ПРОМТЕХДИЗАЙН

ДИЗАЙН
ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ
И ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна»

ПРОМТЕХДИЗАЙН

Дизайн, искусствоведение и филологические науки

Сборник статей всероссийской научной конференции
молодых ученых с международным участием

Часть 1

Санкт-Петербург
2026

УДК 009+67/68(063)
ББК 6/8+37.2я43
П40

П40 ПРОМТЕХДИЗАЙН. Дизайн, искусствоведение и филологические науки. Сборник статей всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием. Часть 1 / Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна. – Санкт-Петербург: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2026. – 501 с.

ISBN 978-5-7937-3022-8
ISBN 978-5-7937-3007-5

Научно-технические конференции институтов, высших школ и факультетов – сроки проведения уточняются редакцией.

Оргкомитет:
Макаров А.Г. – д.т.н., профессор, председатель
Шванкин А.М. – к.т.н., ответственный секретарь
Вагнер В.И. – к.т.н., доцент
Ванькович С.М. – к.искусств., доцент
Ветрова Ю.Н. – к.т.н., доцент
Гамаюнов П.П. – профессор
Жукова Л.Т. – д.т.н., профессор
Иванов К.Г. – д.ф.-м.н., профессор
Иванов О.М. – д.т.н., профессор
Иванова С.Ю. – к.т.н., доцент
Киселев А.М. – д.т.н., профессор
Куров В.С. – д.т.н., профессор
Лебедева Г.Г. – к.т.н., доцент
Лезунова Н.Б. – к.филолог.н., доцент
Мамонова В.А. – к.культур.
Марковец А.В. – д.т.н., профессор
Переборова Н.В. – д.т.н., профессор
Рожков Н.Н. – д.т.н., доцент
Сухарева А.М. – к.т.н., доцент
Энтин В.Я. – д.т.н., профессор

ISBN 978-5-7937-3022-8
ISBN 978-5-7937-3007-5
УДК 009+67/68(063)
ББК 6/8+37.2я43
© ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Е.В. Князева, О.И. Денисова
МАШИННАЯ ВЫШИВКА В ПРОИЗВОДСТВЕ ДОМАШНЕЙ ОДЕЖДЫ И БАННОГО ТЕКСТИЛЯ 9

А.А. Шевелева
ТРАНСФОРМАЦИЯ КАК ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПРИНЦИП ПРОЕКТИРОВАНИЯ СОВРЕМЕННОГО КОСТЮМА 14

Е.Е. Голотон, И.А. Жукова
КОНСТРУКТОРСКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЕКОРАТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ «ЧЕШУЯ» 20

Т.Б. Жмур
ОБЗОР ТИПОВЫХ МОДЕЛЕЙ ПЕРЕНОСОК ДЛЯ НОВОРОЖДЁННЫХ 27

С.М. Лаптева
МОДЕЛИРОВАНИЕ КОРСЕТА НА ОСНОВЕ ЧЕРТЕЖЕЙ XVIII ВЕКА С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ CLO 3D 33

Муана Сиа Агнес, Т Б Нессирио
ОБОСНОВАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ОДЕЖДЫ ДЛЯ РИСОВОДОВ В СЬЕРРА-ЛЕОНЕ 38

К.С. Плохова, М.А. Труевцева
РАЗРАБОТКА АССОРТИМЕНТА ЖЕНСКИХ КОСТЮМОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРАНСФОРМАЦИИ ДЛЯ ИСПОЛНЕНИЯ РУССКИХ НАРОДНЫХ ТАНЦЕВ 42

Е. И. Садовская-Тишина, И. А. Хромеева
РАЗРАБОТКА ПРЕДМЕТОВ ГАРДЕРОБА ИЗ КОМПЛЕКСНЫХ МАТЕРИАЛОВ. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИКИ РЕСАЙКЛИНГА В ИЗГОТОВЛЕНИИ ОДЕЖДЫ 51

О.А. Алексеева
«ЛЕБЕДЕВСКАЯ ШКОЛА»: ОТ ПЛАКАТНОЙ УСЛОВНОСТИ К «ЭСТЕТИКЕ ОШИБКИ» 59

Т.В. Болдырева
ИЗДАНИЕ ПОЭТИЧЕСКИХ СБОРНИКОВ В БЛОКАДНОМ ЛЕНИНГРАДЕ 64

А. Н. Ветчинова
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕЛЕСНОСТИ В ЛУБКЕ: ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ 70

Е.С. Димент
КОРЕЙСКИЕ СКАЗКИ: ХРОНОЛОГИЯ И ЖАНРЫ 75

М. Е. Дубиничева
ТЕМА ДЕТСТВА В ХУДОЖЕСТВЕННО-АВТОБИОГРАФИЧЕСКОЙ ПРОЗЕ А. И. ГЕРЦЕНА: ОТ «ЗАПИСОК ОДНОГО МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА» К «БЫЛОМУ И ДУМАМ» 80

А. Г. Николайчук
ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА РОМАНА ЭНТОНИ БЕРДЖЕССА «ЗАВОДНОЙ АПЕЛЬСИН» 85

Е.А. Павлова
ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА РАССКАЗА ДЖЕКА ЛОНДОНА «СЫН ВОЛКА» (НА ПРИМЕРЕ ПЕРЕВОДОВ Е.ГУРО И Н.ГАЛЬ) 92

Д. С. Пустовит
ЛЕВ ЮДИН — ДЕТСКИЙ ИЛЛЮСТРАТОР: «СДЕЛАТЬ ДЛЯ ДЕТЕЙ ЗАНЯТНО» 97

ОГЛАВЛЕНИЕ

А. В. Пянищук
НЕФОРМАЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ: К ПОИСКУ ОПРЕДЕЛЕНИЯ 102

И.Ю. Скрябина
ЖЕНСКИЙ ГЛЯНЦЕВЫЙ ЖУРНАЛ КАК МЕДИАФОРМАТ: ТРАНСФОРМАЦИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ И ЛОКАЛИЗАЦИИ РЫНКА 107

Ц. Чэнь
КИТАЙСКОЕ ГАСТРОНОМИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ: КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ И СОВРЕМЕННЫЕ ПРАКТИКИ ЦИФРОВОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ 113

Е.А. Аленина
РЕТРО-ЭСТЕТИКА В СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГРАХ 117

Е.В. Благовестов
РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ТУРИСТСКОГО ВЕБ-САЙТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ WEBGL: ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ 123

Э.С. Бочарова
ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ИНТЕРФЕЙСЕ ПРИЛОЖЕНИЙ МАРКЕТПЛЕЙСОВ 131

Е.Е. Бушуева
ФОТОРЕАЛИЗМ ПЕЙЗАЖА: ВЛИЯНИЕ И СВЯЗЬ ОКРУЖЕНИЯ С ЭМОЦИЯМИ В ТВОРЧЕСТВЕ МАКОТО СИНКАЯ 138

А.С. Ветрова
«МУЗЕЙНАЯ УСТАЛОСТЬ» В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ: ВЛИЯНИЕ ДИЗАЙНА ВЕБ-САЙТОВ КУЛЬТУРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ НА ВОСПРИЯТИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 143

И.А. Вовкотруб
ВИЗУАЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ОБРАЗА ВЕДЬМЫ В АНИМАЦИИ 150

М.А. Гончаренко
ЗВУКОВОЙ ДИЗАЙН И ВИЗУАЛЬНЫЕ МЕТАФОРЫ В ВИДЕОИГРАХ 155

А.Т. Гриффин
БУКТРЕЙЛЕР КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ НОВОЙ ФОРМАЦИИ 162

М.И. Зайцева
ИНТЕРАКТИВНЫЙ НАРРАТИВ КАК СРЕДСТВО ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВОВЛЕЧЕНИЯ ИГРОКА НА ПРИМЕРЕ ИГР ТОБИ ФОКСА 167

А.В. Иванникова
ВОЗМОЖНОСТИ СТОРИТЕЛЛИНГА ПРИ РАЗРАБОТКЕ ТУРИСТИЧЕСКОГО САЙТА НА TILDA 172

А.Е. Иванов
СИНЕРГИЯ ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙНА В 2D-АДВЕНЧУРЕ: СИСТЕМА МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА И МЕХАНИКА ЭМПАТИИ В ПРОТОТИПЕ «OVERTURN» 177

А.И. Колтаков
СТИЛЬ МОДЕРН СЕРЕДИНЫ ВЕКА КАК РАСЦВЕТ ДИЗАЙНА В ПОСЛЕВОЕННЫЙ ПЕРИОД XX СТОЛЕТИЯ НА ПРИМЕРЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА ВИДЕОИГРЫ «WE HAPPY FEW» 182

В. Косенко
НАРРАТИВНАЯ АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ: ТИПОЛОГИЯ И КЕЙСЫ 191

ОГЛАВЛЕНИЕ

А. Кругликова
ЭСТЕТИКА НЕСОВЕРШЕНСТВА: ЭВОЛЮЦИЯ ГРАФИКИ В СЕРИИ ИГР SILENT HILL 197

А. В. Курдюкова
ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ АНИМАЦИИ СТУДИИ МАРРА 203

Д.А. Лавриченко
ЭФФЕКТ ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ В ХОРРОР ИГРАХ 208

Е.А. Ламанова
ГИД ПО КАМЧАТКЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ПУТЕВОДИТЕЛЕЙ ДЛЯ УДАЛЕННЫХ ТУРИСТИЧЕСКИХ РЕГИОНОВ 213

Аннотация: в данной статье рассматриваются особенности инклюзивного моушн-дизайна с учётом
М.А. Ли 219

А.В. Меркулова
ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ МОДЫ (DIGITAL FASHION & NFT) 224

В. Морская
ИММЕРСИВНЫЙ СКРОЛЛИТЕЛЛИНГ КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ ВНИМАНИЕМ В СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВЕБ-КОМИКСАХ 231

М.Д. Намирембе
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АФРИКАНСКИХ УСТНЫХ ТРАДИЦИЙ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ 238

А. А. Ноговицын
ВИЗУАЛЬНАЯ МЕТАФОРА КАК ИНСТРУМЕНТ РАСКРЫТИЯ НАРРАТИВА В АВТОРСКИХ ИГРОВЫХ ПРОЕКТАХ 245

А.Е. Пахомова
ПРОБЛЕМА МАССОВОГО ПЕРЕХОДА К ТРЕХМЕРНОЙ АНИМАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ (НА ПРИМЕРЕ РОССИЙСКОЙ АНИМАЦИИ) 252

В.О. Пенькова
ИНТЕРАКТИВНАЯ ВЕБ-ДОКУМЕНТАЛИСТИКА ДЛЯ ЭКОЛОГИИ: ИММЕРСИВНОСТЬ, ЭМПАТИЯ И ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ 257

Д.Д. Поволяева
АДАПТАЦИЯ ЛАВКРАФТИАНСКОГО УЖАСА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ «BLOODBORNE» 263

В.А. Раскатова
РОЛЬ ЛИЧНОЙ ТРАГЕДИИ В ФОРМИРОВАНИИ ОБРАЗА АНТАГОНИСТА В АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ СТУДИИ DREAMWORKS 269

А.А. Салихов
АВТОБИОГРАФИЧЕСКИЙ КОМИКС КАК ИНСТРУМЕНТ ДЕСТИГМАТИЗАЦИИ МЕНТАЛЬНЫХ РАССТРОЙСТВ НА ПРИМЕРЕ КОМИКСА А. ШЕВЧЕНКО «СТАЦИОНАР» 274

В.М. Степика
ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ КАК СРЕДСТВО РАСКРЫТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ КОНФЛИКТОВ НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА «АРКЕЙН» 279

В.О. Шершнева
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ И РЕМЕДИАЦИЯ ФОЛЬКЛОРА В ЦИФРОВЫХ НАРРАТИВАХ 288

ОГЛАВЛЕНИЕ

А.А. Жук, Б.А. Аль-Нами
ВЛИЯНИЕ ШАБЛОННЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ И НЕЙРОСЕТЕВОЙ ГЕНЕРАЦИИ НА ДЕВАЛЬВАЦИЮ АВТОРСКОГО СТИЛЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ 297

Э.Р. Шерстобитов, Б.А. Аль-Нами
МЕТОДЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В СТРИТ-АРТЕ: ОТ ПОДПОЛЬНОГО ЖЕСТА К ВИЗУАЛЬНОМУ КОДУ ГОРОДСКОЙ КОММУНИКАЦИИ 302

Власова Алёна Сергеевна
«ТЕХНЕ» КАК ХАРАКТЕРИСТИКА ЧИСТО ЭСТЕТИЧЕСКОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 308

М. А. Остапова
ЭТИЧЕСКИЕ ГРАНИЦЫ В РЕКЛАМЕ И PR-КОММУНИКАЦИИ 313

Подъянова Екатерина Николаевна
АНАКСАГОР О ГОМЕОМЕРИЯХ И УЧЕНИЕ ЭМПЕДОКЛА: СРАВНЕНИЕ С АТОМИЗМОМ 319

Смирнов Александр Сергеевич
ПОЛИТИЧЕСКАЯ УТОПИЯ ПЛАТОНА: ОТ «ГОСУДАРСТВА» К «ЗАКОНАМ» — ЭВОЛЮЦИЯ КОНЦЕПЦИИ ИДЕАЛЬНОГО ПОЛИСА 323

П.А. Жуйкова, Д.И. Валиуллин
ТКАНЬ КАК ФИЛОСОФСКИЙ МЕДИУМ: ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ МАТЕРИИ, СМЫСЛА И ИДЕНТИЧНОСТИ 328

Е.А. Иванова, Н.Е. Макарова
РЕАЛИЗАЦИЯ АКТУАЛЬНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ И НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙНЕ ЭТИКЕТОЧНОЙ ПРОДУКЦИИ 333

Т.Б. Жмур
ОСНОВНЫЕ МЕДИЦИНСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛОЖЕНИЮ МЛАДЕНЦА И НАГРУЗКАМ НА ЕГО ТЕЛО ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ РАЗЛИЧНЫХ ДЕТСКИХ ПЕРЕНОСОК 341

А. П. Акулова, Т. Ю. Дерябина
ГЕОРГИЙ ГУРЬЯНОВ – ЛЕГЕНДАРНЫЙ РОССИЙСКИЙ ХУДОЖНИК 347

А. А. Карнова, Т. Ю. Дерябина
СУРОВЫЙ СТИЛЬ 352

М. В. Полякова, Т. Ю. Дерябина
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО – ИСТОЧНИК НОСТАЛЬГИИ 357

А. Д. Райкова, Т. Ю. Дерябина
СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИЗРАЗЦОВ ВЕЛИКОГО УСТЮГА 362

Р.Р. Аймалетдинова
РЕФЕРЕНС В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ: ГРАНИЦЫ ДОПУСТИМОГО И МЕТОДОЛОГИЯ РАБОТЫ 368

Д.Р. Балаев
СУПЕРПРИЛОЖЕНИЯ: ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ МЕССЕНДЖЕРА MAX НА ОСНОВЕ ОПЫТА WECHAT 374

С.А. Бусыгина, А.А. Байдукова
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ КОНТЕНТ КАК ЯЗЫК БРЕНДА: ФОРМАТЫ, ВИЗУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ПРИНЦИПЫ ОТБОРА UGC ДЛЯ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ 389

ОГЛАВЛЕНИЕ

А.В. Вилесова
ОСОБЕННОСТИ ТИПОГРАФИЧЕСКОЙ ИЕРАРХИИ В ИНТЕРФЕЙСАХ УМНЫХ ЧАСОВ 394

М.А. Городищенская
ПОВЫШЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРА И МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ДОПЕЧАТНОЙ ПОДГОТОВКИ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕРАКТИВНОГО УЧЕБНО-ВЫСТАВОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА «ПРИНТ-ЛАБ» 400

Д.Ю. Григорьев, М.А. Славникова
АВТОМОБИЛЬНЫЙ ДИЗАЙН: ФУНКЦИОНАЛИЗМ И ЭСТЕТИЗМ 408

А. А. Гусарова
ТЕАТРАЛЬНАЯ АФИША ЭПОХИ МОДЕРНА: РОЛЬ АЛЬФОНСА МУХИ В ФОРМИРОВАНИИ ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА РЕКЛАМЫ XX-XXI ВЕКОВ 416

В.Р. Дудкина, М.М. Колмыкова
РЕДАКЦИОННАЯ ПОЛИТИКА СОВРЕМЕННЫХ ДИАЛОГОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДИЗАЙНА КОММУНИКАЦИИ 423

П.Е. Ескина, В.В. Лисицына
ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА КАК ФАКТОР СИМВОЛИЧЕСКОГО СТАТУСА: ВОСПРИЯТИЕ МОБИЛЬНОЙ И ПК-ВЕРСИЙ LEAGUE OF LEGENDS В СООБЩЕСТВЕ ИГРОКОВ 428

Ю.А. Зайцев, А.А. Токарева
СЕТКА КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ ВНИМАНИЕМ В ДИЗАЙНЕ ПЛАКАТА 434

М.А. Зотова
СИНЕСТЕЗИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ТИПОЛОГИЯ КРОСС-МОДАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ И МЕХАНИЗМЫ ПРИНУДИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ 442

В.Д. Иванова, Ю.Д. Коршунова
МОДА ОТВЕРЖЕННЫХ: СОЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ И ИДЕНТИЧНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМОВ АНИМЕ «GACHIAKUTA» 450

А.Е. Иванов
ПРИМЕРЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ В МОНТАЖЕ ОБУЧАЮЩИХ ВИДЕОРОЛИКОВ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ МИНИМИЗАЦИИ КОГНИТИВНОЙ НАГРУЗКИ 462

А.А. Калинкина
ВИЗУАЛЬНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПЕРСОНАЖА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО МЮЗИКЛА EPIC: THE MUSICAL В 3D-ДИЗАЙНЕ 468

А.И Кидярова
ОСОБЕННОСТИ КЛАССИФИКАЦИИ И ОРГАНИЗАЦИИ КОМПОНЕНТОВ В ОТКРЫТЫХ ДИЗАЙН-СИСТЕМАХ КРУПНЫХ IT-КОМПАНИЙ И ЕЁ ВОЗМОЖНАЯ АДАПТАЦИЯ ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СИСТЕМ 475

А. В. Киселева
ОТ МОДУЛЬНОЙ СЕТКИ БАУХАУСА К ПАРАМЕТРИЧЕСКОЙ АЙДЕНТИКЕ: ЭВОЛЮЦИЯ СИСТЕМАТИЧЕСКОГО ПОДХОДА К ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ЭПОХУ ГЕНЕРАТИВНОГО ДИЗАЙНА 483

И.Д. Коваленко, М.М. Колмыкова, К.А. Якуничева
НОРМАТИВНОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ АУТЕНТИФИКАЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ: ОБРАБОТКА БИОМЕТРИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ 490

М.М. Колмыкова
КИРИЛЛИЗАЦИЯ ЛОГОТИПОВ: ВОЗМОЖНОСТИ ТРАНСФОРМАЦИИ ДОПЕТРОВСКИХ СЛАВЯНСКИХ ГРАФЕМ УСТАВА, ПОЛУУСТАВА И СКОРОПИСИ 496

УДК 687.01

Е.В. Князева, О.И. Денисова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

МАШИННАЯ ВЫШИВКА В ПРОИЗВОДСТВЕ ДОМАШНЕЙ ОДЕЖДЫ И БАННОГО ТЕКСТИЛЯ

© Е.В. Князева, О.И. Денисова, 2026

В статье на примере работы современного швейно-вышивального цеха рассмотрены особенности разработки дизайна и технологии декорирования приемами машинной вышивки бытовых швейных изделий, предназначенных для эксплуатации в домашних условиях. Выявлены аспекты современной эстетики машинной вышивки, отражающие современные запросы потребителей, учет которых повышает конкурентоспособность моделей-предложений домашней одежды.
Ключевые слова: дизайн, швейное изделие, комплект одежды, белье, плоский декор

E.V. Knazeva, O.I. Denisova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

MACHINE EMBROIDERY IN THE PRODUCTION OF HOMEWEAR AND BATH TEXTILES

Using a modern sewing and embroidery workshop as an example, this article examines the design, construction, and decoration technologies of first- and second-layer garments using machine embroidery techniques. It identifies aspects of the modern aesthetics of machine embroidery that reflect contemporary consumer demands and, when taken into account, enhance the competitiveness of homewear offerings.
Keywords: design, garment, clothing set, underwear, flat decor

Введение

Наличие «высоких» потребительских запросов в части одежды для эксплуатации в домашних условиях привела к формированию сегмента домашней одежды и текстиля премиум-качества. Отличительным признаком изделий этого сегмента является использование натуральных текстильных материалов, произведенных из высококачественных волокон и нитей, имеющих актуальную текстуру/фактуру, обеспечивающую комфорт для потребителя и долговечность эксплуатации. В частности, к таким материалам, используемым в производстве премиальных швейных изделий для сна и отдыха (пижам, халатов, ночных сорочек и т.п.) можно отнести натуральный шелк (преимущественно переплетений атлас/сатин и жаккард), хлопчатобумажные махровые и вафельные ткани, лен. Помимо конфекционирования, для создания «элитарной» эстетики этого ассортимента изделий в настоящее время широко применяется машинная вышивка. В отличие от ручной работы, этот способ декорирования отличается высокой производительностью и широким диапазоном возможностей для генерации идеи рисунка и его воспроизведения.

Конкуренция в среде производителей домашней одежды приводит к востребованности эвристических разработок в части дизайна моделей-предложений с машинной вышивкой, актуальных стилизаций декоративных изображений, поиску и созданию новых стилевых трендов, что, в свою очередь, делает актуальным тему данного исследования.

Методика исследования

В работе над исследованием использован метод сравнительного анализа композиционного решения образцов машинной вышивки, использованных для декорирования моделей-предложений комплектов женской и мужской домашней одежды.

В разработке дизайна вышивок для моделей-предложений использован компьютерный редактор вышивок WILCOM. Образцы машинных вышивок выполнены на многоигольных машинах фирмы VELLES (Япония) в условиях швейно-вышивального производства «Махруша» (г. Санкт-Петербург)[1].

[1] Официальный сайт https://mahrusha.com/

Результаты исследований

Машинная вышивка по способу перемещения пялец с полуфабрикатом может быть свободно-ходовой или автоматизированной [1, 2]. Для создания вышивки в свободно-ходовой технике требуется особая сноровка и опытность мастера, поскольку вышивальщица вручную передвигает пяльца с натянутым материалов, на котором создается изображение. Автоматизированная вышивка более популярна в современном промышленном декорировании текстильных изделий. Она выполняется на специализированных машинах. При этом рисунок изображения создается дизайнером в компьютерной программе [2], что позволяет существенно ускорить процесс создания и переноса изображения на детали швейных изделий.

С позиции художественного выразительного средства, вышивка в дизайне домашней одежды и банного текстиля преимущественно используется в организации центра композиции. При этом задействуется как закон качества, когда блеск ниток и цветовое решение привлекают взгляд потребителя к месторасположению вышивки, так и смыслового фактора, когда значимым является содержательное наполнение вышитого изображения, например, имя, знак зодиака, символика любимой музыкальной группы и пр.

Сравнительный анализ дизайна продукции производителей домашней одежды и банного текстиля позволил выделить ряд подходов к созданию композиционного решения моделей с вышивкой в зависимости от конкурентоспособной стратегии производителя:

1) с*оздание моделей с индивидуальным «адресным» дизайном вышивки.* Стратегия, обусловленная растущим спросом на уникальные персонализированные предложения, отражающие эстетический вкус и личные творческие интересы/увлечения потребителя (рисунок 1).

а *б* *в*

Рис.1. Изделия из махровых тканей с индивидуальным дизайном вышивок:
а – комплект, состоящий из махрового халата и тапочек с именной вышивкой; *б* – черный махровый халат с вышивкой музыкальной группы; *в* – темно-синий халат с вышивкой по индивидуальному эскизу

2) *«Корпоративный» дизайн вышивок как реализация стратегии мерчендайзинга.* Помимо декоративной функции вышивки (применительно к бытовой одежде), так же существует рекламная функция [3]. Одним из актуальных направлений в сфере бизнеса легкой промышленности является использование вышивки как рекламно-информационного средства [2]. Помимо вышивки могут использоваться более дешевые методы нанесения логотипов (например, DTF-печать, шелкография, метод сублимации и т. д.). Однако такие способы практически невозможно применить на материалах с ворсистой поверхностью, таких как махровая ткань, бархат, велюр, войлок, плюш, а также на шелковых материалах со скользящей подвижной структурой (атлас/сатин). Большинство современных компаний, работающих в сфере гостиничного дела или оказывающие спа-услуги предоставляют своим клиентам халаты, полотенца и другие изделия с вышивкой логотипа компании. Наличие изделий с подобного рода отделкой повышает уровень сервиса, а также подчеркивает статусность и премиальность отеля в глазах гостей. Во время эксплуатации эти изделия подвергаются действию повышенных температур и высокой влажности, поэтому вышивка становится единственным вариантом качественного нанесения логотипа. Примером может служить машинная вышивка, использованная при нанесении корпоративной айдентики на банные шапки и халаты (рисунок 2).

На 2026 год эксперты прогнозируют рост спроса на корпоративные подарки сотрудникам примерно на 15-20% [4]. При этом все больше руководителей самых различных отраслей обращаются в швейно-вышивальные производства с запросом на создание швейных изделий с собственным логотипом. Помимо футболок и свитшотов с корпоративной символикой, тапочки и полотенца с вышивкой – основные

товарные позиции, которые выбирают для подарков сотрудникам.

а

б

Рис. 2. Изделия с вышивкой логотипов различных компаний:
а – халат с вышивкой логотипа апарт-отеля; *б* – шапки из войлока с вышивкой логотипа банного клуба

3) *Создание малых серий моделей с «событийным» дизайном вышивок.* Стратегия, обусловленная спросом широкой целевой аудитории на подарки для определенных праздников: день рождения, свадьба, Новый год, Международный женский день и пр. При проведении различного спектра праздничных мероприятий возникает запрос на изготовление швейных изделий, созданных специально под его тематику. В рамках этого направления для оформления домашней одежды и банного текстиля характерно использование символов и иных знаковых изображений, ассоциативно отражающих событие в сознании целевой аудитории потребителей. Например, швейно-вышивальное производство изготавливает тапочки с вышивкой специально для гостей свадеб (рисунок 3), которые служат подарком в качестве комплимента или на память о праздничном дне.

Рис.3. Вышивка на тапочках для гостей свадьбы

4) *Создание художественных вышивок для домашней одежды для широкой целевой аудитории., отражающих модный «этно»-тренд* [5, 6]. Для рассматриваемого ассортимента швейных изделий, отличающегося устоявшимися приемами создания лаконичных объемно-пространственных решений, характерно воспроизведение и транслирование национальных традиций посредством нанесения стилизованных орнаментов и изображений в комбинации с «крылатыми выражениями» (пословицами,

поговорками, прибаутками), выполненными с использованием характерной каллиграфии (обычно старославянских шрифтов). Выразительные композиционные приемы, используемые для стилизации, заимствуются из художественного наследия региона, его традиционных видов народных промыслов, что позволяет подчеркнуть самобытность этно-эстетики. Популярным творческим источником для заимствования креативных идей вышивки является русский лубок. Эти графические изображения отличает простота и красочность колористического оформления, что делает их легко узнаваемыми, доступными для потребительского восприятия.

Помимо изготовления «корпоративных» вышивок, в основе которых используются уже готовые изображения логотипов, выполнение художественной машинной вышивки является наиболее трудоемкой работой, требующей от проектировщика глубоких познаний в конфекционировании, конструировании и технологии изготовлений швейных изделий [7]. Оригинальные решения вышивок могут создаваться с включением приемов аппликации, что позволяет сочетать фактуру и колорит разных текстильных материалов, объединяя их общим художественным замыслом. В качестве примера можно привести разработанную Князевой Е.В. серию вышивок с элементами переработки сказочных мотивов, заимствованных из русской народной культуры (рисунок 4).

а *б* *в*

Рис. 4. Проектные разработки машинной вышивки с приемами аппликации:
а – вышивка по мотивам русской народной пословицы; *б* – вышивка с медведем; *в* – вышивка по мотивам русских сказок

В разработке решений художественных вышивок следует выделить несколько этапов. Началом работы, как правило, служит поиск творческого источника. В случае с коллекцией вышивок на основе традиций русской народной культуры, «прообразом» стали сказки и различные пословицы. Далее были созданы эскизы вышивок в векторной графике и именно на этом этапе было принято решение выполнить вышивки в техники аппликации. Данная техника заключается в том, что на основной материал в пяльцах, накладывается ткань отличного цвета и фактуры. Например, для фигуры медведя (см. рис. 3), а также деталей лап и мордочки кошки был выбран велюр с ворсистой поверхностью. Для платка и фигуры лошади была выбрана гладкая льняная ткань ярко-красного цвета. Затем прокладывается строчка по контуру объекта, и вышивальщица останавливает программу вышивки, затем достает пяльца и обрезает излишки отделочной ткани по краю контура. Далее мастер вставляет пяльца обратно в вышивальную машину и продолжает программу вышивки. Машина прокладывает вдоль объекта вышитый контур, делая его толщиной от 3 до 7 мм, чтобы закрыть срез ткани. Такой способ помогает избежать плотных застилов стежками, что ускоряет время вышивки и позволяет запустить изготовление изделий в массовое производство [8]. С точки зрения художественного оформления, совмещение вышивки с приемами аппликации, позволяет дополнить композицию комбинаторикой материалов различного цвета и фактуры, что наиболее удачным образом передает народный колорит и концептуальный замысел вышивки в этностилистике.

Выводы

Сравнительный анализ моделей-предложений рынка домашней одежды и банного текстиля позволил выявить четыре направления-тренда, концептуально определяющих эстетику и дизайн машинной вышивки как популярного приема декорирования. К одному из перспективных конкурентоспособных направлений можно отнести, например, проектирование швейных изделий с вышивкой в этническом стиле.

Установлено, что функции вышивки в рассмотренном ассортименте швейных изделий не ограничивается эстетикой. В частности, широко востребована информационная роль декора в технике

машинной вышивки для передачи рекламных сообщений: например, при производстве текстильного корпоративного «мерча», изделий для клиентов отелей и спа-салонов.

Список литературы

1. Косенко А.П. Машинная вышивка в костюме // Вестник науки. 2022. Т. 1. № 6 (51). С. 381–388.
2. Архипова Т. Н., Архипова А. А. Использование автоматизированной вышивки при отделке швейных изделий // Техника и технологии. 2009. № 4 (33). С. 53–55.
3. Салихова М. В. Инновационные технологии в изготовление ручной и машинной вышивки // Вестник магистратуры. 2019. № 11–4 (98). С. 25–26.
4. Что ждет индустрию «мерча» в 2026 году? [Электронный ресурс] – URL: https://companies.rbc.ru/news/xuM9agqgKR/chto-zhdet-industriyu-mercha-v-2026-godu/ (дата обращения: 01.03.2026)
5. Селиванова О.И., Денисова О.И. Традиционные мотивы вышивки в дизайне униформы учреждений культуры // В сборнике: Национальная культура и вызовы современного мира. Материалы II Национальной научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 2025. С. 27-29.
6. Мошкина Е.С., Денисова О.И. Выбор этнического творческого источника в моделировании костюма с позиции теории моды // В сборнике: Фундаментальные и прикладные научные исследования в области инклюзивного дизайна и технологий: опыт, практика и перспективы. Сборник научных трудов XI Международной научно-практической конференции. Москва, 2025. С. 111-115.
7. Иголкина Н.В. Машинная вышивка в производстве капсульных коллекций одежды романтического стиля: на примере бренда «ALEXANDER BOGDANOV» // Материалы и технологии. 2025. Т. 16. № 2. С. 63–70.
8. Асанова Л.А., Волкова С.Ш. Этапы выполнения компьютерной машинной вышивки // Инженерно-педагогический вестник: легкая промышленность. 2016. № 2 (5). С. 140–143.

References

1. Kosenko A.P. Mashinnaya vyshivka v kostyume [Machine embroidery in a costume]. *Vestnik nauki* [Bulletin of Science]. 2022. Vol. 1. No. 6 (51). 381–388 pp. (in Rus.)
2. Arkhipova T. N., Arkhipova A. A. Ispol'zovaniye avtomatizirovannoy vyshivki pri otdelke shveynykh izdeliy [The use of automated embroidery in the finishing of garments]. *Tekhnika i tekhnologii* [Technique and Technology]. 2009. No. 4 (33). 53–55 pp. (in Rus.)
3. Salikhova M. V. Innovatsionnyye tekhnologii v izgotovleniye ruchnoy i mashinnoy vyshivki [Innovative technologies in the production of hand and machine embroidery]. *Vestnik magistratury* [Bulletin of the Magistracy]. 2019. No. 11–4 (98). 25–26 pp. (in Rus.)
4. Chto zhdet industriyu «mercha» v 2026 godu? [What awaits the merch industry in 2026?] – URL: https://companies.rbc.ru/news/xuM9agqgKR/chto-zhdet-industriyu-mercha-v-2026-godu/ (date accessed: 01.03.2026)
5. Selivanova O.I., Denisova O.I. Traditsionnyye motivy vyshivki v dizayne uniformy uchrezhdeniy kul'tury [Traditional Embroidery Motifs in Uniform Design for Cultural Institutions*]. V sbornike: Natsional'naya kul'tura i vyzovy sovremennogo mira. Materialy II Natsional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii.* [In the collection: National Culture and Challenges of the Modern World. Proceedings of the II National Scientific and Practical Conference]. Sankt-Peterburg: 2025. 27-29 pp. (in Rus.)
6. Moshkina E.S., Denisova O.I. Vybor etnicheskogo tvorcheskogo istochnika v modelirovanii kostyuma s pozitsiy teorii mody [Selecting an Ethnic Creative Source in Costume Design from the Standpoint of Fashion Theory]. *V sbornike: Fundamental'nyye i prikladnyye nauchnyye issledovaniya v oblasti inklyuzivnogo dizayna i tekhnologiy: opyt, praktika i vzglyady. Sbornik nauchnykh trudov XI Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [In the collection: Fundamental and Applied Scientific Research in the Field of Inclusive Design and Technologies: Experience, Practice, and Views. Collection of Scientific Papers of the XI International Scientific and Practical Conference]. Moscow: 2025. 111-115 pp. (in Rus.)
7. Igolkina N.V. Mashinnaya vyshivka v proizvodstve kapsul'nykh kollektsiy odezhdy romanticheskogo stilya: na primere brenda «ALEXANDER BOGDANOV» [Machine Embroidery in the Production of Capsule Collections of Romantic-Style Clothing: The Case of the ALEXANDER BOGDANOV Brand]. *Materialy i tekhnologii* [Materials and Technologies]. 2025. V. 16. No. 2. 63–70 pp. (in Rus.)
8. Asanova L.A., Volkova S.Sh. Etapy vypolneniya komp'yuternoy mashinnoy vyshivki [Stages of computer machine embroidery] *Inzhenerno-pedagogicheskiy vestnik: legkaya promyshlennost'* [Engineering and Pedagogical Bulletin: Light Industry]. 2016. No. 2 (5). 140–143 pp. (in Rus.)

УДК 687.12

А.А. Шевелева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРАНСФОРМАЦИЯ КАК ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПРИНЦИП ПРОЕКТИРОВАНИЯ СОВРЕМЕННОГО КОСТЮМА

© А.А. Шевелева, 2026

В тексте статьи рассматривается трансформация в одежде как явление, сочетающее в себе функциональную, экономическую и эстетическую составляющие. Производится анализ данного подхода: от методов конструирования, направленных на удовлетворении потребностей в условиях дефицита, до современных дизайнов с элементами авангарда и высокотехнологичного производства модульной одежды.

В статье выявляется смещение акцентов в трансформации одежды: от экономии ресурсов к созданию многовариантных визуальных образов и продлению жизненного цикла изделий за счет использования инновационных материалов.

Ключевые слова: трансформация одежды, дизайн костюма, конструктивизм, модульное конструирование, функционализм, авангардная мода, высокотехнологичные материалы, эргономика.

A.A. Sheveleva

**Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18**

TRANSFORMATION AS A FOUNDING PRINCIPLE OF MODERN DRESS DESIGN

The article explores transformation in clothing as a phenomenon that combines functional, economic, and aesthetic aspects. This article analyzes this approach, from the methods of designing to meet the needs in the conditions of shortage, towards the modern designs with elements of avant-garde and high-tech production of modular clothing.

The article reveals the shift in the focus of clothing transformation: from saving resources to creating multi-variant visual images and extending the life cycle of products through the use of innovative materials.

Keywords: clothing transformation, costume design, constructivism, modular design, functionalism, avant-garde fashion, high-tech materials, ergonomics.

Трансформация одежды — это преобразование, изменение внешнего вида, его формы или существенных свойств. В процессе создания такой одежды учитывается динамика движений человека и способность конструктивных элементов превращаться или видоизменяться во время носки [1].

