.О. Полякова // Поволжский педагогический вестник. – 2018. – Т. 6, № 1 (18). – С. 55-59.
5. Статистическое исследование «Компьютерные игры: друзья или враги» // Инфоурок : сайт. – URL: https://infourok.ru/issledovatelskaya_rabota_statisticheskoe_issledovanie_kompyuternye_igry_druzya_ili_vragi-399268.htm (дата обращения: 18.04.2024)
6. Гребень, Н.Ф. Компьютерные игры в жизни подростков, получающих профессионально-техническое образование / Н.Ф. Гребень, Е.К. Агеенкова // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании . – Москва : Московский государственный психолого-педагогический университет, 2023. – С. 460-475.

ИНТЕГРАЦИЯ ТУРИЗМА И КУЛЬТУРЫ В ПРОЕКТЕ КИТАЙСКО-РОССИЙСКИЙ «ЧАЙНЫЙ ПУТЬ»

Аннотация. С быстрым развитием глобального туризма потребности людей в путешествиях изменились: от чисто экскурсионных туров они стали уделять больше внимания культурному подтексту и духовному опыту. В этом контексте интеграция «Культура + Туризм» стала новой тенденцией, которая не только способствует сохранять и развивать культурное наследие, но и приносит новые силы и глубину в индустрии туризма. Данная статья рассматривает систему основной ценности, принципы проектирования, дизайн идеи и концептуальное моделирование в культурном туризме, начиная с исследования сохранения и развития традиционной культуры Китайско-Российского «Чайного Пути».

Ключевые слова: туризм, культура, эмоциональный дизайн, китайско-российский «Чайный Путь».

Взгляд на 2023 год покажет, что в постпандемическую эпоху наблюдается тенденция к диверсификации, персонализации и чувству раскованности в потреблении путешествий, особенно среди молодежи. Но в настоящее время туризм в виде чисто экскурсионного тура уже не может удовлетворить потребности людей в духовном потреблении. Постоянно меняющиеся духовные и культурные потребности людей способствовали тому, что направления культурного туризма стали одним из излюбленных объектов человеческой деятельности в современном обществе.

Культурный туризм стал важной формой потребления для удовлетворения духовных потребностей людей. Культурный туризм – это новая индустрия, объединяющая культуру, туризм и досуг, в которой культура является ядром, а туризм – интеграцией.

С точки зрения современной цивилизации Востока и Запада, туризм и культура взаимозависимы, а понятие культуры постоянно расширяется, все больше приближаясь к повседневной деятельности человека в современном обществе. Культурное наследие также получило признание экспертов и ученых за его роль и место в развитии национального и городского туризма благодаря его инклюзивности, динамичности и разнообразию [1].

Лю Ц. предположил, что китайско-российский чайный торговый путь является важным свидетельством давней истории торговых отношений между двумя государствами и обладает большой привлекательностью для туристов как

из России и Китая, так и из других стран. Таким образом, открытие туристического маршрута вдоль чайного пути и превращение его в важный туристический объект будет способствовать дальнейшему экономическому и культурному обмену между Россией и Китаем, а также более тесному общению между нашими народами [2, с. 74].

Культурные различия могут формировать туристские ресурсы с различными особенностями и способствовать культурному взаимопониманию и обмену через туристскую деятельность. Китайско-Российский «Чайный Путь» был еще одним важным международным торговым маршрутом, возникшим в Евразии в XVII в. после Шелкового Пути и связывающим сельскохозяйственную цивилизацию Востока с промышленной цивилизацией Запада. Это был как экономический маршрут, начинающийся с торговли чаем, так и важный культурный путь, оказавший глубокое влияние на культуру и образ жизни людей, оказавшихся на этом пути, и оставивший после себя множество великолепных наследий чайной культуры.

В марте 2019 года Китайско-Российский «Чайный путь» был включен в «Предварительный список Всемирного культурного наследия КНР», официально представ перед глазами людей. Стратегический план «Пояс и путь» [3] стал одной из горячих тем на международной арене, и в настоящее время проводится Российско-Китайский год культуры в период 2024-2025 гг. В современном контексте много этнической интеграции и многокультурного столкновения и влияния, изучить исторические и культурные ценности и туристические ресурсы вдоль маршрута, показать цивилизованное чувство открытости, мира и дружбы людям современных стран, что имеет большое значение для сегодняшних международных обменов и сотрудничества.

Обобщая вышесказанное, можно выделить основную систему ценностей в культурном туризме – эмоциональный дизайн. Это будет совершенно новая модель традиционной культуры, представленная миру в виде артистизма в деятельности человека в современном обществе.

С точки зрения культурного наследия.

От простого посещения исторического и культурного наследия до воссоздания на фоне культурных событий и историй;

С точки зрения туристов и целевой аудитории.

От наблюдателя истории к участнику исторических событий. Учитывая мультикультурный образ различных регионов вдоль Китайско-Российского «Чайного Пути», а также принимая во внимание особенности общественного участия и устойчивого развития туристических ресурсов, выделение региональных особенностей чайной культуры в различных городах Китая и России вдоль «Чайного Пути».

Можно определить следующие принципы проектирования культурного туризма на Китайско-Российском «Чайном Пути»:

- Принцип региональности – создание «Чайного Пути» культурного туризма на основе уважения к местной истории и культуре.

- Принцип разнообразия и различий – интеграция разнообразия культуры «Чайного Пути» и местной культуры, а также извлечение различных особенностей каждой из них.

- Принцип интерактивности – инновационное взаимодействие между традиционными и современными культурными элементами. Эмоциональное взаимодействие между современными туристами и историческими личностями.

- Принцип повествования – основываясь на богатой истории и культуре китайско-российского «Чайного Пути», используя пространство, ландшафт, материалы и интерпретацию в качестве средства, туристы могут испытать, почувствовать и понять историю и смысл этого как участник.

Таким образом, принимая за центр систему ценностей эмоционального дизайна и следуя вышеуказанным принципам проектирования, дизайнерские идеи и концепции модели культурного туризма китайско-российского «Чайного Пути» могут быть построены на основе следующих моделей художественной практики:

1. Основа – *«Каждый город на Чайном Пути - это история Чайного пути»* – туристический проект культурного наследия китайско-российского «Чайного Пути».

Создание направлений культурного туризма в местах чайной культуры в разных городах Китая и России вдоль «Чайного Пути» с акцентом на взаимосвязь между двумя странами и региональные культурные особенности. Создание запоминающихся и узнаваемых визуальных суперсимволов в условиях культурного разнообразия.

2. Функциональное содержание – «эмоциональная ценность + культурные и туристические инновации».

- Фестиваль чайной культуры: разработка спектаклей, посвященных нематериальному культурному наследию, с целью показать опыт традиционной чайной культуры в каждом регионе. На основе эмоциональных и культурных историй «Чайного Пути», повествовательный режим спектакля позволяет посетителям стать историческими свидетелями «Чайного Пути».

- «Восстановление китайско-российского Чайного Пути»: Связывание культурных туристических направлений вдоль «Чайного Пути», разработка туристических маршрутов на тему китайско-российского «Чайного Пути», организация для туристов экскурсий по чайной культуре и предоставление им стать «участниками» исторических событий – с точки зрения торговцев чаем и чайными листьями.

- Тематический отель «Чайная культура»: строительство культурных тематических отелей «Чайный Путь», извлечение элементов нематериального культурного наследия «Чайного Пути» для создания эмоционального опыта для туристов. Культурные элементы также сочетаются с местными этническими обычаями.

- Мастер-класс по культуре «Чайного Пути»: организуются курсы чайной культуры, чтобы туристы всех возрастов могли узнать о культурных

историях, лежащих в основе китайско-российского «Чайного Пути», и развить интерес к традиционной культуре.

- Исторический рынок 2Чайный Путь»: создание коммерческой улицы с культурной особенностью «Чайного Пути».

- Культурные и творческие продукты «Чайного Пути»: Предоставление услуг по персонализации элементов нематериального культурного наследия, чтобы туристы могли сами создавать изделия чайной культуры, например, чайный посуда ручной работы и традиционные этнические костюмы из разных регионов.

- Современная выставка, посвященная истории и культуре «Чайного Пути»: использование технологий VR и AI позволяет представить традиционную культуру с помощью современной технологии, что позволяет туристам по-новому ощутить культуру «Чайного Пути».

Таким образом, культурное наследие, как сокровище истории и культуры всех народов, несет в себе богатство человеческой мудрости и духовных исканий. Сочетание культуры и туризма не только позволит больше людей получить доступ к культурному наследию и понять его, но и даст устойчивый импульс и поддержит сохранение и развитие исторической и традиционной культуры с помощью туризма.

Интеграция «Культура + Туризм» также способствует развитию местной экономики и созданию культурных индустрий. В то же время такое выражение традиционной культуры в человеческой деятельности в современном обществе также усиливает чувство самобытности, принадлежности и национальной культурной гордости за культурное наследие и способствует гармонии и прогрессу современного общества.

Список использованных источников:

1. Ермакова Л. И., Маринов М. Б., Гурин М. В. Великий чайный путь – важнейшие социально-исторические и культурные перспективы развития российско-китайских отношений в контексте «Экономического пояса шелкового пути» // Теория и практика общественного развития. 2015. №24. С. 46-50.
2. Лю Ц. Чайная торговля между Китаем и Россией // Теория и практика общественного развития. 2009. №2. С. 62-75.
3. Мультимедиа / Специальный репортаж: Великий чайный путь содействует активизации контактов между людьми // СИНЬХУА Новости. 28.09.2023.

КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ФОТОЭСТЕТИКИ САРЫ МУН

Аннотация. Цель данной работы – выявить главные ключевые особенности работ французского фотографа Сары Мун. Автор так же акцентирует внимание на основных достижениях фотографа в фэшн-фотографии и её роль в развитии пикториальной фотографии.

Ключевые слова: Сара Мун, художественная фотография, фотограф, фотоэстетика.

Сара Мун – это одна из самых влиятельных фотографов современности, чьи работы отличаются уникальной эстетикой и глубоким пониманием визуального искусства. Ее стиль можно описать как минималистичный, эмоциональный и мистический.

Мун настойчиво и честно исследует темы свободы, идентичности, доброты и смелости. Она обращается к проблематике человеческой уязвимости и нежности. Её фотографии способны вызывать широкий спектр чувств, от печали и меланхолии до радости и восторга. В своих интервью она часто цитирует португальского поэта Фернандо Пессоа: «То, что мы видим, состоит не из того, что мы видим, а из того, кем мы являемся» [2].

Биография Сары Мун полна достижений и всеобщего признания публики. Прежде чем стать фотографом, она была моделью и работала по другую сторону камеры: она снималась у Хельмута Ньютона и Ги Бурдена в 1960-х. Сара Мун – тот редчайший случай, когда фотомодель становится профессиональным фэшн-фотографом. Она снимала рекламные кампании Issey Miyake, Christian Lacroix, Cacharel, Sonia Rykiel. Её работы неоднократно публиковались на страницах Harper's Bazar, Vogue, Stern, Elle. В 1972 году Сара Мун становится первой женщиной-фотографом, приглашённым для съёмок Календаря Пирелли [1]. Этот календарь принес ей славу – ушлые продавцы разбирали календарь постранично, вставляли каждую страницу в рамку и продавали за бешеные деньги, и за кадрами от Сары Мун охотились все поклонники модной фотографии [4].

Анализируя творчество Сары Мун хочется, во-первых отметить, что одной из ключевых особенностей её фотоэстетики является игра света и тени. Она мастерски использует свет для создания глубины, а так же применяет текстуры в своих работах. Это придает ее фотографиям особый художественный шарм и делает каждую деталь более выразительной. Важным аспектом ее фотоэстетики является выбор черно-белой пленки, которая подчеркивает эмоциональную

глубину и реалистичность момента. Так же она умело применяет цветовой контраст и мягкие оттенки. Вот что она сама говорила о своём творчестве: «Мне кажется, есть два способа рассказать историю. Первый – черно-белый, второй – цветной. Черно-белый – интимный, ведь он направлен внутрь, к личным эмоциям; цветной – реактивный, он про отклик, про реакцию, общение» [1].

Во-вторых, для фоторабот Сары Мун характерно использование бессюжетности, отсутствием конкретного предмета или сюжетной линии. Таким способом она выражает свое видение мира, передает атмосферу и настроение, и вовлекает зрителя в собственное творчество, оставляя место для интерпретации и воображения.

Во-третьих, особенностью её творчества являются так же эксперименты с композицией. В ее работах можно увидеть нестандартные ракурсы, которые придают снимкам особую глубину и эмоциональность. Сара Мун часто использует симметрию и асимметрию, играет с пропорциями и перспективой, чтобы создать удивительные визуальные эффекты. Она умело сочетает элементы природы, архитектуры и человеческих фигур, создавая гармоничные и эмоционально насыщенные композиции. Более того, она не боится нарушать правила классической композиции, именно это делает ее работы уникальными и запоминающимися.

Так же стоит отметить, что она создаёт особую атмосферу в снимках благодаря использованию размытых контуров и нежных тонов. С помощью подобного подхода Мун добивается эффекта дымки и меланхоличности. Мягкость и нечеткость фотографий Сары Мун придают им некую загадочность и таинственность, притягивая зрителя и погружая в атмосферу мечтательности, воздействуя на его чувства. Мягкость и нерезкость визуального изображения становятся характерными чертами фотографий Сары Мун, в снимках которой есть неповторимая атмосфера, что создает уникальный опыт для зрителя.

Исходя из вышеперечисленного автор делает вывод, что фотографии Сары Мун скорее напоминают живопись и являются своеобразным синтезом живописи, фотографии и игры света. В своей работе она использовала технологию конца XX века: мягкий свет, специальные линзы и вообще все возможности оптики [3].

Фототворчество Сары Мун оказало большое влияние на становление фотографии как искусства, а так же она внесла весомый вклад в развитие пикториальной фотографии. Мастерство Сары Мун заключается в том, чтобы смотреть на окружающий мир новым взглядом и найти красоту в простых вещах. Ее работы можно рассматривать как настоящие произведения искусства, которые заставляют зрителя задуматься и по-новому взглянуть на окружающий мир.

Список использованных источников:

1. Имярек Н. Сара Мун о фотографии / Н. Имярек [Электронный ресурс] URL: https://vk.com/wall280125750_4520 (дата обращения 14.05.2024).

2. Москальчук И. Сара Мун: тонкие миры / И. Москальчук [Электронный ресурс] URL: <https://cameralabs.org/aeon/sara-mun/albom> (дата обращения 15.05.2024).
3. Сидлин М. Сара Мун – я хотела бы сделать фотографию, где ничего не происходит / М. Сидлин [Электронный ресурс] URL: <https://www.livemaster.ru/topic/96435-sara-mun-ya-hotela-by-sdelat-fotografiyu-gde-nichego-ne-proishodit> (дата обращения 15.05.2024).
4. Kulturologia «Это просто обман зрения»: Как близорукость сделала модель Сару Мун одним из самых влиятельных модных фотографов / Kulturologia [Электронный ресурс] URL: <https://kulturologia.ru/blogs/060818/39968/> (дата обращения 15.05.2024).

¹ФГБОУ ВО «Херсонский технический университет», г. Геническ,
Российская Федерация

²Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского,
г. Симферополь,
Российская Федерация

¹**Бондарь Е.Ю.**
бакалавр кафедры дизайна

²**Мироненко Д.И.**
магистр кафедры психологии

¹**Дурицкая Е.С.**
ассистент кафедры психологии

ВЛИЯНИЕ КУЛЬТУРНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ЧЕЛОВЕКА НА ВЫБОР ЦВЕТОВОЙ ПАЛИТРЫ ИНТЕРЬЕРА

Аннотация. Цвет как отражение культурно-психологических качеств человека. Особенности использования в дизайне интерьера.

Ключевые слова: цвет, культура, психологические особенности, ценности, история.

Актуальность темы обусловлена необходимостью исследования выбора цвета в дизайне интерьера в зависимости от культурно-психологических особенностей человека.

Цвет является мощным инструментом, способным влиять на психологическое состояние человека, его настроение и работоспособность. Выбор цветовой гаммы зависит от многих факторов, включая культурные и психологические особенности людей. Исследования Люшера показали, что цвет влияет не только на психологическое состояние человека, но и физиологическое. Некоторые цвета могут увеличивать частоту пульса, другие могут его уменьшать. На психологическом уровне один и тот же цвет может вызывать разные ассоциации и эмоции у разных людей. Поэтому необходимо использовать индивидуальный подход при выборе цветовых решений в работе дизайнера.

Актуальность также обусловлена ростом интереса к созданию персонализированных и уникальных интерьеров, которые отражают индивидуальность и характер владельца. Исследование влияния культурно-психологических особенностей на выбор цветовой палитры может помочь дизайнерам и архитекторам создавать более гармоничные и комфортные пространства.

Целью исследования является рассмотрение понятия цвета, использования его в дизайне с учетом культурно-психологических особенностей.

При выборе цветового решения для оформления пространства необходимо учитывать несколько основных принципов. Первым важным аспектом является функциональность и предназначение помещения. Например, для спальни лучше выбирать спокойные и нежные оттенки, которые помогут создать

расслабляющую обстановку, а для рабочего кабинета – стимулирующие и активные цвета, которые помогут повысить продуктивность и концентрацию.

Во-вторых, цвета должны сочетаться между собой чтобы создавать гармонию. Третьим важным аспектом является психология цвета – каждый цвет вызывает определенные эмоции и влияет на наше настроение. Например, теплые оттенки (оранжевый, красный) могут создавать атмосферу уюта и комфорта, в то время как холодные цвета (голубой, зеленый) способны создавать ощущение спокойствия и прохлады.

Грамотный подбор цветового решения для дизайна пространства имеет огромное значение в различных культурах. Каждая нация имеет свои уникальные представления о цветах, их символике и значениях, которые могут вызывать разные эмоции и ассоциации у людей. Например, в западной культуре белый цвет ассоциируется с чистотой, невинностью и светлыми эмоциями, в то время как в некоторых восточных культурах он может символизировать смерть и печаль. В Индии, например, белый цвет используется на похоронах, в отличие от многих западных стран, где принято носить черное на похоронах. Еще один пример – красный цвет. В китайской культуре он ассоциируется с удачей и процветанием, поэтому его можно увидеть на праздничных нарядах, украшениях и атрибутах важных событий. В западной культуре красный обычно ассоциируется с любовью, страстью и энергией.

Культурно-психологические особенности являются важными факторами, которые оказывают влияние на выбор человека в различных сферах жизни. Они определяют наши предпочтения, поведение и принятие решений. Одним из наиболее важных аспектов, который следует учитывать при анализе влияния культурно-психологических особенностей на выбор, является культурный контекст. Каждая культура имеет свои нормы, ценности и традиции, которые формируют мировоззрение человека. Например, в некоторых культурах семья и общество могут играть более важную роль в жизни человека, чем в других культурах, где более акцентировано индивидуальное стремление к достижению успеха и собственного благополучия.

Еще одним важным аспектом является психологический тип личности. Некоторые люди ориентированы на логику и аналитику, другие – на интуицию и креативность. Эти различия могут существенно влиять на процесс принятия решений и выбора пути развития. Например, логико-аналитический тип личности склонен к более рациональному и методичному подходу к выбору, в то время как интуитивно-креативный тип может принимать решения на основе интуиции и внутреннего чувства. Кроме того, индивидуальные особенности личности, такие как уровень самооценки, уверенности в себе, степень амбициозности и мотивации, также играют важную роль в процессе выбора. Человек, обладающий высокой самооценкой, склонен к более амбициозным целям и может принимать решения, направленные на достижение высоких результатов.

Выводы.

Грамотный выбор цвета важен не только для создания красивого дизайна или атмосферы, но и для уважения и понимания культурных различий. Знание культурно-психологических особенностей и значений цветов поможет избежать недоразумений и конфликтов при взаимодействии с представителями других культур. Следовательно, утверждение о влиянии культурно-психологических особенностей на выбор человека является вполне обоснованным. Культурный контекст, психологический тип личности и индивидуальные особенности играют значительную роль в формировании предпочтений и принятии решений. Понимание этих факторов позволяет более глубоко анализировать поведение и выбор индивида в различных сферах жизни.

При работе с цветом дизайнеру необходимо учитывать особенности восприятия цвета представителя определенной культуры. Необходимо обращать внимание не только на дизайнерские принципы, но и на символичность цвета, его положение в культурном фоне и психологическом значении для человека.

Список использованных источников:

1. Шевченко Н.В. Психология цвета в интерьере. Москва: Академия, 2018.
2. Козлова Л.И. Влияние культурных особенностей на цветовые предпочтения. СПб: Издательство СПбГУ, 2017.
3. Голубцова Е.А. Психология цвета: теория и практика. Москва: Когито-Центр, 2016.
4. Симоненко В.В. Цветовая психология в дизайне интерьера. Самара: Издательство Самарского университета, 2019.
5. Каримова А.С. Культурно-психологические особенности восприятия цвета. Казань: Издательство Казанского университета, 2018.
6. Столярова О.И. Психология цвета и влияние на человека. Москва: Питер, 2015.
7. Назарова Т.А. Эмоциональное воздействие цвета в интерьере. СПб: Издательство СПбГУ, 2017.
8. Михайловская И.П. Культурные различия в восприятии цвета. Москва: Издательство Московского университета, 2018.
9. Греческий О.В. Влияние психологии цвета на выбор интерьера. Самара: Издательство Самарского университета, 2016.
10. Семенов А.Б. Роль цвета в формировании атмосферы интерьера. Москва: Когито-Центр, 2019.
11. Хитрова М. А. Влияние цвета на психику и здоровье человека // БМИК. 2013. №11.