Сама идея преобразования, трансформации, в одежде существует достаточно давно и использовалась для увеличения функционала изделий: отстегивающиеся капюшоны средневековых плащей, сменные воротники, манжеты и муфты, позволявшие продлить жизнь дорогому костюму.

Если рассматривать процесс трансформации одежды с экономической точки зрения, она удобна для обеих сторон рыночных отношений. Потребитель, приобретая одну вещь, получает сразу несколько вариантов изделия в одном стилистическом решении, что экономически эффективно и удобно в тех случаях, когда требуется часто менять образ, например, в путешествии. Для производителя же это возможность оптимизировать затраты на материалы и производственные циклы, уделив больше внимания этапу разработки изделия.

Яркое отражение этой концепции можно увидеть уже в 1920-е гг., когда идея трансформации стала больше, чем способом экономить нехватающие ресурсы, и была одной из важнейших составляющих концепции функционализма и конструктивизма. Особый интерес до сих пор вызывают методы проектирования одежды, предложенные советскими специалистами – Надеждой Ламановой и Верой Мухиной. Примеры их работ представлены на рисунках 1–2. Их главным стремлением было разработать универсальную одежду в условиях дефицита ресурсов и для людей, которые могли бы собрать и перешить полученную конструкцию, не имея специальных профессиональных навыков [1], [2].

Рис. 1. Модель одежды «Костюм для улицы и работы» Надежды Ламановой и Веры Мухиной, альбом «Искусство в быту», 1925 г

Рис. 2. Модель одежды «Домашнее платье из головного платка» Надежды Ламановой и Веры Мухиной, альбом «Искусство в быту», 1925 г

Спустя сто лет, мир поменялся, уже нет острой нехватки материалов, процесс разработки и производства изделий стал более автоматизирован и механизирован. Человеческие потребности также претерпели изменения – гораздо важнее стало удовлетворение эстетических потребностей, чем физических.

Именно поэтому множество дизайнеров стремятся покорить широкую публику, создавая невероятные образы. Это же повлияло и на одежду с элементами трансформации, данный приём стал чаще использоваться для увеличения вариантов внешнего вида одного изделия, чем для расширения его функционала, а иногда и вовсе его ограничивая.

Ярким примером может послужить мини-коллекция фантастических платьев-трансформеров, представленная в Париже в 2013 Хуссейном Чалаяном. Дизайнер продемонстрировал коллекцию из трёх эксклюзивных платьев, каждое из которых обладало трансформирующимися элементами, позволяющими создавать до шести различных полноценных образов. Описываемые модели представлены на рисунках 3-5. Работы Чалаяна находятся на грани перформанса и инженерии, доказывая, что трансформация сегодня — это еще и мощное средство художественной выразительности [3].

Рис. 3. Платья-трансформеры от Хуссейна Чалаяна; Мини-коллекция фантастических платьев-трансформеров (Париж, 2013)

Рис. 4. Платья-трансформеры от Хуссейна Чалаяна; Мини-коллекция фантастических платьев-трансформеров (Париж, 2013)

Еще один пример интеграции трансформации можно увидеть в моделях бренда milla berillo. В процессе поиска новых форм, преобразования классических покроев, добавления в них новых элементов и деталей, не теряется общий функционал изделия, оно остаётся удобным в дальнейшей эксплуатации. Можно добиться изменения силуэта, увеличения прилегания в области талии и быструю смену образа, за счет использования притачных поясов. Данные изделия стали чаще появляться в коллекциях автора начиная с 2019 года. Некоторые из моделей автора представлены на рисунках 6-7 [4].

Рис. 5. Платья-трансформеры от Хуссейна Чалаяна; Мини-коллекция фантастических платьев-трансформеров (Париж, 2013)

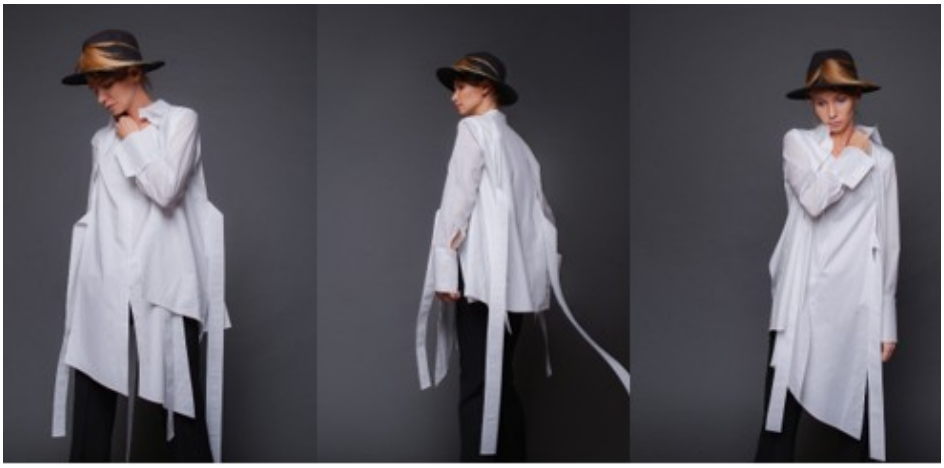


Рис. 6. Модель рубашки; milla berillo коллекция spring-summer-19

Рис. 7. Модель розового костюма с трансформируемым жакетом; коллекция spring-summer-19

Вновь набирающим обороты решением в области трансформируемой одежды является модульная одежда. В 2016 году была создана российская марка уличной одежды WOMENSON. Они смогли выделиться на рынке своими дизайнами, которые отличаются высокой концептуальностью, использованием как натуральных тканей, так и синтетических, обладающими свойствами, требуемыми для каждой конкретной модели [5].

Данные изделия проектируются с различными дополнительными деталями внутри одной формы, которые могут отстёгиваться/ пристёгиваться с помощью молний, хольнитенов, фастексов и текстильных застежек, для увеличения вариаций носки и функционала изделия. Модель изделия данного бренда представлена на рисунке 8. Этот вид трансформации хорошо подходит для изделий из высокотехнологичных, долговечных материалов, так как увеличенный срок их службы может привести к моральному износу изделия, потери им актуальности, но не качества. Модульность позволяет решить эту проблему: меняя конфигурацию, цветовые акценты или добавляя новые модули сезона к «базе», потребитель обновляет изделие визуально, не отправляя его на помойку [5]

Рис. 8. Парка Zhilet Хаки со съемной жилеткой и капюшоном; WOMENSON Арт: W221-035-KH

С расширением ассортимента высокотехнологичных материалов и продления их срока службы появляется необходимость увеличивать вариации внешнего вида изделия и способов его эксплуатации, этого можно добиться именно путём проектирования одежды с трансформируемыми элементами.

Данная задача обладает своей сложностью, так как предполагает точный прогноз модных тенденций, знание свойств материалов, условий их эксплуатации, потребностей людей. Будущее моды, вероятно, останется за интеллектуальными, адаптивными системами одежды, способными меняться вместе с человеком, отвечая на вызовы как экологии, так и эстетики.

Научный руководитель: доцент кафедры конструирования и технологии швейных изделий, к.т.н., Бахтина Е.Ю.

Scientific Supervisor: Associate Professor of the Department of Design and Technology of Sewing Products, PhD Bakhtina E.Yu.

Список литературы

1. Сильчева Л.В. Аспекты проектирования современной трансформируемой одежды [сайт]. — URL: https://ies.unitech-mo.ru/files/upload/publications/23596/ebec0fe6c1c6b92595665cb356c1a122.pdf?ysclid=mmgukj5m 7513122188 (дата обращения: 8.03.2026)

2. Будникова, О. В. Формула конструктивизма в дизайне костюма / О. В. Будникова, А. Г. Хмелевская //Костюмология. — 2022. — Т. 7. — № 2. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/04IVKL222.pdf

3. «Переодеться за секунду»: магические платья из свежей коллекции Хуссейна Чалаяна (Hussein Chalayan) [сайт]. – URL: https://novate.ru/blogs/010413/22771/?ysclid=mmgvksxs8f796176538 (дата обращения: 8.03.2026)
4. milla berillo - онлайн магазин [сайт]. — URL: https://www.millaberillo.ru/index.php/tovary (дата обращения: 8.03.2026)
5. Интернет-магазин | Бренд WOMENSON — одежда-трансформер из Санкт-Петербурга [сайт]. — URL: https://womenson.ru/products (дата обращения: 9.03.2026)

References

1. Silcheva L.V. Aspects of designing modern convertible clothing [website]. — URL: https://ies.unitech-mo.ru/files/upload/publications/23596/ebec0fe6c1c6b92595665cb356c1a122.pdf? ysclid=mmgukj5m 75131221 88 (accessed: 08.03.2026)
2. Budnikova, O. V. The formula of constructivism in costume design / O. V. Budnikova, A. G. Khmelevskaya //Costumology. — 2022. — Vol. 7. — No. 2. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/04IVKL222.pdf
3. «Change in a second»: magical dresses from Hussein Chalayan’s latest collection [website]. – URL: https://novate.ru/blogs/010413/22771/?ysclid=mmgvksxs8f796176538 (accessed: 08.03.2026)
4. milla berillo - online store [website]. — URL: https://www.millaberillo.ru/index.php/tovary (accessed: 08.03.2026)
5. Online store | WOMENSON Brand — transformer clothing from Saint Petersburg [website]. — URL: https://womenson.ru/products (accessed: 09.03.2026)

УДК 687.01:745/749:687.02

Е.Е. Голотон, И.А. Жукова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КОНСТРУКТОРСКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЕКОРАТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ «ЧЕШУЯ»

© Е.Е. Голотон, И.А. Жукова, 2026

В данной статье рассматривается потребность людей с помощью одежды выражать свою индивидуальность как одной из основных движущих сил человеческого поведения и взаимодействия. Исследуется, как эта потребность проявляется через различные атрибуты, включая внутренние качества и внешние атрибуты, такие как одежда и аксессуары. Статья также рассматривает примеры нестандартного кроя одежды, в частности технику «оригами».
Ключевые слова: техника «оригами», швейное изделие, конструирование, моделирование, базовая конструкция, юбка, заднее полотнище юбки, припуски, технологическая обработка, схема сборки, последовательность обработки.

E.E. Goloton

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DESIGN AND TECHNOLOGICAL DEVELOPMENT OF DECORATIVE ELEMENTS "SCALES"

This article examines the need for people to stand express your personality with help of clothes as one of the main driving forces of human behavior and interaction. It explores how this need manifests itself through various attributes, including internal qualities and external attributes such as clothing and accessories. The article also considers examples of non-standard clothing cuts, in particular the origami technique.
Keywords: «origami» technique, sewing product, construction, modeling, basic design, skirt, back skirt, allowances, technological processing, assembly diagram, processing sequence.

Потребность людей подчеркивать свою индивидуальность, выделяться из толпы является одной из основных движущих сил человеческого поведения и взаимодействия. Эта потребность истекает из желания быть уникальным, особенным и неповторимым, что позволяет индивидууму чувствовать свою значимость и ценность.

В современном обществе, где индивидуализм и конкуренция играют значительную роль, потребность выделяться становится все более актуальной. Благодаря развитию технологий и социальных сетей, люди имеют больше возможностей для самовыражения и привлечения внимания.

Выделение из толпы может происходить по-разному, начиная с внутренних качеств, таких как интеллект, креативность, харизма, заканчивая внешними атрибутами, такими как одежда, прическа, аксессуары. Люди выбирают одежду яркий и необычных цветов или принты, которые привлекают внимание. Они сочетают разные стили и текстуры в одним образе, чтобы создать неповторимый образ. А также приобретают изделия с нестандартным кроем [1].

Примеров нестандартного кроя является техника «оригами». В последнее время оно стало очень популярным в мире моды. Одним из самых известных дизайнеров, использующих «оригами» в своих коллекциях, является японский модельер Шинго Сато (Shingo Sato).

Техника кроя «оригами» от Шинго Сато заключается в том, что он использует бумагу для создания уникальных форм и конструкций одежды. Он складывает бумагу особым образом, чтобы получить нужную форму, а затем переносит эту форму на ткань. Это позволяет ему создавать очень стильные и необычные вещи [2]. Изучив методику Шинго Сато, был разработан новый элемент. Для этого элемента выбрано название «чешуя». Далее будет рассмотрено построение и технологическая обработка «чешуи» на примере юбки женского платья.

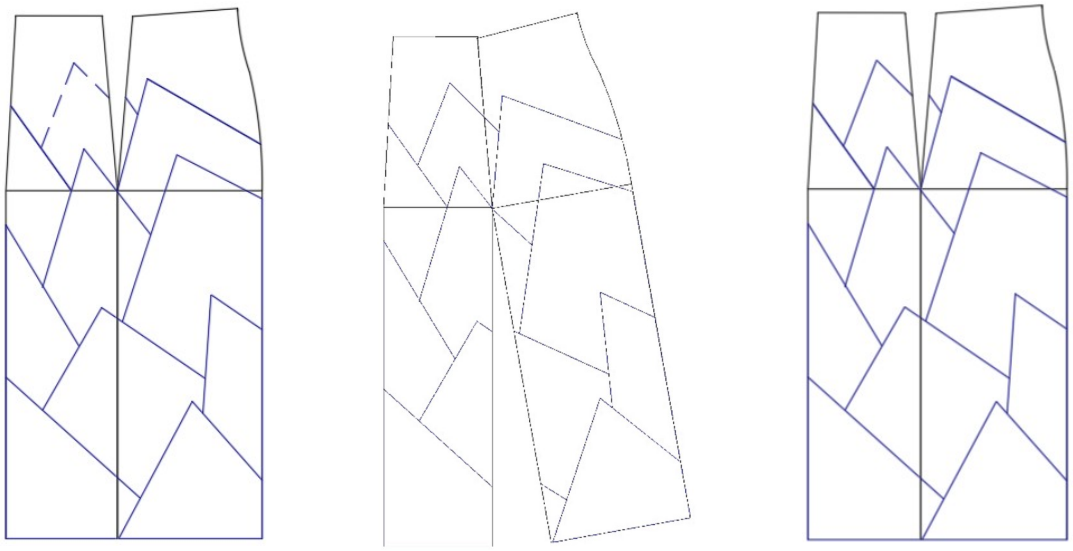
Количество чешуек на платье может варьироваться в пределах одной детали, их расположение определяется «на глаз». Чем крупнее элементы, тем проще их соединять. Каждый элемент изготавливается

в единственном экземпляре. Детали могут быть симметричными или асимметричными, это зависит от задумки дизайнера.

Рис. 1. Задание на конкурс TR Masters' Challenge

Первым делом на юбке наносят разные по форме треугольники, начиная с линии низа и заканчивая вершиной вытачки. При этом треугольники можно прорисовать как на лицевой стороне макета, так и на выкройках базовой конструкции изделия. В данной статье выполнена конструкция «чешуи» на базовой конструкции заднего полотнища юбки (рисунок 2, *а*). Прорисовку рекомендуется выполнять на макете изделия с лицевой стороны.

На втором этапе моделирования выполняется построение треугольников, которые попали в раствор вытачки. Чтобы точно определить их форму, нужно разрезать выкройку вдоль линии вытачки до самого низа (рисунок 2, *б*). После прорисовки «чешуи» разрез закрывают (рисунок 2, *в*).

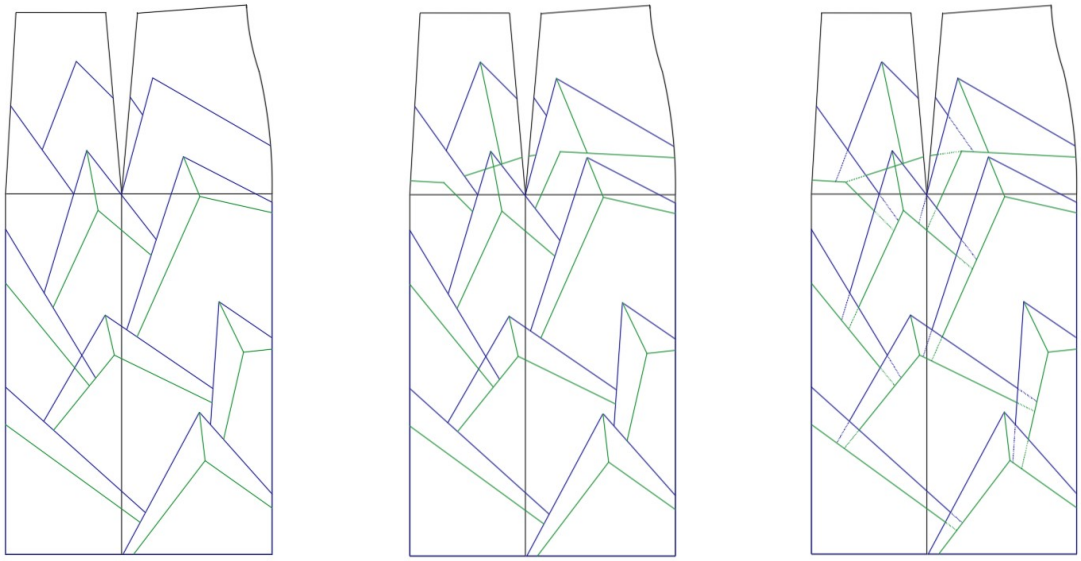


а *б* *в*

Рис. 2. Моделирование конструкции «чешуи» на базовой конструкции заднего полотнища юбки:
а – первый этап; *б* – второй этап; *в* – окончание второго этапа моделирования

Для получения объёмных декоративных элементов «чешуя» на третьем этапе чертятся ширины подгиба для каждой детали, благодаря которым треугольники будут соединятся друг с другом (рисунок 3). Особенностью построения ширины подгиба является то, что по нижним углам припуск равен 1 см, а по верхнему углу 2÷4 см. Ширина на подгиб по верхнему краю зависит от «остроты» треугольника. Чем острее угол треугольника, тем большую ширину нужно использовать. Построение ширин на подгиб для каждой «чешуи» идёт в таком же порядке, как построение треугольников на первом, а потом втором этапах.

Для этой модели предусмотрена отрезная кокетка, которая облегчает соединение лифа с юбкой. Для чешуек, крепящихся к кокетке юбки, подгиб должен быть шире, чем для остальных. Основная цель — сделать срезы соединения чешуек с кокеткой юбки максимально ровными. Это упрощает процесс сборки (рисунок 3, *б*). «Чешуйки», которые располагаются под другой «чешуйкой», удлиняют до внутреннего среза верхних припусков (рисунок 3, *в*).

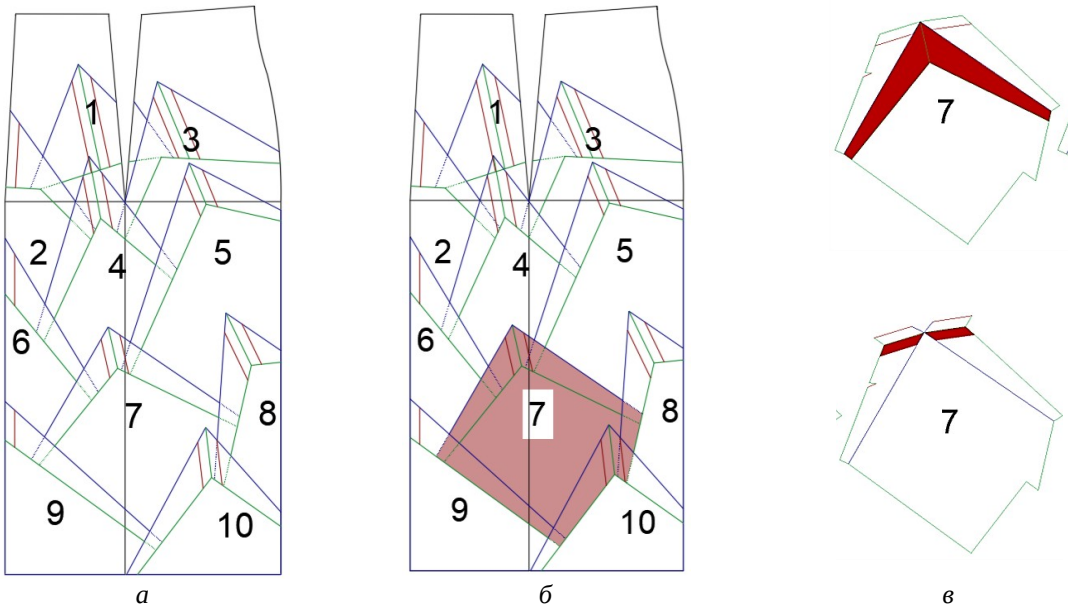


а *б* *в*

Рис. 3. Моделирование конструкции «чешуи» на базовой конструкции заднего полотнища юбки (продолжение): *а* – третий этап; *б* – построение ширин подгибов верхних «чешуек»; *в* – удлинение «чешуек» до внутреннего припуска

Для этой модели предусмотрена отрезная кокетка, которая облегчает соединение лифа с юбкой. Для чешуек, крепящихся к кокетке юбки, подгиб должен быть шире, чем для остальных. Основная цель — сделать срезы соединения чешуек с кокеткой юбки максимально ровными. Это упрощает процесс сборки (рисунок 3, *б*). «Чешуйки», которые располагаются под другой «чешуйкой», удлиняют до внутреннего среза верхних припусков (рисунок 3, *в*).

На четвертом этапе нужно построить припуски по средним линиям деталей «чешуя». Припуски будут зависеть от используемых материалов (рисунок 4). При выполнении изделия из жёстких материалов, а также при использовании различных тканей с тканными прокладочными материалами рекомендуется брать припуск 1,0 см. При использовании утепляющих прокладок или поролона рекомендуется отводить припуски, равные 1,5 см.



а *б* *в*

Рис.4. Четвертый этап моделирования (построение припусков по средним линиям деталей «чешуи»: *а* – построение припусков; *б* – выделение детали №7; *в* – построение контуров кроя детали №7

После выполнения моделирования рекомендуется пронумеровать декоративные детали «чешуя» таким образом, чтобы номера соответствовали последовательности соединения деталей друг с другом (сверху вниз, слева направо). Пример нумерации представлен на рисунке 4, *б*. На рисунке 4, *б* выделен контур детали №7 без отведенных припусков. Для того, чтобы получить окончательный крой данного элемента нужно зеркально отразить припуски относительно биссектрисы угла, как показано на рисунке 4, *в*. Рекомендуется поставить надсечки в местах, где детали соединяются друг с другом.

Выполнив детали «чешуи», переходим к построению детали кокетки заднего полотнища юбки. Вытачку можно убрать или оставить по желанию дизайнера. В этой работе она закрывается. Для этого переводится на отдельный лист кокетка с ширинами на подгиб для соединения её с декоративными деталями (рисунок 5).

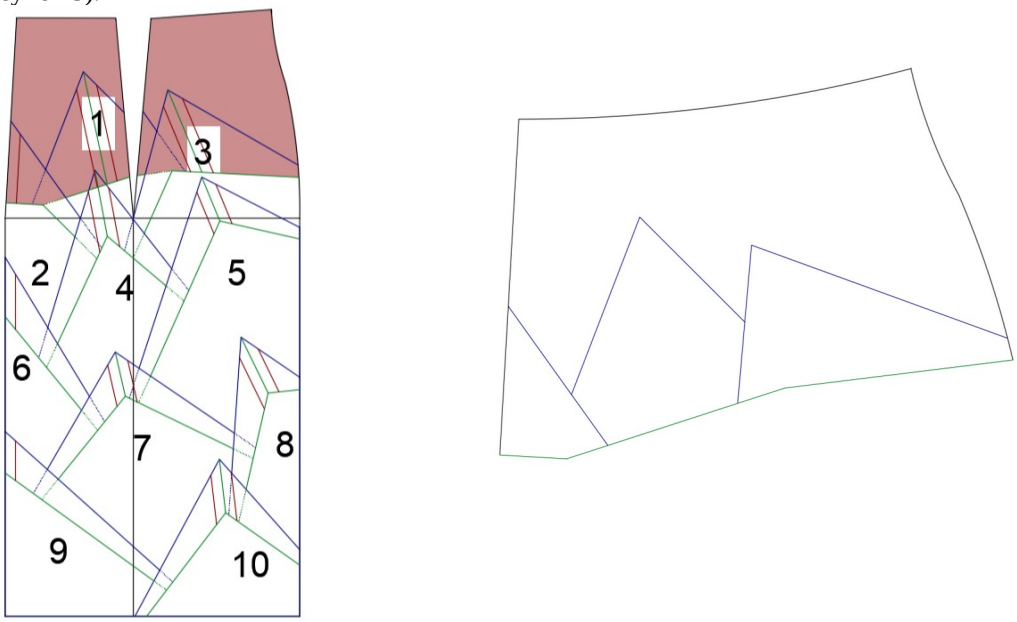


Рис.5. Построение кокетки заднего полотнища юбки

Приступаем к технологической обработке деталей «чешуя». При изготовлении изделия со следующими декоративными элементами рекомендуется использовать поролон. в качестве прокладочного материала. Изделие должно быть с притачной подкладкой. В данной статье представлена обработка деталей с поролоном толщиной 1 см. На рисунке 6 представлена схема обработки деталей юбки и соединение кокетки с изделием.

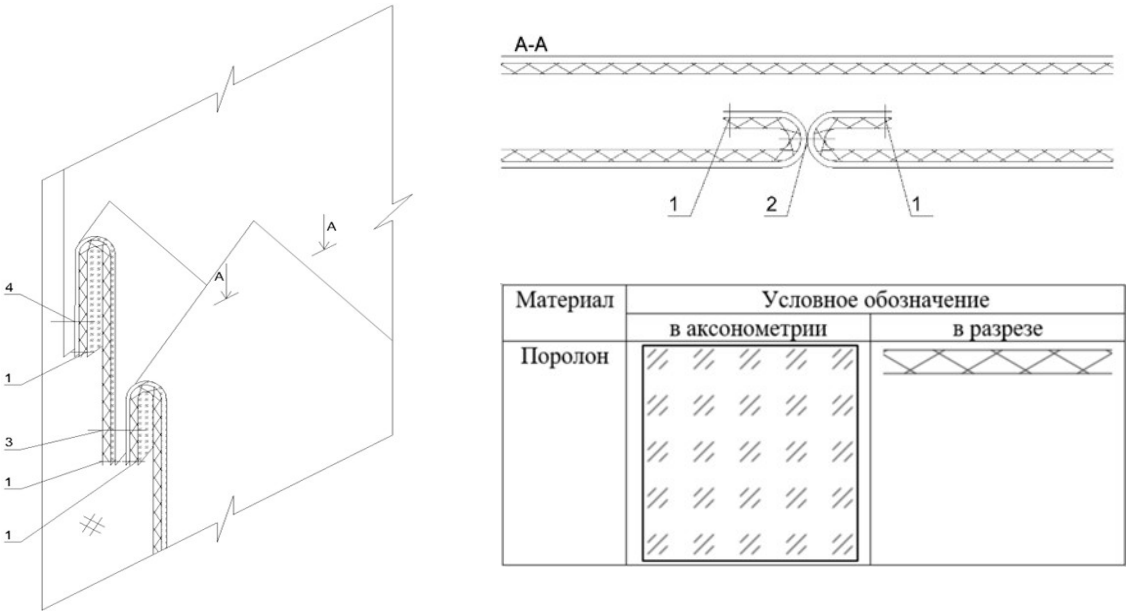


Рис. 6. Схема обработки деталей «чешуя» и соединение кокетки с изделием

Начиная с операции №1 и заканчивая операцией №6, идет непосредственная подготовка каждой детали «чешуя». Эти операции рекомендуется выполнять в заготовительной секции на отдельно расположенных рабочих местах.

Поролон рекомендуется раскроить грубым кроем. Для обработки юбки из деталей «чешуя», рекомендуется использовать тефлоновую лапку или швейную машину с дополнительным перемещением материала (нижней зубчатой рейкой и отклоняющейся иглой, нижней и верхней зубчатыми рейками). Расстояние между краем деталей и строчкой составляет 0,2 см. Для ускорения выполнения данной операции следует выполнять её на швейной машине с обрезкой края и с тефлоновой лапкой. Если нет данного оборудования в швейном цехе, то после выполнения неделимой операции №1 идет операция №2 (подрезать поролон по краям).

Ниже представлена технологическая последовательность обработки элементов «чешуя»:

1. Настрочить детали юбки «чешуя» на поролон.
2. Подрезать поролон.
3. Стачать средние срезы деталей юбки.
4. Разутюжить средние швы деталей юбки.
5. Вывернуть детали.
6. Приутюжить детали.
7. Стачать детали 1 и детали 2.
8. Стачать полуфабрикат и детали 3.
9. Стачать полуфабрикат и детали 4.
10. Стачать полуфабрикат и детали 5.
11. Стачать полуфабрикат и детали 6.
12. Стачать полуфабрикат и детали 7.
13. Стачать полуфабрикат и детали 8.
14. Стачать полуфабрикат и детали 9.
15. Стачать полуфабрикат и детали 10.
16. Притачать кокетки к заднему полотнищу юбки.

Далее идёт операция №3 – стачать средние срезы деталей юбки (рисунок 7). Для операции №6 рекомендуется подготовить вспомогательные шаблоны для каждой детали «чешуи». Пример вспомогательного лекала представлен на рисунке 8 для детали №7.

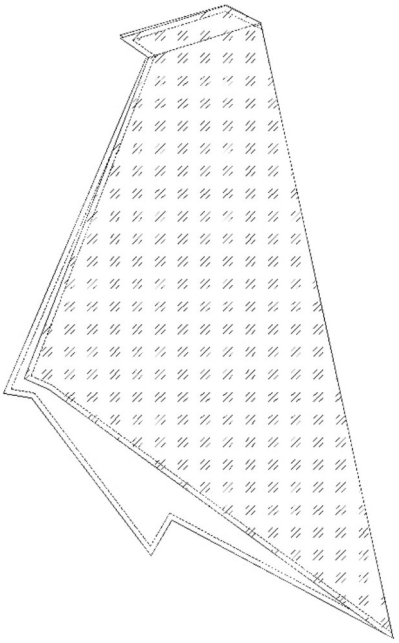


Рис. 7. Поясняющий рисунок к операции №3

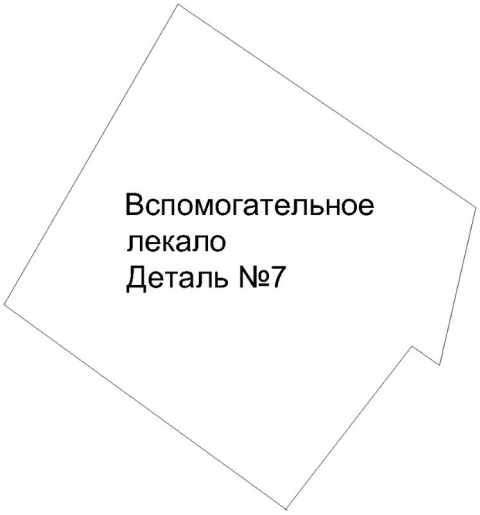
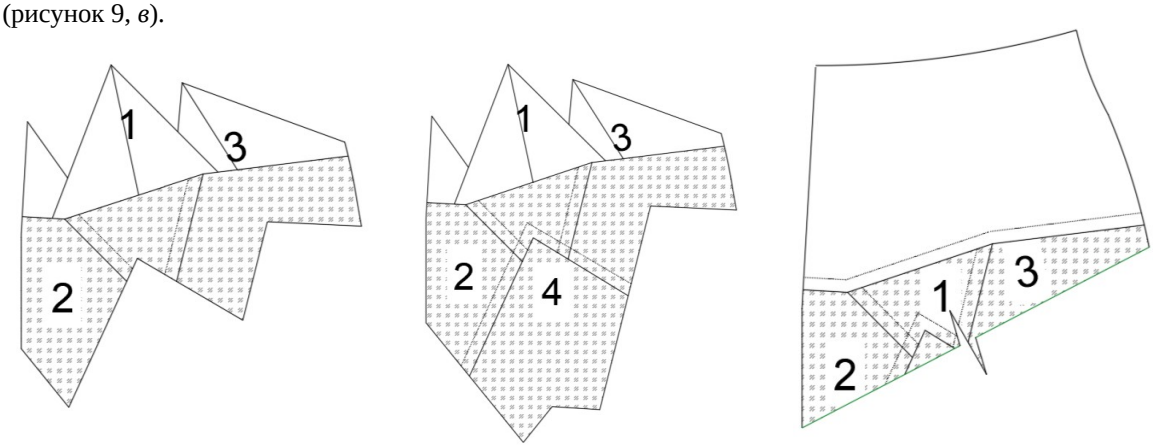


Рис. 8. Вспомогательное лекало для детали №7

После операций № 1-6 идут операции, которые выполняют непосредственное соединение деталей «чешуя». Расстояние от края до стачивающей строчки составляет 1 см. На операциях №7 и №8 рекомендуется не застрачивать припуски, чтобы было удобнее детали соединять с кокеткой юбки (рисунок 9, *а*), на остальных операциях припуски застрачиваются (рисунок 9, *б*). На последней операции выполняется притачивание кокетки к припускам деталей №1, 2 и 3 на расстоянии 1 см от внутренних краев (рисунок 9, *в*).



а *б* *в*

Рис. 9. Поясняющие рисунки для выполнения операций: *а* – для операций №7 и №8; *б* – для операции №9; *в* – для соединения кокетки с задним полотнищем юбки

Поскольку верхние «чешуйки» отходят от изделия дальше, чем остальные, их ширину подгибки закрепляют к кокетке, отступив 4 см от верхнего угла. После изготовления полотнищ юбки, они соединяются по боковым швам стачным швом вразутюжку.

На рис. 10 представлено женское нарядное платье с использованием разработанной конструкторской и технологической обработкой декоративных элементов «чешуя».

Рис. 10. Фотографии изготовленного женского нарядного платья

Новая методика проектирования и изготовления элементов «чешуя» позволит расширить модельный ассортимент изделий. Данную технику можно применять при изготовлении небольших партий швейных изделий на подкладке малыми швейными предприятиями.

Список литературы:

1. Чеснокова Л.В. Одежда как «вторая кожа»: вестиментарные практики приватности // Herald of Omsk University. 2022. №27 (3). С.79-86.

2. Чеботаева О.А., Палачиди С.А., Курбатов В.И. Значение художественного источника в творчестве японских дизайнеров Йоджи Ямамото и Шинго Сато // International journal of Professional Science. 2022. №9. С. 29-32.

3. TR Masters' Challenge -2020 edition - The Shapes of Fabric. URL: https://www.theshapesoffabric.com/2020/10/26/tr-masters-challenge-2020-edition/ (дата обращения: 26.10.2020).

4. Advanced TR Cutting Techniques - The Shapes of Fabric. URL: https://www.theshapesoffabric.com/2020/05/24/advanced-tr-cutting-techniques/ (дата обращения: 24.05.2020).

References:

1. Chesnokova I.V. Odezhda kak «vtoraya kozha»: vestimentarnye praktiki privatnosti [Clothing as s “sesond skin”: vestimentary practices of privacy]. International journal of Professional Science. 2022. No 27 (3). 79-86 pp. (in Rus.).

2. Chebotaeva O.A., Palachidi S.A., Kurbatova V.I. Znachenie khudozhestvennogo istochnika v tvorchestve yaponskikh dizaynerov Yodzhi Yamamoto i Shingo Sato [The Significance of the Artistic Source in the Works of Japanese Designers Yohji Yamamoto and Shingo Sato]. International journal of Professional Science. 2022. No 9. 29-32 pp. (in Rus.).

3. TR Masters' Challenge -2020 edition - The Shapes of Fabric. URL: https://www.theshapesoffabric.com/2020/10/26/tr-masters-challenge-2020-edition/ (data accessed: 26.10.2020).

4. Advanced TR Cutting Techniques - The Shapes of Fabric. URL: https://www.theshapesoffabric.com/2020/05/24/advanced-tr-cutting-techniques/ (data accessed: 24.05.2020).

УДК 629.311:687.13-053.3

Т.Б. Жмур

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБЗОР ТИПОВЫХ МОДЕЛЕЙ ПЕРЕНОСОК ДЛЯ НОВОРОЖДЁННЫХ

В статье представлен аналитический обзор современных моделей переносок для новорождённых: кенгуру-переносок, слингов, эргорюкзаков, хипситов и сумок-переносок. Актуальность исследования обусловлена ограниченностью применения классических колясок в условиях современной городской инфраструктуры, а также доказанным положительным влиянием тесного тактильного контакта матери с новорождённым на психическое и физическое развитие ребёнка. Проведён анализ конструктивных особенностей и эргономических характеристик каждой группы изделий с позиций физиологии опорно-двигательного аппарата младенца. Выявлено, что значительная часть представленных на рынке моделей не отвечает современным эргономическим требованиям и создаёт риски для формирования тазобедренных суставов и позвоночника ребёнка, а также для здоровья родителя. Отмечено несовершенство действующей нормативной базы: ТР ТС 007/2011 регламентирует физико-химические показатели материалов, однако не содержит обязательных требований к эргономичности конструкции. Обоснована необходимость разработки новых моделей переносок с учётом биомеханических требований, а также соответствующих нормативно-технических стандартов.