ПИКТОРИАЛИЗМ В ТВОРЧЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ ФОТОХУДОЖНИКОВ

Аннотация. Цель данной работы – анализ направления пикториализм в современной российской художественной фотографии. В работе исследуются исторические истоки и ключевые характеристики этого направления, а также его возрождение и переосмысление в творчестве современных российских фотохудожников.

Ключевые слова: пикториализм, русский пикториализм, художественная фотография.

Пикториализм зародился в середине XIX века в результате стремления фотографов придать своим работам художественную выразительность, близкую к живописи и графике. Основоположники движения видели в этом способ доказать, что фотография может быть признана самостоятельным видом искусства, а не только средством документирования. Сознательно уходя от документальности, пикториалисты запечатлевали пейзажи, натюрморты, незамысловатые жанровые сцены. Они утверждали первостепенное значение художественного приёма над созданием точной визуальной копии. Также использовались простейшие мягкорисующие объективы и специальные фильтры, придававшие фотографиям атмосферу, избавляя от прозаических деталей. Происходили активные эксперименты с различными техниками и рукотворной бумагой. Таким образом, пикториализм перенёс акцент со съёмки, с негативного процесса, на печать и постобработку.

Ключевые черты пиктореализма:

– Смягчённый фокус – использование объективов с мягким фокусом и дефокусировка для создания романтических, мечтательных образов.

– Ручная обработка – процессы, включающие платиновые отпечатки, гумбихромат, масло, были популярны среди пикториалистов. Они использовались для усиления художественности изображений.

– Тональные градации – тщательное внимание к деталям и тональным градациям, что придавало фотографиям глубину и мягкость.

Стоит подчеркнуть особое внимание пикториалистов при работе над композицией, а так же их стремление к высокой культуре изображения. Среди выдающихся представителей движения стоит упомянуть Генри Пич Робинсона, Альфреда Стиглица, Эдварда Стейхена и Роберта Демаши.

В России пикториализм имел определённое влияние на художественную фотографию конца XIX и начала XX века. Среди пионеров этого направления выделяются Николай Андреев и Александр Гринберг. Однако после революции 1917 года и последующего прихода к власти советского режима, акцент сместился к документальному стилю, и пикториализм утратил свою популярность.

В современном, стремительно меняющемся мире, человек всё чаще обращается к опыту прошлого. Так, в последние десятилетия отмечается возрождение интереса к пикториализму, особенно среди современных российских фотохудожников. Влияние цифровых технологий и растущий интерес к художественной фотографии привели к переосмыслению и адаптации традиционных техник пикториализма.

Современные особенности пикториализма в России:

– Смещение жанров: современные российские фотохудожники активно совмещают пикториализм с элементами документальной и концептуальной фотографии.

– Инновационные техники: цифровые технологии позволяют применять методы ручной обработки, характерные для пикториализма, в новых формах, например, использование фильтров и текстур в графических редакторах.

– Темы и мотивы: преобладают романтизация природных и городских пейзажей, фигуративные композиции и ностальгические образы.

Современные российские художники-пикториалисты:

– Светлана Тарасова – в своих работах исследует человека, его внутренний мир, взаимодействие человека и природы. Опирается на чувства, ощущения и эмоции, доверяя интуиции. В фотографии ценит многозадачность и поэтику, медитативность и недосказанность, возможность глубокого погружения. Преобладает чувственная, импрессионистическая, живописная фотография.

– Александр Пилко – совмещает фотографию и живопись, обладает своим узнаваемым взглядом на жизнь. Герои его портретов предстают перед зрителем как представители реальности и одновременно некоего иного пространства. В результате удачного соединения живописного начала и цифровой визуализации автору удается создавать очень точно передающие «главную мысль лица», запоминающиеся изображения. Часто использует отсканированную фотопленку, что придает его портретам особое очарование.

– Александр Гронский – комбинирует концептуальные элементы с пикториальным подходом в пейзажной фотографии. Его серия «Пастораль» – пример создания современного пикториального пейзажа, где элементы урбанистики и природы формируют новое пространство, полное метафор.

– Дмитрий Зверев – известен своими изображениями природы, вдохновлёнными традициями пикториализма. Он создаёт романтические композиции, используя мягкое размытие фокуса, тональные градации и текстуры для передачи ностальгического настроения.

Современные российские пикториалисты активно участвуют в различных выставках и тематических проектах: российская фотографическая неделя, фотобиеннале, онлайн-сообщества.

Необходимо упомянуть, что существует разделение мнений на архаизм и актуальность. Некоторые критики рассматривают современный пикториализм как попытку возродить устаревшие техники и стили, не обладающие достаточной новизной. С другой стороны, современные пикториалисты демонстрируют актуальность этого направления как способа художественного выражения субъективного видения мира.

В заключение следует сказать, что современный российский пикториализм представляет собой интересное явление, сочетающее в себе исторические традиции и новые тенденции. Интеграция цифровых технологий и художественного подхода позволяет создавать уникальные образы, демонстрирующие многогранность этого направления в современной фотографии. Несмотря на критику, современный пикториализм находит своё место и признаётся значимым вкладом в развитие художественной фотографии.

Список использованных источников:

1. Вальран В. Пикториальная фотография / В. Вальран [Электронный ресурс] URL: <https://culture.wikireading.ru/86635> (дата обращения 25.04.2024).
2. Руйе А. Фотография. Между документом и современным искусством / пер. М. Михайлова. Санкт-Петербург : Клаудберри, 2014, 712 с.
3. Машанская Л.С. Николай Андреев. Живописные эффекты в фотографии. – М. : Арт-Родник, 2010, 95 с.
4. Морозов С. А. Творческая фотография. – М. : Планета, 1986, 416 с.
5. Фотограф Светлана Тарасова / С. Тарасова [Электронный ресурс] URL: <https://svetlanatarasova.com> (дата обращения 28.04.2024)
6. Фотограф Александр Пилко [Электронный ресурс] URL: https://www.liveinternet.ru/users/lazy_mary/post390591225 (дата обращения 29.04.2024)

ИЗОТЕРАПИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ ЧЕЛОВЕКА

Аннотация. Цель данной статьи – изучение метода изотерапии, при котором процесс рисования выступает в качестве психологической и психотерапевтической коррекции человека. Методика изотерапии занимает особое место в системе оказания помощи людям, как инструмент гармонизации внутреннего состояния человека.

Ключевые слова: арт-терапия, изотерапия, психокоррекция, рисование, творчество, метод.

Арт-терапия – это направление в психотерапии, реабилитации и психокоррекции, основанное на упражнениях пациентов (клиентов) изобразительным творчеством [1, с. 336]. Арт-терапия включает в себя разные направления: изо-терапия, драматерапия, библиотерапия, песочная терапия, куклотерапия, музыкотерапия, сказкотерапия, танцедвигательная терапия. Наука подтверждает, что получая наслаждение от восприятия искусства и занимаясь творчеством у человека повышается жизненный тонус и вырабатывается дофамин – гормон мотивации, радости и удовольствия.

Это направление появилось еще в первой половине XX века. В 1938 году художник и врач Адриан Хилл, работая с туберкулезными больными, отметил, что занятия творчеством помогают пациентам справиться с болезнью. Позже, методы арт-терапии применялись при работе с детьми, вывезенными из нацистских лагерей. Это не случайно, так как арт-терапия – очень деликатное и экологическое направление, оно работает очень мягко и безопасно. Но, конечно, важен профессионализм: в неумелых руках и арт-терапия может травмировать [4].

Настоящая статья посвящена конкретно направлению изотерапии, которое подразумевает использование рисования в терапевтических целях. Нельзя не согласиться, что занятия рисованием прекрасно помогают бороться с болезнями головного мозга: деменцией, болезнью Альцгеймера и прочими. Это своего рода профилактика болезней, причем приятная и интересная. Важно отметить, что занятия изотерапией подходят для всех возрастов.

Следует отметить, что творческая деятельность, и в том числе рисование способствует реабилитации больных, а именно:

- Снимает нервное напряжение, помогает бороться со стрессом.

- Решает проблемы психического истощения.
- Формирует активную жизненную позицию.
- Развивает концентрацию внимания, способность к аналитическому и образному мышлению.
- Убирает страхи и проявляет коммуникативные навыки.
- Восстанавливает координацию движений и мелкую моторику.

Исследования показали, как меняется состояние больного пациента до занятия рисованием и после. После сеансов изотерапии поднимается настроение и это отвлекает от проблем со здоровьем, при этом пациент выздоравливает быстрее. Также важно отметить, что занимаясь рисованием человеческий организм входит в медитативное состояние умиротворения и гармонии, постепенно оздоравливается как духовное, так и физическое состояние человека, восстанавливаются жизненно-важные процессы. Существенным является то, что во время рисования задействованы оба полушария головного мозга. Кроме того для занятий изотерапией талант не имеет значения. Постулаты утверждают, что творчество живёт в каждом человеке. Главное – желание рисовать, взять художественный материал, который имеется и лист бумаги. К тому же, это просто безумно приятно, ведь рисование не наказывает за ошибки, здесь любой промах можно превратить в нечто еще более прекрасное, чем первоначальная задумка [2].

Для занятий изотерапией прекрасно зарекомендовали себя нетрадиционные техники рисования: монотипия, кляксография, пальчиковое и ладошковое рисование, печатанье, рисование нитками и другие. Такие техники развивают фантазию и позволяют окунуться в образы. Следует также отметить метод спонтанное рисование, когда рисующий не изображает предметы, а просто экспрессивно и хаотично рисует красками – это помогает переработать свою эмоцию, выплеснув ее на бумагу. Занятия могут сопровождаться релаксирующей музыкой, что способствует расслаблению и созданию непринужденной обстановки. Материалы, которые могут использоваться для оздоровительного рисования, разнообразны – это краски (гуашь, акварель, акрил и др.), цветные карандаши, пастель, то есть всё то, что оставляет след на бумаге.

Кроме того рисунок является достаточно информативным экспресс-методом определения эмоционального состояния человека. По рисункам больных пациентов можно считать информацию, в каком состоянии находился человек во время рисования: о чём он думал, чего боялся и какие страхи испытывал. Так если рисунок изображен в темных и тусклых красках, то преобладали негативные мысли, подавленность, агрессия. А если рисунок в светлых и ярких тонах, то психоэмоциональное состояние человека в порядке. Отсюда следует, что цвет передает настроение, которое было в момент создания рисунка, а также цвет влияет на наши мысли и здоровье.

Отдельно стоит выделить признаки и интерпретации основных цветов:

- Черный – символ полной тишины, отсутствия возможностей, обычно имеет негативный оттенок, отображая «темные» мысли, угрозу или страх. Так же

этот цвет выявляет чувство обособленности, непокорности и активного противодействия среде.

– Белый – символизирует единство, духовность, чистоту помыслов и поступков.

– Красный – цвет активности, власти, смелости, эмоционального напряжения. Так же олицетворяет агрессивность и независимость. Оказывает стимулирующее воздействие на процесс принятия решений, на двигательные функции и полезен для органов кровообращения.