Ключевые слова: переноска для новорождённых, кенгуру-переноска, слинг, хипсит, эргорюкзак, дисплазия тазобедренного сустава

T.B. Zhmur

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REVIEW OF TYPICAL MODELS OF CARRIERS FOR NEWBORNS

The article presents an analytical review of modern models of carriers for newborns (kangaroo carriers, slings, ergonomic backpacks, hipseats and carry bags). The relevance of the study is due to the limited use of classic strollers in modern urban infrastructure, as well as the proven positive effect of close tactile contact between mother and newborn on the child's mental development. The design features and ergonomic characteristics of each product group are analyzed from the perspective of the child's musculoskeletal physiology. It is revealed that a significant proportion of models on the market do not meet modern ergonomic requirements and create risks for the formation of the hip joints and spine of the infant, as well as for the health of the parent. The imperfection of the current regulatory framework is noted: Technical Regulation TR CU 007/2011 regulates the physical and chemical characteristics of materials but does not contain mandatory requirements for the ergonomics of the design. The necessity of developing new carrier models considering biomechanical requirements and corresponding regulatory standards is substantiated.

Keywords: newborn carrier, kangaroo carrier, sling, hipseat, ergo backpack, hip dysplasia

Актуальность применения детских переносок обусловлена комплексом взаимосвязанных факторов. Современная городская инфраструктура создаёт существенные препятствия для использования классических колясок: отсутствие пандусов, узкие дверные проёмы, ненормативные съезды, недостаточная доступность общественного транспорта – всё это относится к числу типичных барьеров, с которыми ежедневно сталкиваются родители с детьми [1, 2]. Недостаточная адаптированность городской среды к потребностям семей с детьми отмечается исследователями как системная проблема, влияющая на качество жизни населения и возможности пространственной мобильности родителей [3, 4]. Помимо инфраструктурных ограничений, ношение младенца без специализированных приспособлений сопряжено с повышенной физической утомляемостью родителей, что создаёт риск неустойчивого удержания ребёнка. Вместе с тем ручное ношение обеспечивает непосредственный тактильный контакт между матерью и ребёнком, который, по данным И.А. Тишевской, является значимым фактором психического развития: младенцы, получающие полноценный физический контакт с матерью, демонстрируют более высокие показатели социальной адаптации, речевого развития и познавательной активности по сравнению с контрольной группой [5]. Таким

образом, применение детских переносок выступает как функциональный компромисс, обеспечивающий одновременно мобильность родителя и качество тактильного взаимодействия с младенцем.

Нормативная классификация изделий данной категории закреплена в ГОСТ Р 71351–2024 «Продукция для новорождённых, младенцев и детей ясельного возраста. Классификация. Термины и определения». Согласно п. 3.9 указанного стандарта, переноски для детей подразделяются на три основные группы: кенгуру-переноску, сумку-переноску и слинг. В потребительской практике группа кенгуру-переносок дополнительно дифференцируется пользователями на классические кенгуру-переноски, хипситы и эргорюкзаки, каждый из которых обладает существенными конструктивными отличиями, в том числе в части эргономических характеристик. Ниже проводится последовательный анализ каждого типа изделий.

Кенгуру-переноска (классическая модель) представляет собой конструкцию с жёсткой или полужёсткой спинкой, крепящуюся к туловищу родителя при помощи плечевых бретелей; поясная поддержка в большинстве классических моделей отсутствует (рис. 1).

Ребёнок располагается в вертикальном сидячем положении, что производители нередко допускают уже с трёхмесячного возраста. Такое позиционирование создаёт серьёзные ортопедические риски. Тазобедренный сустав новорождённого физиологически незрел: суставная впадина уплощена, связки избыточно эластичны, а её покрытие составляет около 50% головки бедра. При вертикальном сидении с опущенными ногами, характерном для классической кенгуру-переноски, нагрузка концентрируется на промежности и позвоночнике, тогда как нормальное развитие тазобедренного сустава требует удержания нижних конечностей в согнуто-разведённом положении. Использование переносок с неправильным позиционированием ног создаёт предпосылки для нарушения формирования тазобедренного сустава, что ряд клиницистов относит к управляемым постнатальным факторам риска развития дисплазии тазобедренного сустава, наряду с традицией тугого пеленания выпрямленных нижних конечностей. В части нагрузки на родителя конструкция классической кенгуру-переноски также признаётся неоптимальной: отсутствие поясного ремня концентрирует весь вес на плечах и верхнем отделе позвоночника, что вынуждает взрослого компенсаторно изменять осанку и увеличивать поясничный лордоз [6].

Слинг – тканевая переноска в виде отреза мягкой ткани, оснащённая или не оснащённая кольцевыми регуляторами (рис. 2).

Рис. 1. Кенгуру-переноска (классическая модель)

Рис. 2. Слинг

Физиологическое обоснование слингоношения связано прежде всего с анатомически правильным положением тела младенца: ткань обеспечивает равномерное облегание по всей поверхности спины, поддерживает грудной кифоз новорождённого и фиксирует нижние конечности в позиции «М» – согнутые в коленях бёдра оказываются выше ягодиц, а ноги разведены. Такое положение совпадает с физиологической позой новорождённого на руках и одновременно соответствует принципу широкого разведения, применяемому при консервативном лечении ранних форм дисплазии тазобедренного сустава. Слинг-шарф и слинг с кольцами применимы с первых дней жизни ребёнка; использование мягкого шарфа с рождения поддерживается и международной педиатрической практикой. Существенным достоинством слинга является возможность дискретного грудного

вскармливания без извлечения ребёнка из переноски. Вместе с тем необходимость освоения намотки остаётся значимым практическим барьером для применения слинга, особенно для родителей-новичков; неверная намотка нивелирует эргономические преимущества конструкции и может формировать нефизиологичные позы. Следует также отметить, что отдельные слинги, реализуемые на рынке под соответствующим наименованием, представляют собой псевдослинги: жёсткие конструкции с пряжками, в которых физиологическое положение ребёнка принципиально недостижимо.

Эргорюкзак существенно отличается от классической модели кенгуру-переноски конструктивно: широкий жёсткий поясной ремень перераспределяет нагрузку с плеч на тазовый пояс родителя, а широкая мягкая спинка обеспечивает поддержку корпуса ребёнка от колен до плеч (рис. 3).

Положение ребёнка в эргорюкзаке приближено к физиологическому: посадка «М»-образная, нагрузка на промежность исключается. Применение поясного ремня, распределяющего вес равномерно, рассматривается как важный принцип здоровой биомеханики при переноске нагрузок: концентрация усилий на мышцах кора и тазобедренном поясе, а не на позвоночнике, снижает риск развития патологических изменений опорно-двигательного аппарата родителя [6]. Вместе с тем необходимо принимать во внимание ограничение: стандартный эргорюкзак имеет фиксированный размер спинки, что затрудняет обеспечение физиологичного разведения бёдер у детей, не достигших веса 7,5–8 кг и не заполняющих объём рюкзака. В связи с этим эксперты рекомендуют применять эргорюкзак не ранее шести месяцев; специализированные гибридные модели со встроенной регулируемой системой разведения допускают использование с более раннего возраста.

Хипсит (hip seat) представляет собой широкий пояс с жёстким эргономичным сиденьем-полочкой, который фиксируется вокруг талии родителя. Ребёнок располагается на платформе с разведёнными ногами, опираясь спиной о тело взрослого (рис. 4).

Рис. 3. Эргорюкзак

Рис. 4. Хипсит

Хипсит применяется преимущественно для подросших детей, способных самостоятельно удерживать спину, как правило, начиная с 6–9 месяцев. Его назначение – облегчить кратковременное ношение ребёнка на бедре без существенной нагрузки на плечи родителя. Однако с позиций эргономики данная конструкция не обеспечивает обхвата корпуса ребёнка и полноценной поддержки его позвоночника: взрослый удерживает ребёнка руками или прислоняет его к своему телу. Кроме того, ряд специалистов относит хипсит к конструкциям с потенциально нефизиологичным разведением бёдер у детей, не достигших нужного уровня мышечной зрелости, поскольку платформа задаёт угол посадки без учёта индивидуальных анатомических особенностей ребёнка [7].

Сумка-переноска по конструкции воспроизводит люльку коляски, но лишена колёсной базы и оснащена ручками и наплечным ремнём (рис. 5).

Применяется с рождения до момента, когда ребёнок начинает сидеть и проявлять двигательную активность (как правило, до 5–7 месяцев; максимально допустимый вес ребёнка составляет около 8 кг). Горизонтальное положение тела соответствует физиологической позе новорождённого. Вместе с тем сумка-переноска не обеспечивает тактильного контакта ребёнка с телом родителя и не разгружает руки: нагрузка перераспределяется лишь на одно плечо или обе руки. На современном рынке сумка-переноска нередко является съёмным элементом коляски, что позволяет родителям использовать её в ситуациях, когда развернуть полную коляску невозможно (узкие лифты, отсутствие пандусов, общественный транспорт).

Рис. 5. Сумка-переноска

Действующее нормативное регулирование в сфере детских переносок представлено прежде всего Техническим регламентом Таможенного союза ТР ТС 007/2011 «О безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков». Однако данный регламент устанавливает требования к физико-химическим характеристикам применяемых материалов, гигроскопичности, воздухопроницаемости, устойчивости окраски, допустимому составу красителей и иных химических компонентов, и не содержит обязательных требований к эргономичности конструкции изделия, допустимому положению тела ребёнка, углу разведения бёдер или характеристикам распределения нагрузки. Таким образом, конструктивно неэргономичные изделия могут беспрепятственно получить сертификат соответствия ТР ТС 007/2011, оставаясь при этом потенциально вредными для физиологического развития младенца. ГОСТ Р 71351–2024 восполняет данный пробел в части классификации и терминологии, однако его положений для установления минимальных эргономических стандартов недостаточно. Необходимость разработки и включения в нормативную базу обязательных эргономических требований к конструкции переносок, в частности, требований к углу сгибания и разведения бёдер, распределению нагрузки на родителя, а также наличию поддерживающих поясных систем – представляется обоснованной мерой с учётом медицинских данных о рисках неправильного позиционирования.

Самостоятельного внимания заслуживает педиатрический и психологический аспект применения переносок, связанный с обеспечением тесного тактильного контакта ребёнка с матерью. Контакт «кожа к коже» первоначально изучался применительно к выхаживанию недоношенных новорождённых: метод матери-кенгуру (Kangaroo Mother Care, KMC) был разработан в конце 1970-х годов и получил глобальное распространение как доказательно эффективная практика. Согласно данным ВОЗ, применение метода способствует нормализации сердечного ритма и дыхания новорождённого, ускорению набора массы тела, снижению частоты неонатальных инфекций, а также стабилизации циркадных ритмов [7]. С 2011 года метод рекомендован в методическом письме Министерства здравоохранения и социального развития РФ № 15-0/10/2-11336 для применения при выхаживании детей с низкой и экстремально низкой массой тела. Применительно к здоровым доношенным детям И.А. Тишевская зафиксировала, что непосредственный тактильный контакт матери с младенцем в первый год жизни повышает показатели социальной адаптации и когнитивного развития последнего [5]. М.В. Гмошинская также указывает, что качество тактильного и эмоционального контакта матери с ребёнком в первые дни жизни оказывает влияние на формирование привязанности и ряд психологических характеристик в более старшем возрасте [8]. Именно поэтому переноски, обеспечивающие физическое прилегание тела ребёнка к телу родителя (слинги, эргорюкзаки), имеют преимущество перед конструкциями, где ребёнок изолирован от родителя твёрдой оболочкой (сумка-переноска, коляска).

Проведённый анализ показывает, что значительная часть представленных на рынке моделей переносок для новорождённых не удовлетворяет современным эргономическим требованиям. Использование конструкций с неправильным позиционированием ребёнка, в первую очередь классических кенгуру-переносок с вертикальным сидением и опущенными ногами, оказывает негативное влияние на формирование тазобедренных суставов и позвоночника младенца. Одновременно

отсутствие поясного ремня в таких конструкциях концентрирует весь вес на плечах и верхнем отделе позвоночника родителя, что создаёт риски патологических изменений опорно-двигательного аппарата взрослого. Наиболее физиологически обоснованными конструкциями с точки зрения позиционирования ребёнка признаются слинги, применимые с первых дней жизни, и эргорюкзаки, рекомендуемые после достижения ребёнком необходимой весовой и двигательной зрелости.

Важной системной проблемой остаётся несовершенство нормативной базы: действующий ТР ТС 007/2011 регламентирует физико-химические показатели материалов (гигроскопичность, воздухопроницаемость, безопасность состава), однако не устанавливает обязательных требований к эргономичности конструкции, допустимому углу разведения бёдер ребёнка и характеристикам распределения нагрузки на родителя. Следствием данного пробела является то, что конструктивно неэргономичные изделия беспрепятственно получают сертификат соответствия, оставаясь при этом потенциально вредными для физиологического развития младенца. ГОСТ Р 71351–2024 восполняет указанный пробел лишь в части классификации и терминологии, однако его положений недостаточно для установления минимальных эргономических стандартов.

Перспективным направлением развития рынка детских переносок является создание инновационных моделей, обеспечивающих анатомически правильное положение младенца и комфортное распределение веса для взрослого. Одновременно представляется обоснованной разработка и введение в действие соответствующих нормативно-технических требований к конструкции переносок – в частности, требований к углу сгибания и разведения бёдер, наличию поддерживающих поясных систем и допустимым показателям нагрузки на опорно-двигательный аппарат родителя.

Научный руководитель: доцент кафедры конструирования и технологии швейных изделий, кандидат технических наук, доцент Нессирио Т.Б.

Scientific adviser: Associate Professor of Sewing Products Design and Technology Department, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor Nessirio T.B.

Список литературы

1. Шпаковская Л.Л. Городская инфраструктура заботы о детях: реальные и идеальные пространства // Журнал социологии и социальной антропологии. 2015. Т. XVIII. № 4 (81). С. 112–128. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/gorodskaya-infrastruktura-zaboty-o-detyah-realnye-i-idealnye-prostranstva (дата обращения: 21.03.2026).
2. Дьячкова Е.А. Принципы формирования комфортной среды для людей с детскими колясками // Вестник МАСИ. 2023. № 1. С. 39–43. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/printsipy-formirovaniya-komfortnoy-sredy-dlya-lyudey-s-detskimi-kolyaskami (дата обращения: 21.03.2026).
3. Тишевская И.А. Влияние материнских стратегий утешения на психическое развитие младенцев. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-materinskih-strategiy-utesheniya-na-psihicheskoe-razvitie-mladentsev (дата обращения: 21.03.2026).
4. Метод кенгуру. Практическое руководство / Всемирная организация здравоохранения, Департамент репродуктивного здоровья и исследований. Женева: ВОЗ, 2003. 54 с. URL: https://slingopark.com/media/userfiles/source/·····/KMC_rus.pdf (дата обращения: 21.03.2026).
5. Мушкин А.Ю., Ульрих Э.В., Зуев И.В. Биомеханика позвоночника в норме и при патологических состояниях: основные аспекты исследований // Хирургия позвоночника. 2009. № 4. С. 53–61. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/biomehanika-pozvonochnika-v-norme-i-pri-patologicheskih-sostoyaniyah-osnovnye-aspekty-issledovaniy (дата обращения: 26.03.2026).
6. Богер Т.Н. Социальная инфраструктура как компонент качества жизни и социально-экономического развития региона // Проблемы современной науки и образования. 2014. № 8. С. 45–47. URL: http://scienceproblems.ru/sotsialnaja-infrastruktura-kak-komponent-kachestva-zhizni-i-sotsialno-ekonomicheskogo-razvitija-regiona.html (дата обращения: 21.03.2026).
7. Симонова Е.А. Городская среда, дружественная к детям: анализ и оценка (на примере г. Екатеринбурга): магистерская диссертация. Екатеринбург: УрФУ, 2019. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78040/1/m_th_e.a.simonova_2019.pdf (дата обращения: 21.03.2026).
8. Гмошинская М.В. Установление контакта между матерью и ребёнком при грудном, смешанном и искусственном вскармливании // Лечащий врач. 2011. № 8. URL: https://www.lvrach.ru/2011/08/15435257 (дата обращения: 26.03.2026).

References

1. Shpakovskaya L.L. Gorodskaya infrastruktura zaboty o detyakh: real'nyye i ideal'nyye prostranstva [*Urban child care infrastructure: real and ideal spaces*]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/gorodskaya-infrastruktura-zaboty-o-detyah-realnye-i-idealnye-prostranstva (date accessed: 21.03.2026).
2. Dyachkova E.A. Printsipy formirovaniya komfortnoy sredy dlya lyudey s detskimi kolyaskami [*Principles of forming a comfortable environment for people with baby strollers*]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/printsipy-formirovaniya-komfortnoy-sredy-dlya-lyudey-s-detskimi-kolyaskami (date accessed: 21.03.2026).
3. Tishevskaya I.A. Vliyaniye materinskikh strategiy utesheniya na psikhicheskoye razvitiye mladentsev [*The influence of maternal soothing strategies on the mental development of infants*]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-materinskih-strategiy-utesheniya-na-psihicheskoe-razvitie-mladentsev (date accessed: 21.03.2026).
4. Metod kenguru. Prakticheskoye rukovodstvo [*Kangaroo method: a practical guide*] / Vsemirnaya organizatsiya zdravookhraneniya, Departament reproduktivnogo zdorov'ya i issledovaniy. – Zheneva: VOZ, 2003. – 54 p. URL: https://slingopark.com/media/userfiles/source/·····/KMC_rus.pdf (date accessed: 21.03.2026).
5. Mushkin A.Yu., Ulrikh E.V., Zuev I.V. Biomekhanika pozvonochnika v norme i pri patologicheskikh sostoyaniyakh: osnovnyye aspekty issledovaniy [*Spine biomechanics in normal and pathological conditions: main aspects of research*]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/biomehanika-pozvonochnika-v-norme-i-pri-patologicheskih-sostoyaniyah-osnovnye-aspekty-issledovaniy (date accessed: 26.03.2026).
6. Boger T.N. Sotsial'naya infrastruktura kak komponent kachestva zhizni i sotsial'no-ekonomicheskogo razvitiya regiona [*Social infrastructure as a component of quality of life and socio-economic development of the region*]. URL: http://scienceproblems.ru/sotsialnaja-infrastruktura-kak-komponent-kachestva-zhizni-i-sotsialno-ekonomicheskogo-razvitija-regiona.html (date accessed: 21.03.2026).
7. Simonova E.A. Gorodskaya sreda, druzhestvennaya k detyam: analiz i otsenka (na primere g. Yekaterinburga) [*Child-friendly urban environment: analysis and assessment (on the example of Yekaterinburg)*]: magisterskaya dissertatsiya. – Yekaterinburg: UrFU, 2019. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78040/1/m_th_e.a.simonova_2019.pdf (date accessed: 21.03.2026).
8. Gmoshinskaya M.V. Ustanovleniye kontakta mezhdu mater'yu i rebyonkom pri grudnom, smeshannom i iskusstvennom vskarmlivanii [*Establishing contact between mother and child during breastfeeding, mixed and artificial feeding*]. URL: https://www.lvrach.ru/2011/08/15435257 (date accessed: 26.03.2026).

УДК 687.256.5

С.М. Лаптева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

МОДЕЛИРОВАНИЕ КОРСЕТА НА ОСНОВЕ ЧЕРТЕЖЕЙ XVIII ВЕКА С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ CLO 3D

© С.М. Лаптева, 2026

В статье рассматриваются возможности применения цифрового моделирования для изучения исторического кроя одежды XVIII века. На основе опубликованных исторических лекал выполнено воссоздание корсетной конструкции в программе CLO 3D. Проанализированы особенности посадки изделий, а также способы воспроизведения исторического силуэта, характеризующегося уплощенной формой груди.
Ключевые слова: исторический костюм, корсет, моделирование одежды, цифровое проектирование, CLO 3D, исторический крой

S.M. Lapteva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
190068, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

MODELING OF A CORSET BASED ON 18TH-CENTURY DRAWINGS USING CLO 3D TECHNOLOGY

The article examines the possibilities of using digital modeling to study historical clothing patterns of the XVIII century. Based on published historical patterns, corset constructions were recreated in the CLO 3D program. The study analyzes the fitting characteristics and methods for reproducing the historical silhouette, which is distinguished by a flattened bust shape.
Keywords: historical costume, corset, garment modeling, digital design, CLO 3D, historical pattern

Исторический костюм является важным объектом изучения для современных дизайнеров одежды и исследователей моды. Технология создания одежды XVIII века отличается от современного конструирования. В ее основе лежит макетный метод, использование жестких корсетных элементов (металлических пластин и китового уса) для создания особой силуэтной формы. Одной из главных особенностей исторических моделей викторианского стиля является уплощение грудных желез и утяжка мягких тканей, достигаемое с помощью конструкции и формообразующих деталей корсета.

Наиболее известным и доступным источником исторических лекал европейского костюма является сборник «Patterns of fashion» Джанет Арнольд [1]. В своих работах она публикует точные чертежи деталей одежды, выполненные на основе анализа музейных экспонатов. Детали исторических костюмов представлены в масштабе 1/8 дюйма на клетку, что позволяет довольно точно воспроизводить и анализировать конструкцию (рис. 1).

Каждая конструкция такого костюма является уникальной, разработанной для конкретной фигуры с учетом мастерства портных и свойств материалов. Поэтому при переносе исторических лекал на современную типовую фигуру возникают неточности и дефекты посадки, связанные с различиями формы тела, осанки и распределения объемов [2].

Современные технологии цифрового моделирования предоставляют возможность изучать исторические конструкции без многократного изготовления макетных образцов. Одним из инструментов для таких задач является программа CLO 3D, позволяющая создавать лекала и оценивать посадку изделия на виртуальном аватаре.

В рамках исследования была поставлена задача воспроизведения корсетного лифа XVIII века по опубликованным иллюстрациям (см. рис.1). Чертеж был масштабирован и оцифрован. Детали выполнены на масштабной сетке, где сторона одной большой клетки соответствует 4 дюймам (≈10,16 см), каждая большая клетка разделена на 4×4 меньшие клетки со сторонами равными 1 дюйму (2,54 см) [3]. После масштабирования лекала были использованы для виртуальной сборки корсетной конструкции. Для проверки посадки корсета, параметры виртуального аватара в CLO 3D были заданы с учетом размеров исторического корсета (рис. 2). Обхват груди с учетом утяжки по корсету составил 88 см,

обхват талии -75 см, что соответствует примерным параметрам женской фигуры в корсете XVIII века [4] [5]. Обхват бедер в изделии с пышной юбкой по чертежу измерять не было необходимости в связи с особенностями модели.

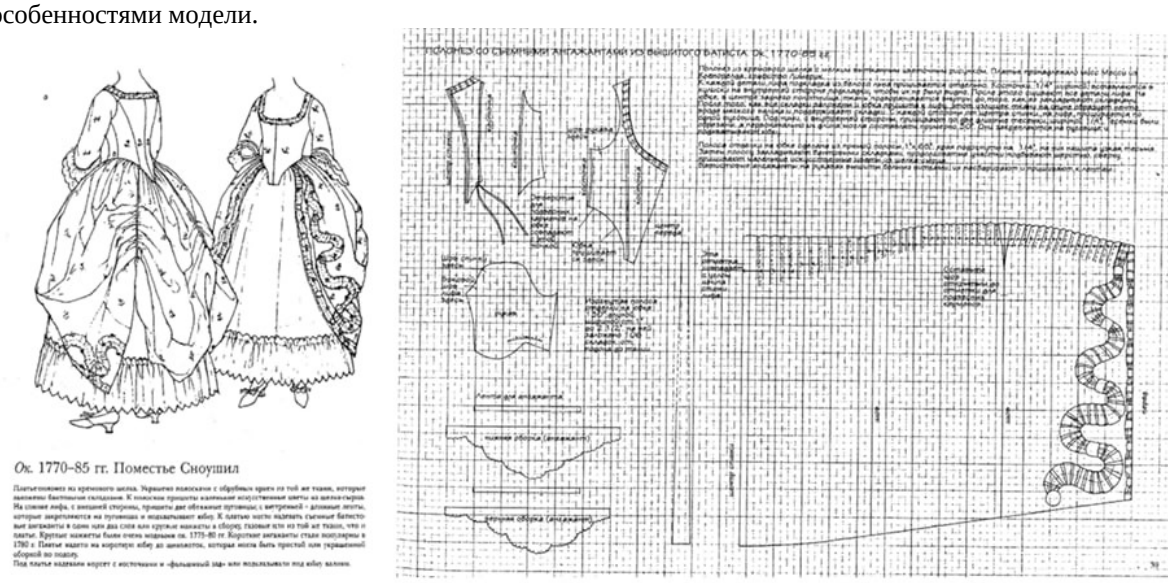


Рис.1. Конструкция платья XVIII века из сборника Janet Arnold

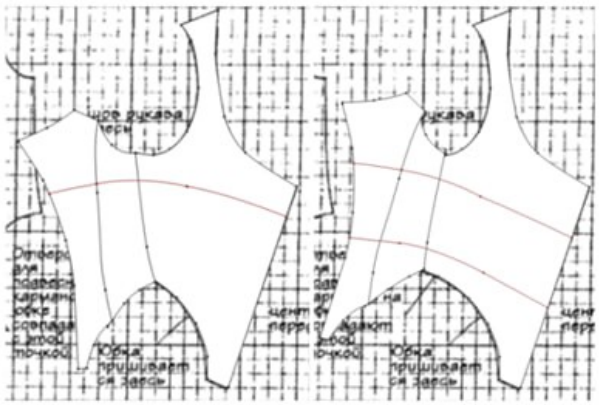


Рис.2. Измерение деталей исторического корсета

Несмотря на подбор основных параметров по груди и талии, виртуальная примерка продемонстрировала неудовлетворительную посадку изделия на современной фигуре (рис. 3). Этот результат связан с особенностями современной фигуры, которая не формировалась с детского возраста под воздействием жесткого корсетного каркаса.

Рис.3. Виртуальная примерка исторической конструкции на современной фигуре

Отличительной чертой исторического корсета является уменьшение и перераспределение объемов тела. Грудная клетка и мягкие ткани в области груди уплощаются, а силуэт приобретает жесткую коническую форму. В отличие от современной одежды, где формообразование достигается за счет расчета растворов вытачек и их последующего моделирования, в исторических изделиях необходимая форма создавалась с помощью утяжки, членений и натяжения материалов. Для дальнейшего анализа на этом же аватаре выполнена развертка фигуры по линиям корсета с использованием инструмента 3D Pen. Полученные таким образом лекала отличаются от исторических конфигурациями линий и пропорциями деталей, особенно на детали спинки. Сравнение чертежей методом наложения продемонстрировано на рис. 4.

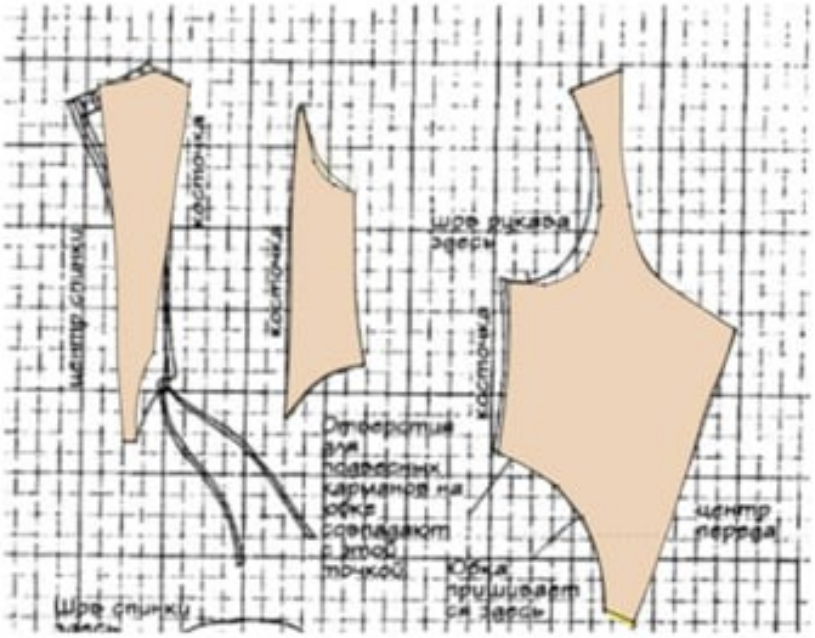


Рис.4. Сравнение чертежей исторических и полученных лекал

В CLO 3D аватар по умолчанию имеет анатомически естественные пропорции, что не позволяет напрямую уплощать или приподнимать область грудных желез. Чтобы частично повторить поведение мягких тканей под воздействием корсета, к аватару был применен режим Soft Body. Это позволило добиться частичной деформации груди, ее уплощения и утяжки до нужного размера. Дополнительно была уменьшена высота груди на аватаре, чтобы имитировать ее приподнятое положение. В XVIII веке уменьшение обхвата талии и груди в корсете могло достигать 5-10 см в зависимости от конструкции и индивидуальных особенностей [5]. В современных же корсетных изделиях используют среднюю утяжку 2-5 см для обеспечения комфорта и безопасности при эксплуатации. Для получения умеренной утяжки, ширина деталей по боковым швам и рельефам была пропорционально уменьшена с каждой стороны от 0,3 до 0,5 см, что в сумме позволило уменьшить общий обхват изделия с сохранением исходных пропорций кроя. Это позволило создать дополнительное натяжение материала на фигуре.

Анализ проводился в двух состояниях: до изменения формы фигуры под воздействием корсета и после него. Изменения физико-механических свойств материала позволило приблизить его к корсетным. Коэффициент растяжимости (Stretch) по основе и утку был уменьшен с 40% до 10. Это обеспечило необходимое облегание: обхват груди уменьшился с 88 до 84 см, обхват талии с 75 до 73 см. С учетом результатов виртуальной примерки готовый размер изделия должен составлять: Ог = 88 см; $О_т$ = 75 см. Соответственно, параметры исходного манекена следует подбирать по обхвату груди 92 см и по обхвату талии 77 см. Для оценки посадки изделия использована карта натяжения ткани (stress map), которая позволяет визуализировать участки повышенного напряжения при утяжке (рис. 5, 6) и итоговую посадку изделия (рис.7).

Анализ карт натяжения показал, что основное напряжение возникает в области груди и талии. В верхней части конструкции наблюдается уплощение формы груди, характерное для силуэта XVIII века необходимое в корсетной конструкции. Величина наибольшего напряжения составляет 60 - 70 мм рт. столба, что соответствует компрессионному давлению, оказываемому на тело человека меньше допустимых величин давления при эксплуатации корсетных и компрессионных изделий бытового назначения [7].

Рис.5. Карта натяжения ткани корсета до корректировки

Рис.6. Карта натяжения ткани корсета после изменения ширины деталей и применения режима Soft Body

Рис. 7. Итоговая посадка корсетного лифа после корректировки конструкции и параметров материала

Проведенные эксперименты подтверждают, что технологии цифрового моделирования в CLO 3D могут служить эффективным инструментом для анализа и изучения исторического кроя, как для типовых, так и для индивидуальных фигур. Виртуальная примерка и инструменты 3D моделирования позволяют выявить различия в посадке изделия по оригинальным лекалам на современную фигуру, выполнить посадку исторического кроя в трехмерном пространстве, работать с утяжкой, а также оценить влияние конструкции на форму отдельных участков тела. Полученные результаты могут быть использованы при дальнейших реконструкциях исторического костюма и в научных работах,

посвященных эволюции методов конструирования одежды. Использование инструментов цифрового моделирования, таких как Soft Body и карты натяжения ткани, позволяют оценить степень компрессионного воздействия корсета и приблизить виртуальную реконструкцию к реальным условиям эксплуатации. Полученные данные о распределении напряжений в материале и итоговой посадке изделия могут быть использованы в образовательных и научных проектах, посвящённых эволюции методов конструирования одежды. Исследование подтверждает, что цифровые технологии становятся неотъемлемой частью анализа и реконструкции исторического костюма, открывая новые возможности для научных и прикладных разработок в области моды и дизайна.

Научный руководитель: доцент кафедры конструирования и технологии швейных изделий, кандидат технических наук, доцент Сафронова М.В.

Scientific adviser: Associate Professor of Sewing Products Design and Technology Department, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor Saronova M.V.

Список литературы

1. Арнольд, Дж. *Patterns of Fashion 1: Женские платья и особенности их конструкции. Ок. 1660–1860 гг.* [Электронный ресурс]. URL: https://psv4.userapi.com/s/v1/d/WlbieRdsKmnk3uamglqlCFxFvl0GYnzg88x6R5pUV NGkMHw6NxR1Txt239OV7ULTGkypkLcvgHAvBzjsqrCTm4YaFXsZg0DGXF9D9YzwHVCZgZVu/ Dzh_Arnold_zhenskie_platya_i_kroy_1660-1860_gg.pdf (дата обращения: 08.02.2026).
2. Лаптева, С. М., Сафронова, М. В. Сравнительное исследование пропорций женского тела XVI и XXI веков с применением технологий 3D-моделирования (Clo3D) [Электронный ресурс] // В сборнике: Лёгкая промышленность: проблемы и перспективы. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Омск, 2025. С. 215–223. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=88776436 (дата обращения: 09.03.2026).
3. Дюйм // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: https://bigenc.ru/c/diuim-f9babf (дата обращения: 18.03.2026).
4. «Золотой» стандарт // Эстетический гид [Электронный ресурс]. URL: https://www.estetic-gid.ru/zdorovye/zolotoy-standart (дата обращения: 18.03.2026).
5. Миф об осиной талии: как Валери Стил разоблачила легенды о железных корсетах и почему 46 см — это выдумка // Lady.Pravda.ru [Электронный ресурс]. URL: https://lady.pravda.ru/articles/fashion/6421-corset-history-and-culture (дата обращения: 20.03.2026).
6. 6.Стил, В. Корсет [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека открытого доступа «КиберЛенинка». URL: https://cyberleninka.ru/article/n/v-stil-korset/viewer (дата обращения: 21.03.2026).
7. Назаревич М. С. Проектирование женских трикотажных изделий с прогнозированием уровня компрессионного воздействия: автореф. дис. ... канд. техн. наук. — СПб., 2019. — 16 с.

References

1. Arnold, J. Patterns of Fashion 1: Women's Dresses and Features of Their Construction. Circa 1660–1860 [Online]. Available at: https://psv4.userapi.com/s/v1/d/WlbieRdsKmnk3uamglqlCFxFvl0GYnzg88x6R5pUVN GkMHw6NxR1Txt239OV7ULTGkypkLcvgHAvBzjsqrCTm4YaFXsZg0DGXF9D9YzwHVCZgZVu/ Dzh_Arnold_zhenskie_platya_i_kroy_1660-1860_gg.pdf (Accessed: 8 February 2026).
2. .Lapteva, S. M., Safronova, M. V. Comparative Study of Female Body Proportions of the 16th and 21st Centuries Using 3D Modeling Technologies (Clo3D) [Online]. In: Light Industry: Problems and Prospects. Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference. Omsk, 2025, pp. 215–223. Available at: https://elibrary.ru/item.asp?id=88776436 (Accessed: 9 March 2026).
3. Inch // Great Russian Encyclopedia [Online]. Available at: https://bigenc.ru/c/diuim-f9babf (Accessed: 18 March 2026).
4. «Golden» Standard // Esthetic Guide [Online]. Available at: https://www.estetic-gid.ru/zdorovye/zolotoy-standart (Accessed: 18 March 2026).
5. The Myth of the Wasp Waist: How Valerie Steele Debunked the Legends of Iron Corsets and Why 46 cm Is a Fiction // *Lady.Pravda.ru* [Online]. Available at: https://lady.pravda.ru/articles/fashion/6421-corset-history-and-culture (Accessed: 20 March 2026).
6. Steele, V. *Corset* [Online] // Open-access scientific electronic library «CyberLeninka». Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/v-stil-korset/viewer (Accessed: 21 March 2026).
7. Nazarevich, M. S. (2019). Design of women's knitwear with prediction of compression levels: Ph.D. thesis abstract. St. Petersburg.