– Синий – символизирует высокую нравственность, гармонию, бесконечность, единение с миром. Этот цвет уменьшает чувство боли и снимает мышечное напряжение.

– Зеленый – цвет надежды, постоянства, надёжности. Ассоциируется с живой природой. Действует успокаивающе, нормализует артериальное и внутриглазное давление, уменьшает частоту пульса и дыхания [3].

В 1979 г. немецкий знахарь Хайнц Шигель опубликовал книгу под названием «Цветотерапия». Метод лечения цветом стал настолько популярным, что сегодня, часто используется в медицинской практике для борьбы с серьезными заболеваниями, что приводит к скорейшему выздоровлению [5].

В заключении следует отметить, что в последнее время все больше специалистов в профильных клиниках и центрах психологической помощи внедряют оздоровительные программы с использованием изотерапии. Такие программы не требуют больших финансовых затрат, а при правильной организации лечения, оказывают положительное влияние на психологическое и физическое состояние пациентов. Автор полагает, что возможно в будущем создание арт-кабинетов войдёт в обычную практику в медицинских учреждениях.

Список использованных источников:

1. Арт-терапия - новые горизонты / Под ред. А.И.Копытина. – М.: Когито-Центр, 2006, 336 с.
2. Живопись – как инструмент самовыражения [Электронный ресурс] URL: https://dc-logos.ru/articles/2015/10/10/articles_6.html (дата обращения 23.05.2024).
3. Лебедева Л. Д., Никонова Ю. В., Тараканова Н.А. Энциклопедия признаков и интерпретаций в проективном рисовании и арт-терапии. – СПб: Речь, 2006. – 336 с.
4. Попова Т.А. Что такое арт-терапия и как она работает / Т.А. Попова [Электронный ресурс] URL: https://inpsycho.ru/chto_takoe_art-terapiya_i_kak_ona_rabotaet (дата обращения 23.05.2024).
5. Цветотерапия эффективное средство сохранения здоровья и работоспособности [Электронный ресурс] URL: <https://sport-1.ru/pages/17/> (дата обращения 23.05.2024).

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ВИРТУАЛЬНОЙ ЛАБОРАТОРИИ КАК СРЕДСТВО ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Аннотация. В статье рассмотрены особенности графического дизайна виртуальных лабораторий, позволяющие визуализировать процессы. Применение данных технологий обеспечивает наибольшую наглядность и эффективность при обучении естественным наукам.

Ключевые слова: обучение, виртуальная лаборатория, интерфейс, графический дизайн, визуализация.

Графический дизайн играет важную роль в научных отраслях, поскольку обеспечивает эффективную визуализацию данных, процессов, концепций и исследовательских результатов. Дизайн интерфейсов пользовательских приложений для анализа данных, моделирования и визуализации обеспечивает комфортное человеко-машинное взаимодействие. Интуитивные и удобные в использовании интерфейсы помогают исследователям эффективно работать с функционалом, который представлен программой. Помимо разработки внешней оболочки программы в целом, важной задачей графического дизайна является наглядное представление протекающих процессов, которые бывает невозможно наблюдать в реальности. В контексте химии сюда можно отнести молекулярное взаимодействие, которое обычно изображают при помощи общепринятых схем.

Виртуальная лаборатория – это среда для моделирования опытов с применением компьютерных технологий, где воссозданы объекты реального мира, участвующие в экспериментах, и процессы их взаимодействия. Существуют как комплексные виртуальные лаборатории, основанные на математических моделях, так и предназначенные для использования в процессе обучения школьников. Наглядное представление объектов и процессов является важным для детей и подростков, поскольку представители данной возрастной группы лучше воспринимают информацию не в виде «сухого» изложения, а в визуальном представлении. Визуально воспринимаемая информация запоминается на 25%, в то время как поступающая через орган слуха всего на 15%. Это связано с тем, что зрительное восприятие – активный, динамический процесс [1, с. 12]. В связи с этим, актуальным является определение наиболее эффективных методов визуализации при разработке интерфейса виртуальной лаборатории для детей школьного возраста.

Одной из наиболее популярных виртуальных лабораторий является Crocodile Chemistry [2] – программа для моделирования химических реакций. Интерфейс программы представляет собой окно с различными вкладками и рабочей областью, на которой и осуществляется управление оборудованием. Достоинством графической составляющей данного продукта является реалистичное изображение оборудования с сохранением минималистичного стиля рисовки (рис. 1).

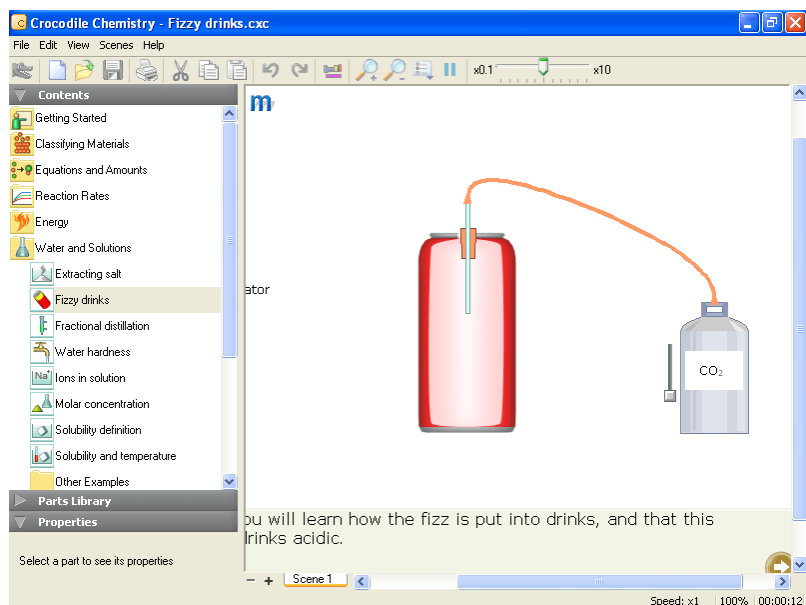


Рис. 1 – Интерфейс виртуальной лаборатории Crocodile Chemistry

Для более наглядного восприятия экспериментов важно не только соблюдение реализма в дизайне оборудования, но и правдоподобное изображение реагентов. В Crocodile Chemistry вещества, участвующие в реакциях, и их продукты имеют цвета и детали в виде осадков и текстуры веществ, соответствующие реальности. Таким образом, происходящее на экране воспринимается как реальный эксперимент.

Преимуществом виртуальных лабораторий в сравнении с реальными является возможность изображения протекающих процессов на молекулярном уровне. Это способствует запоминанию формул веществ, свойств атомов отдельных элементов. Подход к изображению молекул может быть различным (рис.2). К примеру, в обучающей игре Build a Molecule [3] элементы, содержащие большее количество электронов, имеют больший диаметр. В симуляторе Molecule Builder [4] присутствует изображение свободных электронов рядом с атомом, а при соединении отображается связь.

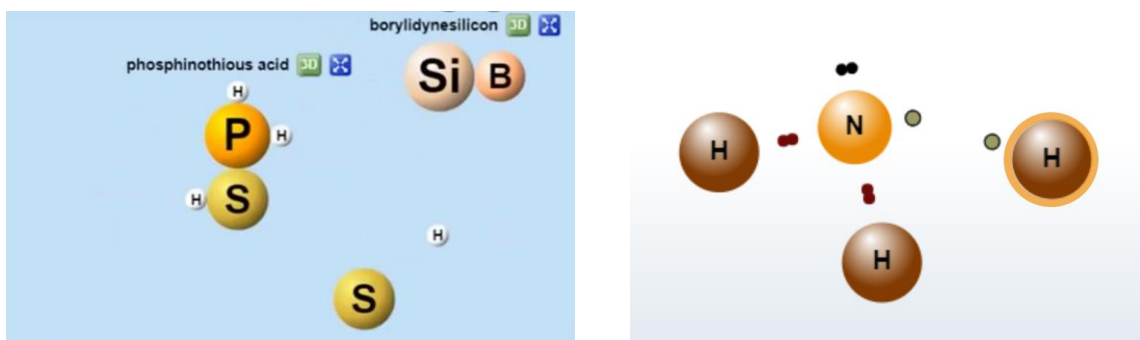


Рис. 2 – Сравнение интерфейсов конструкторов молекул Build a Molecule (слева) и Molecule Builder (справа)

Рассмотренные примеры предоставляют пользователю неполную картину. При разработке интерфейса конструктора молекул может быть также включено графическое представление:

- типов связей между атомами;
- формы орбиталей;
- числового значения степени окисления.

Одновременно с полной предоставляемой информацией, интерфейс должен быть интуитивным и простым. Наличие слишком большого количества надписей и элементов приведёт к тому, что внимание учащегося не будет сосредоточено на конкретном объекте. Важно использовать именно графические, а не текстовые изображения любой информации, которая это позволяет.

Интерфейс виртуальной лаборатории должен обеспечивать обратную связь. Действия пользователя в ходе эксперимента приводят к конечному результату, который может быть представлен в виде текстового описания, иллюстрации или анимации. Использование анимации для иллюстрации процесса является наиболее предпочтительным, поскольку наблюдение за движущимися объектами предполагает активную зрительную деятельность.

Подбор цветовой гаммы при дизайне интерфейса должен осуществляться с учётом влияния цветов на психоэмоциональное состояние учащегося. Наиболее используемыми цветами в рассмотренных примерах являются оттенки голубого, синего и серого. Синий цвет повышает концентрацию внимания, успокаивает и уравнивает, однако его слишком большое количество приводит к утомлению. Элементы интерфейса, с которыми взаимодействует игрок, должны контрастировать с фоном, чтобы выделяться и привлекать к себе внимание. Для этого в данных примерах использованы оттенки от красного до жёлтого, которые также являются разными для отдельно взятых элементов, что подчёркивает различия между ними.

Учёт выявленных особенностей при дизайне интерфейса виртуальной лаборатории позволит повысить внимательность учащихся к демонстрируемым на экране процессам. Перспективным является создание интерфейса виртуальной лаборатории с визуализацией процессов, протекающих как на видимом, так и на молекулярном уровне.

Список использованных источников:

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – Москва : Прогрес, 1974. – 386 с.
2. Crocodile Chemistry // Aertia Software : сайт. – URL: <http://www.aertia.com/en/productos.asp?pid=330> (дата обращения: 24.04.2024)
3. Build a Molecule // PhET Interactive Simulations : сайт. – URL: https://phet.colorado.edu/sims/html/build-a-molecule/1.0.0/build-a-molecule_ru.html (дата обращения: 24.04.2024)
4. Making Molecules: Dot Structures and Ionic Compounds // Center for the Advancement of Faculty Excellence (CAFE) : сайт. – URL: <https://elearning.cpp.edu/learning-objects/making-molecules/> (дата обращения: 24.04.2024)

ФГБОУ ВО «Херсонский технический университет», г. Геническ,
Российская Федерация

Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского,
г. Симферополь,
Российская Федерация

Ткачѐв А.А.
магистрант

Полетаев Д.А.
к.ф-м.н., доцент

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ С АУДИТОРИЕЙ ВО ВРЕМЯ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. В статье рассматривается опыт применения системы дистанционного обучения Moodle. Анализируются достоинства и недостатки. Предлагается расширение возможностей интерактивной системы презентаций для проведения лекций. Подробно описываются функциональные возможности модулей обратной связи. Отмечается важность использования инфографики.