УДК 687.157:633.18(664)

Муана Сиа Агнес, Т Б Нессирио

Санкт-петербургский государственный университет промышленный технологии и дизайн
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБОСНОВАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ОДЕЖДЫ ДЛЯ РИСОВОДОВ В СЬЕРРА-ЛЕОНЕ

© Муана Сиа Агнес, Т Б Нессирио, 2026

В статье рассматривается необходимость создания современной, специально разработанной рабочей одежды для рисоводов Сьерра-Леоне. Учитываются климатические и сельскохозяйственные условия, обосновывается необходимость вмешательства, предлагаются дизайнерские решения. и предлагает конкретные варианты защиты.
Ключевые слова: рисоводы Сьерра-Леоне, защитная одежда для фермеров, сельскохозяйственный рабочий, эргономика

Muana Agnes Sia, T.B. Hessirio

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

JUSTIFICATION FOR MODERN WORKWEAR FOR RICE FARMERS IN SIERRA LEONE

The case for modern, purpose-designed work wear for Sierra Leone's rice farmers is examined. The climatic and agricultural context were considered, justifying the need for intervention, proposes design solutions, and offers concrete options for protection.
Key words: Sierra Leone rice farmers, farmer protective clothing, agricultural worker, ergonomics

Рис является краеугольным камнем экономики и рациона питания в Сьерра-Леоне, представляя собой основной продукт питания для населения и важный источник дохода для сельских домохозяйств. В рисоводстве занято сотни тысяч жителей Сьерра-Леоне, причём женщины составляют большинство сельскохозяйственной рабочей силы. Рис занимает более половины обрабатываемых земель страны, от внутренних болотистых долин на востоке до холмистых районов на севере. Хороший урожай риса означает, что дети едят, семьи экономят, а общины процветают.

Но фермеры, благодаря которым это стало возможным, работают в сложных условиях. Климат Сьерра-Леоне беспощаден: температура регулярно превышает 35°с высокая влажность, а дожди, когда они начинаются, обрушиваются с невероятной силой. Географическое расположение рисоводческих хозяйств различается по всей стране. В прибрежных районах фермеры работают на мангровых болотах, осваивая земли от засоления благодаря накопленным поколениями знаниям. Во внутренних долинах они строят сложные системы дамб и каналов для управления пресной водой. В северных болотистых районах они сажают рис на тяжёлых глинистых почвах, которые удерживают воду подобно бассейну. Каждый из этих районов имеет собой свои особые трудности, но все они обладают общими чертами: высокая температура и влажность, множество насекомых и другие неблагоприятные факторы, которые способствуют сильному износу одежды.

Возникает простой вопрос: что носят наши фермеры, выполняя эту важную работу. Ответ для большинства – то, что им удаётся найти (рисунок 1). Старая одежда, пожертвованные вещи из хлопчатобумажной ткани, никак не предназначенные для рисоводов. Это не критика выбора фермеров, они работают в том, что у них есть. Дело в том, что одежда, которая у них есть, недостаточно удобна, потому что старая хлопчатобумажная ткань не защищает от воды, грязи, острых инструментов, пестицидов или укусов змей, которые часто встречаются на рисовых фермах в Сьерра-Леоне.

Климат Сьерра-Леоне создаёт три основных проблемы для сельскохозяйственных рабочих.

Во-первых, жара. В сухой сезон (с февраля по апрель) температура резко повышается. Солнце палит с такой интенсивностью, что солнечные ожоги настигают за несколько часов. Фермеры, работающие в открытых полях, не имеют никакой защиты – ни тени, ни укрытия, кроме одежды.

Рис 1. Рисоводы надевают изделия из хлопчатобумажной ткани для обработки земли

Во-вторых, влажность. Даже при неэкстремальных температурах воздух содержит влагу. Пот не может эффективно испаряться. Одежда пропитывается влагой за считанные минуты и остаётся влажной в течение нескольких часов. Это не только вызывает дискомфорт, но и ускоряет разрушение ткани, создавая условия для грибковых инфекций и проблем с кожей.

В-третьих, дожди (май-октябрь). Когда наступает сезон дождей, он наступает внезапно и надолго, около 6 месяцев. Ливни заливают все вокруг за считанные минуты. Фермеры, оказавшиеся в полях, остаются без крова. Они продолжают работать, в одежде, которая становится тяжёлой, холодной и неприятной на ощупь, потому что рис не ждёт никого.

Изменение климата усугубило все три проблемы. Теперь осадки выпадают менее предсказуемо, а это значит, что фермеры должны быть готовы работать в любых условиях и в любое время. Длительные засушливые периоды увеличивают воздействие солнечных лучей. Более интенсивные ливни означают, что фермеры проводят больше времени в мокрой одежде.

Основное обоснование для разработки современной рабочей одежды для рисоводов заключается в следующем.

1. Защитная функция. В Сьерра-Леоне рисоводство преимущественно ведётся на заболоченных землях, что предполагает длительное воздействие воды, грязи и палящего экваториального солнца. Фермеры часами бродят по затопленным полям, наклоняясь и приседая, чтобы пересаживать рассаду или собирать урожай. Такая среда подвергает их целому ряду опасностей, для защиты от которых специально разработана современная одежда. Одежда, предназначенная для работы в тропиках, способна отводить тепло благодаря воздухопроницаемости, отводу влаги и вентиляции — свойствам, практически полностью отсутствующим в традиционной хлопчатобумажной или бывшей в употреблении синтетической одежде.

Традиционная хлопчатобумажная одежда, намокнув, становится тяжёлой, натирает кожу и сохнет часами, создавая благоприятную среду для грибковых инфекций и дискомфорта. В отличие от неё, современная сельскохозяйственная рабочая одежда должна изготавливаться из быстросохнущих, дышащих материалов, которые отводят влагу от тела, снижая риск кожных заболеваний и регулируя температуру тела в условиях сильной жары.

2. Эргономическая эффективность. Современный дизайн, обеспечивающий свободу движений, должен учитывать необходимость движений рук и ног, чего можно достичь с помощью эластичных вставок, снижающих физическую нагрузку во время подготовки почвы, посева, прополки и сбора урожая. Также рекомендуется использовать усиленные наколенники для амортизации ударов, позволяющие фермерам работать дольше и с меньшей усталостью.

3. Экономическая долговечность. Хотя современные материалы со специальными свойствами стоят дороже, чем простые хлопчатобумажные ткани, они служат значительно дольше и обеспечивают больший комфорт и безопасность.

На основе исследований, наблюдений и консультаций с фермерами в районах Кенема и Бомбали, мы предлагаем две концепции дизайна, специально разработанные с учётом условий выращивания риса в Сьерра-Леоне. Одежда должна быть немного свободной, чтобы обеспечить неограниченную свободу движений рук и ног, позволяя выполнять приседания и работу серпом. Это отправные точки для обсуждения и разработки, а не конечные продукты.

Для сухого сезона (с ноября по апрель) необходима другая одежда: рубашки с длинными рукавами и застёжками на пуговицы и петли. Воротник необходим для дополнительной защиты шеи. Брюки с усилением на коленях обеспечивают прочность и комфорт при работе на коленях, например, при прополке или посадке. Ключевые характеристики должны включать защиту от солнца UPF 30 или выше, влагоотводящие свойства для поддержания сухости тела и воздухопроницаемость во время физической активности. Рекомендуется использовать лёгкую, дышащую ткань, возможно, смесь хлопка и полиэстера, поскольку она обеспечивает эластичность без ущерба для прочности.

Для сезона дождей (с мая по ноябрь) рекомендуется использовать водонепроницаемый дождевик, полностью закрывающий тело, брюки с усиленными швами, регулируемый капюшон на шнурках, два внутренних кармана, расположенных на груди, для хранения ценных вещей, которые должны оставаться сухими. Характеристики должны включать в себя полный набор функций. Застёжка-молния под ветрозащитной планкой, регулируемые манжеты для защиты от воды и вентиляционные отверстия для циркуляции воздуха. Брюки заправляются в ботинки с гетрами, защищающими от пиявок. В передних карманах можно хранить перчатки или небольшие инструменты, когда они не используются. Небольшая светоотражающая полоска на уровне груди, невидимая сзади при дневном свете, отражает свет ранним утром или вечером, обеспечивая дополнительную безопасность, которой нет в обычной одежде.

На рисунке 2 представлена схема рекомендуемого комплекта одежды для рисоводов.

Рис. 2. Структура рекомендуемого комплекта одежды рисовода (1 - головной убор с защитой шеи; 2 - рубашка/куртка с вентиляцией в течение обоих сезонов; 3 – перчатки; 4 - брюки; 5 - защитная обувь)

Список литературы

1. Биннс Т., Бейтман Дж. Сельские средства к существованию и продовольственная безопасность: долгосрочные выводы из восточной провинции Сьерра-Леоне // Географические исследования. 2017. Том

55, № 2. С. 156-165.Текст: электронный // Кибер Ленинка: [сайт] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Government+of+Sierra+Leone.+Reports+on+agricultural+production+and+rice+production%2C+focusing+on+the+role+of+rice+in+ensuring+national+food+security+and+the+livelihoods+of+the+rural+population.&btnG= (дата обращения: 01.04.2026).
2. Пол Р. Исследования в области защитной одежды и эргономики для сельского хозяйства. Исследования дышащей, быстросохнущей и прочной рабочей одежды для тропических сельскохозяйственных условий // John Wiley and Sons. 2019. Текст: электронный // Кибер Ленинка: [сайт] URL: https://www.cabidigitallibrary.org/doi/full/10.5555/20183058770 (дата обращения: 0 1.04.2026).
3. Андриессе В., Фреско Л.О. Материалы по системам выращивания риса, тропическому земледелию и условиям труда фермеров в Западной Африке // Сельское хозяйство, экосистемы и окружающая среда. 1991. Том 33, № 4. С. 377-395. Текст: электронный // Кибер Ленинка: [сайт] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=+Materials+on+rice+cultivation+systems%2C+tropical+agriculture%2C+and+working+conditions+for+farmers+in+West+Africa.&btnG (дата обращения: 01.04.2026).
4. Йила К.М., Сиаффа М.Л., Гбоку М.С., Лебби М.С., Камара Ли. Источники метеорологических и сельскохозяйственных климатических данных для Сьерра-Леоне. Данные о сезонных закономерностях осадков, влажности и температурных условиях, влияющих на производство риса // Атмосферные и климатические науки. 2023. Том 13, № 1. С. 19-43. Текст: электронный // Кибер Ленинка: [сайт] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Sources+of+meteorological+and+agricultural+climate+data+for+Sierra+Leone.+Data+on+seasonal+patterns+of+precipitation%2C+humidity%2C+and+temperature+conditions+affecting+rice+production.&btnG= (дата обращения: 02.04.2026).
5. Рисоводы подвергаются опасности воздействия искусственного интеллекта Sankoh без надлежащей защитной одежды // Environment International. 2016.Текст: электронный // Кибер Ленинка: [сайт] URL: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27316626/ (дата обращения: 02.04.2026).

References

1. Binns T., Bateman J. Rural Livelihoods and Food Security: Long-Term Findings from Eastern Province of Sierra Leone // Geographical Research. 2017. Vol. 55, No. 2. pp. 156-165. Text: electronic // Cyber Leninka: [site] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Government+of+Sierra+Leone.+Reports+on+agricultural+production+and+rice+production%2C+focusing+on+the+role+of+rice+in+ensuring+national+food+security+and+the+livelihoods+of+the+rural+population.&btnG= (accessed: 01.04.2026).
2. Paul R. Research in protective clothing and ergonomics for agriculture. Research on breathable, quick-drying and durable workwear for tropical agricultural conditions // John Wiley and Sons. 2019. Text: electronic // Cyber Leninka: [site] URL: https://www.cabidigitallibrary.org/doi/full/10.5555/20183058770 (accessed: 01.04.2026).
3. Andriesse V., Fresco L.O. Materials on rice cultivation systems, tropical agriculture and working conditions for farmers in West Africa // Agriculture, ecosystems and environment. 1991. Vol. 33, No. 4. Pp. 377-395. Text: electronic // Cyber Leninka: [site] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=+Materials+on+rice+cultivation+systems%2C+tropical+agriculture%2C+and+working+conditions+for+farmers+in+West+Africa.&btnG (accessed: 01.04.2026).
4. Yila K.M., Siaffa M.L., Gboku M.S., Lebby M.S., Kamara Lee. Sources of meteorological and agricultural climate data for Sierra Leone. Evidence on seasonal patterns of precipitation, humidity, and temperature conditions affecting rice production // Atmospheric and climate sciences. 2023. Vol. 13, No. 1. pp. 19-43. Text: electronic // Cyber Leninka: [site] URL: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Sources+of+meteorological+and+agricultural+climate+data+for+Sierra+Leone.+Data+on+seasonal+patterns+of+precipitation%2C+humidity%2C+and+temperature+conditions+affecting+rice+production.&btnG= (accessed: 02.04.2026).
5. Rice farmers are exposed to the impact of Sankoh artificial intelligence without proper protective clothing // Environment International. 2016. Text: electronic // Cyber Leninka: [site] URL: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27316626/ (accessed: 02.04.2026).

УДК 687.122

К.С. Плохова, М.А. Труевцева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РАЗРАБОТКА АССОРТИМЕНТА ЖЕНСКИХ КОСТЮМОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРАНСФОРМАЦИИ ДЛЯ ИСПОЛНЕНИЯ РУССКИХ НАРОДНЫХ ТАНЦЕВ

© К.С. Плохова, М.А. Труевцева, 2026

В работе проведен анализ принципов проектирования женского костюма для исполнения русских народных танцев. Установлено, что костюм создается на основе исторического народного костюма и вдохновляется идеями народных промыслов. Для нижегородской области основные народные промыслы – это хохломская роспись с золотисто-красной гаммой, городецкая роспись с яркими цветочными и жанровыми мотивами, золотое Арзамасское шитье. Проведен анализ костюмов коллективов для исполнения народных танцев и выявлены общие тенденции. Проведен анализ материалов и отделок. Рассмотрены возможные элементы трансформации костюма. Разработаны модели-предложения двух комплектов костюмов с элементами трансформации для исполнения русских народных танцев.
Ключевые слова: женский костюм, материалы, отделка, элементы трансформации, модели-предложения.

K.S. Plokhova, M.A. Truevtseva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DEVELOPMENT OF A RANGE OF WOMEN'S COSTUMES WITH ELEMENTS OF TRANSFORMATION FOR THE PERFORMANCE OF RUSSIAN FOLK DANCES

The paper analyzes the principles of designing a women's costume for performing Russian folk dances. It is established that the costume is created on the basis of historical folk costume and is inspired by the ideas of folk crafts of the region. For the Nizhny Novgorod region, these are Khokhloma paintings with a golden-red scale, Gorodetsky paintings with bright floral and genre motifs, and gold Arzamas embroidery. The analysis of costumes of groups for performing folk dances is carried out and general trends are revealed. An analysis of materials and finishes was carried out. Possible elements of costume transformation are considered. The models have been developed-proposals for two sets of costumes with elements of transformation for performing Russian folk dances.
Keywords: women's costume, materials, finishes, transformation elements, models-suggestions.

Современный сценический костюм для исполнения русских народных танцев создается на основе исторического народного костюма, вдохновляется сюжетами, орнаментом и колористическим исполнением продуктов народных промыслов. Данная работа выполняется по специальному заказу хореографического коллектива "Фантазеры" (Нижегородская область). Это определило географическую направленность исследования: основное внимание было уделено одежде женщин Нижегородской губернии и декоративно-прикладным изделиям народных промыслов, характерным для региона: хохломская роспись с золотисто-красной гаммой, городецкая роспись с яркими цветочными и жанровыми мотивами, золотое Арзамасское шитье. Выбор конкретных промыслов помогает зрителю понять принадлежность костюма к определенной губернии. Изучение этих источников позволяет выявить аутентичные детали, которые могут быть органично интегрированы в современные сценические образы, сохраняя узнаваемость и региональный колорит. Выбираются те промыслы, которые можно художественно оформить, то есть применить в костюме.

Женские наряды Нижегородской губернии были весьма разнообразны, но общим предметом одежды была рубаха. Она изготавливалась преимущественно длиной до середины голени или до пят, из домотканого холста. Считалось, что именно рубаха защищает человека от порчи, сглаза и злых духов, поэтому те места, через которые нечистая сила могла «навредить», а это ворот, грудь, рукава и низ изделия, украшались вышивкой, к выбору и исполнению которой подходили очень тщательно. Самым опасным местом считался воротник, так как, по поверью, именно вверх душа покидала тело человека.

Поэтому воротник более всего украшался вышивкой. Впоследствии эта традиция выросла в появление новых украшений у знати, которые назывались ожерельями или оплечьями.

Поверх рубахи женщины надевали сарафан. Долгое время женщины носили старинный распашной косоклинный сарафан (рис. 1). Он был наиболее популярен на севере губернии, где жили старообрядцы. Праздничные сарафаны изготавливали из шелка и парчи, с длинным рядом дутых пуговиц по переду. Позднее изделия перестали делать распашными и украшали их цветной тесьмой, которая имитировала застежку.

Рисунок 1 – Девушка в косоклинном сарафане

Рисунок 2 - Женский праздничный костюм

Рисунок 3 – Женский костюм южной части Нижегородской губернии

Дополнялись сарафаны изделием, называвшимся в Нижегородской губернии епанечкой или душегреей – короткое нагрудное распашное одеяние, с подкладкой, стеганой с утепляющим материалом. Изготавливалась епанечка из шелка, бархата, плиса и парчи, украшалась полосками позумента, бахромой и меховой опушкой. Отличительная особенность Нижегородской епанечки – золотое шитье. Пример епанечки с золотой вышивкой представлен на рис. 2.

Костюм с сарафаном преобладал на севере и центре губернии. На юге женщины носили «юбочный костюмчик» (рис. 3). Такой костюм включал в себя: рубаху, поневу, чулки, обувь, передник, головной убор.

Важную роль играл головной убор. По богатству головного убора судили о достатке семьи, его бережно хранили и передавали по наследству. Головные уборы украшались жемчугом, стеклярусом, бисером, золотыми и серебряными нитями. В будние дни женщины носили платки. Девушки надевали на голову повязки или атласные ленты, такие повязки назывались «воля».

Особого внимания заслуживают те виды народного творчества, которые обладают высокой декоративной выразительностью, устойчивой символикой и возможностью адаптации к текстилю. Именно поэтому для целей настоящей работы наибольший интерес представляют золотое Арзамасское шитьё, Городецкая роспись и Хохломская роспись.

Хохломская роспись появилась в XVII веке, в глухих деревнях за Волгой. Роспись начинается с выбора красок. К ним мастера применяют особые требования, ведь при нагревании некоторые пигменты выгорают. Для хохломы используют термостойкие краски: сажу, киноварь, охру и другие. Главными цветами, которые делают хохломскую роспись узнаваемой, считаются чёрный, золотой и красный. Остальные применяют, чтобы оживить узор.

Основа рисунка в хохломской росписи — растительный орнамент. Стебли, плоды, листья и цветы переплетаются на поверхности предметов и делают их нарядными. Пример посуды, украшенной хохломской росписью, представлен на рис. 4.

Первоначально городецкие мастера занимались изготовлением мебели и предметов быта из дерева, таких как сундуки, прялки, ставни и различные мелкие утилитарные изделия. Однако для придания этим изделиям дополнительной художественной ценности, их стали украшать росписью.

Городецкая роспись (рис. 5) славится своей сюжетной и орнаментальной насыщенностью. В ней можно выделить два главных направления: сюжетную роспись и орнаментальную роспись. Основным элементом сюжетной росписи являются сцены из повседневной жизни и народные образы. Наиболее популярными темами были изображения праздников, ярмарок, чаепитий, гуляний, сцен охоты и свадебных церемоний. Орнаментальная роспись включает в себя богатые растительные и

геометрические мотивы. Одним из наиболее популярных элементов был так называемый "городецкий цветок" — крупный, яркий цветок с изогнутыми лепестками, выполненный в насыщенных цветах.

Рис. 4. Посуда с хохломской росписью

Рис. 5. Городецкая роспись

Первоначально городецкие мастера занимались изготовлением мебели и предметов быта из дерева, таких как сундуки, прялки, ставни и различные мелкие утилитарные изделия. Однако для придания этим изделиям дополнительной художественной ценности, их стали украшать росписью.

Городецкая роспись славится своей сюжетной и орнаментальной насыщенностью. В ней можно выделить два главных направления: сюжетную роспись и орнаментальную роспись. Основным элементом сюжетной росписи являются сцены из повседневной жизни и народные образы. Наиболее популярными темами были изображения праздников, ярмарок, чаепитий, гуляний, сцен охоты и свадебных церемоний. Орнаментальная роспись включает в себя богатые растительные и геометрические мотивы. Одним из наиболее популярных элементов был так называемый "городецкий цветок" — крупный, яркий цветок с изогнутыми лепестками, выполненный в насыщенных цветах.

Городецкая роспись отличается яркостью и насыщенностью цветов. Традиционная палитра включает в себя красные, синие, зелёные, жёлтые, оранжевые и белые цвета. Эти цвета создают выразительные контрасты, что делает роспись визуально привлекательной и легко узнаваемой.

Культура Арзамаса – прежде всего православная культура. В нем было два женских монастыря – Николаевский и Алексеевский, среди монахинь и послушниц, которых было много мастериц-золотошвей. Именно женские монастыри создали и укрепили традицию золотной вышивки, стали центрами изящного искусства на Руси. Пример изделий с золотной вышивкой представлен на рисунке 6.

Вышивая, женщины всегда молились. Они просили благословения на каждый стежок вышивки. Рисунок для вышивки делали художники-иконописцы. Золотное шитьё требует особого фона. Часто для него использовали не только тяжёлые, пышные ткани - бархат, но и яркие шёлковые материи, а также кисею, шерсть.

Рис. 6. Наряд, украшенный золотым Арзамасским шитьем

Таким образом, хохломская и городецкая роспись, а также золотая Арзамасская вышивка являются ключевыми ремеслами Нижегородской области с устойчивой символикой, яркой палитрой и

орнаментикой. Их объединяет высокая декоративная ценность, узнаваемость и глубокая связь с региональной культурой.

Богатство мотивов и цветовых решений этих ремесел обеспечивают надежную основу для адаптации в сценическом костюме: интеграция этих элементов создает выразительный, аутентичный образ, соответствующий художественным задачам целевого коллектива.

Анализ сценических костюмов различных коллективов. Изучение существующего ассортимента сценических костюмов разных фольклорных коллективов предполагает рассмотрение профессиональных постановок через фото- и видеоматериалы выступлений. В первую очередь следует обратить внимание на те элементы, которые в большей степени влияют на комфорт и удобство танца. К таким элементам относятся: форма рукава, наличие и расположение клиньев, разрезов, эластичных вставок, особенности посадки по фигуре и длина юбки. В результате можно сделать выводы о том, какие конструктивные приёмы наиболее эффективны для обеспечения функциональности, а какие создают неудобства или ограничивают хореографию.

Параллельно проанализируем, какие традиционные формы и детали сохраняются в сценической версии, а какие упрощаются, стилизуются или заменяются в угоду зрелищности, динамики или технологичности. Это позволяет проследить логику адаптации исторического костюма под требования современной сцены: усиление цветового контраста, укрупнение орнамента для лучшей видимости из зала, упрощение сложных традиционных конструкций в пользу подвижности и т.п.

Примеры костюмов существующих коллективов представлены на рис. 7 и 8.

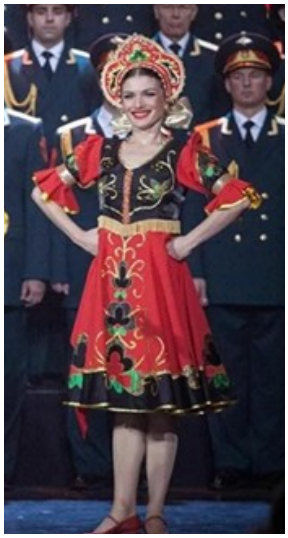


Рис. 7. Костюм ансамбля песни и пляски российской армии имени А. В. Александрова

Рис.8. Костюмы Государственного ансамбля танца «Урал»

Для успешной интеграции нового костюма в существующий репертуар хореографического коллектива «Фантазеры» Нижегородской области необходимо провести комплексный анализ уже имеющегося ассортимента женских костюмов старшей танцевальной группы. Это позволит избежать дублирования силуэтов, цветовых решений и конструктивных приёмов, обеспечив при этом стилистическое и композиционное разнообразие сценического гардероба.

В ходе анализа рассмотрим такие параметры костюма, как: комплектность; силуэт; конструктивное членение; тип и длина рукава; форма и конструкция юбки; длина изделия; детали обработки; дополнительные элементы (передники, пояса, украшения); цветовое решение.

Существующий репертуар коллектива «Фантазеры» (рис. 9-14) характеризуется достаточным разнообразием силуэтов, конструктивных решений и цветовых палитр. Большинство костюмов выполнены в полуприлегающем или приталенном силуэте, имеют членение по линии талии и юбку покроя "солнце"; рукава варьируются от длинных с рюшами до коротких фонариков, что добавляет динамики. Застежка, как правило, в среднем шве спинки на тесьму-молнию. Широко используются детали, обогащающие зрительное восприятие: оборки, рюши, баски, воланы, пояса и передники. В качестве отделки часто используются настроченные узоры. Цветовое решение каждого костюма продумано символически, используются природные, сезонные и региональные ассоциации, а также элементы народных промыслов. Однако в текущем ассортименте присутствует множество однотипных решений, таких как преобладание платьев, кокошников в качестве головного убора и частое использование коротких рукавов, фонариков. Также в текущем репертуаре нет гибкого и модульного костюма, способного к трансформации. Целесообразно разработать костюм, в котором смена одной

детали (например, накидки, пояса или верхнего слоя) приводит к кардинальному визуальному обновлению образа

Рис. 9. Костюм для танца «Плясовая»

Рис. 10. Костюм для танца «Лебедь»

Рис. 11. Костюм для танца «Зимние забавы»

Рис. 12. Костюм для танца «Русская пляска»

Рис. 13. Костюм для танца «Хоровод»

Рис. 14. Костюм для танца «Кадриль»

Одним из основных этапов при проектировании сценического костюма является выбор основного материала. Именно основной материал определяет его внешний вид, тактильные свойства, долговечность и себестоимость.

Синтетический габардин зарекомендовал себя как наиболее универсальный и надежный базовый материал для сценических костюмов. Главное преимущество габардина – его исключительная стойкость к износу и трению. Кроме того, габардин практически не мнется, что позволяет танцору сохранять идеальное состояние костюма в течение всего концерта и во время быстрой смены костюма. Поверхность данного материала хорошо отражает свет от прожекторов, что повышает видимость костюмов для зрителей. Кроме того, габардин легко чистится.

Эффектный внешний вид создают такие ткани, как парча, атлас и органза. Они характеризуются гладкой, блестящей поверхностью. Однако они значительно менее износостойки и гораздо чаще подвержены истиранию и разрывам, особенно в местах с высокой механической нагрузкой. Поэтому их рекомендуется применять либо в виде мелких декоративных элементов, либо в качестве вставок на деталях из более прочной ткани.

Для пошива рубах и блузок часто рекомендуется поплин. Это плотная, но достаточно мягкая ткань, которая может быть изготовлена из 100% хлопка или хлопка в смеси с другими волокнами. Основные достоинства поплина – его гигиеничность, воздухопроницаемость и приятный гриф, что делает его комфортным в носке. Его целесообразно использовать для рубах, которые носятся реже или служат нижним слоем комплекта.

Прокладочные материалы для придания деталям упругости, сохранения формы и повышения прочности чаще всего используются на тканой или трикотажной основе, обладающей мягкостью и эластичностью. Клеевой материал на нетканой основе применяется в основном для зонального дублирования или для дублирования мелких деталей.

Выбор фурнитуры является одним из самых важных этапов проектирования сценического костюма. От фурнитуры напрямую зависит удобство и скорость переодевания, что очень важно в ситуации, когда приходится менять костюмы во время выступления в считанные минуты. Кроме того, надежность застежек должна гарантировать, что костюм не расстегнется во время выступления. Таким образом, при выборе фурнитуры для сценических костюмов отдается предпочтение таким решениям, которые сочетают в себе прочность, простоту в использовании и надежность.

Наиболее предпочтительным вариантом застежки является тесьма-молния. Она обеспечивает прочное соединение, при этом быстро и легко расстегивается и застегивается.

Шнуровка является традиционным элементом, возвращающимся в моду благодаря своему декоративному потенциалу. Главный ее недостаток – медленное переодевание. Шнуровку можно эффективно использовать в комбинации с другими видами застежек. Например, тесьма-молния может служить основной системой для надевания костюма, а шнуровка дополнительной, выполняющей функцию регулировки размера по фигуре.

Менее популярными видами застежки являются крючки и петли. Они удобны в использовании, но имеют серьезный недостаток – могут случайно расстегнуться во время энергичных движений, что делает их ненадежными для сценического использования.

Элементы отделки придают сценическому костюму его уникальность, передают культурный код и вызывают эмоциональный отклик у зрителя. Современный подход к отделке предполагает не слепое копирование исторических прототипов, а их интерпретацию, адаптированную под условия сценической эксплуатации. Это означает упрощение и укрупнение узоров для лучшей видимости.

Вышивка является одним из самых значимых элементов декора, напрямую связывающим костюм с традиционным народным искусством. Однако для сцены традиционная мелкая вышивка, требующая рассмотрения вблизи, становится неэффективной. Для массового производства костюмов более реалистичным решением является использование метода аппликации.

Применение печати, в частности цифровой, для имитации традиционной вышивки позволяет снизить затраты на производство, т.к. значительно сокращаются трудозатраты. Применение цифровой печати с помощью автоматизированного оборудования исключает необходимость трудоемкого соединения деталей или сложной подготовки вышивального оборудования. Процесс сводится к загрузке дизайна в программное обеспечение и запуску печати, что позволяет одному оператору обслуживать несколько устройств одновременно.

Мощным инструментом декорирования являются пайетки и бусины. Они создают эффект бликов и переливов, что особенно важно при работе с прожекторным светом.

Кроме того, в народном костюме традиционно широко используются простые, и эффективные элементы отделки, такие как атласные ленты и отделочная тесьма. Они могут использоваться для обозначения контуров, создания поперечных или вертикальных линий, добавления цветовых акцентов.

При разработке костюма для исполнения русских народных танцев необходимо выявить основные требования. Установлено, что строго регламентированных требований к женскому

танцевальному костюму нет. Но, отдавая дань истории, колени и зона декольте у девушек должны быть прикрыты. Одной из главных проблем является необходимость использования одного и того же костюма разными танцовщицами с разными размерными признаками. Для решения данного вопроса целесообразно применить элементы трансформации.

Разработка элементов трансформации костюма. Центральное место в системе трансформации занимают механизмы регулировки объема и длины костюма. Самый простой и эффективный способ регулировки размера талии – это использование эластичной тесьмы внутри пояса юбки или съемного пояса. Может использоваться кулиска. Тесьма позволяет компенсировать различия в обхвате талии, обеспечивая плотное и аккуратное прилегание костюма. Этот элемент является практически обязательным для любого универсального костюма, так как обхват талии у женщин имеет наибольшую изменчивость.

Еще одним элементом трансформации, позволяющим регулировать объем, могут служить вставки из эластичного материала. В качестве эластичного материала могут выступать ткани с вложением полиуретановых волокон или трикотаж с высокими упругими свойствами, например, ластичного переплетения (в частности, рибана или кашкорсе). Эти материалы хорошо растягиваются и легко возвращаются в исходную форму.

Часто в качестве элемента регулировки объема используется шнуровка. Предпочтительно ее изготавливать с металлическими люверсами, так как только они дают нужный уровень износостойкости. Так же необходимо предусмотреть систему крепления свободных концов шнура, чтобы при активных движениях он не развязался или не зацепился за партнера.

Особое внимание стоит уделить регулировке длины костюма. Если костюм состоит из платья с рукавами, то регулировать можно только длину низа юбки с помощью сменных декоративных вставок. Если же костюм состоит из юбки или сарафана, то возможностей уже больше. Пояс может быть выполнен в виде кулисы с продернутым шнурком, что дает возможность дополнительно затянуть пояс юбки на нужной высоте посадки. Если юбка или сарафан имеют бретели, то их можно изготовить регулирующимися по длине. Бретель либо имеет запас по длине и настрачивается на верхний край изделия, чтобы при необходимости отпороть и пришить заново, либо пристегивается к изделию с помощью кнопок или пуговиц. Это позволяет не только адаптировать костюм к росту исполнительницы, но и изменять общую длину юбки или сарафана.

На основании проведенного анализа и изучения актуальных направлений моды, для запуска в производство были разработаны два комплекта изделий. Модели разработаны с учётом результатов анкетирования целевой аудитории и экспертной оценки. Комплекты состоит из рубахи, душегреи, сарафана (или юбки) и съемных манжет. Художественные эскизы моделей, представлены на рис.15 и 16.

Таким образом, дизайн костюмов для русского народного танца опирается на историческое наследие Нижегородской области. Традиционные костюмы этого региона отличаются яркими цветами, богатой отделкой и символикой местных ремесел. Для отделки были выбраны наиболее выразительные декоративные техники – городецкая и хохломская живопись, а также золотая вышивка.

Анализ существующих костюмов различных танцевальных коллективов выявил необходимость адаптации исторических моделей к сценическим особенностям. Это включает в себя упрощение и укрупнение декоративных элементов для улучшения восприятия зрителями.

Технический анализ ассортимента целевой танцевальной труппы выявил общие и необычные элементы дизайна, что необходимо учитывать при проектировании новых моделей.

В качестве основных материалов обосновано применение синтетического габардина благодаря его высоким эксплуатационным свойствам. Парча, атлас и органза могут служить дополнительными материалами для более сильного визуального воздействия. Так, для изготовления сарафана/юбки рекомендуется синтетический габардин из-за его прочностных характеристик и широкой цветовой палитры. Из того же материала следует изготовить съемные манжеты, так как на них будет нанесен тот же печатный рисунок, а на разных материалах он будет выглядеть по-разному. Для изготовления душегреи рекомендуются материалы, производящие хороший визуальный эффект – атлас, парча или креп сатин. Для изготовления рубахи рекомендуется поплин из-за своих высоких гигиенических характеристик, но с вложением эластана для большего удобства эксплуатации.

Учитывая специфику эксплуатации костюмов, целесообразно внедрение элементов трансформации костюма. Такими элементами стали: шнуровка на спинке душегреи, съемные манжеты с регулировкой размера, эластичные вставки в пояс, регулировка длины бретелей. Кроме того, при выборе методов обработки необходимо учитывать ограниченное временя на переодевание между номерами программы.

На основании проведенных исследований были разработаны модели-предложения – два комплекта изделий, состоящие из рубахи (блузки), сарафана или юбки, душегреи (жилета) и съемных манжет. Данное решение было подтверждено социологическим опросом и экспертной оценкой с

участием семи специалистов, по итогам которой методом ранжирования отобраны две наиболее рациональные и конкурентоспособные модели для запуска в производство.

Рис. 15. Эскиз комплекта №1

Рис. 16. Эскиз комплекта №2

Список литературы

1. Хохломская роспись. URL: https://goldenhohloma.ru/goldenhohloma/hohlomatoday/?ysclid=mnnlgovq9t289360684/ (дата обращения: 08.02.2026)
2. Городецкая роспись. Официальный сайт фабрики городецкой росписи. URL: https:// www.artgor.ru/ (дата обращения: 10.02.2026)
3. Золотное шитье монахинь и послушниц арзамасских монастырей. URL: https:// www.nicola-arzamas.ru/zolotnoe-shite-monaxin-i-poslushnic-arzamasskix-monastyrej.html (дата обращения: 15.02.2026)
4. Академический ансамбль песни и пляски Российской армии им. А. В. Александрова URL: https://www.redarmychorus.mil.ru/ (дата обращения: 16.02.2026)
5. Государственный академический ансамбль танца «Урал». URL: https:// www.philarmonia.ru/performers/collectives/gosudarstvenniy-ansambl-tantsa-ural/ (дата обращения: 19.02.2026)

References

1. Hohlomskaya rospis'. URL: https://goldenhohloma.ru/goldenhohloma/hohlomatoday/?ysclid=mnnlgovq9t289360684/ (data obrashcheniya: 08.02.2026)
2. Gorodeckaya rospis'. Oficial'nyj sajt fabriki gorodeckoj rospisi. URL: https:// www.artgor.ru/ (data obrashcheniya : 10.02.2026)
3. Zolotnoe shit'e monahin' i poslushnic arzamasskih monastyrej. URL: https:// www.nicola-arzamas.ru/zolotnoe -shite-monaxin-i-poslushnic-arzamasskix-monastyrej.html (data obrashcheniya: 15.02.2026)
4. Akademicheskij ansambl' pesni i plyaski Rossijskoj armii im. A. V. Aleksandrova URL: https://www.redarmychorus. mil.ru/ (data obrashcheniya: 16.02.2026)

5. Gosudarstvennyj akademicheskij ansambl' tanca «Ural». URL: https:// www.philarmonia.ru/performers/collectives/gosudarstvenniy-ansambl-tantsa-ural/ (data obrashcheniya: 19.02.2026)

УДК 687:628.4

Е. И. Садовская-Тишина, И. А. Хромеева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург. Большая Морская, 18

РАЗРАБОТКА ПРЕДМЕТОВ ГАРДЕРОБА ИЗ КОМПЛЕКСНЫХ МАТЕРИАЛОВ. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИКИ РЕСАЙКЛИНГА В ИЗГОТОВЛЕНИИ ОДЕЖДЫ

© Е.И. Садовская-Тишина, И.А. Хромеева, 2026

В статье рассматривается актуальность создания и особенности технологической обработки изделий различного ассортимента из комплексных материалов на примере предметов молодежного женского гардероба, состоящего из джинсов с декоративной вставкой, сумки, корсета и стеганой куртки. Представлена разработка ресурсосберегающей технологии создания новых материалов для изготовления одежды, удовлетворяющей комплексу потребительских требований.
Ключевые слова: гардероб, дизайн, эскизы моделей, переработка, ресайклинг, вторичное потребление, свойства материалов, ресурсосберегающие технологии

E. I. Sadovskaya-Tishina, I. A. Khromeeva

Saint Petersburg state university of industrial technologies and design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DEVELOPMENT OF GARDEBOS FROM COMPLEX MATERIALS. USE OF RECYCLING TECHNIQUES IN CLOTHING PRODUCTION

The article discusses the relevance of creating and processing a variety of products made from complex materials, using the example of a young woman's wardrobe consisting of jeans with a decorative insert, a bag, a corset, and a quilted jacket. The development of a resource-saving technology for creating new materials for clothing that meets a range of consumer requirements has been presented.
Keywords: wardrobe, design, model sketches, recycling, material properties, secondary consumption, resource-saving technologies

Современная индустрия моды, оцениваемая в 1,7 трлн долларов, входит в число крупнейших загрязнителей окружающей среды, уступая по выбросам парниковых газов лишь нефтегазовому сектору [1]. В ответ на экологические вызовы формируется новая парадигма устойчивого развития, ключевым элементом которой становится циркулярная экономика и повторное использование материалов. В практике устойчивой моды сложилось два основных подхода: апсайклинг, предполагающий сокращение отходов через творческое переосмысление старых вещей без глубокой переработки сырья, и ресайклинг – механическая или химическая переработка отходов в новое сырье для последующего производства. Именно технология ресайклинга, позволяющая возвращать материалы в промышленный оборот, рассматривается сегодня как наиболее масштабируемое решение для снижения нагрузки на экологию.

Показательно, что подобная технология ресайклинга уже широко используется в производстве полимерных материалов. Мировые бренды Adidas (Адидас) и Patagonia (Патагония) активно применяют переработанный полиэстер, полученный из океанского пластика, а стартапы, такие как американская компания New Normal Collective (Нью Нормал Коллектив), создают мягкие свитеры из выброшенных пластиковых стаканчиков. Однако гораздо менее популяризировано применение ресайклинга к текстильным отходам в производстве и морально устаревшей одежде. Причина этому объективная: смешанные волокна (например, хлопка с полиэстром) сложно разделить механически, а плотные ткани, например, деним нередко повреждают перерабатывающее оборудование. Кроме того, винтажные материалы перед обработкой требуют тщательного тестирования – неправильные условия хранения могут разрушить волокна и сделать его непригодным для дальнейшего технологического процесса.

В российском модном пространстве заметным игроком, делающим ставку на возвращение материалов в производственный цикл, выступает московский бренд Monochrome (Монохром). Летом 2021 года компания запустила программу Reunion (Реюнион), которая предлагает покупателю возможность сдать свои изношенные вещи бренда и получить скидку в магазине. Развивая эту идею, Monochrome выпустил капсульную коллекцию оверсайз свитеров, сделанных вручную в технике пэчворк из тестовых и резервных материалов производства. "Это колоссальный труд на всех этапах" - говорит генеральный

директор бренда Николай Богданович и добавляет, "это 100% ручной труд", который делает каждое изделие уникальным [2].

Еще одним ярким примером служит петербургский бренд Rishi (Риши), который сосредоточен на технологичных методах апсайклинга денима. Компания изготавливает плащи, юбки и аксессуары с сложной конструкцией, используя переработанные джинсовые ткани. Участие бренда в Московской неделе моды с коллекцией, посвященной переосмыслению денима, демонстрирует потенциал работы с текстильными отходами в контексте высокой моды.

Особый интерес в контексте ресайклинга представляет разработка комплексных материалов (далее по тексту – КМ) – многослойных полотен, состав которых варьируется в зависимости от ассортимента будущего изделия и используемых выпадов различных размеров. Такой подход позволяет не просто утилизировать отходы швейного производства, но создавать принципиально новые текстильные структуры с заданными свойствами.

Для более качественного анализа полученных экспериментальных данных о структуре и свойствах разработанных КМ было проведено сопоставление с результатами аналогичных исследований. Приведенные в работе [3] параметры структурных и физико-механических свойствах композиционных материалов (таблица 1) позволяют теоретически обосновать выбор аналогичных технологических решений в рамках настоящего исследования. Авторы цитируемой работы подтверждают, что многослойные полотна из текстильных отходов, зафиксированных между слоями с помощью системы машинных строчек, обладают достаточной жесткостью и воздухопроницаемостью, сопоставимой с плотными костюмными и пальтовыми тканями, что дает возможность применения подобных структур в изделиях, подвергающихся повышенным нагрузкам.

Таблица 1 – Структурные и физико-механические свойства композиционных материалов [3]

№ партии образцов	Толщина, мм	Поверхностная плотность, г/м^2	Жесткость на изгиб, мкН · см^2	Воздухопроницаемость, дм^3/м^2· с при р = 49 Па
1	3,93 ± 0,2	1036 ± 13	75000 ± 105	45 ± 0,2
2	2,13 ± 0,04	676 ± 5,5	32000 ± 96	84 ± 0,5
3	2,02 ± 0,03	728 ± 4,0	44000 ± 102	65 ± 0,4
Оборудование для испытания	Автоматический цифровой толщиномер TF121C AUTO THICKNESS GAUGE	Весы лабораторные ViBRA ALE-2202	Прибор ПТ-2 для определения жесткости текстильных материалов при изгибе	Электронный прибор для определения воздухопроницаемости текстильных материалов TF 164 E

Таким образом, рассмотренные результаты служат доказательной базой для применения комплексных материалов при изготовлении одежды и аксессуаров, что подтверждает актуальность и обоснованность выбранных технологических параметров в области ресурсосберегающих методов швейного производства.

На основе полученных выводов о перспективности КМ в рамках настоящей работы был сформирован капсульный гардероб для девушки младшей возрастной группы, объединяющий изделия с использованием КМ, денима и фрагментов различных трикотажных полотен (рис.1). Быстро сменяющиеся тренды способствуют тому, что многие изделия из качественных материалов с интересными фактурами и принтами теряют актуальность из-за своего модельного решения, объемно-силуэтной формы или дополнительной отделки. В основу гардероба были взяты реальные морально устаревшие вещи, чтобы представить их вместе в новом прочтении после небольших модификаций: джинсы стали съёмными басками и юбками, свитера и другие трикотажные изделия с запоминающимися переплетениями послужили ресурсной базой для плотно прилегающего платья и топа в стиле «колорблок».

Стилистической основой гардероба стал намеренный эклектизм, балансирующий на грани стилей «гранж» и «китч»: от первого он унаследовал эстетику нарочитой небрежности с рваными краями и швами наружу, тогда как второй оправдал смелые цветовые акценты и сочетание несочетаемого. Этот прием работает как прямая отсылка к идее кастомизации одежды своими руками – протесту против гламура и массовой унификации. Так, грубая фактура плотного денима с контрастными вставками вступает в диалог с женственностью корсетного топа, а юбка из разнородных фрагментов ткани обретает завершенность благодаря поясу, созданному из запошивочных швов старых джинсов.

После проведенной дизайнерской работы из гардероба были выбраны изделия для технической проработки и воплощения в материале. Внимание акцентировано на моделях из КМ или вставками из него. Для создания КМ была разработана следующая структура слоев:

- внешний слой, имеющий полупрозрачную структуру, благодаря которой можно лучше увидеть уникальный рисунок межслойных элементов;

- межслойные элементы, в качестве которых использованы механически переработанные выпады натуральных, синтетических тканых и вязаных материалов фракций разного размера;
- внутренний слой, закрывающий первые два слоя изнутри.

Рис. 1. Эскиз разработанного гардероба

В разрабатываемых изделиях использовалась единая масса хаотично нарезанных текстильных отходов, которая распределялась между моделями в случайном порядке и разном объёме. При выборе материала для внутреннего слоя учитывалось назначение проектируемого изделия: если модель предполагает непосредственное взаимодействие с кожей человека, то слой должен быть выполнен из ткани или полотна с высокими показателями гигиенических свойств, например, с большим содержанием хлопка или вискозы. В отсутствие плотного прилегания или постоянного взаимодействия с телом человека материал можно использовать любой, даже повторяющий материал верхнего слоя. В работе на каждое проектируемое изделие были последовательно рассмотрены этапы подбора материалов, формирования КМ с наполнителем из текстильных отходов, а также особенности технологии стежки и сборки изделия.

Для создания узлов технологической обработки изделий в работе было введено условное обозначение наполняемых структур, представленное на рис. 2.

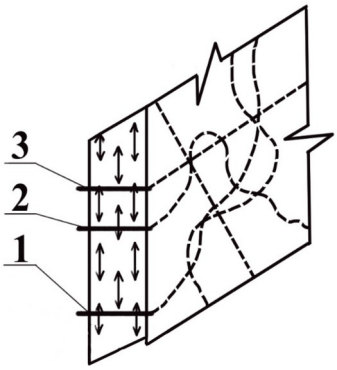
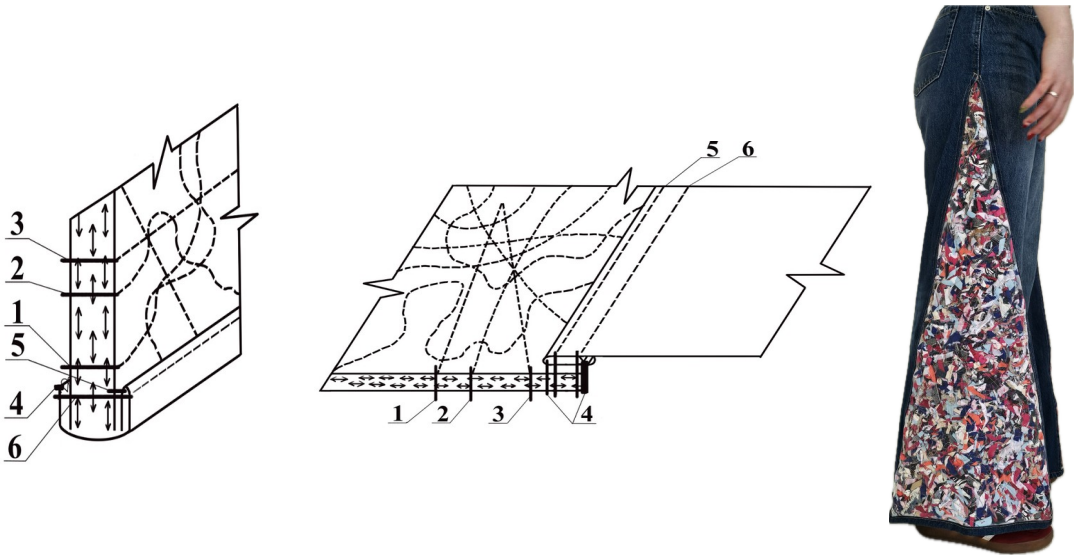


Рис. 2. Условное обозначение наполняемых структур между слоями материалов

Первым экспериментом стало применение КМ в качестве отделки готового изделия – джинсов. Для создания данного КМ в качестве внешнего слоя была использована эластичная полиамидная сетка, а внутреннего – белая вуаль, пространство между слоями заполнялось подготовленными выпадами.

Вставки заготавливались отдельно: сначала по боковым срезам на прямострочной машине были соединены внутренний и внешний слои, образуя некое пространство для заполнения текстильными отходами. Выпады вводились плотно и фрагментарно, от самой узкой части вставки к низу. Закреплялось все хаотично направленными строчками на прямострочной машине с параметрами строчки 3 ст/см нитками нейтрального цвета. Такой вид соединения выбран исключительно из соображений дизайнерской задумки и для большей площади фиксации материалов. Созданный КМ получился достаточно пластичным и драпируемым, при этом сохранив прочность, плотность и отсутствие просветов. Низ вставки окантован бейкой из денима (рис.3, а).

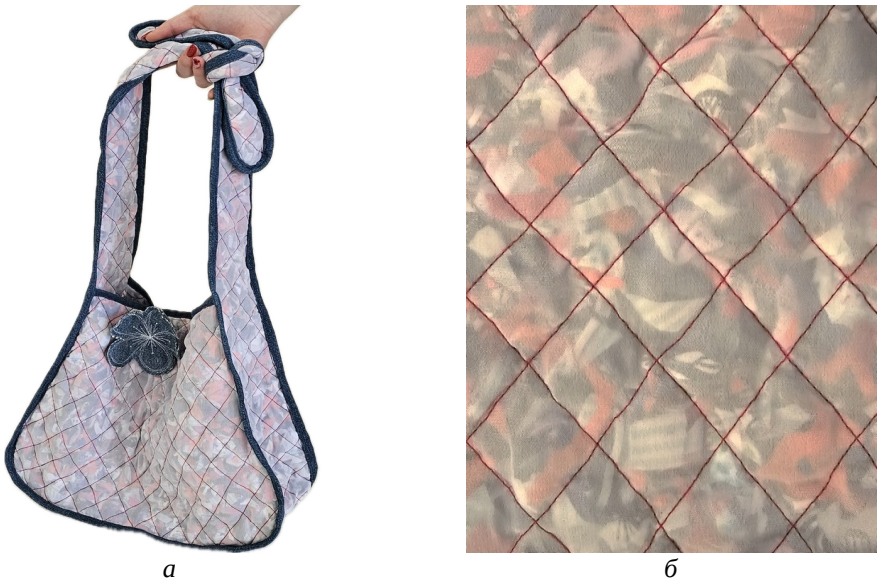
Соединение декоративной вставки с джинсами производилось на стачивающе-обметочной машине шириной шва 8 мм (рис.3, б). Для сохранения эстетики классической обработки изделий из денима была выполнена имитация запошивочного шва с помощью двух параллельных отделочных строчек.



а *б* *в*

Рис. 3. Обработка вставки из КМ
а – обработка среза низа; б – обработка боковых швов; в – внешний вид готовой вставки

Следующей задачей стало выполнение из КМ полноценного изделия, которое не будет уступать по эксплуатационным свойствам изделиям из традиционных материалов. Так была разработана «сумка-хобо», выполненная из двух слоёв вуали, между которыми расположены выпады (рис.4).

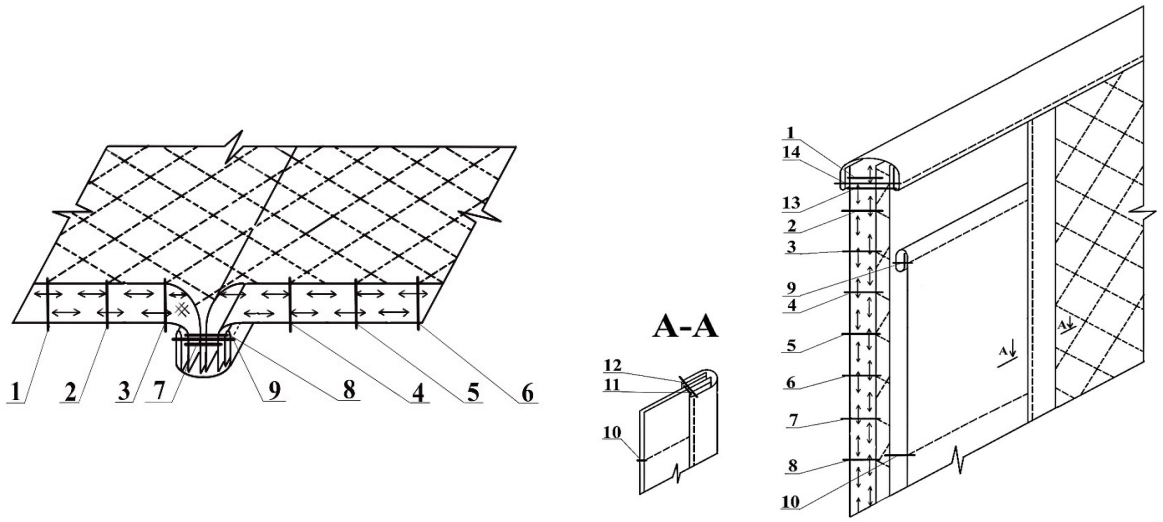


а *б*

Рис.4. Фото модели сумки из КМ (а) и укрупненный фрагмент ее поверхности (*б*)

Скрепление материалов между собой производилось стежкой, образующей ромбы, с расстоянием между строчками 3,0 см контрастными по цвету нитками. Детали стачивались швами наружу, которые впоследствии окантовывались косой бейкой из денима (рис. 5, *а*).

Современный аксессуар высокого качества обязан обладать широким функционалом, и это было учтено при разработке модели. Функционал сумки обеспечивался следующим образом: во-первых, за счет регулируемых ручек, которые, благодаря их увеличенной длине, можно завязать узлом или бантом на разном уровне и, во-вторых, за счет внутреннего кармана, который в то же время служит разделительным сегментом для хранения прямоугольных предметов, например, планшета или тетради формата А4 (рис. 5, *б*).



а *б*

Рис.5. Обработка соединительных швов (*а*) и внутреннего кармана (*б*) модели сумки из КМ

При создании корсетного изделия была рассмотрена другая техника создания КМ, когда и внешний и внутренний слои, скрепляющие текстильные отходы, удаляются путем химической реакции (растворение водой), и остается монолитное полотно выпадов, зафиксированных машинными строчками.

Выбор водорастворимого материала для создания материала верха осуществлялся из материалов для вышивки со следующими характеристиками:

- флизелин, плотностью 35 г/м^2, клеевой компонент которого растворяется даже в холодной воде, что упрощает работу с материалом;
- пленка поливинилацетатная плотностью 40 г/м^2, оптимальная температура растворения 45 ^{o}C; без клеевого покрытия, поэтому при работе с материалом для удобства введения текстильного наполнителя можно соединить два слоя материала, обметав края по трем сторонам.

Образцы КМ создавались для флизелина и пленки в равных условиях со схожим технологическим процессом. Сначала между двух слоев водорастворимого материала помещались выпады, далее на расстоянии 5 мм друг от друга прокладывались параллельные машинные строчки. Для удаления внешнего и внутреннего слоев полученные заготовки для КМ были помещены в тёплую воду на 10-15 секунд. После растворения клея образцы были перенесены на ткань для полного высыхания в строго горизонтальном положении. Затем, как вся влага испарилась, образцы приутюживались без пара между двух слоев бумаги, что придало КМ дополнительную стабильность и завершенный внешний вид. В ходе тестов оба материала показали высокую степень склеивания внутренних структур между собой, однако именно флизелин смог не только укрепить машинные строчки, фиксирующие выпады, но и склеить, придать прочность самим внутренним структурам, в отличие от пленки для вышивки, что определило окончательный выбор в сторону флизелина.

Ещё одним важным показателем, который следовало учитывать перед изготовлением корсета из КМ является содержание свободного формальдегида в созданном материале. Согласно ГОСТ 29097–2015 [4], норма содержания вещества в корсетных изделиях (бюстгальтеры, грации, корсеты и т.д.) для женщин и подростков не должна превышать 75 мкг/г (75 ppm).

Перед воплощением в материале дизайн корсета претерпел некоторые изменения, связанные с улучшением технологической обработки модели. Были убраны бретели, в областях с прямым взаимодействием тела человека и изделия расположены вставки из денима (рис.6).

В процессе изготовления стояла задача сохранить основной функционал корсетного изделия – возможность коррекции фигуры. Для этого детали из КМ выкраивались так, чтобы проложенные машинные строчки, которые в данном случае выполняют роль долевых нитей, располагались поперек детали – это не позволит материалу деформироваться при дальнейшей эксплуатации. Также для сохранения формы все детали из джинсовой ткани были продублированы трикотажным дублерином плотностью 39 г/м^2. В рельефных швах расположены регилиновые пластины, и для удобства их введения все рельефные швы настрочены на сторону деталей из денима (рис. 7, *а*).

Так как корсет является изделием первого слоя, в качестве подкладки была использована хлопчатобумажная ткань, с помощью которой обтачан нижний срез корсета, верхний же срез окантован бейкой шириной 10 мм, выкроенной из хлопчатобумажного изделия, бывшего в эксплуатациии (рис. 7, *б*, *в*). Важной деталью в корсетном изделии является застежка: в разрабатываемой модели это планка с люверсами, расположенная посередине спинки. Детали планки выполнены из КМ, и чтобы избежать

дублирования места под люверсы клеевыми материалами между материалом из текстильных отходов и подкладкой закреплена продублированная полоса из денима, обеспечивающая стабилизацию места прокола (рис. 7, *г*).

а *б*

Рис. 6. Эскиз модели корсета и фото изделия, воплощенного в материале:
а – эскиз модели корсета; *б* – фото изделия в материале

Так как корсет – изделие первого слоя, в качестве подкладки была использована хлопчатобумажная ткань, с ее помощью обтачан нижний срез, верхний же срез окантован бейкой шириной 10 мм, выкроенной из хлопчатобумажного изделия, бывшего в эксплуатации (рис. 7, б, в). Важной деталью в корсетном изделии является застежка: в разрабатываемой модели это планка с люверсами, расположенная посередине спинки. Детали планки выполнены из КМ, и чтобы избежать дублирования места под люверсы клеевыми материалами между материалом из текстильных отходов и подкладкой закреплена продублированная полоса из денима, обеспечивающая стабилизацию места прокола (рис. 7, *г*).

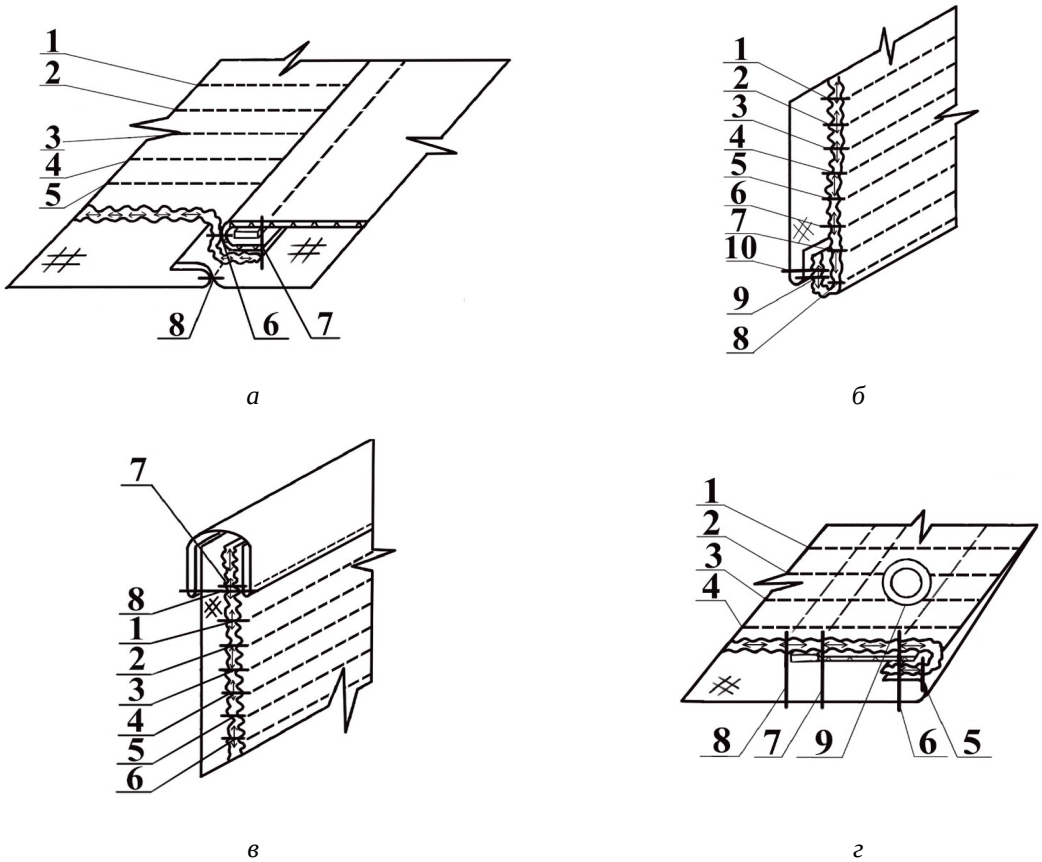


Рис. 7. Узлы технологической обработки корсета
а – обработка рельефного шва; *б* – обработка нижнего среза; *в* – обработка верхнего среза;
г – обработка планки на спинке

Перейдем к описанию процесса создания полноценного изделия второго слоя – стеганой куртки. Чтобы лучше показать неповторимый рисунок закрепленных текстильных отходов, для внешнего прозрачного слоя было выбрано несколько материалов – фатин, эластичная сетка и органза. Однако фатин и эластичная сетка обладают недостаточной прочностью в условиях увеличенных нагрузок изделий пальтово-костюмного ассортимента, особенно в зоне соприкосновения и истирания рукавов с изделием. Органза, в отличие от них, сохраняет прозрачность, необходимую для визуализации уникальной фактуры вторичных материалов, и одновременно обеспечивает высокую устойчивость к истиранию, разрывную нагрузку и способность сохранять форму стеганого полотна в процессе носки, что делает ее оптимальным выбором для данного изделия.

За счет полученного КМ в куртке создается эффект визуальной многослойности и глубины. Бейка насыщенного красного цвета выполняет функцию жесткого каркаса, структурирующего поверхность, а акцентная застежка на текстильные завязывающиеся банты выступает как отсылка к восточному костюму, переводя утилитарный предмет в категорию концептуального арт-объекта. Эскиз модели и фото изделия представлены на рис. 8.

а *б*

Рис. 8. Эскиз модели стеганой куртки и фото изделия, воплощенного в материале
а – эскиз модели стеганой куртки; *б* – фото изделия в материале

При разработке стеганой куртки был учтен анализ создания предыдущих изделий и взяты ключевые разработки, подходящие под выбранную модель. В качестве внутреннего слоя КМ, также как и в корсете, выбрана хлопчатобумажная ткань. Детали изделия скреплялись машинными строчками, образующими крупные ромбы. Соединение деталей, как и в сумке-хобо, производилось швами наружу, которые в последствие окантовывались косой бейкой, выкроенной из той же ткани, что и для корсета.

В куртке смещенная застежка, и для фиксации левого борта в конструкции предусмотрены полодержатели от борта и от правого бокового шва. Обработка соединительных швов осуществлялась по технологии, показанной на рис.6. Обработка основных узлов изделия - кармана, расположенного между рельефным и боковым швами показана, и края борта с застежкой на текстильные завязывающиеся банты представлены на рис. 9, *а* и, соответственно.

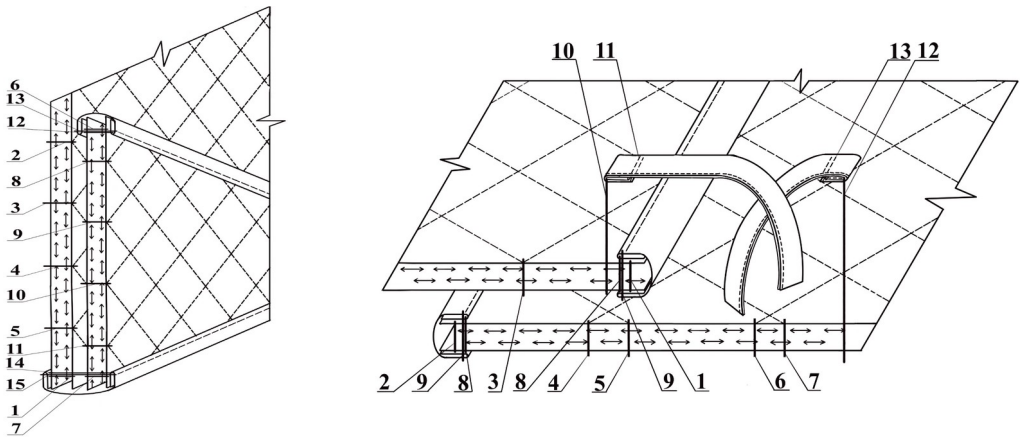


Рис. 9. Узлы технологической обработки стеганой куртки

а – обработка кармана между рельефным и боковым швами; *б* – обработка бортов

В работе апробирована технология создания комплексных материалов из текстильных отходов применительно к молодежному женскому гардеробу. На примере джинс, сумки-хобо, корсета и стеганой куртки показана возможность использования КМ как в качестве декоративной отделки, так и в качестве полноценных полотен для изготовления самостоятельных изделий.

Результаты работы подтверждают перспективность вовлечения текстильных отходов в ресурсный оборот для производства новых изделий, что отвечает принципам циркулярной экономики и ресурсосбережения. Предложенный подход сокращает отходы швейного производства и расширяет функционально-эстетические возможности формирования гардероба потребителя за счет создания уникальных комплексных материалов с заданными свойствами.

Список литературы

1. FashionNetwork. Мода - следующий рубеж для чистых технологий, поскольку текстильные отходы растут. URL: https://bg.fashionnetwork.com/ru-bg/news/Moda-sleduyushchiy-rubezh-dlya-chistykh-tekhnologiy-poskol′ku-tekstil′nyye-otkhody-rastut,1723037.html (дата обращения: 27.03.2026)
2. Buro 24/7. Monochrome выпустил апсайкл-коллекцию из тестовых образцов тканей. URL: http://www.sp.buro247.ru/news/style/20-jan-2022-monochrome-released-upscale-collection.html (дата обращения: 27.03.2026)
3. Каюмова Р.Ф., Неволянин Ю.М. Пути использования текстильных отходов на примере межлекальных выпадов // Известия высших учебных заведений. Технология текстильной промышленности. 2023. № 1 (403). С. 108–113. URL: https://ttp.ivgpu.com/wp-content/uploads//2023/03//403_17.pdf (дата обращения: 27.03.2026)
4. ГОСТ 29097–2015. Изделия корсетные. Нормы физико-гигиенических показателей. М.: Стандартинформ, 2016. 12 с.

References

1. FashionNetwork. Moda — sleduyushchiy rubezh dlya chistykh tekhnologiy, poskol′ku tekstil′nyye otkhody rastut [Fashion is the next frontier for clean technology as textile waste grows]. URL: https://bg.fashionnetwork.com/ru-bg/news/Moda-sleduyushchiy-rubezh-dlya-chistykh-tekhnologiy-poskol′ku-tekstil′nyye-otkhody-rastut,1723037.html (accessed: 27.03.2026) (in Rus.).
2. Buro 24/7. Monochrome vypustil apsaykl-kollektsiyu iz testovykh obraztsov tkaney[Monochrome released an upcycle collection from fabric test samples]. URL: http://www.sp.buro247.ru/news/style/20-jan-2022-monochrome-released-upscale-collection.html (accessed: 27.03.2026) (in Rus.).
3. Kayumova R.F., Nevolyanin Yu.M. Puti ispol′zovaniya tekstil′nykh otkhodov na primere mezhlekal′nykh vypadov [Ways of using textile waste on the example of the remnants of the fabric between patterns]. Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. Tekhnologiya tekstil′noy promyshlennosti [Proceedings of higher educational institutions. Technology of the textile industry]. 2023. No 1 (403). pp. 108–113. URL: https://ttp.ivgpu.com/wp-content/uploads//2023/03//403_17.pdf (accessed: 27.03.2026) (in Rus.).
4. GOST 29097–2015. Izdeliya korsetnye. Normy fiziko-gigienicheskikh pokazateley [Corset products. Standards of physical and hygienic indicators]. Moscow: Standartinform, 2016. 12 pp. (in Rus.).

УДК 7.036:087.5

О.А. Алексеева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская ул., 18

«ЛЕБЕДЕВСКАЯ ШКОЛА»: ОТ ПЛАКАТНОЙ УСЛОВНОСТИ К «ЭСТЕТИКЕ ОШИБКИ»

© Алексеева О.А., 2026

Исследование построено изучении эволюции художественного языка ленинградской школы детской книги, который рассматривается сквозь призму теории «остранения» В. Шкловского. На материале творчества мастеров «лебедевского круга» 1920–1930-х годов анализируется переход от плакатной условности авангарда к пластической образности соцреализма, совершившийся под давлением идеологической цензуры. Возрождение потребности в обновлении художественного восприятия в графике 1960–1980-х годов и её переосмысление современными художниками демонстрируют преемственность и внутреннюю диалектику традиции. В заключении исследуется трансформация приёма «остранения» в цифровую эпоху, где «эстетика ошибки» (glitch art) выступает инструментом защиты уникальности авторской книги от шаблонной генерации искусственного интеллекта.
Ключевые слова: детская книга, ленинградская школа книжной графики, В. В. Лебедев, авангард, соцреализм, формализм, эстетика ошибки.

O.A. Alekseeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya St., 18

The article examines the evolution of the artistic language of the Leningrad school of children’s book illustration through the lens of Viktor Shklovsky’s theory of «*ostranenie*». Drawing on the work of artists from the «Lebedev circle» of the 1920s–1930s, it analyzes the transition from the poster-like conventionality of the avant-garde to the plastic figurativeness of Socialist Realism under the pressure of ideological censorship. The revival of the need for perceptual renewal in the graphic art of the 1960s–1980s and its reinterpretation by contemporary artists demonstrate the continuity and internal dialectics of the tradition. In conclusion, the article explores the transformation of the device ofи «*ostranenie*» in the digital age, where the «aesthetics of error» (glitch art) serves as a tool for protecting the uniqueness of the author’s book against template-based artificial intelligence generation.
Keywords: children’s book, Leningrad school of book illustration, V. V. Lebedev, avant-garde, Socialist Realism, formalism, aesthetics of error.

В. Шкловский – известный советский литературовед и один из ключевых фигур русского формализма – писал: «Целью искусства является дать ощущение вещи, как видение, а не как узнавание; приёмом искусства является приём «остранения» вещей и приём затруднённой формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлён; искусство – есть способ пережить деланье вещи, а сделанное в искусстве не важно» [1]. Именно эта установка на преодоление привычности, автоматизма восприятия лежала в основе графических экспериментов мастеров «лебедевской школы». Художник не стремился к быстрому узнаванию предмета – напротив, он деформировал форму, упрощал её до геометрического знака, выводил из привычного контекста, чтобы заставить зрителя, особенно ребёнка, заново «увидеть» мир.

В. Шкловский объяснял этот механизм так: «Вещи, воспринятые несколько раз, начинают восприниматься узнаванием: вещь находится перед нами, мы знаем об этом, но ее не видим» [Там же]. Задача искусства – «сделать камень каменным», вернуть предмету его ощутимость. В детской книге 1920-х годов это достигалось, например, через «странное» изображение, где, например, фигуры животных сведены к нескольким цветовым пятнам, но их пластика и характер узнаваемы именно благодаря тому, что привычный образ был «очищен» от бытовых деталей и подан как впервые видимый.

Период 1920-х гг. в истории отечественного искусства стал временем радикального переосмысления роли детской книги. Из утилитарного предмета воспитания она трансформировалась в смелые художественные эксперименты, став своего рода лабораторией для мастеров «левого» искусства.

Центральной фигурой этого процесса в Ленинграде являлся Владимир Васильевич Лебедев, возглавивший художественную редакцию Детского отдела Госиздата (впоследствии Детгиза). Сформировавшаяся вокруг него школа, объединившая таких мастеров, как Н. А. Тырса, Н. Ф. Лапшин, В. М. Ермолаева, Ю. А. Васнецов и Е. И. Чарушин, В. Канашевич, предложила революционную концепцию книги как целостного художественного организма.

В начале 1920-х гг. детская книга стала для В. Лебедева и его соратников полем для формального эксперимента. Опыт футуристических изданий, «Окон РОСТА» и конструктивизма был перенесён на страницы детских книг – образы строились из чётких геометрических объёмов и их пересечений.

Цвет использовался локально и структурно, подчёркивая плоскость страницы и динамику композиции, как в известных книгах «Цирк» (1925) или «Мороженое» (1925), иллюстрации к которым выполнил В. Лебедев. Ярчайшим примером этого подхода стала книга С. Маршака «Вчера и сегодня» (1925), где визуальный контраст между предметами старого быта (керосиновая лампа) и нового мира (электричество) был решен через противопоставление живописной трактовки и жесткой графической геометрии, что исследователь С. Ушакин определяет как «поэтику исторических разрывов» [2].