Ключевые слова: образование, лекция, презентация, слайд, обратная связь, информационная система, дистанционное обучение, инфографика.

В условиях грядущих изменений одной из задач распоряжения Правительства РФ о стратегических направлениях в области цифровой трансформации образования является стандартизация взаимодействия вновь создаваемых и действующих информационных систем, работающих в сфере образования [1].

Совместный федеральный проект Минцифры России и Минобрнауки России «Кадры для цифровой экономики», обеспечил обучение более 343 тыс. человек начиная с 2019 года (в 2022 году принято более 117 тыс. человек) за счет средств федерального бюджета, что повлекло за собой актуализацию перечня укрупненных ИТ-групп и направлений подготовки высшего образования. Не менее 500 тысяч человек планируется принять в 2024 году. Это, несомненно, повлияет на формирование у молодого поколения цифровых компетенций, направленных на достижение «цифровой зрелости» [2].

На рынке труда повсеместно происходят изменения: вытеснение определенных направлений технологическими инновациями, дефицит специалистов занятых обслуживанием автоматизированных систем, а так же предоставлением персонализированных услуг. Адаптацию образовательного процесса к новым условиям в регионах России нельзя назвать прямолинейной, а развитие цифровых компетенций граждан идет аритмично, что предполагает замедленный темп развития данных процессов [3, с. 171-174].

Одной из наиболее популярных систем дистанционного обучения (СДО) можно назвать открытую модульную объектно-ориентированную динамическую

учебную среду Moodle, которая используется и в Херсонском техническом университете. К положительным свойствам системы можно отнести отсутствие абонентской платы за использование платформы, открытый код, позволяющий настроить сервис под определенные потребности, поддержку курсов в формате SCORM, возможность интеграции с другими сервисами.

Однако имеются и недостатки. СДО Moodle возможно настроить для удобства, как преподавателей, так и обучающихся. Но для этого необходимо приобрести или арендовать серверное оборудование, найти разработчиков и специалистов поддержки, что влечет за собой временные и финансовые затраты. Инсталляция и запуск сервиса с минимальным функционалом может занять около месяца. Расширение возможностей требует установку дополнительных, не всегда бесплатных модулей. Поэтому систему можно назвать условно бесплатной. Кроме того, по мнению пользователей, интерфейс программы, панель управления и способ хранения данных нельзя назвать интуитивно понятными [4, с. 122-125].

Интерактивная система презентаций [5, с. 230-233] с использованием инновационных слайдов в очных и дистанционных процессах обучения, возможность работы, практически, с любого устройства, подключенного к сети Интернет, позволяет использовать динамически сгенерированные qr-коды для перехода на новую страницу. На странице могут располагаться вопросы по теме лекции, опросы, оценка преподавателю и т.д.

Предлагается расширение возможностей данной системы, а именно обратная связь с аудиторией. При очном общении обучающийся может поднять руку и задать вопрос непосредственно. Во время проведения онлайн лекции необходимо привлечь внимание преподавателя, что является непростой задачей.

Необходимо создать на странице следующие инструменты:

- поднять руку;
- общий чат;
- вопросы;
- слайды с вопросами;
- трактовка термина;
- загрузить файл;
- оценка преподавателю.

Подробно рассмотрим каждый элемент. Целесообразно добавить на страницу элемент типа кнопка с надписью «поднять руку».

Общий чат расположен в определенном поле страницы, имеет поле для ввода сообщений, кнопку «отправить» и предназначен для общения всех участников процесса.

Вопросы. Поле для ввода вопросов расположено в той же области, что и общий чат. Переключение между чатом и вопросами производится путем нажатия на пиктограмму, расположенную в верхней части блока.

Слайды с вопросами. При демонстрации презентации у слушателя есть возможность пометить определенный слайд, по которому возник вопрос. *Трактовка термина.* В случае, когда у обучающегося возникает сомнение, либо

комментарий к расшифровке терминологии представленной преподавателем, есть возможность выделить термин и в конце лекции обсудить.

Загрузка файлов. Пиктограмма «Загрузка файлов» находится в той же области, что чат и вопросы. Слушатель может нажать на кнопку «Обзор», выбрать требуемый и отправить его. Кнопка «Оценка преподавателю» появляется на странице одновременно с последним слайдом презентации.

Также предлагается формировать динамические ссылки в каждой презентации для учета реального количества слушателей и кратким опросом по содержанию.

Работа расширения заключается в следующем. В процессе чтения лекции преподавателем у любого обучающегося может возникнуть вопрос, не терпящий отлагательств. Слушатель нажимает на кнопку «поднять руку». В определенной области экрана лектора появляется пиктограмма поднятой руки с фамилией инициатора и звучит звуковой сигнал для привлечения внимания. В зависимости от принятого решения преподаватель может остановиться и дать слово автору поднятой руки, либо проигнорировать вызов и продолжить чтение лекции, чтобы вернуться к событию позже. Когда в момент демонстрации появляется вопрос по определенному слайду у слушателя, последний нажимает на кнопку «Пометить слайд». Номер слайда заносится в графу – отмеченные слайды, которая видна преподавателю. Подобная процедура используется и для функции «Трактовка термина». В процессе слушания лекции любой участник может свободно писать сообщения в чат или в раздел «Вопросы». Существенная разница в том, что чат обычно используется для проверки связи, когда преподаватель просит, к примеру, проставить плюсы в чат, когда его слышно. В результате найти вопрос в чате бывает проблематично. С этой целью создан раздел вопросов, в котором содержатся только вопросы по существу.

По окончании презентации преподаватель просматривает вопросы слушателей, отмеченные слайды и термины. Определяет стратегию ответов и отвечает на вопросы. В случае необходимости просит пользователя прислать файл.

Слушателям предлагается оценить лекцию при помощи выбора нарисованного смайлика. Чем больше понравилось представление материала, тем смайлик будет более улыбающимся. Это расширит диагностические мероприятия, позволит переработать программу обучения и скорректировать ее в случае необходимости. Кроме того, возможно составлять оценки преподавателей (статистической информации) по результатам прохождения курса в виде графиков и диаграмм в отличие от сухих скучных цифр. Также у обучающихся есть возможность поставить оценку преподавателю используя, например, те же смайлики.

В заключении, можно сказать, что дистанционное обучение является эффективным способом персонализации образования на различных ступенях обучения. Использование интерактивных элементов, графических объектов повысит информативность в сочетании с привлекательностью и нескучностью, что обеспечит более качественное усвоение материала аудиторией. Однако

инфографика требует индивидуального исследования и это тема отдельной работы.

Список использованных источников:

1. Распоряжение Правительства РФ от 18.10.2023 N 2894-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации образования» // КонсультантПлюс : справочно-правовая система : [сайт]. – URL :https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_460714 (дата обращения 18.02.2024).
2. Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли // Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации: [сайт]. – URL :<https://digital.gov.ru/ru/activity/directions/866/> (дата обращения: 19.03.2024).
3. Морозова, С.С. Цифровая трансформация в сфере образования: новые компетенции, вызовы и возможности / С.С. Морозова // Проблемы инженерного и социально-экономического образования в техническом вузе в условиях модернизации высшего образования : Материалы XXII Международной научно-практической конференции. В 2-х томах, Тюмень, 27–28 апреля 2023 года / Отв. редактор С.Д. Погорелова. Том 2. – Тюмень: Тюменский индустриальный университет, 2023. – EDN LBMEYG.
4. Сиваков, В.В. Опыт применения системы дистанционного обучения / В.В. Сиваков, А.Н. Заикин // Совершенствование методики преподавания в техническом вузе : Сборник научных трудов по материалам Всероссийской научно-методической конференции, Воронеж, 19 мая 2021 года / Отв. редактор О.Р. Дорняк. – Воронеж: Воронежский государственный лесотехнический университет им. Г.Ф. Морозова, 2021. – DOI 10.34220/ITMTU2021_122-125. – EDN VTAWTS.
5. Ткачев, А.А. Интерактивная система презентаций для проведения лекций / А.А. Ткачев, Д.А. Полетаев // Проблемы инженерного и социально-экономического образования в техническом вузе в условиях модернизации высшего образования : Материалы XXII Международной научно-практической конференции. В 2-х томах, Тюмень, 27–28 апреля 2023 года / Отв. редактор С.Д. Погорелова. Том 2. – Тюмень: Тюменский индустриальный университет, 2023. – EDN VJGZOI.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЖАНРА «НАТЮРМОРТ» В КОНТЕКСТЕ ПОНЯТИЯ «ВЫСОКОЕ И НИЗКОЕ ИСКУССТВО»

Аннотация. Цель данной работы – анализ жанра «натюрморт» в контексте «высокого и низкого искусства». В данной статье рассматривается развитие натюрморта и его становление, как самостоятельного жанра. Автор исследует вопрос, почему натюрморт считался низшим жанром, и какую значимость и ценность натюрморт имеет в современном мире.

Ключевые слова: натюрморт, жанр живописи, искусство, художник, картина.

Систематизация жанров изобразительного искусства по значимости произошла в середине XVII века. Французский теоретик и практик искусства Андре Фелибьен первый разделил произведения на низкое и высокое искусство согласно тому, что на них изображено. В моде были два направления - библия и мифология (а именно присутствие человека на полотнах, делало их таковыми). Художники того времени послушно придерживались этим канонам и брались только за «высокие темы», к которым относились мифологические и исторические сюжеты. «Низшим жанром» считались картины со сценами из повседневной жизни, а именно натюрморты, пейзажи и анималистическая живопись.

Термин «натюрморт» произошел от французского *nature morte*, что переводится как «мертвая природа» [4]. Это изображение окружающих человека обыденных предметов: посуды, книг, цветов, овощей, фруктов и многих других вещей обихода. История натюрморта начинается еще в древнем Египте; первые натюрморты мы можем видеть в древнеегипетских росписях гробниц. На них изображалась изобильная, счастливая загробная жизнь и, как раз здесь натюрмарту отводилась важная, часто центральная роль в композиции. В древнеримских городах Геркуланум и Помпеи, в ходе раскопок в сохранившихся постройках (виллах, театрах и храмах) обнаружили прекрасные росписи с изображениями, где в том числе были и натюрморты.

До XVI века этот, еще не сформировавшийся жанр, был всего лишь частью изображения, а официальным временем рождения натюрморта как самостоятельного жанра считается XVII век. История натюрморта глубока и сложна. Впервые, натюрморт как самостоятельный жанр утвердился при итальянском живописце Караваджо, который изначально зарабатывал тем, что

рисовал натюрморт на картинах других мастеров и пришел к мысли, что изображение цветов и фруктов вполне может считаться самостоятельным произведением.