Помимо иллюстраций самого В. Лебедева, наиболее радикальные примеры визуального «остранения» можно обнаружить и в работах других иллюстраторов Детгиза.

Так, выдающаяся художница ленинградского авангарда Вера Ермолаева в своих иллюстрациях (например, к книге «Собачки», 1929) прибегала к радикальному уплощению и условности. Фигуры домашних питомцев, символов верности и дружбы, превращаясь в строгие плоскостные конструкции, сведенные к нескольким локальным цветовым пятнам. Этот аскетичный прием требовал от ребенка активного интеллектуального усилия, очищая образ от привычных штампов.

Но эта методология изначально была обречена в контексте новых идеологических воспитательных задач. Плакатная броскость и схематизм, идеальные для политического заявления или лозунга, начинали обеднять содержание при переходе к более сложным литературным сюжетам постреволюционного периода, где были важны не только динамика действия, но и характер, среда, оттенки эмоций. Смена стиля, заметная у В. Лебедева уже на рубеже 1920–30-х гг., ярко проявилась и в творчестве его учеников – Ю. Васнецова и Е. Чарушина. Выражалась она, прежде всего, в переходе от конструирования условного знака к созданию осязаемого, живого образа, существующего в своей собственной пространственной среде.

Например, анималист Е. Чарушин изучал своих персонажей – их пластику, повадки, фактуру шерсти. Медвежонок в иллюстрациях к рассказам В. Бианки – это не условный символ «медведя», а персонифицированный зверёк, неуклюжий и любопытный. Форма в этих иллюстрациях утрачивает жёсткую геометричность, становится более обобщённо-пластической, а цвет усложняется тональными нюансами. Аналогично этому, сказочный мир Ю. Васнецова, при всей своей яркой декоративности, насыщен деталями народного быта, орнаментами и архитектурными элементами. Это уже не плоскостная конструкция, а живое пространство. Н. Тырса вносил в художественный язык школы мягкую, поэтичную наблюдательность, работая тонкими тональными переходами акварели. Постепенно книга перестала быть последовательностью ярких кадров-плакатов и стала целостным, развивающимся миром.

Безусловно, эпоха первых пятилеток радикально влияла на этот процесс. Государству требовалось искусство, но не эпатирующее, а воспитывающее, создающее устойчивую, добротную и познаваемую картину мира, ясную для широких масс. Искусство совершало поворот к социалистическому реализму, сопровождавшийся безоговорочным и бескомпромиссным разрывом с тенденциями недавнего прошлого. Массовость и ясность художественного языка стали главной целью.

«Лебедевскую школу» лишь частично постигла участь многих авангардных объединений, подвергшихся полному разгрому. Она была институционализирована как основа для дальнейшего развития искусства советской детской книги, однако отход от экспериментальных форм стал неизбежным компромиссом и результатом углублённой работы над спецификой детской книги как особого вида искусства. К началу 1930-х гг. процесс унификации изобразительных приемов завершился провозглашением соцреализма как единственно верного творческого метода, что сделало конфликт с эстетикой авангарда неразрешимым. Это привело к жесткой форме ограничений художественного выражения.

Первоначально критика носила псевдопедагогический характер. Деятели Наркомпроса и педологи, среди которых ведущую роль играли Н. К. Крупская и Е. А. Флерина [3, 4], выдвигали категорические требования к «реализму», «предметности» и стопроцентной «понятности». Любая условность, гротеск или отказ от реализма рассматривались не как эстетический поиск, а как намеренное искажение действительности, вредное для материалистического воспитания советского ребенка. Считалось, что чуждая и сложная форма книги неизбежно ослабляет и даже уничтожает ее прямое воспитательное действие на массы. Н. Крупская клеймила сказки К. Чуковского как «буржуазную муть», что стало недвусмысленным политическим сигналом к началу масштабной кампании против «чуковщины» и, косвенно, против поддерживающей её графической школы ленинградского Детгиза [3].

К середине 1930-х гг. эстетическая полемика окончательно переросла в прямые политические обвинения и организованную травлю. Исходным пунктом новой идеологии стало нерушимое правило: творчество художника более не является его личным делом, а целиком подчиняется долгу перед государством и обществом. Кульминацией этого репрессивного процесса стала редакционная статья в газете «Правда» от 1 марта 1936 года «О художниках-пачкунах» [5], направленная непосредственно против В. Лебедева и В. Конашевича. Анонимный автор текста (по авторитетному свидетельству С. Маршака, им был известный публицист Д. Заславский), на волне общего неприятия свободных изобразительных форм, осудил формальные поиски художников. Их новаторская работа с плоскостью, цветом и фактурой – были объявлены «компрачикосством» [Там же]. Мастеров сравнивали со средневековыми разбойниками, намеренно уродующими образы и, как следствие, физически калечащими души советских детей. Этот текст фактически стал окончательным приговором и легитимировал тотальный запрет на авторский визуальный язык.

Последствия этой публикации были стремительными и разрушительными для всей ленинградской графической традиции. Издание иллюстрированных книг для детей было директивно передано под контроль Комсомольской организации. В Москве было образовано новое издательство – Детиздат ЦК ВЛКСМ, где под строгим идейным руководством работали уже московские иллюстраторы, более склонные к традиционному реалистическому повествованию. Экспериментальные рисунки В. Лебедева и его соратников, блестяще подводившие итог художественным исканиям 1920-х годов, теперь воспринимались исключительно как враждебный вызов и возврат к разгромленным течениям «левого» искусства.

Из критических статей и партийных декретов того времени можно выделить ряд жестких табу, которым подверглись ключевые художественные приемы мастеров ленинградской детской книги, вынужденных перестраивать свой творческий метод под давлением цензуры [2].

Прежде всего ограничениям подверглась условность пространства листа. Одной из ключевых находок лебедевской школы было использование белого фона как активной среды, в которой существует персонаж. Это позволяло избежать натуралистической тяжеловесности и сосредоточить внимание на объекте. Однако в конце 1920-х гг. «пустота» листа стала восприниматься как отсутствие «среды», необходимой для материалистического воспитания. Как вспоминал В. Конашевич, издательства перестали принимать рисунки без проработанного фона – требовалось изображение комнаты, пейзажа, бытовых деталей, что неизбежно вело к перегруженности и утере акцентности [6].

И наконец была отвергнута игровая природа изображения. Если еще в начале 1920-х годов иллюстрация была инструментом развития образного мышления и фантазии, то каноны соцреализма требовали от картинки функции прямого дублирования литературного текста. Метафоричность, сопоставления разномасштабных объектов, игра со шрифтами (наследие конструктивизма) были вытеснены требованием обязательной достоверности.

Идеологический разгром 1930-х гг. для ленинградской школы стал приговором. Редакция Детгиза была фактически ликвидирована как центр независимого художественного поиска, а сам В. Лебедев, избежавший физических репрессий, пережил глубокий творческий кризис, результатом которого стал радикальный отказ от его художественных экспериментов 1920-х гг.

Поздний период творчества мастера (конец 1930-х – 1950-е гг.) характеризуется переходом к станковой, живописной манере иллюстрирования. В таких работах, как «Три медведя» (1948) или послевоенные переиздания С. Маршака, В. Лебедев демонстрирует высочайшее техническое мастерство, но уже мастерство иного рода: место локального графического знака занимает тщательно прописанная, объемная, светотеневая форма. Иллюстрация утрачивает автономность и энергию, становясь «картинкой к тексту» в строгом соответствии с навязанными догмами [2].

Но базовая потребность искусства в авторской свободе не исчезла окончательно. На более поздних этапах развития ленинградской школы книжной графики – в период «оттепели» и позднее, в 1970–1980-е годы, – принцип «остранения» нашел свое новое, трансформированное воплощение. Требования соцреализма сменились поисками новой выразительности, и ленинградские мастера обратились к «остранению» через метафору, гротеск и театральность.

Показательным примером этой тенденции стало творчество выдающихся ленинградских графиков братьев А. Г. и В. Г. Трауготов (Г. А. В. Траугот). Иллюстрируя сказки, они полностью отказались от тяжеловесного реализма в пользу экспрессивной линии и ассоциативного, акварельного цветового пятна. Их творческий метод базировался на глубокой театрализации листа и мотиве сновидений. Трауготы «остраняли» классические сказочные сюжеты, погружая персонажей в ирреальное, вибрирующее пространство петербургского пейзажа, где форма дематериализовалась, заставляя читателя воспринимать текст сквозь призму сложной романтической эстетики.

Еще один видный мастер ленинградской школы позднего периода, Б. Калаушин, вернул в детскую книгу игровую эстетику и динамику авангарда 1920-х годов. В его иллюстрациях (в частности, к сказке Ю. Олеши «Три толстяка») форма предметов намеренно и гротескно деформируется, а цвет вновь становится

структурным, формообразующим элементом. Это карнавальное «остранение» разрушало навязанный десятилетиями автоматизм восприятия, возвращая ленинградской иллюстрации ту самую свободу формального эксперимента и «странность», которая была заложена у истоков школы В. Лебедева.

Наконец, логическое развитие и одновременно постмодернистское переосмысление петербургская традиция получила в творчестве мастеров конца XX – начала XXI века, таких как О. Яхнин и А. Ломаев.

О. Яхнин обогатил петербургскую книжную графику эстетикой мистического реализма и сложного, многослойного гротеска. Его иллюстративный язык строится на изощренной линии, глубокой метафоричности и «остранении» через фантасмагорию. Художник смело деформирует и усложняет образы, превращая иллюстрацию из простого визуального сопровождения текста в самостоятельное философское эссе, где литературные мотивы приобретают черты сновидения, заставляющего зрителя напряженно вглядываться в каждую деталь.

А. Ломаев представляет поколение, чье профессиональное становление неразрывно связано с классическими традициями Академии художеств. Он специализировался в мастерской книжной графики под руководством выдающегося ленинградского мастера А. А. Пахомова, сына А. Ф. Пахомова, одного из основоположников ленинградской графической школы. Его узнаваемый стиль базируется на яркой, предельно насыщенной деталями композиции, где гиперреализм органично сочетается с явственным символизмом. Отказываясь от плоскостного минимализма авангарда 1920-х годов, А. Ломаев возвращает в детскую книгу эстетику избыточной, карнавальной театральности и сказочной фантазии. При этом он сохраняет фундаментальное для лебедевской школы отношение к книге как к единому архитектурному организму, выступая не только иллюстратором, но и дизайнером своих авторских изданий.

Именно синтез принципов конструктивизма и живой пластической образности стал главным достижением в оформлении детской книги «лебедевской школы». Он позволил создать первый в мире качественный массовый тираж детской книги, который одновременно имел высочайшие художественные характеристики. Отход от авангардных форм был не отступлением, а признаком творческой зрелости и ответом на вызов времени, который художники сумели превратить в возможность для дальнейшего развития.

История лебедевской школы демонстрирует, как механизм идеологического контроля привел к искусственному прерыванию авангардной традиции в книжном дизайне. Запрет определенных формальных приемов – плоскостности, условности, монтажа – не просто изменило стилистику советской детской книги, а сформировало нормативную эстетику реализма в книжной иллюстрации.

Эволюция отечественной детской книги на протяжении XX века представляет собой не постепенный процесс упадка авангарда, а сложнейшую диалектическую спираль. В этом процессе формальное «остранение» 1920-х годов, пережив период идеологического давления и мимикрии, возродилось в форме сложной концептуальной рефлексии.

Теория «остранения» В. Шкловского в наше время обретает совершенно новое измерение в контексте цифровой эпохи и массового распространения искусственного интеллекта. Если в начале XX века художники боролись с академическими штампами и бытовой рутиной, то сегодня главной формой «автоматизации восприятия» стала безупречная, но предсказуемая машинная генерация.

В ответ на эту тотальную цифровизацию и технократию на передний план выходит «эстетика ошибки» (glitch art), которая начинает работать как современный «механизм остранения». Намеренный технический сбой, искажение текстуры или цветовая деформация разрушают идеальность цифровой картинки. Подобно тому, как мастера ленинградского авангарда 1920-х годов ломали привычную перспективу и анатомию, современные художники используют алгоритмические искажения для деконструкции цифровой реальности. Сбой в программе создает ту самую «затрудненную форму», которая заставляет читателя остановить взгляд.

В контексте детской книги это приводит к резкому росту ценности уникальных авторских изданий. Усталость от идеальных нейросетевых картинок возвращает запрос на тактильность, шероховатость и авторский почерк. Случайные пятна, асимметрия, коллажирование несовместимых элементов или намеренно обнаженные процессы цифрового сбоя становятся эстетическим протестом и элементом борьбы за внимание читателя.

Парадоксальным образом именно ошибка возвращает иллюстрации одухотворенную визуальную подачу. Машина стремится к идеальному алгоритму, тогда как право на сбой, странность и неидеальность остается прерогативой авторского почерка мастера. Цифровой сбой, становится тем самым «остранением», которое превращает его в сложный, неповторимый художественный объект, требующий от зрителя глубокого вовлечения и сопереживания.

Научный руководитель: доцент, кандидат искусствоведения Андреева В. А.
Scientific supervisor: Associate Professor, Candidate of Art History

Andreeva V. A.

Список литературы

1. Шкловский В. Б. Искусство как прием / Гамбургский счет. – М., 1990. – С. 58–72.
2. Ушакин, С.А. Вчера и сегодня: о литературной обработке прошлого // Детские чтения. – 2023. – № 2 (24). – С. 9–34.
3. Крупская, Н. Мы призываем к борьбе с «Чуковщиной» (резолюция общего собрания родителей кремлевского детсада) // Дошкольное воспитание. – 1929. – № 4. – С. 74.
4. Флерина, Е. Картинка в детской книжке // Книга детям. – 1928. – № 1. – С. 7–16.
5. О художниках-пачкунах // Правда. – 1936. – 1 марта.
6. Конашевич, В.М. О рисунке для детской книги / Владимир Михайлович Конашевич // Художники детской книги о себе и своем искусстве: статьи, рассказы, заметки, выступления / сост. В. Глоцер. – М.: Книга, 1987. – С. 193–197.

References

1. Shklovskij V.B. Iskusstvo kak priem / Gamburgskij schet [Hamburg Account]. Moscow, 1990. Pp. 58–72. (in Rus.)
2. Ushakin S.A. Vchera i segodnja: o literaturnoj obrabotke proshlogo [Yesterday and Today: On the Literary Processing of the Past]. *Detskie chtenija* [Children’s Readings]. 2023. No. 2 (24). Pp. 9–34. (in Rus.)
3. Krupskaya N. My prizyvaem k bor’be s «Chukovshhinoj» (rezoljucija obshhego sobranija roditelej kremlevskogo detsada) [We Call for a Fight Against “Chukovism” (Resolution of the General Meeting of Parents of the Kremlin Kindergarten)]. *Doshkol’noe vospitanie* [Preschool Education]. 1929. No. 4. P. 74. (in Rus.)
4. O hudozhnikah-pachkunah [About the Messy Painters]. *Pravda*. 1936. March 1. (in Rus.)
5. Flerina E. Kartinka v detskoj knizhke [Picture in a Children’s Book]. *Kniga detjam* [Book for Children]. 1928. No. 1. Pp. 7–16. (in Rus.)
6. Konashevich V.M. O risunke dlja detskoj knigi [On the Drawing for a Children’s Book]. *Hudozhniki detskoj knigi o sebe i svoem iskusstve: stat’i, rasskazy, zametki, vystuplenija* [Artists of the Children’s Book about Themselves and Their Art: Articles, Stories, Notes, Speeches]. Comp. V. Glocer. Moscow: Kniga, 1987. C. 193–197. (in Rus.)

УДК 002.2 + 655.5

Т.В. Болдырева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИЗДАНИЕ ПОЭТИЧЕСКИХ СБОРНИКОВ В БЛОКАДНОМ ЛЕНИНГРАДЕ

© Т.В. Болдырева, 2026

Статья посвящена роли поэтических изданий в блокадном Ленинграде (1941–1944 гг.) как важнейшему инструменту поддержания морального духа, сохранения культурной идентичности и акта духовного сопротивления. Анализируются тематика, жанровая динамика, тиражи и полиграфические особенности изданий, а также роль поэзии в мобилизации защитников города и документировании блокадной повседневности.

Ключевые слова: поэзия, блокада Ленинграда, поэтические сборники, книгоиздание в годы войны, Великая Отечественная война

T.V. Boldyreva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

PUBLICATION OF POETRY COLLECTIONS IN BLOCKADE LENINGRAD

The article is devoted to the role of poetry publications in the siege of Leningrad (1941–1944) as a crucial instrument for maintaining morale, preserving cultural identity, and acting as an act of spiritual resistance. The article analyzes the subject matter, genre dynamics, circulation, and printing characteristics of the publications, as well as the role of poetry in mobilizing the city's defenders and documenting everyday life during the siege.

Keywords: poetry, Siege of Leningrad, poetry collections, book publishing during the war years, Great Patriotic War

Блокада Ленинграда, длившаяся с сентября 1941 года по январь 1944 года, стала одним из самых страшных периодов Второй мировой войны. Город оказался отрезанным от основных источников снабжения, что привело к катастрофическим последствиям для его жителей: голод, холод и разрушения стали неотъемлемой частью повседневной жизни.

Тем не менее, несмотря на все тяготы, ленинградцы продолжали бороться за свою культуру и идентичность. Книги, как носители знаний и искусства, играли важную роль в поддержании морального духа и сохранении культурного наследия. В условиях блокады книгоиздание стало не просто профессиональной деятельностью, но и актом сопротивления, символом надежды и веры в будущее. Николай Чуковский (сын Корнея Чуковского) писал: «В осажденном Ленинграде удивительно много читали, читали классиков и поэтов, читали в землянках и дотах, на вмерзших в лед кораблях… и в бесчисленных промерзших квартирах, лежа при свете коптилок…» [1]

Ленинград всегда был одним из крупнейших книжных центров страны. Здесь были сосредоточены крупные издательства, книжные магазины, книгохранилища, собрания известных коллекционеров-библиофилов. С началом Великой Отечественной войны и установлением блокады Ленинграда печатное слово приобрело особое значение. Потребность в литературе стала как никогда острой. Особенно оперативно эта потребность реализовывалась в малых формах, которые могли быть напечатаны быстро и при минимальных ресурсах. Одной из таких форм стали поэтические сборники.

В этот сложный исторический период советские писатели и поэты, как известно, горячо откликнулись на общую беду и посвятили ей свое творчество. Они играли мобилизующую и вдохновляющую роль, не только и не столько отвлекали от трудностей и лишений, но и помогали преодолеть их. Они побуждали к действию, крепили стойкость и выдержку, организованность и взаимопомощь, помогали преодолеть физические и нравственные страдания, вселяли надежду и укрепляли веру в победу.

Конечно, наиболее актуальной была тема Великой Отечественной войны и блокады. Например, она нашла яркое отражение в книжках-малютках из серии «Боевая краснофлотская поэзия» под

названиями, пронизанными темой мужества героического Балтийского флота, — «Балтийская лирика», «Разгорайся ненависти пламя», «Балтфлот смеется» и т. п. Первым в данной серии стихотворных сборников является издание «Отстоим Ленинград!», выпущенное в 1941 году ПУ КБФ в Кронштадте. Издание совсем небольшое, всего 13 страниц, и содержит 7 стихов, которые написаны как профессиональными литераторами, например Александром Яшиным, так и простыми бойцами.

Полиграфическое качество изданий, конечно, оставляло желать лучшего. Работа издательств в военный период была сопряжена с большими трудностями: резкое сокращение материальной базы, сложности снабжения типографий шрифтами, бумагой, печатными красками, картоном и другими видами сырья, недостаток кадров и т. д. Все издания печатались на плотной газетной бумаге, печать не всегда была четкой. Время диктовало потребность в больших тиражах, составлявших десятки тысяч, как правило, сборники издавались тиражом от 10 до 50 тысяч экземпляров.

На этом этапе войны и блокады не остался в стороне и один из научных центров Ленинграда, а именно Институт литературы Академии наук СССР (Пушкинский Дом). Усилиями сотрудников Института был подготовлен к печати уже в 1941 году в так называемой «оборонной серии», литературный сборник авторов, писавших о борьбе с фашизмом. Другое издание, относящееся к условному разделу литературно-художественных сборников, также было опубликовано в Ленинграде. Оно имело название «Родина зовет» и вышло в двух выпусках. В нем содержались стихотворные и прозаические произведения, а среди авторов было немало известных писателей и поэтов, чьи имена стали символами эпохи: А. Ахматова, М. Зощенко, Б. Лавренев, М. Слонимский, В. Каверин, Н. Тихонов и многие другие.

Говоря об издании поэзии в блокадном Ленинграде, нельзя не отметить выпуск классического наследия, которое также поддерживало духовную связь времен. В 1941 году вышли «Полное собрание стихотворений» Дениса Давыдова (Рис.1 а), «Демон» (Рис.1 б) и второй том полного собрания сочинений М. Ю. Лермонтова («Поэмы и повести в стихах»), а также «Северные стихи» А. А. Решетова [2]. Однако с ходом войны классические произведения постепенно отходят на второй план, на передний же выходят произведения, соответствующие условиям того времени. Причем отражалось это не на объемах тиража (он остался прежним), а на количестве выпускаемых новых поэтических названий.

а б

Рис. 1. Классические произведения: а – «Полное собрание стихотворений» Д. Давыдова; б – Поэма «Демон» М. Лермонтов

1942 год стал самым тяжелым в истории блокады. Наши войска не смогли прорвать блокаду, а на юге страны немцы дошли до Сталинграда. В это время издательская деятельность претерпела изменения: на фоне пропаганды национального патриотизма и героической истории России особое место заняла поэзия, посвященная защитникам и самому городу на Неве.

Наиболее читаемой становится серия «Библиотека красноармейца» «Воениздата» в связи с публикацией произведений К. Симонова: «Земля моя!», «Москва», «Русское сердце», «Солдатская слава», «Русские люди».

Популярностью пользовались поэтические произведения в «Госполитиздате»: «Стихотворения» К. Симонова, сборник А. Прокофьева «Таран», А. Решетова «Ленинградская доблесть», В. Саянова «Повесть о Кульневе», сборник «Стихи о Ленинграде».

Конечно, в период Великой Отечественной войны особую роль играла так называемая смеховая народная культура. В 1942 году выходят сатирический сборник басен писателя-сатирика Александра Флита «Гансы и фрицы» («Искусство»), фронтовая сатира В. М. Иванова «Бей гада!» (Отделение Воениздата НКО СССР при Ленинградском фронте) [3].

В 1942 году выходит книга Н. Воронова «Вся страна с героическим Ленинградом». Книгу выпустило издательство ОГИЗ Госполитиздат тиражом 10 000 экземпляров. Само издание поделено на 11 глав, каждая из которых посвящена определенной части Советского союза, где поддерживают сражающихся ленинградцев (Пр.: «Посланцы солнечного Узбекистана»; «Потомки богатыря Манаса» (кыргызы) и т. д.). В текст включены стихотворения известных поэтов (Веры Инбер, Джамбула Джабаева, Николая Тихонова и прочих) [3].

Особое место в коллекции книг, изданных в блокадном Ленинграде, занимают книги поэтессы Ольги Федоровны Берггольц. С августа 1941 года Ольга Берггольц работала в Ленинградском радиокомитете, именно ее голос ежедневно звучал в холодных, промерзших квартирах ленинградцев. Горожане приникали к радиоточкам, чтобы услышать ее голос, и понимали, что город жив, борется, верили, что город выстоит. Слово О. Берггольц спасало людей от смерти. Ее тихий, мелодичный голос, в котором слились воедино боль, сочувствие и мужество защитников блокадного Ленинграда, говорил честно, ничего не скрывая и не приукрашая. В 1942 году издательством «ОГИЗ Гослитиздат» был выпущен сборник ее стихотворений «Ленинградская поэма» (Рис. 2) тиражом 10 000 экземпляров, в издании всего 54 страницы. Интересно, что на страницах остается довольно много свободного места, что для блокадных изданий нетипично, да и формат издания в 25 см довольно необычен.

Рис. 2. «Ленинградская поэма» О. Берггольц

В этот же год вышли поэтические сборники, запечатлевшие мужество ленинградцев. Был издан сборник стихов «Ленинграду» военного корреспондента Всеволода Азарова. Широкую известность получила поэтесса Вера Инбер, выступавшая в воинских частях. В 1942 году вышла её книга «О Ленинграде», посвященная героической стойкости ленинградцев во время блокады, а также произведения «Душа Ленинграда. Сентябрь 1941 г. — июнь 1942 г.» и «Пулковский меридиан», которые мгновенно разошлись по библиотекам, бомбоубежищам, штабам МПВО и распространялись на передовых позициях.

Характерной тенденцией 1942 года стал жанровый сдвиг в поэзии. Если в начале войны преобладали маршевые, агитационные ритмы, то в 1942 году, по наблюдениям современников, обнаружилась острая потребность в лирической песне.

1943 год стал переломным для Ленинграда: после прорыва блокады в городе ощущался подъем, однако борьба продолжалась. Чтобы поднять боевой дух защитников города, выпускались сборники песен, частушек и стихов, пословиц и поговорок, юмористические издания. Одним из таких изданий стал сборник «Частушки ленинградского фронта», выпущенный «ОГИЗ Гослитиздатом».

В художественной литературе занимают прочное место сборники с неизменными темами: Ленинград, Балтфлот, Ленинградский фронт. Уже через месяц после прорыва блокады выпущен сборник очерков, стихов и рассказов «Прорыв», подготовленная Политическим управлением Ленинградского фронта под редакцией полковника Н. Толкачева и изданная Ленинградским отделением Воениздата

Народного Комиссариата Обороны. Размер книги — 19 см, это означает, что она больше среднего размера книг, которые выпускались в блокадном Ленинграде.

Год прорыва блокады еще раз показал, насколько значима для Ленинграда поэзия: «Гослитиздат» оперативно напечатал книги: «Защита» В. Шефнера; «Атака», «Гармонь» А. Прокофьева; «Миллион братьев» В. Лившица, «Фляга» М. Дудина и др. Воениздат выпустил «Фронтовые стихи» А. Прокофьева, «Военную Неву» М. Дудина, «Ярость» Б. Лихарева. Неоднократно издавались стихи и книги советского поэта и писателя, коренного петербуржца и ученика Гумилёва, Николая Александровича Тихонова: «Ленинградский год. Май 1942–1943 года», «Героическая защита Ленинграда». А уже к концу года, в декабре, вышел бестселлер — книжечка К. Симонова со знаменитым стихотворением «Жди меня» («Искусство») [4]. В Ленинградском издательстве художественной литературы издана книга Александра Флита «Шрапнель». Как сказано в аннотации: «Сатирические стихи и фельетоны в прозе о немецкой армии, Гитлере и прочем». Александр Матвеевич Флит был известным русским сатириком 1-й половины XX века с еще дореволюционным стажем, всю блокаду он пережил в осажденном городе.

Показательно, что именно в 1943 году, когда в городе появились первые признаки улучшения снабжения, издатели снова смогли обратить внимание на детскую литературу и классику. В «Госполитиздате» были выпущены «Сказка о царе Салтане» и «Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина (Рис. 3 а, б), сборник стихов для детей Н. Тихонова «Партизаны и танки»; «Что такое хорошо и что такое плохо» В. В. Маяковского и др.

а

б

Рис. 3. Сказки А. Пушкина: а – «Сказка о царе Салтане»; б – «Сказка о рыбаке и рыбке»

С полным снятием блокады в январе 1944 года издательская политика и читательские предпочтения существенно изменились. Спрос сместился с сугубо практической и агитационной литературы в сторону художественной. Вместе с тем, поэзия сохранила свои позиции, хотя местная специфика начала сглаживаться, уступая место темам, общим для всей страны. Этому сильно способствовала установившаяся связь с центральными издательствами.

Хотя в 1944 году продолжали выходить сборники ленинградских поэтов, например, одним из самых значимых стало издание сборника стихов поэта-фронтовика, участника обороны Ленинграда Михаила Дудина «Костер на перекрестке», характерной чертой 1944 года стало то, что поэтические сборники ленинградских авторов стали представлять сравнительно небольшую долю среди местных изданий художественной литературы. На первый план выходили издания, посвященные общим для всей страны темам: о «Молодой гвардии» Краснодона, о неизбежной катастрофе гитлеровской Германии, о втором фронте, о победах на отдаленных уже от Ленинграда рубежах. Все чаще в сборниках стали появляться имена классиков и писателей «Большой земли». Тем не менее, сам факт выхода поэтических книг в освобожденном городе символизировал восстановление нормальной культурной жизни.

Таким образом, на протяжении всех лет осады поэзия оставалась частью городской жизни. Поэтические издания выполняли несколько функций. Они служили средством агитации и поддержания боевого духа — особенно в первые годы войны, когда преобладали маршевые и сатирические жанры. Одновременно они документировали происходящее: стихи фиксировали события, имена, детали быта блокадного города. К 1943–44 годам, когда ситуация изменилась, поэзия постепенно утрачивала сугубо

агитационный характер, но сохраняла роль документального свидетельства и средства психологической поддержки.

В то же время Ленинград в чудовищных условиях блокады оставался научным и культурным центром. Важно, что спрос на поэзию оставался высоким на протяжении всей блокады. Для жителей Ленинграда поэзия была не просто искусством, а повседневной необходимостью — способом сохранить связь с привычной жизнью, с языком, с другими людьми.

Только о Ленинграде за время блокады было написано 9 книг, свыше 900 стихов, рассказов и повестей, сотни статей, очерков, обращений и т.д. В них освещались традиции города, мужество и стойкость населения и его защитников, дружба и единство советского народа, разоблачались идеология и преступления захватчиков. «Все мы понимали, — вспоминал писатель Н. С. Тихонов, — что слово должно быть «как уголь, пылающий огнем», самое острое, бьющее по врагу, самое ценное, о самом главном — о Родине, о Ленинграде, о подвиге, о мужестве, о ненависти» [5].

Научный руководитель: Доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук Старковская О.А.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade department, PhD Starkovskaya Olga Anatolievna.

Список литературы

1. Матвеев М.Ю. В осажденном Ленинграде удивительно много читали… Библиотеки города в годы Великой Отечественной войны // Библиотеки блокадного Ленинграда : сборник статей. 2-е изд., доп. СПб., 2021. С. 135–158.
2. Насущенко К.В. Книги, которые читали в блокадном Ленинграде под звук метронома // Ученые записки Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики. СПб., 2019. № 3 (67). С. 40–44. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/knigi-kotorye-chitali-v-blokadnom-leningrade-pod-zvuk-metronoma (дата обращения: 04.04.2026).
3. Книги непобежденного Ленинграда. СПб.: Серебряный век, 2013. 408 с.
4. Насущенко, К. В. Книги, изданные в осажденном городе // Библиотеки блокадного Ленинграда : сборник статей. 2-е изд., доп. СПб., 2021. С. 388–410.
5. Тихонов Н.С. В дни испытаний // С пером и автоматом: Писатели и журналисты Ленинграда в годы блокады. Сборник / Сост. А.Н.Васильев, М.И. Гордон. Л.: Лениздат, 1964. С. 21.

References

1. Matveev M.Yu. V osazhdennom Leningrede udivitelno mnogo chitali… Biblioteki goroda v gody Velikoy Otechestvennoy voyny [In besieged Leningrad, people read surprisingly much… The city's libraries during the Great Patriotic War] // Biblioteki blokadnogo Leningrada : sbornik statey [Libraries of the Siege of Leningrad : A Collection of Articles]. 2-e izd., dop. SPb., 2021. S. 135–158. (in Rus.).
2. Nasushchenko K.V. Knigi, kotorye chitali v blokadnom Leningrade pod zvuk metronoma [Books read to the sound of a metronome in besieged Leningrad] // Uchenye zapiski Sankt-Peterburgskogo universiteta tekhnologiy upravleniya i ekonomiki [Scientific Notes of the Saint Petersburg University of Management Technologies and Economics]. SPb., 2019. № 3 (67). S. 40–44. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/knigi-kotorye-chitali-v-blokadnom-leningrade-pod-zvuk-metronoma (date accessed: 04.04.2026).
3. Knigi nepobezhdennogo Leningrada [Books of Undefeated Leningrad]. SPb.: Serebryanyy vek, 2013. 408 s. (in Rus.).
4. Nasushchenko, K. V. Knigi. izdannye v osazhdennom gorode [Books published in the besieged city] // Biblioteki blokadnogo Leningrada : sbornik statey. [Libraries of the Siege of Leningrad : A Collection of Articles] 2-e izd., dop. SPb., 2021. S. 388–410. (in Rus.).
5. Tikhonov N.S. V dni ispytaniy [In days of trials] // S perom i avtomatom: Pisateli i zhurnalisty Leningrada v gody blokady. Sbornik [With pen and machine gun: Writers and

journalists of Leningrad during the siege.] / Sost. A.N.Vasilev, M.I. Gordon. L.: Lenizdat, 1964. S. 21. (in Rus.).

УДК 7.041.3:769.82

А. Н. Ветчинова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕЛЕСНОСТИ В ЛУБКЕ: ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

© А. Н. Ветчинова, 2026

В статье рассматриваются проявления эротического аспекта телесности в русских лубочных картинках. Художественная и образная системы эротического лубка были сформированы в XVIII в., поскольку во второй половине XVII в. возникали лишь предпосылки для появления этого вида народных картинок в России. Кроме того, в XVIII в. эротический лубок фактически достиг пика развития, так как в дальнейшем выпуску картинок фривольного содержания препятствовала цензура.

Ключевые слова: медиаисследования, лубочные картинки, телесность, эротический лубок.

A. N. Vetchinova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REPRESENTATION OF PHYSICALITY IN LUBOK: THE PROBLEM OF DEFINITION AND MAIN FEATURES

The article discusses the representation of the erotic aspect of physicality in Russian popular prints. Artistic and figurative systems of erotic lubok were formed in the 18th century because in the second half of the 17th century there were only prerequisites for the appearance of this type of pictures in Russia. In addition, in the 18th century erotic lubki actually reached the peak of their development, as censorship further prevented the release of images of frivolous content.

Keywords: media studies, lubok prints, corporeality, erotic lubok.

В последние годы мы наблюдаем рост интереса к социальной антропологии, в частности — к культуре повседневности. Одной из ключевых тем в этой области стала тема телесности, поскольку телесность, вбирая в себя биологическое, психоэмоциональное, духовное и социокультурное, «является символом и говорит о глубинных особенностях… культуры, ее мировоззрении, ее ценностях, культурных установках и традициях, философско-религиозных особенностях, манерах поведения, церемониале, духовной ориентации, ментальности, то есть идентичности во внутреннем содержании культуры и общества» [1]. Выделяют также художественную телесность как воспроизведение в художественном произведении эстетически обработанного восприятия тела и телесного опыта автором — представителем той или иной культуры [2].

В настоящем исследовании нам хотелось бы рассмотреть выражения телесности в русских лубочных картинках. В условиях, когда большая часть населения была неграмотной, именно лубки стали одним из ключевых источников развлечения народа. Кроме того, они служили для удовлетворения эстетических потребностей: ими украшали жилища, а порой лубочные картинки даже заменяли иконы. Так, ввиду значимости лубка в народной культуре нам кажется необходимым проанализировать проявления телесности в этих изображениях.

Чтобы несколько сузить проблему исследования, мы обратимся к эротическому аспекту телесности. Русские лубочные картинки нередко ассоциируются с чем-то непристойным, пошлым, и, казалось бы, тема эротизма лежит на поверхности, но несмотря на это работ, посвященных лубкам эротического характера, в настоящее время крайне мало, что, вероятно, связано с маргинальностью темы. Также отчасти это может быть связано с малым количеством подобных картинок, а отчасти со слабой изученностью темы сексуальности в русской культуре как таковой из-за ее табуированности и «несерьезности» (разумеется, мнимой).

Однако в 1990-х гг., когда вырос всеобщий интерес к теме секса и всего, что с ним связано (тут же заметим, что в то же время среди российских исследователей возрос и интерес к лубкам), а также появилось больше возможностей и свободы для изучения, на основе материалов «Конференции по русской порнографии» вышел сборник «Эрос и порнография в русской культуре», куда вошли работы ученых из России, Европы и США. Две из них — «Скабрезный лубок: сексуальный и скатологический юмор в русских народных картинках восемнадцатого века» Д. Э. Фаррелл и «Русские лубочные картинки XVII–XX вв.: начало порнографии или отражение народных эротических воззрений?» Н. Л. Пушкаревой — являются единственными полноценными исследованиями лубочных картинок, содержащих в себе различного рода эротику.

Д. Э. Фаррелл и Н. Л. Пушкарева ставят вопрос о принадлежности лубков XVII–XVIII вв. эротического характера к порнографии, принимая за основное определение Линн Хант: «явные изображения половых органов и сексуальных практик с целью возбуждения сексуальных чувств» [3, с. 42]. Обе исследовательницы приходят к выводу, что к порнографическим можно отнести лишь небольшую часть лубочных картинок непристойного содержания, но если Д. Э. Фаррелл стремится выявить порнографические элементы, то Н. Л. Пушкарева, принимая подобные условно порнографические составляющие, все же рассматривает лубки в первую очередь как документы, из которых можно почерпнуть сведения об эротических представлениях народа. Она допускает, что подобные картинки могли заменять порнографию, хотя, вероятно, они не были вполне порнографичными и для современников [3, с. 51–52].

Итак, лубочных картинок, которые можно было бы назвать порнографическими — единицы, однако существует гораздо больше лубков, в том или ином виде содержащих эротику. Не следует ли связывать такие картинки именно с эротикой при их определении? В словаре современной сексологии мы встречаем следующее высказывание: «Эротическое искусство, изображая человека во всем богатстве его переживаний, содержит эмоционально окрашенную информацию такого характера, который позволяет направить мысль, чувство и воображение зрителя в область сексуальных отношений» [4]. Там же выделяются две основные темы эротического искусства: «Первая — человек как объект эротических чувств: его красота, очарование, сексуальная привлекательность. Вторая — сексуальные отношения людей, которые могут быть воплощены в романтическом, комедийном, натуралистическом и др. аспектах» [4]. К последней мы можем отнести лубочные картинки эротического характера, потому далее будем обозначать их как «эротический лубок».

Наибольшее распространение эротический лубок получил в XVIII в. Более ранние картинки, относящиеся ко второй половине XVII в., были преимущественно духовными, иллюстрирующими библейские сюжеты, а изображения обнаженного мужского тела, как правило, практически не отличалось от изображений женского тела. Однако существует религиозный лубок, который можно условно причислить к эротическим. Это гравюра «Притча из зерцала страшна и ужасна», на которой изображен дух блудницы, отошедшей в мир иной без покаяния: на ее глазах сидят жабы, уши пронзают стрелы, изо рта вырывается огонь, змеи терзают ее грудь, собаки грызут ее руки, а сама она сидит на огромном змееподобном чудовище. Все это — наказание за «бесстыдный взор», «слушание песен» и за «целование любодеев», как мы узнаем из подписи к рисунку. Д. Э. Фаррелл, ссылаясь на монографию Ив Левин «Секс и общество в мире православных славян», предполагает, что этот лубок можно отнести к «пуританской порнографии», «иконографии похоти», которая изображает сексуальный грех с целью его осуждения [5, с. 30].

Вследствие ослабления роли церкви в XVIII в. и укрепления связей с Европой стало возможным появление фривольных картинок в России. Часто создатели русских эротических лубков опирались на западные образцы (в первую очередь французские «соблазнительные» листы), заимствуя сюжеты и тексты. Во второй половине XVIII в. граверы подчас и вовсе копировали оригинальные рисунки, внося изменения лишь в тексты к ним (например, названия гениталий при переводе с французского заменялись на что-нибудь более благопристойное). Несмотря на это, лубки отличались по своему характеру от западных народных гравюр эротического содержания. По утверждению Д. Э. Фаррелл, европейские картинки использовали эротические образы для религиозной, социальной или политической критики, сатиры, тогда как лубки тяготели к сортирному юмору и скрытой насмешке [5, с. 16]. К перечисленному следует добавить наличие нравоучительного элемента, характерного для лубочных картинок вообще.

Эротическая составляющая находила выражение как в самом изображении, так и в подписи к нему. Зачастую даже вербальная часть содержала в себе если не весь эротический смысл, то по крайней мере большую его часть (добавляла пикантности изображаемой ситуации). Так, например, лубок «Отдай мне ведра» на первый взгляд изображает забавную бытовую сценку. Если же мы вчитаемся в текст к картинке, то обнаружим, что молодой человек, укравший ведра у девушки, склоняет ее к связи. И без того довольно откровенный лубок «Две молодки на одного молодца» (девушка застает молодого человека с руками под платьем у другой) подпись приближает к порнографическому.

Тексты к эротическим лубкам могли заимствоваться не только из зарубежных картинок и литературы, но и из произведений отечественных авторов, например, А. П. Сумарокова и А. О. Аблесимова. Кроме того, находят некоторые пересечения с «Девичьей игрушкой» И. С. Баркова, однако вполне возможно, что схожие тексты были позаимствованы из французских оригиналов независимо друг от друга.

Как уже было сказано ранее, часто подписи к рисункам были откровеннее самих рисунков. И все же какие проявления эротики мы встречаем на изображениях? Как правило, на лубках сексуальное взаимодействие мужчины и женщины ограничивается прелюдиями: поцелуи, разного рода прикосновения. Совершение полового акта мы встречаем лишь на картинке «Аз есмь хмель высокая голова», однако тела на ней прикрыты одеялом, видны лишь головы, руки и женская грудь. Что до степени обнаженности, то полностью нагие тела изображались довольно редко. Здесь же мы можем отметить гендерный дисбаланс: изображения голых мужчин практически не встречаются. Если мужчина оказывается без штанов («Семь баб за штаны дерутся, а что в них — не доберутся», «Помеха в любви»), то его гениталии всегда прикрыты рубашкой. Женщины же часто изображались с обнаженной грудью, встречаются и картинки с совершенно голыми женщинами.

Так, целевая аудитория эротических лубков, вероятнее всего, была мужской. Изображения женщин отнюдь не были комплиментарными. Причиной тому — закрепившееся в православной культуре представление о женщине как о «воплотительнице сексуального удовольствия», распутнице, обольстительнице, сбивающей мужчин с праведного пути [6, с. 38]. Одна из главных тем эротических лубков — супружеская измена: увертливая жена обводит вокруг пальца наивного и слепого мужа (на картинке «Неверная жена» женщина вовсе в объятиях супруга подает руку для поцелуя любовнику, стоящему сзади). Также распространены лубки, изображающие куртизанок. На некоторых картинках род деятельности этих женщин можно понять из подписи («Прелюбодеицы прогоняют блудного сына», «Пан Трык и Херсоня»), на других же современный реципиент вряд ли смог бы распознать куртизанку без каких-либо пояснений («Солдат приглашает франтиху», «Ералаш с молодицей»).

Значительную часть эротических лубков составляют картинки, на которых представлены «обиходные, случайные любовные приключения и приставания» [7]. По мнению Д. Э Фаррелл, подобные лубки наполнены духом праздничного веселья и распущенности [5, с. 33]. Она отмечает также, что эти картинки относительно гендерно равноправны, поскольку предполагается получение взаимного удовольствия. Тезис о взаимном удовольствии довольно спорный, поскольку девушки не выказывают активного согласия на приставания молодых людей, однако они могут прямо отказаться от ухаживаний.

Здесь же мы встречаем намеки на скотоложество. Так, героиня лубочной картинки «Яков кучер с кухаркой» отправляет своего воздыхателя обратно в конюшню целоваться с лошадьми со словами: «Ступай от меня скоро прочь, ведь я не кобылья дочь». Героиня же лубка «Охотник и пастушка» заявляет: «За деньги я любить готова хоть быка». Скотоложеские мотивы возникают и на основе фольклорного материала. Например, на основе текста из сборника «Русских заветных сказок» А. Н. Афанасьева был создан лубок «Медведь и баба»: медведь и женщина повстречались в лесу и задумали мериться шубками. Н. Л. Пушкарева замечает, что намек на скотоложество может быть заложен и в упомянутой ранее «Притче из зерцала», поскольку обнаженная женщина окружена животными, притом морды их направлены на ее пах [3, с. 47].

Можно также выделить в эротических лубках мотив отношений девушек с пожилыми мужчинами. На картинке «Хоть и старенек, да с деньгами миленек» девушка отвергает молодого человека, потому что тот недостаточно богат. Она сидит с обнаженной грудью и держит на коленях старика. Пожилому герою лубка «Седина в бороду, а бес в ребро» повезло меньше: на его просьбу о ласке полуобнаженная женщина ответила словами «Не дури, старый пес».

Со временем эротические лубки были вытеснены зарубежной продукцией, а в первой половине XIX в. их задавила цензура. Требованиям нравственности не отвечали, например, лубки по мотивам стихотворений «Романс» («Под вечер, осенью ненастной…») А. С. Пушкина и «Тройка» Н. А. Некрасова [3, с. 45]. Об издании картинок с изображениями откровенных сцен в таких условиях не могло быть и речи. Вполне возможно, что в XIX в. все же выпускались лубки фривольного содержания (например, во время ослабления цензуры в конце 1850-х — начале 1860-х гг.), но они либо не дошли до нас, потому что не сохранились или еще не были обнаружены, либо пока попросту не попадали в поле зрения исследователей.

А. С. Пругавин в конце XIX в. подробно описал в работе «Запросы народа и обязанности интеллигенции в области просвещения и воспитания» репертуар лубочных картинок. Там возникает «целая масса всевозможных барынь и барышень, более или менее декольтированных, более или менее обнаженных» [8, с. 10]. Кроме того, он отмечал множество лубков пикантного содержания. Подобные картинки нередко сопровождали тексты литературных произведений, в том числе стихотворения А. С. Пушкина и М. Ю. Лермонтова, а герои произведений М. В. Ломоносова, Н. В. Гоголя и Н. А. Некрасова порой становились участниками любовных сцен, которые заимствовались из зарубежной литературы. Вряд ли на таких листах изображались какие-либо откровенно сексуальные действия,

поскольку в то время активно развивалась порнография, однако очень вероятно, что подобные картинки мы могли бы причислить к эротическим.

Итак, рассмотрев выражение телесности в лубках, мы предложили более универсальное название для народных картинок, изображающих различные проявления сексуальности — эротический лубок. Объединив и дополнив существующие исследования, мы смогли выделить основные этапы развития, темы и мотивы эротических лубочных картинок. Лубки XVII в. нельзя назвать эротическими в полном смысле слова, однако в них все же обнаруживаются некоторые эротические элементы. Этот вид лубка все же получил развитие в XVIII в. Хотя оно было не слишком активным и подобные картинки тяготели к заимствованиям у западных оригиналов, за один век успели сложиться принципы изображения обнаженной натуры, а также сформировался ряд тем: супружеская измена, куртизанки, любовные утехи и приставания. Кроме того, можно выделить мотивы, связанные с формами сексуального взаимодействия, так или иначе осуждаемыми обществом: скотоложество и отношения с большой разницей в возрасте. При этом такие картинки соответствовали общей художественной традиции лубка (даже при заимствовании). Например, важной составляющей оставалась подпись к изображению. Также следует отметить сочетание юмора (притом главной целью было рассмешить реципиента, нежели кого-либо обличить) и нравоучения, которое было свойственно лубку вообще. Об эротических лубках XIX —начала XX вв. из-за ужесточения цензурных запретов известно мало, но мы можем предположить, что при сниженном градусе эротизма подобные картинки все же существовали.

Научный руководитель: Доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук Бруев А. А.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade department, PhD Bruev Alexander Alexandrovitch.

Список литературы

1. Немцева А. В. Проблема человеческой телесности и ее символико-смысловое содержание // Приволжский научный вестник. 2014. № 4. С. 95–102. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problema-chelovecheskoy-telesnosti-i-ee-simvoliko-smyslovoe-soderzhanie (дата обращения: 22.03.2026).
2. Галуцких И. А. О понятии «художественная телесность» // Гуманитарный научный журнал. 2015. № 1. С. 13–14. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/o-ponyatii-hudozhestvennaya-telesnost (дата обращения: 22.03.2026).
3. Пушкарева Н. Л. Русские лубочные картинки XVII–XX вв.: начало порнографии или отражение народных эротических воззрений? // Эрос и порнография в русской культуре. М., 1999. С. 42–53.
4. Гурина Н. А. Об интерпретации понятия «эротика» // Символ науки. 2023. № 10. С. 195–199. URL https://cyberleninka.ru/article/n/ob-interpretatsii-ponyatiya-erotika (дата обращения: 12.03.2026).
5. Farrell D. E. The bawdy lubok: Sexual and scatological content in eighteenth-century russian popular prints // Эрос и порнография в русской культуре. М., 1999. С. 16–40.
6. Пушкарева Н. Л. Сексуальная культура допетровской России // Сметая запреты. Очерки русской сексуальной культуры XI–XX вв. М., 2025. С. 19–56.
7. Ровинский Д. А. Русские народные картинки. В 2 т. Т. 1. СПб. : Р. Голике, 1901. 286 с.
8. Русская литература в зеркале лубка : народная картинка XVIII — начала XX века. СПб., 2015. 124 с.

References

1. Nemtseva A. V. Problema chelovecheskoy telesnosti i ee simvoliko-smyslovoe soderzhanie [The problem of human corporeality and its symbolic and semantic content] // Privolzhskij nauchnyj vestnik [Privolzhsky Scientific Bulletin]. 2014. № 4. 95–102 pp. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problema-chelovecheskoy-telesnosti-i-ee-simvoliko-smyslovoe-soderzhanie (date accessed: 22.03.2026).
2. Galuczkix I. A. O ponyatii «hudozhestvennaya telesnost» [On the concept of «artistic physicality»] // Gumanitarnyj nauchnyj zhurnal [Humanitarian Scientific Journal]. 2015. № 1. 13–14 pp. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/o-ponyatii-hudozhestvennaya-telesnost (date accessed: 22.03.2026).
3. Pushkareva N. L. Russkie lubochnye kartinki XVII–XX vv.: nachalo pornografii ili otrazhenie narodnyh eroticheskih vozzrenij? [The Russian lubok of the 18th–20th century: Genesis of

Pornography or Reflection of peasant views of intimacy?] // Eros i pornografiya v russkoj culture [Eros and Pornography in Russian Culture]. M., 1999. 42–53 pp. (in Russ.).

4. Huryna N. A. Ob interpretacii ponyatiya «erotica» [On the interpretation of the concept of «erotics»] // Simvol nauki [Symbol of Science]. 2023. № 10. 195–199 pp. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ob-interpretatsii-ponyatiya-erotika (date accessed: 12.03.2026).

5. Farrell D. E. The bawdy lubok: Sexual and scatological content in eighteenth-century russian popular prints // Eros i pornografiya v russkoy culture [Eros and Pornography in Russian Culture]. M., 1999. 16–40 pp.

6. Pushkareva N. L. Seksualnaya kultura dopetrovskoy Rossii [Sexual culture in pre-Petrine Russia] // Smetaya zaprety. Ocherki russkoy seksualnoy kultury XI–XX vv [Sweeping away taboos. Essays on Russian sexual culture of the 11th–20th century]. M., 2025. 19–56 pp. (in Russ.).

7. Rovinskij D. A. Russkie narodnye kartinki [Russian popular prints]. In 2 v. V. 1. SPb. : R. Golike, 1901. 286 pp. (in Russ.).

8. Russkaya literatura v zerkale lubka : narodnaya kartinka XVIII — nachala XX veka [Russian literature in the mirror of lubok : popular prints of the 18th — early 20th century]. SPb., 2015. 124 pp. (in Russ.).

УДК 67.017(679.7)

Е.С. Димент

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КОРЕЙСКИЕ СКАЗКИ: ХРОНОЛОГИЯ И ЖАНРЫ

© Е.С. Димент

Статья посвящена хронологии и жанровой систематизации корейских сказок. Рассматривается эволюция жанра от архаических мифов, связанных с тотемизмом и шаманизмом, до письменной фиксации в эпоху позднего Чосона и собирания фольклора в XIX–XX веках. Анализируется влияние буддизма и конфуцианства на корейскую сказочную традицию. Представлена классификация сказок по типам (волшебные, героические, бытовые, комические, объяснительные) с примерами. Особое внимание уделяется роли русских путешественников, в частности Н.Г. Гарина-Михайловского, в сохранении корейского фольклора.
Ключевые слова: корейские сказки, корейский фольклор, миф о Тангуне, тотемизм, шаманизм, жанровая классификация сказок, буддизм в Корее, конфуцианство, пхансори, халлю, Гарин-Михайловский.

E. S. Diment

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

KOREAN FOLKTALES: CHRONOLOGY AND GENRES

The article is devoted to the chronology and genre systematization of Korean fairy tales. It examines the evolution of the genre from archaic myths associated with totemism and shamanism to written fixation in the late Joseon period and the collection of folklore in the 19th–20th centuries. The influence of Buddhism and Confucianism on the Korean fairy tale tradition is analyzed. A classification of fairy tales by type (magic, heroic, everyday, comic, etiological) is provided with examples. Special attention is paid to the role of Russian travelers, in particular N.G. Garin-Mikhailovsky, in preserving Korean folklore.
Keywords: Korean fairy tales, Korean folklore, myth of Tangun, totemism, shamanism, genre classification of fairy tales, Buddhism in Korea, Confucianism, pansori, Hallyu, Garin-Mikhailovsky, kumiho, etiological tales, everyday tales, Samguk Sagi, Samguk Yusa.

Сказки – это уникальный пласт культуры, через который человек может понять тот или иной народ, и Корея – не исключение. Будучи квинтэссенцией народной мудрости, мировоззрения и этических норм, корейская сказка отражает самобытность национального характера, исторические перипетии и взаимодействие с религиозно-философскими учениями Восточной Азии.

Интерес к корейской культуре сегодня растёт во всём мире благодаря явлению "халлю" (корейской волне). Однако за популярностью современного искусства, музыки и кинематографа нередко остаётся в тени богатейшее фольклорное наследие, которое формировалось на протяжении тысячелетий. Изучение корейских сказок позволяет не только заполнить этот пробел, но и глубже понять истоки современных культурных кодов.

Цель работы – проследить эволюцию корейской сказки от древних мифов до современных форм и систематизировать её жанровое разнообразие. Для достижения цели поставлены следующие задачи: охарактеризовать архаический мифологический этап; выявить влияние буддизма и конфуцианства на развитие сказочной традиции; рассмотреть расцвет жанра в эпоху позднего Чосона; оценить вклад собирателей фольклора XIX–XX веков; предложить жанровую классификацию корейских сказок.

Согласно исследованиям, 2333 год до нашей эры считается отправной точкой существования Древнего Чосона — корейского государства. Формирование корейской сказки неразрывно связано с первобытными верованиями — тотемизмом, анимизмом и шаманизмом. Как отмечает исследовательница А. С. Гаврилова [1], мифология оказала огромное влияние на быт и культуру корейцев, например, обряд поминовения предков, поминальные таблички. Все традиции корейского народа берут начало из древних представлений и сохраняются до сих пор.

Как известно, в основе архаичного мировоззрения человека лежит тотемизм — вера в родство с

животными, растениями и природными явлениями. Принято считать, что тотемом чаще всего становилось животное, которое так или иначе влияло на общину, так как люди не отделяли себя от окружающей природы, отождествляли себя с животными, подражали их повадкам и наделяли их сверхъестественными способностями. Благодаря этому можно отследить, какие животные чаще всего влияли на корейский народ еще до появления государственности.

Центральное место в архаической мифологии занимает миф о Тангуне, который считается основополагающим для истории корейской культуры.

Согласно этому мифу, внук Небесного владыки Хвануна спустился на гору Пэктусан и встретил тигра и медведя, которые молили сделать их людьми. Хванун дал им испытание: 100 дней питаться только чесноком и полынью и избегать солнечного света. Тигр не выдержал и вышел из пещеры, однако медведица выдержала испытание и превратилась в женщину. От брака Хвануна и женщины-медведицы родился Тангун Ван, который в 2333 году до н. э. основал первое корейское государство — Древний Чосон.

Исследователи полагают, что медведь и тигр были тотемами разных корейских племён, вероятно, находившихся в состоянии вражды. Существует гипотеза, что то, что в мифе выдержала испытание только медведица, отражает победу племени с тотемом медведя над племенем с тотемом тигра.

Исследователи также прослеживают следы шаманизма и ранние формы культа гор — ключевые события происходят именно на священной горе Пэктусан.

С тотемизмом также связана ранняя форма культа духов предков. Люди верили, что после смерти человек превращается в тотемное животное, что отразилось в погребальных обрядах корейского народа, когда участник церемонии одевался в шкуру животного-тотема и имитировал его движения.

Также считается, что миф о Тангуне выполнял идеологическую функцию. Н. Г. Носкова [2] утверждает, мифы об основателях государств являются началом и основой истории Кореи, зафиксированной в главном письменном источнике — "Исторических записях Трёх государств" ("Самгук саги", 1145 г.). Сам миф был впервые записан в трактате "Тангун коги", который, к сожалению, не сохранился, а дошедшие до нас версии относятся к XIII–XIV векам, включая запись в "Самгук юса" монаха Ирёна.

Период Трех государств становится эпохой, когда корейская словесность обретает письменную форму и начинает взаимодействовать с религиозно-философскими течениями Дальнего востока. Исследователи отмечают, что во многом это связано с тесным контактом с Китаем. Как отмечают М. И. Никитина и А.Ф. Троцевич [3], корейская литература складывалась из взаимодействия корейской фольклорной и китайской культурной традиций, из-за чего была двуязычной: часть памятников создавалась на родном языке, часть — на ханмуне (кореезированный китайский стиль письменности). Для записи родной речи корейцы разработали систему "иду" — он же способ передачи корейских слов и окончаний с помощью китайских иероглифов. Литература на родном языке, записанная иду, находила опору в буддизме, который имел развитую традицию устной проповеди и популяризировался на родном языке. По этой причине буддийские монахи, обращаясь к пастве, должны были говорить на понятном языке и неизбежно обращались к местному фольклору. Примером буддийского влияния на фольклор является легенда о Котхаджи, записанная примерно в IX веке. Согласно легенде, из корейского государства Силла в Китай было отправлено посольство. Это посольство застал шторм на острове Кокто. Чтобы успокоить море, князь совершил жертвоприношение духу озера и оставил на этом острове одного стрелка из лука. Спустя какое-то время к лучнику вышел из озера старец, который оказался подводным владыкой западного моря. Он попросил застрелить из лука монаха, который каждое утро спускался с небес, бормотал заклинания и съедал печень и потроха отпрысков владыки моря. Котхаджи убил монаха, который после смерти обернулся старым лисом. В благодарность морской владыка предложил стрелку свою дочь в жёны. Котхаджи согласился при условии, что владыка моря превратит свою дочь в цветущую ветку и даст корабль в сопровождении двух драконов. Торжественно вернувшись на родину, Котхаджи вытащил из-за пазухи ветку с цветами, которая превратилась в девушку, которая стала его женой. В ранний период корейской государственности важнейшую роль играли исторические сочинения, составленные в конфуцианской традиции. По свидетельству историографа XII века Ким Бусика, в Пэкче в 372 году была составлена "Соги" , в Когурё в 372 году — "Юги", а в Силла в 545 году — "Куска". К сожалению, эти памятники погибли, сохранились только их названия и к фольклорной традиции они не относятся.

Если в предшествующий период корейский фольклор существовал преимущественно в устной форме, начиная с эпохи позднего Чосона начинается подробная письменная фиксация. Вместе с этим происходит становление новых жанров, которые позднее обретут большую популярность в XVII–XVIII веках.

Как отмечает У.Т. Сайдазимова [4], к XVII веку корейская литература в целом уже была подготовлена к появлению более крупных форм, что связано с уровнем проблем, как политических и экономических, так и социальных. Подготовительный этап занял несколько столетий, в течение которых формировался корейский литературный язык, осваивались китайские жанровые модели и происходила адаптация к корейскому менталитету и письменной традиции.

XVII–XVIII века стали важным этапом развития корейской прозы. Появляются произведения в жанре повести, где человек уже не отображался на фоне отдельного эпизода, а раскрывался в сложном многообразии действующих лиц и динамике событий, перемежающихся со сказочными мотивами.

Повесть становится наиболее популярным среди простого народа жанром, донося на родном языке идеи социальной гармонии. Как отмечает У.Т. Сайдазимова [4], в "Повести о Хон Гилдоне" — наиболее известной из всех — раскрываются особенности средневековой корейской сказки, где несправедливо осуждаемый и гонимый добродетельный герой испытывает тягости и страдания, но впоследствии каждый получает по заслугам: добрые вознаграждаются, а злые наказываются. Традиционно такие идеи излагались в форме, приближенной к народной сказке.

Однако авторство большинства произведений того времени неизвестно, причем некоторые литературные произведения классифицируются как запись устных народных сказаний — пхансори (повестей нараспев, которые сопровождаются боем в корейский барабан бук).

Особую роль в сохранении корейского фольклора сыграл русский писатель и путешественник Николай Гарин-Михайловский [5]. В 1898 году во время экспедиции на Дальний Восток он записал более шестидесяти корейских историй. Как признавался сам писатель, он слушал эти истории "то вечером, после гостеприимного ужина, то во время отдыха на перевалах". По оценкам специалистов, многие сюжеты составили "золотой фонд" корейского фольклора и вошли в фольклорные издания и Северной, и Южной Кореи.

Современные исследователи отмечают, что корейские сказки начали переоткрываться корейцами и иностранцами с XIX века до начала 1920-х годов. Авторы, создавая новые произведения на основе переоткрытых традиционных историй и переводных западных сказок, заимствовали многие основные элементы для современных корейских авторских сказок.

Корейская мифология обладает специфическими чертами: она больше связана с историей страны или сказочным миром, чем с миром богов. В письменной традиции отражены в основном древние мифы о предках, поздние мифы об исторических героях, культовые мифы, связанные с буддизмом и конфуцианством.

Как отмечает А.Ф. Троцевич [3], в основе сюжетов преданий об основателях государств лежит миф о смерти-рождении божества плодородия. Участников мифа трое: солярный отец, хтоническая мать, обладающая признаками животного, и вновь рожденное божество плодородия.

Исследователи выделяют несколько типов непосредственно самих корейских сказок.

Волшебные сказки содержат чудеса, волшебные предметы и превращения. Героические сказки повествуют о борьбе с чудовищами и защите слабых. "Девушка-лисица" (или "Брат и сестра-оборотень"). В основе сюжета — девушка оказывается оборотнем-лисой (кумихо), которая по ночам пожирает печень коров, а затем и мужчин. Брат спасается от неё с помощью трёх волшебных бутылок, данных буддийским монахом.

Особое место занимают бытовые сказки, которые отражают реальную действительность, повседневный народный быт. Их — наибольшее количество в корейском фольклоре.

В бытовых сказках герои действуют в обыденной обстановке, чаще всего это представители низших сословий — крестьяне или ремесленники. Им не спешат на выручку сверхъестественные силы; герой полагается на собственную смекалку и сообразительность. Помогают ему также недогадливость и тупость противника. Примером такой сказки может послужить "С каких пор в Корее появилось тонкое полотно". Сказка о необычной девушке с богатырским аппетитом, которую выдали замуж в бедную семью. Съев весь скудный запас еды, она соткала из всего имеющегося волокна один кусок невиданно тонкого полотна, продав который, семья разбогатела.

Комические (юмористические) сказки близки к анекдоту и обычно высмеивают жадность, скупость, лживость и лень богачей. "Два патриота" (в обработке Н.Г. Гарина-Михайловского [5]) – история о двух предсказателях – корейце и китайце, которые, стремясь принести пользу своим странам, по очереди насылают на чужие страны засуху. В финале оба казнены по приказу китайского императора, чтобы больше не вредили своими попытками сделать лучше.

Объяснительные (этиологические) сказки рассказывают, почему у животных те или иные признаки или почему что-либо устроено определенным образом. "Почему лягушки плачут во время дождя". Непослушный лягушонок всю жизнь делал все наоборот. Умирая, мать, зная эту его особенность, попросила похоронить ее на берегу реки, надеясь, что он сделает наоборот и похоронит её в горах. Но лягушонок, раскаявшись, впервые исполнил просьбу буквально и похоронил мать у реки. С тех пор каждый раз во время дождя он боится, что могилу матери смоет водой, и горько плачет.

Проведённое исследование позволяет сделать ряд выводов об эволюции и жанровом своеобразии корейской сказки.

Во-первых, хронологическое развитие корейской сказки прошло несколько ключевых этапов: от архаических мифов, запечатлевших тотемистические и шаманские верования (миф о Тангуне), через период активного взаимодействия с буддизмом и конфуцианством (легенда о Котхаджи, исторические

хроники) до письменной фиксации и расцвета крупных прозаических форм в эпоху позднего Чосона (пхансори и повести). В XIX–XX веках начался этап систематического собирания фольклора, в котором важнейшую роль сыграл русский путешественник Н.Г. Гарин-Михайловский.

Во-вторых, жанровая система корейских сказок отличается многообразием. Наряду с мифами и легендами, сохраняющими связь с историческими преданиями, выделяются волшебные, героические, бытовые, комические и объяснительные сказки. Каждый тип выполняет свои функции: бытовые сказки отражают повседневную жизнь и смекалку простолюдина, комические обличают пороки, этиологические объясняют природные явления. Корейской сказке в целом присущи такие черты, как дидактизм, вера в торжество справедливости, связь с буддийской и конфуцианской этикой, а также частое присутствие животных-тотемов.

Научный руководитель: Доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук Бруев А. А.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade department, PhD Bruev Alexander Alexandrovitch.

Список литературы

1. *Гаврилова А. С.* Символизм животных в корейских тотемических мифах. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/simvolizm-zhivotnyh-v-koreyskih-totemicheskih-mifah/viewer (дата обращения: 24.03.2026).
2. *Гарин-Михайловский Н. Г.* Корейские сказки (материалы о сборнике) // БиблиоГид. 2023. URL: https://bibliogid.ru/knigi/podrobno-o-knige/16642-nikolaj-garin-mikhajlovskij-korejskie-skazki. (дата обращения 24.03.2026).
3. *Курбанов С.О* История Кореи: с древности до начала XXI века. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2018. 744 с.
4. *Носкова Н. Г.* Миф о Тангуне как фактор формирования корейской идентичности. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mif-o-tangune-kak-faktor-formirovaniya-koreyskoy-identichnosti/viewer (дата обращения: 24.03.2026).
5. *Сайдазимова У. Т.* Корейская классическая проза XVII–XVIII веков: особенности ее становления и развития. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskaya-klassicheskaya-proza-xvii-xviii-vekov-osobennosti-ee-stanovleniya-i-razvitiya (дата обращения: 09.04.2026).
6. *Троцевич А. Ф.* Миф и сюжетная проза Кореи. СПб.: Центр «Петербургское Востоковедение», 1996. 295 с.
7. *Хусаинова А. Р., Майорова О. А.* Корейские легенды как часть уникальной культуры Азии. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskie-legendy-kak-chast-unikalnoy-kultury-azii. (дата обращения 24.03.2026).

References

1. Gavrilova A. S. *Simvolizm zhivotnykh v koreiskikh totemicheskikh mifakh.* URL: https://cyberlenink·.ru/article/n/simvolizm-zhivotnyh-v-koreyskih-totemicheskih-mifah/viewer [The symbolism of animals in Korean totemic myths]. (accessed date: 24.03.2026).
2. Garin-Mikhaylovskiy N. G. *Koreyskie skazki* (materialy o sbornike). URL: https://bibliogid.ru/knigi/podrobno-o-knige/16642-nikolaj-garin-mikhajlovskij-korejskie-skazki. [Korean fairy tales (materials about the collection)] // Bibliogid. 2023. (accessed date: 24.03.2026).
3. Kurbanov S. O. *Istoriya korei: s drevnosti do nachala 21 veka* [History of Korea: From Ancient Times to the Beginning of the 21st Century]. Saint Petersburg : Izdatelstvo Sankt-Peterburgskogo universiteta, 2018. 744 p. (in Rus.)
4. Noskova N. G. *Mif o Tangune kak faktor formirovaniya koreyskoy identichnosti.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mif-o-tangune-kak-faktor-formirovaniya-koreyskoy-identichnosti/viewer [The myth of Tangun as a factor in the formation of Korean identity]. (accessed date: 24.03.2026).
5. Saydazimova U. T. *Koreyskaya klassicheskaya proza XVII–XVIII vekov: osobennosti*

ee stanovleniya i razvitiya. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskaya-klassicheskaya-proza-xvii-xviii-vekov-osobennosti-ee-stanovleniya-i-razvitiya [Korean classical prose of the 17th–18th centuries: features of its formation and development] (accessed date: 24.03.2026)

6. Trotsevich A. F. *Mif i syuzhetnaya proza Korei* [Myth and narrative prose of Korea]. Saint Petersburg : Tsentr «Peterburgskoe Vostokovedenie», 1996. 295 p. (in Rus.)
7. Khusainova A. R., Mayorova O. A. *Koreyskie legendy kak chast' unikal'noy kul'tury Azii*. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/koreyskie-legendy-kak-chast-unikalnoy-kultury-azii [Korean legends as part of Asia's unique culture] // 2024. (accessed date: 24.03.2026).

УДК 82-3

М. Е. Дубиничева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТЕМА ДЕТСТВА В ХУДОЖЕСТВЕННО-АВТОБИОГРАФИЧЕСКОЙ ПРОЗЕ А. И. ГЕРЦЕНА: ОТ «ЗАПИСОК ОДНОГО МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА» К «БЫЛОМУ И ДУМАМ»

Статья посвящена анализу темы детства в двух художественно-автобиографических произведениях А. И. Герцена — «Записках одного молодого человека» (1840–1841) и «Былом и думах» (1852–1868). Рассматривается, как трансформируется образ детства при переходе от ранней автобиографии к позднему зрелому нарративу. Анализируются механизмы формирования детских впечатлений, функция «первых» переживаний в формировании самосознания героя, а также поэтика деталей и семантика заглавий как инструментов конструирования собирательного литературного образа и автобиографического «Я».
Ключевые слова: А. И. Герцен, «Записки одного молодого человека», «Былое и думы», тема детства, художественно-автобиографическая проза, мотив первого чтения, жанровое своеобразие, С. Т. Аксаков, Л. Н. Толстой, двойственность.

M. E. Dubinicheva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE THEME OF CHILDHOOD IN THE ARTISTIC AND AUTOBIOGRAPHICAL PROSE OF A. I. HERZEN: FROM “NOTES OF A YOUNG MAN” TO “PAST AND THOUGHTS”

The article is devoted to the analysis of the theme of childhood in two artistic and autobiographical works by A. I. Herzen - “Notes of a young Man” (1840-1841) and “Past and Thoughts”, (1852-1868). The article examines how the image of childhood is transformed during the transition from an early autobiography to a late mature narrative. The author analyzes the mechanisms of formation of children's impressions, the function of “first” experiences in the formation of self-awareness of the hero, as well as the poetics of details and the semantics of titles as tools for constructing a collective literary image and autobiographical “I”.
Keywords: A. I. Herzen, “Notes of a Young Man”, “Past and Thoughts”, theme of childhood, artistic and autobiographical prose, motif of the first reading, genre specificity, S. T. Aksakov, L. N. Tolstoy, duality.

Тема детства занимает особое место в истории русской литературы XIX века. Эпоха романтизма и последующего реализма породила целый ряд выдающихся художественных изображений детского мироощущения — от лицейских стихотворений А С. Пушкина до знаменитых трилогий Л. Н. Толстого и С. Т. Аксакова («Детство» и «Детские годы Багрова-внука» соответственно). А. И. Герцен занимает в этом ряду особое место: его обращение к детству принципиально двойственно по своей природе. В «Записках одного молодого человека» и «Былом и думах» он стремится к синтезу художественного и автобиографического, в том числе в освещении детской темы. То есть, с одной стороны, перед нами субъективный опыт и рефлексия, трепетное воспроизведение первых впечатлений жизни. С другой — осознанная философско-историческая конструкция. В этом одна из особенностей творчества Герцена. Как отмечал Э. Г. Бабаев, «в статьях ему иногда “мешал” жанр статьи», «художественные элементы, прорывались сквозь логические рассуждения в его статьях точно так же, как в повестях возникали вдруг рациональные аргументы» [1, с. 51–52]. Герцен создал одновременно художественно-автобиографическую и философско-историческую концепцию детства.

Оба произведения образуют своеобразную архитектуру в творчестве писателя. В «Записках…», создававшихся в 1840–1841 годах, Герцен сочетает открытия сентиментальной прозы прошлого столетия и нового, набирающего популярность жанра — физиологического очерка. Вместе с тем литературные традиции его не удовлетворяют. Он создает произведение, в основе которого — характерный для его собственного творчества жанровый синтез: под очень удачным, предельно широким и свободным названием «Записки…» представлен сплав черт дневниковых записей, исповеди, автобиографии, социально-философской повести. Безымянный герой, «молодой человек», — автобиографический и собирательный литературный образ, alter ego молодого же автора и плох художественного обобщения. Это попытка посмотреть на самого себя изнутри и извне, синтезировать субъективное и объективное,

индивидуальное и типичное, уделить отдельное внимание личности и репрезентировать ее в контексте ее поколения, эпохи. При этом повествование ведется от первого лица, что позволяет сделать наиболее важный для Герцена, писателя-мыслителя, акцент на самосознании «молодого человека».