Настоящий расцвет натюрморта прослеживается в XVII веке в Нидерландах. Голландцы стали непревзойденными мастерами данного направления. Кроме того, многие художники старались через предметы донести философские мысли; очень была популярна такая разновидность натюрморта, как «суета сует», напоминающая о бренности человеческой жизни: черепа, подгнившие плоды, горящая свеча, серебряная посуда – вот что изображали художники. Суета сует – «думай о смерти»; такие картины говорили о состоятельности владельца, не все могли позволить себе есть ветчину, фрукты и пить напитки из серебряных бокалов, в основном такие картины заказывали купцы (представители направления – Питер Клас, Виллем Хеда).

В XVIII веке жанр «натюрморт» продолжает расцветать – так же популярна мертвая натура, аллегория и философия в натюрморте (Жан Батист Удри). Во всех работах вещь становится главным элементом композиции, и всякий натюрморт содержит в себе некое сообщение. Современники понимали язык вещей и могли буквально прочесть послание, заключенное в изображении. Натюрморты создаются для разгадывания заключенного в них смысла. Чтобы стать объектом натюрморта цветы должны быть срезаны, рыбы, птицы, звери отловлены, плоды и фрукты сорваны. Таким образом, объекты превращались в символы.

В России во второй половине XVIII века натюрморты писали преимущественно студенты, которые изображали предметы, упражняясь в композиции. А художники – передвижники часто изображали букеты и плоды в естественной композиции, как, например, на полотне Ильи Репина «Яблоки и листья».

В XIX веке натюрморт перестает пользоваться популярностью, он ушел на самый последний план, в статус – «низший жанр», и только в фотографиях он был актуален в то время. Импрессионисты сделали свой вклад и вернули в моду натюрморт. Тут особенно выделяется Ван Гог со своим знаменитым циклом подсолнухов, которые в настоящее время украшают лучшие музеи мира. Он написал множество натюрмортов с цветами, экспериментируя с цветом, светом и техниками, которым научился у художников-современников, а так же исследовал свет и его влияние на цвета. Изначально его палитра состояла в основном из темных тонов, но в более поздних, самых известных работах цвета стали более светлыми и яркими.

Другой известный постимпрессионист Поль Сезанн проводил эксперименты, пытаясь выяснить связь цвета и формы предмета. Для Сезанна было важно научиться строить пространство совсем иначе, чем это было принято со времен Возрождения. Он вырабатывает свой стиль: его интересуют не изменчивость, а устойчивость сочетаний цвета и формы в природе [5].

Натюрморты импрессионистов вызвали живой интерес у русских художников, что привело буквально к частому выбору этого жанра многими знаменитыми русскими живописцами от реалистов до абстракционистов. В период голода особо не было возможности писать натюрморт. Полотна, как отражение социальных изменений, демонстрируют нам это (работа Давида Штеренберга), а вот после тяжелого времени – король натюрмортов Илья Машков, именно так называли его в свое время, писал хлебобулочные изделия, да так, чтоб в избытке. Он специально заказывал в пекарне определенные виды и такой формы, которые ему были нужны для конкретных натюрмортов и тщательно выстраивал из них композицию.

Расцвет натюрморта в русском искусстве пришелся на конец XIX – начало XX века. Натюрморты писали - Константин Коровин, Петр Кончаловский, Илья Машков и др. В этот период были созданы «Натюрморт с бананами» (1910) Ильи Машкова, «Розы в голубых кувшинах» (1917) Константина Коровина, и многие другие известные произведения. Шаг в XX век от постимпрессионизма в модерн и авангард: кубисты продолжают реабилитировать натюрморт, показав, что он может существовать в любом стиле (Пикассо).

Благодаря тому, что натюрморт настолько разнообразен, от авангарда, абстракционизма, символизма, до традиционного реализма, он привлекает коллекционеров, меценатов и инвесторов. Рассмотрим примеры с аукционов:

- Картина «Подсолнухи» одна из огромной серии подсолнухов, которую создал Ван Гог (продана на Christie's в 1987 году за 22,5 миллиона фунтов стерлингов), Ваза с маками и маргаритками (продана в 2014 году за 55 миллионов долларов).
- Произведения Коровина – «Натюрморт с розами и фруктами» (продана на Sotheby's в 2007 году за 804 тыс. фунтов), «Розы и яблоки» (продана на Christie's в 2010 году за 937 тыс. фунтов).
- Пабло Пикассо «Натюрморт с тюльпанами» (продана в 2012 году за 37 миллионов долларов).
- Поль Сезанн «Яблоки» (продана в 2013 году за 37 миллионов долларов).

Подытоживая автор приходит к выводу, что в современном мире жанр натюрморт утратил контекст «низкого искусства» и занял равноправную позицию среди других жанров. В наши дни, натюрморт пройдя сложную историю развития, не только не потерял своей привлекательности и значимости, но собрал в себе всё лучшее, что сейчас мы наблюдаем в современном натюрморте. Ценность натюрмортов Пикассо, Ван Гога, Сезанна, а так же Константина Коровина, Ильи Машкова и других увеличилась многократно, они стали классикой искусства XX века. Этот жанр актуален в наше время, он несёт эстетическую ценность привычных, обыденных вещей, раскрывая их необычайную суть.

Список использованных источников:

1. Василенко Н.В. Знаменитые натюрморты мировой живописи / Н.В. Василенко. – Москва: Абрис/ОЛМА, 2019. – 360 с.
2. Карцева К. Топ-10 Самых дорогих натюрмортов [Электронный ресурс] URL: https://artandyou.ru/art/top_10_stilllife/ (дата обращения 11.05.2024)
3. Краски и пиксели. Самый обаятельный русский импрессионист Константин Коровин [Электронный ресурс] URL: <https://dzen.ru/a/Y3uUXBWlhWQqagDU> (дата обращения 14.05.2024)
4. Натюрморт. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Натюрморт> (дата обращения: 14.05.2024)
5. Тележинская Н. Постимпрессионисты: Ван Гог, Гоген, Сезанн [Электронный ресурс] URL: <https://natalya-telezhinskaya.ru/2021/01/30/постимпрессионисты-ван-гог-гоген-сез/> (дата обращения: 14.05.2024)
6. Художник Густав Курбе [Электронный ресурс] URL: <https://dzen.ru/a/YtKxMX5hPxmaCYUC> (дата обращения 11.05.2024)
7. Grizzly Bear. Цена живописи Ван Гога [Электронный ресурс] URL: <https://dzen.ru/a/ZCVbVdJne1z-jsNV> (дата обращения 14.05.2024)

ФГБОУ ВО «Донецкий государственный университет», г. Донецк,
Российская Федерация

Халай Н.В.

магистрант

Медведева Е.Р.

к.пед.н., профессор кафедры дизайна

Тышкевич Г.А.

народный художник Украины, профессор

РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНОСТИ В СОЗДАНИИ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЙНЫХ ПЛАТФОРМ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ

Аннотация. В данной работе раскрывается вопрос роли и значения интерактивности в создании виртуальных музейных платформ Великой Отечественной войны.

Ключевые слова: интерактивность, музейная платформа, виртуальность, экспозиция.

Виртуальные музейные платформы становятся все более популярными среди посетителей, и с каждым годом совершенствуются технологии, позволяющие создавать более интерактивные и захватывающие виртуальные музейные экспозиции. В контексте Великой Отечественной войны интерактивность играет ключевую роль в обеспечении глубокого погружения посетителей в исторический контекст и обеспечении более наглядного понимания событий и героев тех сложных времен. Музеи играют важную роль в сохранении и передаче исторического наследия. Однако с появлением интернет-платформ музейный опыт стал доступным для гораздо большего числа людей по всему миру. В контексте Великой Отечественной войны мультимедийный контент играет ключевую роль в обогащении и усилении информационного и эмоционального воздействия на посетителей интернет-музеев.

Интерактивность виртуальной музейной платформы может быть реализована с помощью различных функций и средств. Одним из наиболее эффективных способов создания интерактивного опыта являются виртуальные туры. Благодаря современным технологиям виртуализации и 3D-моделирования, посетители могут путешествовать по виртуальным музейным залам, рассматривать экспонаты в деталях, перемещаться между различными локациями и получать более полное представление о масштабе и значимости событий Великой Отечественной войны.

Другим важным аспектом интерактивности являются аудио-экскурсии. Посетители могут слушать озвученные комментарии и рассказы о героях, событиях и исторических фактах, сопровождающие экспозиции. Это позволяет создать более эмоциональную и погружающую атмосферу, а также обеспечить

дополнительную информацию, которая может быть недоступна в рамках традиционных музейных экспозиций.

Интерактивные карты также играют большую роль в создании виртуальных музейных платформ. Посетители могут исследовать географическую обстановку во время войны, перемещаться по карте, изучать стратегические точки и видеть изменения территории в разные периоды времени. Это позволяет лучше понять тактику битв, маршруты передвижения войск и общую картину военных действий.

Кроме того, виртуальные музейные платформы предлагают возможность взаимодействия с мультимедийным контентом. Посетители могут просматривать фотографии, видеоматериалы, архивные документы, личные письма и записи, рассказывающие о военных событиях и их последствиях. Это создает более глубокое понимание и эмоциональную привязку к истории, так как мультимедийный контент может передать атмосферу и драматизм происшедшего. Важно отметить, что интерактивность виртуальных музейных платформ должна быть доступной и интуитивно понятной для всех пользователей. С учетом разнообразия аудитории, необходимо обеспечить адаптивность платформы для различных устройств и экранов, а также удобный пользовательский интерфейс. Интерактивные элементы должны быть легко доступными и понятными, чтобы пользователи могли свободно взаимодействовать с ними и получать желаемую информацию.

Мультимедийный контент включает в себя различные форматы, такие как фотографии, видеоматериалы, аудиозаписи, анимации, виртуальные туры и интерактивные элементы. Он позволяет создать более глубокое и погружающее представление о событиях Великой Отечественной войны, а также о жизни и героизме людей, принимавших участие в этой исторической эпохе.

Фотографии являются одним из наиболее эффективных способов передачи информации и эмоций. Интернет-музеи могут предоставить посетителям доступ к огромному архиву фотографий, которые позволяют увидеть героические поступки, разрушения военных действий, повседневную жизнь и страдания людей тех времен. Фотографии помогают визуализировать историю, делая ее более доступной и понятной для посетителей.

Видеоматериалы являются еще более мощным инструментом передачи информации и эмоций. Интернет-музеи могут предложить видеоролики, документальные фильмы, реконструкции событий и интервью с участниками войны. Видео позволяют увидеть движение, слышать звуки и голоса, ощутить атмосферу тех времен. Они создают более живое и эмоциональное представление о событиях войны и позволяют посетителям лучше понять и оценить их историческую значимость.

Аудиозаписи также играют важную роль в интернет-платформах музеев Великой Отечественной войны. Озвученные рассказы, аудиоэкскурсии, записи военных песен и речей добавляют звуковой аспект к историческим материалам. Они не только дополняют визуальные и текстовые компоненты, но и создают

атмосферу и вовлекают слушателей в прошлое. Аудиозаписи помогают передать эмоции, настроение и аутентичность времени Великой Отечественной войны.

Анимации и виртуальные туры становятся все более популярными в интернет-музеях. Они позволяют посетителям активно взаимодействовать с контентом и виртуально погрузиться в историческую среду. Анимации могут представлять сражения, реконструкции исторических событий или жизнь на фронте. Виртуальные туры позволяют посетить места боевых действий, музеи и памятники Великой Отечественной войны, не выходя из дома. Эти технологии делают музейный опыт более интерактивным, увлекательным и доступным для широкой аудитории.

Интерактивные элементы также играют важную роль в интернет-платформах музеев Великой Отечественной войны. Они могут включать тесты, викторины, задания и игровые элементы, которые позволяют посетителям активно участвовать в процессе изучения истории. Такой подход делает образовательный процесс более привлекательным и запоминающимся. Роль интерактивности в создании виртуальных музейных платформ Великой Отечественной войны невозможно недооценить. Благодаря интерактивным функциям, посетители могут углубить свои знания о событиях, героях и исторических фактах, а также развить свою эмоциональную связь с прошлым. Интерактивность создает более наглядную и запоминающуюся музейную экспозицию, позволяя каждому посетителю стать свидетелем истории виртуально. Однако важно помнить, что интерактивность должна быть сбалансированной и служить целям музейной платформы. Она должна дополнять и обогащать контент, а не превращаться в самоцель. Необходимо учитывать, что интерактивные элементы должны быть информативными, точными и исторически достоверными, чтобы передать правильное представление о Великой Отечественной войне и ее наследии.

Выводы.

Таким образом, роль интерактивности в создании виртуальных музейных платформ Великой Отечественной войны огромна. Она позволяет посетителям глубже погрузиться в историю, увидеть события глазами участников, ощутить атмосферу и эмоции времен войны.

СКУЛЬПТУРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ИНТЕРЬЕРАХ

Аннотация. В работе проанализированы различные виды скульптур, которые используются в интерьерах, с точки зрения материалов, группы и стиля.

Ключевые слова: интерьер, скульптура, дизайн, пластические формы, композиция.

Интерьерная скульптура оказывает очень сильное влияние на стилистику обстановки. Пластическое искусство в интерьере представлено в виде скульптур как самостоятельных художественных объектов, так и в виде различных конструктивных элементов предметов.

В интерьере используют два вида скульптуры: станковую и мелкую пластику. Станковые произведения включают в себя небольшие бюсты, головы, групповые композиции, вытянутые статуэтки, барельефы. К мелкой пластике относятся рельефные композиции и миниатюрные скульптуры, а также различные фольклорные игрушки.

К объёмным декоративным элементам также можно отнести кинетическую скульптуру. Она представлена различными композициями, которые анимируются за счёт механизмов и по определённом сценарию. С точки зрения материалов скульптуры изготавливают из следующих элементов:

- пластилина (сама скульптура из пластилина невелика и недолговечна, поэтому по её образу создаётся работа из металла, камня, дерева или пластика);
- гипса и глины (материал способен передать малейшие эмоции и результат виден в процессе изготовления скульптуры, подойдёт для небольших скульптур);
- стекла (самый долговечный материал, не подвергается никаким химическим или погодным воздействиям, из него создают витражи и позволяет сделать скульптуру в скульптуре, его недостаток-хрупкость);
- дерева (менее пластичный материал для изготовления скульптуры, имеет свою особую структуру и текстуру, эту скульптуру можно вскрывать лаком, разукрашивать, размещать внутри и снаружи вашего дома);
- камня (на сегодняшний день пользуется не столь большой популярностью, из-за высокой цены и сложности работы, скульптуры изготавливают в основном

из мрамора, он пластичный, очень прихотлив к внешним воздействиям и гранита, он более выносливый, но не такой пластичный);

- металла (самый простой материал для работы скульптора, пластичный, стойкий к механическим повреждениям, способен передавать лёгкость движений и многообразие форм);

- пластика (самый распространённый материал для скульптуры, работать с ним легко и быстро, принимает практически любые формы, изделия из него лёгкие, поэтому могут крепиться где угодно) [1].

Интерьерная скульптура и стиль употребляемые в интерьере, можно разделить на три группы: классическая, авангардная и абстрактная. Классическую группу составляют все скульптуры, изготовленные из традиционных материалов и в реалистичной манере. К авангардной группе можно отнести статуи и статуэтки любых сюжетов, но изготовленные из нетрадиционных материалов. Это могут быть такие композиции, как например: старинный медный чайник, кувшин с отбитой ручкой и т.д. Этническая скульптура представляет третью группу, связана с фольклором и этносами. Например, этнической скульптуры нэцкэ и окимоно – миниатюрные произведения японского декоративно-прикладного искусства.

Выводы.

Скульптура в интерьере дома или квартиры полностью отражает вас и ваш уникальный мир. Благодаря интерьерной скульптуре у вас есть возможность преобразить дом, сделать его достойным своих владельцев [1].

Список использованных источников:

1. Зорин Е.Д. Интерьерная скульптура / Е.Д. Зорин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https:// school-science.ru/4/51478](https://school-science.ru/4/51478) (дата обращения: 20.01.2024).

РАЗУМНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЫТОВЫХ ОТХОДОВ И ЛИНИИ ПО ПЕРЕРАБОТКЕ ТБО

Аннотация. Эта статья посвящена знакомству с видами отходов, их вредом и проблемами переработки отходов, способам их устранения и мерам по изучению способов.

Ключевые слова: бытовые отходы, твердые отходы, жидкие отходы, тяжелые металлы, промышленные отходы.

Отходы производства и потребления являются серьезной экологической проблемой в Узбекистане. Сведения об объемах их образования, использования, обезвреживания и уничтожения нельзя считать полностью достоверными, поскольку государственная статистическая отчетность по отходам практически отсутствует. Общий объем всех видов отходов, собираемых в Узбекистане, составляет 200 миллионов тонн, ежегодно образуется более 6,8 миллиона тонн отходов. Большая часть отходов выбрасывается на свалки, свалки и полигоны. В некоторых районах имеется 100 гектаров.

В рамках новой стратегии с 1 июня 2024 года планируется ввести систему раздельного сбора, разделив отходы на такие категории, как «перерабатываемые», «неперерабатываемые» и «пищевые». Кроме того, планируется развивать частное партнерство в сфере сбора и переработки отходов. Тестовое испытание этой программы будет запущено в Андижанской области. Согласно плану, в регионе из органических отходов будет произведено 100 тысяч тонн органических удобрений при инвестициях в 13 миллионов долларов. Также из отходов в Асаке ежегодно производится 2 млн кВтч электроэнергии. Накопленный опыт будет распространен на другие регионы нашей страны.

Производственные отходы – остатки сырья, материалов, полуфабрикатов, химических соединений, полностью или частично утратившие свои первоначальные потребительские свойства, образовавшиеся при производстве продукции или выполнении работ (услуг). Отходы потребления - изделия и материалы, утратившие свои потребительские свойства в результате физического или умственного износа. Отходы производства и потребления представляют собой вторичные материальные ресурсы (ВМП), которые в настоящее время могут быть повторно использованы в народном хозяйстве. Отходы могут быть токсичными и опасными. Токсичные и опасные отходы – содержащие или загрязненные материалами такого характера в таком количестве или концентрации, которые представляют потенциальную опасность для здоровья

человека или окружающей среды. Способы переработки отходов следующие: промежуточное хранение отходов, сортировка, компостирование, термический метод, переработка, брикетирование, захоронение.

Проблему бытовых отходов можно эффективно решить только при активном участии местных властей и местных жителей. Поскольку решение не зависит от выбора и приобретения «адекватной» техники, а требует комплексного вмешательства во все – социальные и экономические аспекты проблемы, то участие органов власти не должно ограничиваться принятием «лидерских решений».

Методы сортировки применяют для механизированного выделения отдельных компонентов твердых веществ. К ним относятся магнитная, электродинамическая, аэродинамическая сепарация. Магнитная сепарация применяется для извлечения металлолома из черных металлов. Доступны подвесные, шкивные и барабанные сепараторы. При взаимодействии магнитного поля с твердыми отходами, например, при движении отходов по ленте контейнера, черные металлы удаляются металлическими магнитами, а затем удаляются из них. Современные технологии позволяют извлечь из отходов 90% всех черных металлов. Метод электродинамического разделения применяется для получения цветных металлов. Обычно этот вид металлических деталей на 90% состоит из алюминия, остальное представлено латунью и бронзой.

На металлические детали возникает электродвижущая сила, которая перемещает детали в определенном направлении с помощью конвейерной ленты. Более 80% цветных металлов восстанавливается из твердых отходов.

Проблемы с утилизацией.

Все люди понимают, что наличие бытового мусора в городе ни к чему хорошему не приводит, и мусор необходимо регулярно вывозить. Правда в том, что в мусорных баках обычно содержится всевозможный мусор, причем под контейнерами одновременно можно увидеть стекло, пищевые отходы, пластик и химикаты. К сожалению, в нашей стране практика разделения мусора на несколько типов пока не получила широкого распространения, в отличие от европейских стран, где долгое время весь бытовой мусор делился и выбрасывался в отдельные контейнеры, предназначенные для того или иного вида мусора. Бытовые и промышленные отходы, образующиеся в процессе жизнедеятельности, не только редки, но и стали обычным явлением.

Существует множество способов утилизации мусора. Один из них – мусоросжигательные заводы, оснащенные всем необходимым оборудованием и способные перерабатывать большие объемы отходов. Свалки только накапливают отходы, занимают большую площадь и загрязняют окружающую среду. Мусороперерабатывающий завод – новое слово в проблеме переработки мусора. Это решает многие проблемы: на начальном этапе сортирует отходы для дальнейшей переработки, снижает транспортные расходы, освобождает пространство и разумно его использует. Однако это самый дорогой метод обработки.

Системы сбора и промежуточного хранения мусора.

Сбор мусора зачастую является самым дорогостоящим компонентом всего процесса переработки. Поэтому правильная организация сбора мусора поможет сэкономить большие затраты. В густонаселенных районах нередко приходится перевозить мусор на большие расстояния. В этом случае решением может стать станция временного хранения отходов, откуда отходы можно вывезти большими грузовиками или по железной дороге. Следует отметить, что станции промежуточного хранения являются объектами повышенного экологического риска, и при неправильном их расположении и использовании они вызывают больше жалоб со стороны местных жителей и общественных организаций, чем свалки и МСЗ.

Переработка.

Некоторые компоненты твердых отходов можно превратить в полезные продукты.

Стекло обычно обрабатывается путем дробления и плавления (при условии, что базовое стекло имеет тот же цвет). Низкокачественный битое стекло после дробления используют в качестве наполнителя строительных материалов (например, того, что называют «стеклом»). Во многих городах России есть предприятия по мойке и переработке стеклотары. Подобная положительная практика существует, например, в Дании.

Стальные и алюминиевые банки переплавляют для получения соответствующего металла. Однако выплавка алюминия из банок из-под безалкогольных напитков требует всего 5% энергии, необходимой для извлечения такого же количества алюминия из руды, и является одной из наиболее прибыльных форм переработки. Различные бумажные отходы на протяжении многих десятилетий используются для производства целлюлозы, которая является сырьем для бумаги наряду с традиционной целлюлозой. Смешанные или некачественные бумажные отходы можно использовать для производства туалетной бумаги, оберточной бумаги и картона.

Заключения.

Целью экономического развития является, прежде всего, стабилизация деятельности во всех сферах экономики, увеличение объемов выпускаемой продукции, рациональное использование ресурсов. Но в любой экономической ситуации качество окружающей среды является одним из важнейших факторов экологической безопасности.

Список использованных источников:

1. Abdulxayev, Javoxir. (2023) Oziq-ovqat chiqindilarini qayta ishlash uchun sm (samarali mikroorganizmlar) texnologiyasi. Theoretical aspects in the formation of pedagogical sciences, 2 (13). с. 74.
2. Абдулхаев, Ж. Ж., (2023) Воздействие экотуризма на природу. GOLDEN BRAIN, 1(15). с. 160.

3. Декоративные деревья и кустарники с фитоцитарными свойствами и способы их размножения. Ж.Ж.У. Абдулхаев, С.С. Абдурахмонов, (2022) Science and innovation 1 (D2). с. 74.
4. Использование декоративных медоносных растений. Укрепление кормовой базы для пчеловодств. А.А Тохтабоев, Ж Абдулхаев (2022). Экономика и социум, с. 681.
5. Maishiy chiqindilarni qayta ishlash va muqobil energiya manbalarini olish. Abdulxayev, Javoxir. (2023), с.180.

СКУЛЬПТУРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ИНТЕРЬЕРАХ

Аннотация. В работе рассматривается взаимосвязь индустрии моды и оформления десертов и кондитерских изделий. Описана эволюция образа десертов с развитием моды. Перечислены факторы влияния на создание новых образов. Рассмотрены коллаборации дизайнеров и кондитеров как тренд современности.

Ключевые слова: индустрия моды, десерт, дизайнер, кондитер, бренд, стиль, мода.

Культура, мода и еда тесно взаимосвязаны друг с другом. Вкус, запах, форма еды часто являются инспирацией для дизайнеров костюма. Парфюм также используется как дополнение к образу. В описании парфюма встречаются сладкие, горькие, ванильные, пряные запахи, с кислинкой, пикантные и т.д.

Профессии и дизайнера, и кондитера относятся к творческим направлениям. Они связаны с процессом формообразования, в котором используются различные материалы, фактуры, формы. Кутюрье Кристиан Диор признавал это и проводил параллели между талантами повара и дизайнера одежды. Диор шутил, что если его карьера дизайнера не удастся, он реализует себя в качестве повара.

Мода это временное, непостоянное преобладание вкусов. Мода динамична и циклична. При этом она является отражением экономики и технического прогресса общества. Она существует на все объекты предметного мира: архитектуру, одежду, интерьер, автомобили, десерты и т. д.

Первые десерты задокументированы древнеримским гурманом Апицием, который описал множество десертов из мирта, миндаля, каштана, изюма. Для современного человека указанные вкусы не ассоциируются с десертами, т.к. в древние времена сахар очень дорогостоящим продуктом. Его доставляли из Персии, Индии и использовали в качестве лекарства.

Шоколад был знаком древним цивилизациям Мезоамерики. Майя и ацтеки готовили из него напиток «шоколатль». В XVI веке Христофор Колумб привез шоколад в Европу. В XIX в. в Голландии был изобретён гидравлический пресс, что позволило фабрикантам выпускать плиточный шоколад. Первые шоколадные конфеты приготовил бельгийский аптекарь как средство от кашля для детей. Его жена предложила их поштучно упаковать в яркие обёртки. Такой маркетинговый

ход привёл к тому, что эта идея была тут же позаимствована европейскими кондитерами, которые начали экспериментировать с формой и наполнителями.

Родиной торта считают Древнюю Грецию или Древний Восток. В Древней Греции при раскопках городов-полисов была найдена выпечка с орнаментом – прототип торта. Лингвисты связывают происхождение торта с итальянским словом «torta» – круглый хлеб. На Руси был каравай, украшенный орнаментами, символизирующими солнце, здоровье, благополучие.

В древние времена и в разных культурах сладкая выпечка – это особенное произведение кулинарии, праздничное, украшенное, со смысловой нагрузкой. В современности наблюдаются аналогичные тенденции: образность декора и текстовое оформление отражает атрибутом какого праздника или торжества является данный десерт.

В эпоху Возрождения, с развитием сельского хозяйства и садоводства, для декорирования десертов стали использовать фрукты и цветы.

Эпоха Барокко и Рококо привнесли в декор сладкой выпечки формообразование, новые формы и ярусные конструкции, а также – флороморфный декор: цветы, виньетки, розетки из крема, антропоморфные фигурки из шоколада. Стиль костюма нашел отражение в оформлении десертов.

С середины XX в. начала интенсивно развиваться индустрия моды, соответственно и кондитерское искусство. В fashion-индустрии с развитием технологий появляются новые ткани, фактуры, фурнитура. В кондитерской сфере появились новые ингредиенты с улучшенными свойствами, которые обладают повышенной стойкостью к высокой температуре, хорошо держат форму, эластичны, что позволяет разрабатывать новые формы и фактуры. Это стало толчком для разработки новых десертов и видоизменения уже ставших классикой дизайнов кондитерских изделий. Например, в продаже появились пирожные в виде гамбургеров, сосисок и торты в стакане, плоские круассаны.

Модная индустрия и моделинг подразумевает колоссальный труд над собой и ограничения в виде диет и изнурительных физических тренировок. При этом маленькое пирожное, шоколадка или кусочек торта – это награда, роскошь. Сегодня уделяется очень большое внимание составу ингредиентов, дизайну тортов и пирожных для достижения эффекта ценного вознаграждения.

Мода несет коммуникативную, знаковую функцию. Так, «маленькое черное платье» – это целая система знаков и семантических значений: оно отсылает к «легендарной» Коко Шанель, к ассоциативному понятию «французскости», элегантности, торжественности. Пирожное «Анна Павлова» – это отсыл к эстетическому удовольствию от балета, его пластике, воздушной «пачке» легендарной балерины (ассоциация с объемной пачкой белого лебедя именно того периода).

Существует взаимосвязь между эстетическим удовольствием от внешнего вида одежды и наслаждением от десерта. Модные бренды, проводя сезонную презентацию новых коллекций, устраивают пресс-дни, которые сопровождаются фуршетом для fashion-редакторов, что помогает лучше оценить достоинства

новых моделей коллекции. При этом используется психологическое восприятие информации – зрительное и вкусовое.

Дизайнеры и кондитеры создают коллаборации. Например, японский бренд «Uniqlo» совместно с кондитерами «Laduree» создали принт с использованием макарунов и капкейков. Известна работа дизайнера Эми Гудхарт, которая создала вафельные брюки.

Современная мода далеко вышла за рамки подиумов. Прогрессивные дизайнеры пошли вперед и выпускают брендовые сладости.

В Лондоне в кафе «The Caramel Room» выпускают коллекцию Pret-a-Porter. Это пирожные в виде сумок, туфель, платьев по мотивам последних коллекций известных брендов. Ассортимент обновляется каждые полгода, как и модные коллекции.

Трендовым продуктом стало производство тортов-сумок в натуральную величину, с реалистичным достижением фактуры лаковой или матовой кожи.

Люксовые бренды также разрабатывают свои десерты. Например, бренд Louis. Viton выпускает шоколад, Versace, Givenchy – шоколадные конфеты, Giorgio Armani – не только конфеты, но и кексы, джемы, шоколадные яйца с сюрпризом, фирменные драже, и имеет магазин сладостей.

Валентин Юдашкин так же создал собственный десерт в виде яйца Фаберже из позолоченного шоколада.

С кондитерскими изысками связаны выступления дизайнеров на ежегодном шоколадном фестивале Salon du Chocolat, где модели демонстрируют платье и аксессуары полностью или частично выполненные из шоколада. Этот фестиваль также задаёт тренды в «кондитерской моде».

С появлением mass-market, разнообразными становятся формы и материалы, используемые для изготовления кондитерских изделий. К ним относятся материалы, обладающие антипригарными свойствами, устойчивостью к воздействию низких и высоких температур, к химическому и абразивному воздействию. Пищевая промышленность, производит новые ингредиенты для кондитерского сегмента. Кроме технологического прорыва наблюдается влияние различных культур на данную сферу. Например, бенто-торт пришел из Кореи, моти – из Японии, тирамису – из Италии. Десерты, как и одежда, имеют свой стиль, образ, силуэт, цвет, фактуру, текстуру.

Подводя итог можно сделать вывод, что взаимосвязь кондитеров и дизайнеров только усилится, будут формироваться новые коллаборации, идеи и проекты, развитие брендовых кондитерских магазинов и кафе, что позволит любому обывателю прикоснуться к высокой моде. Кондитеры не перестанут нас удивлять своими новшествами, которые будут становиться инспирацией для дизайнеров и наоборот.

Список использованных источников:

1. Киберленинка. БГЭУ(Минск) Научный руководитель Е.В.Коляда, канд. техн. наук, доцент. Популярные тенденции в декорировании тортов
https://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/100606/1/Tsvirko_572_573.pdf
2. История появления тортов <https://lv-cake.ru/istoriya-poyavleniya-tortov>
3. FaShion Perm, <https://fashionperm.livejournal.com/1374.html>
4. SALON DU CHOCOLAT, <https://www.salon-du-chocolat.com/>
5. VOGUE, <https://vogue.ua/ru/article/culture/living/zavtrak-ot-kutyur-kak-gotovil-yayca-kristian-dior-40818.html>
6. Киберленинка. Сервис в России и за рубежом Т. 11, No. 5 (75) 2017 Шарифулин Сергей Ринатович Пермский государственный национальный исследовательский университет (Пермь, РФ).
7. СТИЛЬ.Кондитеры российских ресторанов – о десертах как искусстве
<https://style.rbc.ru/impressions/657b1b529a79471baf9ec178>
8. Союз вкусов: как рестораны создают коллаборации с модными и косметическими брендами. Марк Смирнов.Редакция Forbes<https://www.forbes.ru/forbeslife/510192-souz-vkusov-kak-restorany-sozdaut-kollaboracii-s-modnymi-i-kosmeticeskimi-brendami>.



**ГЕНИЧЕСК,
ХЕРСОНСКАЯ
ОБЛАСТЬ
2024**