До «Записок…» их автор брался и за художественные замыслы («Елена», «Вильям Пен», «Лициний» и др.), и за автобиографические («Это было 22-го октября 1817», «О себе» и др.), пытался сочетать художественное и автобиографическое в пределах одного произведения. Однако не преуспел. Небезынтересные во многих отношениях, его ранние опыты единодушно признаны исследователями «литературно слабыми» [2, с. 7]. Л. Я. Гинзбург убедительно указала на одну из основных причин: в молодости невозможно, преждевременно писать автобиографию. «Мемуары и даже автобиография юноши, — размышляла она, — это, конечно, явление особого порядка. Такая биография неретроспективна; она строится одновременно с самим процессом жизни, непосредственно из этого процесса. Она есть сама жизнь, на ходу осмысляемая, обобщаемая, возводимая в философский и эстетический факт» [2, с. 8]. Характерно, что наиболее выдающееся сочинение раннего Герцена — переписка с его избранницей Н. А. Захарьиной, представляющая собой и эпистолярный текст, и что-то вроде романа в письмах. Письмо, в отличие от автобиографии, позволяет фиксировать жизнь в ее настоящем.

«Записки одного молодого человека» создавались Герценом в период вятской ссылки и были опубликованы в журнале «Отечественные записки». Это рубежное произведение, ознаменовавшее завершение периода проб пера и начало зрелого творчества писателя. Уже в «Записках…» Герцен разрабатывает идею формирования личности через впечатления первых лет жизни. Исследователи давно обратили внимание на сложную жанровую природу произведения: синтез социально-философской повести и художественно-автобиографической прозы. Это одновременно исповедь, заметки, воспоминания, автобиографическая проза и повесть — характерный для творчества Герцена жанровый синтез, в котором каждый из элементов дает писателю свои возможности, в том числе в репрезентации темы детства. Изображаются детство и юность главного героя, безымянного «молодого человека». Это и альтер эго молодого автора, и художественное обобщение, собирательный образ. Неслучайно, как отмечает А. Э. Еремеев, Герцен в самом начале цитирует слова Гейне о том, что развитие каждого человека прослеживается через влияние на него времени, обстоятельств и истории в целом — «таков был дух времени, к которому принадлежал Герцен» [3, с. 156].

Детство в «Записках…» занимает относительно скромное место в композиционном отношении, однако выполняет важную функцию. Описания московского дома, первых книжных увлечений и домашнего образования главного героя, одновременно автобиографического и неавтобиографического, — выстраиваются в образ недостижимой идиллии, противопоставленной жестокости взрослого мира. Принципиально важна роль деталей в создании детского хронотопа «Записок…». Образ семейного дома несёт двойственную нагрузку: это одновременно тёплое гнездо и клетка старого уклада. Герцен тщательно воспроизводит атмосферу, но не может удержаться от критических комментариев — и в этом напряжении между ностальгией и анализом уже намечается будущая манера «Былого и дум».

Автор фиксирует не столько события, сколько чувственные впечатления: запах старых книг в библиотеке, звучание колыбели и цвет пола в комнате. Такая предметная достоверность проявляется и в мотиве первого чтения, архиважном для писателя-мыслителя, сосредоточенного на анализе процесса становления личности. Герцен подробно описывает раннее знакомство своего героя с Плутархом, Шиллером и Гёте, причём это знакомство подается не как строгий, разработанный педагогический процесс, а как экзистенциальное событие, переворачивающее детское сознание. Однако и имена писателей тщательно отобраны. Плутарх как автор прежде всего «Сравнительного жизнеописания», поднимавшего вопрос о «свободной» личности, был очень популярен у молодежи. Не менее популярен был Шиллер, кумир романтиков. У Герцена, в его оригинальной концепции возраста, где «молодость» — понятие нейтральное, а «юность» и «старость» обозначают не столько физический возраст, сколько состояние души и жизненную позицию, причем первое — положительно, а второе — отрицательно оценочно, имя Шиллера связано с «юностью»: «Ты — по превосходству поэт юношества, тот же мечтательный взор, обращенный на одно будущее…» [4, с. 278]. Имя же Гёте в глазах молодого Герцена и его сверстников долго оставалось ниже имен Шиллера и Плутарха. Герой «Записок…» замечает: «Для того, чтоб уметь понимать Гёте и Шекспира, надобно, чтоб все способности развернулись, надобно познакомиться с жизнию» [там же]. «Гораздо после» оптика сменится — так визуализируется процесс взросления.

Мотив первого чтения сближает «Записки…» с зарубежной традицией романа воспитания, однако Герцен смещает акцент: его «молодой человек» формируется не под руководством наставников, а наперекор им: «...все ученье было бессистемно: оттого я выучился очень немногому <…> Наука зато для меня не была мертвой буквой, а живою частью моего бытия» [4, с. 270]. Книга в детстве становится для героя «Записок…» точкой входа в историю, первым осознанием себя как субъекта исторического действия. В этом смысле детство выполняет одновременно биографическую, психологическую

и историко-культурную функции. Так уже в «Записках…» найдена тема, которая будет центральной в «Былом и думах»: человек на скрижалях истории.

Немаловажно рассмотреть семантику заглавия первой главы. Называя главу «Ребячество» (а не «Детство», как в произведениях Толстого и Аксакова), Герцен одновременно описывает изображаемый период жизни и дает ему оценку. Автор «Записок…» как бы рассуждает: все, что тогда казалось серьезным и значительным, было «ребячеством», и вместе с тем именно «ребячество» заложило фундамент будущей личности, благодаря этому периоду вещи, события, мысли и чувства воспринимаются иначе. Всё это соотносится и с концепцией дистанцирования героя, разделения временной перспективы на прошлое и настоящее в «Записках…». Двойственность реализуется на уровне заглавия.

Семантически значима связь «ребячества» с мотивами свободы, искания и идейной независимости — тем, что очень важно для Герцена. Это связано с важными для Герцена мотивами свободы и идейной независимости: герой-дитя представлен в «Записках…» как естественная, нетронутая душа, которую ещё не успели сковать условности взрослого мира. Писатель следует традиции руссоизма, при этом переосмыслив ее в духе 1840-х годов. Называя главу «Ребячество», Герцен тонко подмечает: то, что обычно кажется наивным, в действительности является самым важным — сознание ребенка искреннее восприятия взрослого: «Поверьте, все мы дети и, как дети вообще, играем в игрушки и принимаем куклы за действительность» [4, с. 315]. Даже в период «ребячества» герой «Записок…» находится в интеллектуальном и социальном измерении. По Герцену, детские впечатления уже несут в себе зерно будущего размышления: мальчик наблюдает противоречия дворянского быта, крепостного уклада, семейной иерархии — и фиксирует их. Герой рефлексивен с самого начала: детство для него — не идиллия, а школа жизни и пробуждения критического сознания.

В отличие от герценовского произведения, в толстовском акцент перенесён во внутреннее, психологическое пространство. Детство здесь — время максимальной эмоциональной открытости и одновременно первых утрат этой открытости; ребёнок — существо нравственно чуткое, но ещё не защищённое. Аксаков строит образ иначе: его главный герой — дитя природы. Он изображен в связи с миром степи, рыбалки. Его впечатления замедленны. Социальные противоречия устранены из поля зрения — на их место приходит почти эпическое единство ребёнка с окружающим миром. Нетрудно заметить, что герценовская концепция детства наиболее идеологически нагруженная: это детство не как утраченный рай, а как история личности.

Разрыв между «Записками» и «Былым и думами» составляет около десяти лет — казалось бы, не много. Но за это десятилетие писатель пережил ссылку, эмиграцию, революцию 1848 года и личные трагедии. Приступив к работе над книгой в сорокалетнем возрасте, Герцен чувствует себя человеком глубоко зрелым, имеющим жизненный и писательский опыт, с высоты которого смотрит на прошлое автобиографического героя. Принципиальная ретроспективность определяет поэтику первых глав «Былого и дум». Начало — «Рассказы о пожаре Москвы, о Бородинском сражении, о Березине, о взятии Парижа были моею колыбельной песнью, детскими сказками, моей Илиадой и Одиссеей» [5, с. 22] — сразу вписывает частную биографию в исторический контекст: год рождения Герцена совпадает с началом Отечественной войны. Это совмещение личного и исторического времени станет структурообразующим принципом всего мемуарно-автобиографического и художественного труда. «Реализм Герцена служил решению задач, стоявших и перед великими романистами XIX века; прежде всего задаче изображения современного человека в его связях с обществом», — отметила в свое время Л. Я. Гинзбург [6, с. 14].

В основе «Былого и дум» еще более, чем «Записок…», — жанровый синтез. Сам автор определял своё произведение не как мемуары в строгом смысле слова, а как «отражение истории в человеке» [4, с. 446]. Это принципиально важно для понимания роли детства в жизни автобиографического героя: он не просто конкретная личность, но точка, в которой сходятся пути исторического и культурного опыта эпохи. Л. Я. Гинзбург поясняла, что Герцену «…именно нужна была уверенность в том, что он создает творение, необычайное по охвату фактов и по масштабу идей и потому не укладывающееся ни в одну готовую рубрику» [6, с. 42].

Принципиально новой, по сравнению с «Записками…», темой в первых главах «Былого и дум» становится осмысление ситуации незаконнорожденности. Герцен был внебрачным сыном помещика И. А. Яковлева, и эта биографическая реальность определила детское самосознание автобиографического героя. В «Записках…» данная тема почти не затронута. В «Былом и думах» же она разворачивается в проблему идентичности, то есть это не просто социальный факт, а метафора: изначально за пределами, изначально чужой. Эта «вненаходимость» формирует особую позицию одновременно включённого в среду и критически дистанцированного от неё человека.

Первая часть «Былого и дум» выстроена как инициация: каждый эпизод детства и юности представлен очередным шагом на пути к зрелому самосознанию. Клятва на Воробьёвых горах, политические разговоры, арест — все события составляют часть одного пути, начало которого было положено в первом рассмотренном уже нами сочинении. Здесь проявляется принципиально отличие «Былого и дум» от «Записок…»: если в первом сочинении прошлое — неупорядоченный поток

воспоминаний, так как автор был слишком молод, рано начал осмыслять прожитое, то во втором оно организовано как история судьбы, имеющей внутреннюю логику.

Одним из центральных эпизодов детства в «Былом и думах» является уже упомянутая сцена клятвы на Воробьёвых горах — торжественного обещание, данное Герценом вместе с другом Николаем Огарёвым, посвятить жизни борьбе за свободу: «...присягнули, в виду всей Москвы, пожертвовать нашей жизнью на избранную нами борьбу» [5, с. 81]. Эпизод принадлежит к числу наиболее изученных в герценоведении — и одновременно остаётся предметом споров. Воробьёвы горы как место действия обладают богатой семантикой: панорама Москвы, открывающаяся с высоты, — Россия как целое, увиденное детским взором с дистанции. Детская клятва ретроспективно организует всё последующее жизнеописание как исполнение обета.

Мотив детской дружбы с Огарёвым — еще одна важная тема в «Былом и думах». Герцен создаёт образы людей, с детства ощущающих Отношения с Огарёвым восполняют для автобиографического героя то, чего он лишен в семье и обществе: его положение как незаконнорождённого двойственно, официально он не сын, а воспитанник своего отца, и мать отцу не супруга, то есть семьи нет, как нет и семейного уюта в доме. Герцен подчеркивает, что дом условно был поделен на две половины (отца и матери), в каждой разные правила, разная атмосфера: «...мне казалось естественно и просто, что я живу в доме моего отца, что у него на половине я держу себя чинно, что у моей матери другая половина, где я кричу и шалю сколько душе угодно» [5, с. 32]. Дружба с Огарёвым становится первым опытом подлинной эмоциональной связи, созданием некой духовной семьи, внутри которой нет необходимости следовать правилам и соответствовать нормам. Принципиально важно, что сцена клятвы описывается в эмиграции — это своего рода мифологизация: детская дружба выводится за пределы биографического времени и становится символом того, что было безусловно. Именно здесь наиболее очевидна разница между вспоминающим «Я» и пишущим «Я» — тот нарративный приём, который применялся Герценом и в «Записках…».

Итак, тема детства в обоих художественно-автобиографических сочинениях Герцена репрезентируется в разных художественных модусах. В «Записках...» — ещё живое, недавнее прошлое молодого автора, изображаемое через отдельные штрихи-детали, но уже с преобладающей установкой на рефлексию писателя-мыслителя. В «Былом и думах» — образ более концептуален: детство превращается в тщательно выстроенный рассказ о начале, в котором частное и историческое, конкретное и символическое образуют неразрывное единство. Принципиальным для обоих текстов является сочетание документальной достоверности и художественной конструктивности.

Научный руководитель: Доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук Кузьмина М. Д.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade department, PhD Kuzmina Marina Dmitrievna.

Список литературы

1. Бабаев Э. Г. Из истории русского романа XIX века (Пушкин, Герцен, Толстой) : монография. М. : Издательство Московского университета, 1984. 272 с.
2. Гинзбург Л. Я. Автобиографическое в творчестве Герцена // Литературное наследство. Т. 99. Герцен и Огарев в кругу родных и друзей: В 2 кн. М. : Наука, 1997. Кн. 1. С. 7-54.
3. Еремеев А. Э. О философской основе циклизации «Записок одного молодого человека» А. И. Герцена // Проблемы метода и жанра. Выпуск 14. Томск : Изд-во Томского ун-та, 1988. С. 152–168.
4. Герцен А. И. Записки одного молодого человека // Собрание сочинений: В 30 т. М. : Изд-во АН СССР, 1954. Т. 1. 574 с.
5. Герцен А. И. Былое и думы // Собрание сочинений: В 30 т. М. : Изд-во АН СССР, 1956. Т. 8. 526 с.
6. Гинзбург Л. Я. «Былое и думы» Герцена. [М.] : Гослитиздат : [Ленинградское отделение], 1957. 374 с.

References

1. Babaev E. G. Iz istorii russkogo romana XIX veka (Pushkin, Gercen, Tolstoj) : monografiya [From the history of the Russian novel of the 19th century (Pushkin, Herzen, Tolstoy) : monograph]. Moscow : IPC Moskovskogo universiteta, 1984. 272 pp. (in Rus.).
2. Ginzburg L. Ya. Avtobiograficheskoe v tvorchestve Gercena [The autobiographical in Herzen's work] // Literaturnoe nasledstvo [Literary Legacy]. Vol. 99. Gercen i Ogarev v krugu rodny`x i druzej: V 2 kn [Herzen and Ogarev in the circle of family and friends: In 2 books]. — Moscow : Nauka, 1997. Book. 1. pp. 7-54. (in Rus.).

3. Eremeev A. E. O filosofskoj osnove ciklizacii «Zapisok odnogo molodogo cheloveka» A. I. Gercena [On the philosophical basis of the cyclization of A. I. Herzen's “Notes of a Young Man”] // Problemy metoda i zhanra [Problems of method and Genre]. Issue 14. Tomsk : Publishing House of Tomsk University, 1988. pp. 152-168 (in Rus.).
4. Gercen A. I. Zapiski odnogo molodogo cheloveka [Notes of a young man] // Sobranie sochinenij V 30 t. [Collected works: In 30 vol]. Moscow : IPC AN SSSR, 1954. Vol. 1. 574 pp. (in Rus.).
5. Gercen A. I. Byloe i dumy [Past and thoughts] // Sobranie sochinenij: v 30 t. [Collected works: In 30 volumes]. Moscow : IPC AN SSSR, 1956. Vol. 8. 526 pp. (in Rus.).
6. Ginzburg L. Ya. «Byloe i dumy» Gercena [“The past and thoughts” by Herzen]. Moscow : Goslitizdat, 1957. 374 pp. (in Rus.).

УДК 82.09

А. Г. Николайчук

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна,
Высшая школа печати и медиатехнологий
191180, Санкт-Петербург, пер. Джамбула, 13

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА РОМАНА ЭНТОНИ БЕРДЖЕССА «ЗАВОДНОЙ АПЕЛЬСИН»

Аннотация: В статье проводится сравнительный анализ трёх русскоязычных переводов романа Энтони Бёрджесса «Заводной апельсин», уделяя особое внимание интерпретации вымышленного сленга «надсат». Рассматриваются подходы переводчиков Е. Синельщикова, В. Бошняка и Е. Нетесовой к передаче языковой игры, особенностей имён персонажей и уникальности художественного языка. Автор приходит к выводу, что перевод В. Бошняка наиболее точно отражает замысел оригинала и сохраняет эффект «надсата» для русскоязычного читателя.
Ключевые слова: «Заводной апельсин», Энтони Бёрджесс, «надсат», перевод, сравнительный анализ, языковая игра, художественный перевод, адаптация сленга.

A. G. Nikolaychuk

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Higher School of Printing and Media Technologies
191180, St. Petersburg, lane Dzhambula, 13

FEATURES OF THE TRANSLATION OF ANTHONY BURGESS'S NOVEL "A CLOCKWORK ORANGE"

Abstract: The article provides a comparative analysis of three Russian-language translations of Anthony Burgess's novel "A Clockwork Orange", paying special attention to the interpretation of the fictional slang "nadsat". The approaches of translators E. Sinelshchikov, V. Boshnyak and E. Netesova to the transfer of the language game, the features of the characters' names and the uniqueness of the artistic language are considered. The author comes to the conclusion that V. Boshnyak's translation most accurately reflects the intent of the original and preserves the "nadsat" effect for the Russian-speaking reader.
Keywords: "Clockwork Orange", Anthony Burgess, "nadsat", translation, comparative analysis, language game, artistic translation, adaptation of slang.

Известно о пяти переводах романа, из которых в формате моноиздания печатались на территории РФ только три — Синельщикова, Нетесовой и Бошняка.

Каждый из переводчиков решал проблему интерпретации «надсата», — самой интересной особенности оригинального романа, как концептуально, так и в контексте переводческой работы, — по-своему.

«Надсат» — вымышленный сленговый язык, на котором выражается главный герой романа со своими друзьями. Его название — суффикс порядковых числительных от 13 до 19.

Он представляет из себя смесь русского и английского языков. Слова-«надсатовцы» могут различаться в зависимости от характера собственного строения. Так, Юровских А. В. выделяет 4 группы [6]:

1. Слова, в которых используются корни русского происхождения.
    - Слова, заимствованные прямым способом и изменяющиеся в соответствии с правилами грамматики английского языка: shoom «шум», zoobies «зубы», mesto «место», slovo «слово» и др.
    - Слова, подвергшиеся сокращению. Этот вид составляют все заимствованные глаголы, которые теряют окончания: viddy «видеть», pony «понимать», slushat «слушать». У имён

существительных и прилагательных усекаются не только окончания, но и суффиксы: biblio «библиотека», chasso «часовой».

2. Слова, сочетающие русские и английские морфемы.
   - Слова английского и русского происхождения образуют новую лексему с помощью слияния и словосложения: underveshches «нижнее белье» (underwear и вещи), glazlids «веки» (глаза и lids).
3. Слова, образованные путем заимствования корневых морфем различных других языков (кроме русского и английского).
   - от французского слова cravate — cravat «галстук»;
   - от немецкого Schlager — shlaga «клуб» образованное.
4. Авторские окказионализмы, образованные с использованием только английских морфем:
   - Слова с усечением центральной части: Staja «тюрьма» (State Jail); pop-disk «диск с популярной музыкой» (pop-music disk).
   - Слова, образованные с помощью словосложения: Godman — man of God.
   - Слова, сформированные на основе лондонского сленга кокни: cutter «деньги» (bread-and-butter); rozz «полицейский» (сформировалось путем усечения суффикса от слова rozzer).

Проблема, с которой столкнулись переводчики, очевидна. Как перевести вымышленный сленг на русский язык, если он и представляет собой русский язык? Как не лишить его уникальности, и оставить столь же необычным для русского читателя, каким англоязычному читателю представляется «надсат» в оригинале?

Перевод Евгения Синельщикова является одной из двух наиболее распространенных версий «Заводного апельсина» [2]. Свою попытку адаптации «надсата» и самого произведения целиком Евгений поясняет в предисловии «от переводчика». В нем он прямо говорит о собственном методе и идее, которую пытался преследовать, а именно: «…я попытался передать «надсадский» язык русских тинэйджеров — смесь молодежных сленгов 60-х — конца 80-х годов, где доминируют словечки английского происхождения (что, кстати, является устойчивой тенденцией происходящего в нашем обществе языкового развития)». То есть, в переводе Е. Синельщиков старался заменить слова-«надсатовцы» в оригинальном романе аналогичными по смысловому значению англицизмами и англофонными словами в русском, что активно использовались молодёжью в указанное в предисловии время. И на момент создания перевода и первых публикаций романа в варианте Евгения, можно предположить, таковой способ передачи идей оригинального «надсата» выглядел концептуально логично, — поскольку прямо повторял структуру первоначального языка Берджесса, меняя родные читателю слова на аналоги из языка другого, — и, следственно, в силу эффекта новизны англицизмов, производил на читателя нужное впечатление, подталкивая того к необходимости угадать настоящее значение слов.

Подобный метод обуславливает условное сохранение эффекта оригинального «надсата», поскольку из него состоит часть лексикона главного героя, — следовательно, часть всего романа, — но вместе с тем имеет долгоиграющее, неприятное последствие, что сказалось на качестве и концептуальной удобоваримости перевода спустя несколько десятилетий. Целясь в читателя-современника, Евгений заметил тенденцию использования англицизмов, что упомянул в предисловии, но не предугадал последствий. Подобное приводит к закономерному исходу — большая часть англицизмов, что представляют «надсат» в адаптации Е. Синельщикова, может и звучала свежо 1991 г., но на сегодняшний день выглядит устарело.

Перевод имен героев. Несмотря на простоту, этот пункт весьма показателен в контексте уровня качества каждого из переводов. Дело в том, что в отношении одного конкретного персонажа в оригинальном романе используется игра слов, обыгрывающая созвучность имени героя со словами, обозначающими глупость, недалекость; каждый переводчик выбрал свой собственный способ преподнести ее на русском языке:

Оригинал: «There was me, that is Alex, and my three droogs, that is Pete, Georgie, and *Dim*. *Dim* being really *dim*…».

Dim — в прямом переводе «тусклый», «неясный» — в данном контексте используется как слово, обозначающее несмешливое отношение главного героя романа, от лица которого ведется повествование, к своему глуповатому товарищу.

Е. Синельщиков: «Это — я, Алекс, а вон те три ублюдка — мои фрэнды: Пит, Джорджи (он же Джоша) и *Кир* (*Кирилла-дебила*)».

В данном случае переводчик постарался адаптировать словесную игру оригинала под реалии русского языка. Однако емкое созвучие имени-характеристики превратилось в громоздкую, неблагозвучную словесную конструкцию, разросшуюся от трехбуквенного слова до словосочетания. Подобную адаптацию можно назвать как минимум неоднозначной, не только в силу очевидной внешней топорности, но еще и по причине ухода переводчика от собственного принципа обозначенного в предисловии. Логично предположить, что именно в силу подобных особенностей, такое словосочетание

использовалось во всем переводе лишь дважды, в самом начале, и в самом конце, не обыгрывая должным образом имя персонажа, а следственно, не раскрывая его.

Перевод сленга. Здесь же Е. Синельщиков строго следует изначально заложенной идее, даже предоставляя «словник», содержащий переводы конкретных слов. Весьма показательно, что сегодня в подобном словнике почти нет фактической и практической необходимости, так как слова понятны почти любому современному человеку. Подобное можно легко заметить на примере любого отрывка, с использованием «надсата».

Е. Синельщиков: «Я сказал, улыбаясь *вэри-ширроко* и дружески: «Да, да это жирный, вонючий, дряной козел Биллибой. Как поживаешь, пузатая бутылка с дешевым вонючим маслом? Подойди-ка и получишь по яблокам, если у тебя они есть, кастрат несчастный».

Оригинал: «I said, smiling very wide and *droogie*: «Well, if it isn't fat stinking billygoat Billyboy in poison. How art thou, thou globby bottle of cheap stinking chip-oil? Come and get one in the *yarbles*, if you have any *yarbles*, you eunuch jelly, thou».

или

Е. Синельщиков: «Утром я проснулся ровно в, восемь, чувствуя себя препохабнейше. Никак не удавалось продрать глаза, и я решил отдохнуть сегодня от *скул*, по крайней мере первую половину дня. Поваляюсь часок-другой, потом встану, приму душ, положу что-нибудь на зуб, послушаю радио, а может быть, даже посмотрю, что там брешут в *ньюспейперах*».

Оригинал: «The next morning I woke up at oh eight oh oh hours, my brothers, and as I still felt shagged and fagged and fashed and bashed and my *glazzies* were stuck together real *horrorshow* with sleepglue, I thought I would not go to school. I thought how I would have a *malenky* bit longer in the bed, an hour or two say, and then get dressed nice and easy, perhaps even having a *splosh* about in the bath, make toast for myself and *slooshy* the radio or read the gazetta, all on my *oddy knocky*».

Не беря в расчет некоторые отличия в грамматике и синтаксисе от оригинального романа — что весьма легко объясняется скованностью английского языка и свободолюбием русского — «надсат» представлен Е. Синельщиковым весьма выразительно, что определенно является положительной характеристикой. Однако главной проблемой является сама идея адаптации, лежащая в основе всего перевода.

Можно сказать, что работа Е. Синельщикова морально устарела. С ростом уровня образованности, английский язык утратил ту свежесть в звучании, на которую рассчитывал переводчик. Синельщиков скопировал и отзеркалил методу в создании «надсата», упустив идею, к которой стремился Берджесс — создать сленг вне времени и контекста. У Синельщикова «надсат» выглядит как гиперболизированный сленг стереотипной молодежи, обильно использующей англицизмы, утратившие сегодня свою уникальность.

Отступления и неполная версия. Также стоит упомянуть о некоторых особенностях, свойственных исключительно адаптации Е. Синельщикова.

Во-первых, это характер личных отступлений от первоначального текста, в которых переводчика порой обвиняют. При анализе текста были выявлены отступления от оригинала (об особенностях которого будет сказано далее), однако, не носившие столь критичного характера, который им приписывали.

Поскольку качественный перевод — творческий процесс, в ходе которого в текст привносится и толика личности самого переводчика, подобные нечастые интерпретации можно рассматривать как особенности стиля Е. Синельщикова, даже если причина изменений не до конца понятна. Проиллюстрировать можно следующими примерами:

Оригинал: «The next thing was to do the sammy act, which was one way to unload some of our cutter so we'd have more of an incentive like for some shop-crasting, as well as it being a way of buying an alibi in advance, so we went into the *Duke of New York* on Amis Avenue and sure enough in the snug there were three or four old baboochkas peeting their black and suds on SA (State Aid)».

Е. Синельщиков: «На авеню Потерянных мы зашли в какую-то общественную *столовую*, где несколько беззубых старух, расплескивая, ели свой благотворительный суп».

или

Оригинал: «But I let on to be back in sleepland and then I did doze off real *horrorshow*, and I had a queer and very real like sneety, dreaming for some reason of my *droog* Georgie».

Е. Синельщиков: «Почему-то мне приснился Джоша, в гробу бы я его видал в белых "*адидасах*"».

Е. Синельщиков меняет бар на столовую и делает акцент на обуви героя, о которой не было сказано в оригинале в целом.

Такие примеры присутствуют на протяжении всей книги, но не сказываются на восприятии целикового произведения критическим образом.

Во-вторых, стоит сказать о версии романа, что была переведена Е. Синельщиковым. Конкретно, это американская версия, не имеющая 21-ой главы, в которой главный герой теряет интерес к насилию, и выражает желание найти себя во взрослой жизни, как более зрелого представителя общества. Она была

убрана по требованию редактора того издательства, которое издавало «Заводной апельсин» в Америке, и была впервые опубликована лишь в британских версиях романа. Именно американская версия была переведена Е. Синельщиковым, что и объясняет отсутствие 21-ой главы. Однако это обстоятельство уже не зависело от переводчика [1].

Второй из наиболее известных вариаций перевода является версия Бошняка Владимира Борисовича, она же — общепризнанно наиболее качественная и популярная [3].

Об особенностях собственного перевода Бошняк рассказывал в интервью журналу «Иностранная литература», где описывал причину выбора русских слов и характер их презентации читателю:

— Сам принцип того, чтобы жаргон, который Бёрджесс сконструировал из русских слов, передавать не всегда русскими, но квазирусскими словами, записанными латиницей, я по-прежнему считаю верным. При этом к точности воспроизведения русских слов латиницей я как раз не стремился. Наоборот, иронически шифровал, задавал читателю простенькие ребусы, стараясь, чтобы слова звучали так, как будто их произносят иноязычные персонажи, которым русский язык совершенно чужд и в их устах он слегка режет ухо. Специально путал корни с суффиксами. Если память мне не изменяет, я их заставлял, скажем, слово “старикашка” сокращать до “кашка”…

…И наоборот, передавать жаргон в переводе всякими англофонными “шузами” и “герлами” - это, на мой взгляд, концептуальная нелепость, потому что русский жаргон служил автору для выражения идеи, что зло идет с Востока, из СССР, из России, которая считалась империей зла. “Герлы” и “шузы” смещают точку зрения, меняют идею на противоположную[5].

Здесь можно увидеть не только объяснение выбора латиницы, как главной отличительный черты «надсата», но и укол в сторону работы Е. Синельщикова, а именно иррациональность попыток передать специфику оригинального романа путем передачи «надсата» англицизмами. Хотя и причина, которую указывает Бошняк, иррациональна в не меньшей степени, ведь отрицалась самим Берджессом.

Перевод имен героев. Как уже говорилось ранее, к адаптации, в частности, имен персонажей, переводчики подошли по-своему. Бошняк, как и Синельщиков, попытался адаптировать игру со словом *Dim* на русский язык, и, стоит сказать, сделал это успешнее предшественника.

Вместо неуемно огромного и комичного «*Кирилла-дебила*», Владимир обходится простым «*Тём*». Помимо того, что само слово короче и благозвучнее и что оно само по себе созвучно с русским именем «Артем», представляя по сути его сокращенную версию, оно и глупость героя обыгрывает куда изящнее.

В. Бошняк: «Ну, что же теперь, а? Компания такая: я, то есть Алекс, и три моих druga, то есть Пит, Джорджик и *Тем*, причем *Тем* был и в самом деле парень *темный*, в смысле *glupyi*, а сидели мы в молочном баре "Korova", шевеля mozgoi насчет того, куда бы убить вечер — подлый такой, холодный и сумрачный зимний вечер, хотя и сухой».

По сути, перевод Бошняка почти буквально передает структуру оригинальной словесной игры:

Dim (имя) — *dim* (в значении «глупый»);

Тем (имя) — *темный* (в значении «глупый»).

Подобным образом, переводчик избегает проблемы, с которой столкнулся его предшественник — подобная лаконичность избавляет от необходимости дополнительного слова, поясняющего характеристику героя. Поэтому звучащее на протяжении всего романа «*Тём*» способно самостоятельно раскрывать характер героя, не нуждаясь в усложненных словесных конструкциях. Также стоит учесть тот факт, что «*Тем*», созданное Бошняком, идеально смотрится конкретно в русском тексте, поскольку является производной от имени «Артем». Подобная концептуальная и контекстуальная адаптации служат положительным маркером всего перевода в целом.

Перевод сленга. По сути, переводы Бошняка и Синельщикова концептуально полярны друг другу в контексте выбора способа, которым они передают особенности надсата на русский язык.

В переводе Бошняка, «надсат» почти что полностью сохраняет свою оригинальную внешнюю форму, а именно форму русскоязычного слова, что написано латиницей:

В. Бошняк: «А я — с такой еще улыбкой, широкой, дружеской — и говорю:

— Кого я вижу! Надо же! Неужто жирный и вонючий, неужто мерзкий наш и подлый Биллибой, koziol и svolotsh! Как поживаешь, ты, kal в горшке, пузырь с касторкой? А ну, иди сюда, оторву тебе beitsy, если они у тебя еще есть, ты евнух drotshenyi!»…

или

В. Бошняк: «Наутро я проснулся еле-еле — о-хо-хо, бллин, восемь часов уже! — проснулся, чувствуя себя так, будто меня били, колотили и не давали опомниться; glazzja неодолимо слипались, и я решил в школу не ходить. Решил malennko понежиться в постели — скажем, часик-другой, потом с ленцой одеться, поплескавшись, быть может, сперва в ванне, поджарить себе тосты, послушать радио или почитать газету в полном своем odinotshestve».

Как можно увидеть, «надсат» в переводе Бошняка, за счет письма латиницей, визуально выделяется на фоне остального текста еще сильнее, чем в оригинальном тексте, и, как следствие, следует идее оригинального романа, пускай и немного иным путем. Некоторые слова-надсатовцы и вовсе

перекочевали прямиком из оригинального романа, изменив лишь склонение и форму некоторых слов, так что можно сказать, что сам «надсат» почти и не изменился

Выбрав, на первый взгляд, почти что примитивный путь — просто сохранить русские слова, написанные латиницей, лишь слегка их видоизменяя — Бошняк избегает проблем перевода своего предшественника. Поскольку в данном варианте книга полностью состоит из русских слов (пускай часть из них записана латиницей и не до конца соответствует правилам русского языка), она не может устареть, как мог перевод Синельщикова.

Также с особенностями оригинального романа, перевод Бошняка роднит и другая важная черта, а именно отличительность «надсата» на фоне остального текста. Но если в оригинале она была достигнута путем использования русских слов — что как явление не свойственно английскому языку, от того и производит такой эффект — в переводе Бошняка она достигается по большей степени на визуальном (текст пишется латиницей) и фонетическом уровнях, что не является недостатком, а лишь иллюстрирует способ акцентирования внимания на уникальности «надсата».

Стоит сказать, что из всех вариантов, подобный является наиболее достойным, так как англицизмы в русской речи стали достоянием общественности, неспособным впечатлить современного читателя.

В отличие от своих коллег, Е. Нетесова не оставила для читателей никаких пояснений касательно своей работы и подхода, которые В. Бошняк и Е. Синельщиков описывали в предисловиях к первым изданиям романа [4]. Возможно, это обусловлено характером перевода, возможно — чертами характера уже переводчика, в любом случае обстоятельства таковы, что ответственность за интерпретацию характеристики и особенностей перевода лежит на плечах заинтересованного читателя. Информацию о самой Елене найти также представляется затруднительным.

Перевод имен. Интересно, что несмотря на нестандартную задачу интерпретации «Заводного апельсина», обусловленную особенностями оригинального романа, способы, к которым прибегает Нетесова, перемежаются с идеями прочих специалистов, порой являя вовсе их совокупность, о чем будет сказано далее. Но в первую очередь, стоит уделить внимание тому элементу, что встречает читателя с первых страниц — именам героев.

Е. Нетесова: «Это я, Алекс, и три моих droogsa, Пит, Джорджи и *Tyn*, который и правда *myn*, а сидим мы в милкбаре «Korova», упражняя rassudki на тему, чего делать с вечером, щекочущей темной зимней студеной сволочью, хоть и сухой».

Здесь имя «*Dim*» вновь было преобразовано на русскоязычный лад с целью сохранения игры слов, превратившись в простое «*Tyn*». Можно сказать, что подобное решение является наиболее простым — ведь слово «тупой», сокращением которого является имя героя, аналогично по значению с *dim*, которое в контексте оригинала означает то же самое.

В этом смысле, вариант Нетесовой является максимально близким к оригиналу, ведь не нуждается в каких-либо пояснениях в принципе — имя говорит само за себя. Однако, если Бошняк и Синельщиков использовали в своих работах русские имена — «*Кирилла*», и «*Тем*», происходящие из «Кирилл» и «Артем» — то *Tyn* выглядит инородно в русском тексте, что, стоит сказать, едва ли можно назвать существенным недостатком.

Перевод сленга. Здесь стоит вернуться к идее совмещения двух версий перевода, проанализированных ранее. Если Бошняк писал латиницей русские слова, а Синельщиков — английские слова на русском, Нетесова находит компромисс, и обращаясь поочередно то к одной идее, то к другой, порой соединяет их.

Е. Нетесова: «Я говорю с широкой *droожеской* улыбкой:

— Ба, да ведь это же жирный, вонючий, отравленный насмерть козел Биллибой. Благополучна ли жизнь твоя, пузатая бутылка дешевого протухшего деревянного масла? Иди-ка сюда, и получишь по *yarblam*, если у тебя еще есть *yarbla*, кастрат похотливый».

или

Е. Нетесова: «На другое утро проснулся я в восемь — ох-ох — часов, братья мои, и по-прежнему себя чувствовал безобразным и грязным, вздрюченным и измученным, *glazzья* по-настоящему *horrorshow* слиплись, думая не ходить в школу. Думая, хорошо б еще чуточку поваляться в постели, скажем, час-другой, потом красиво и легко одеться, может, в ванне даже поплескаться, потом по-настоящему *horrorshow* заварить чайник крепкого *chaю*, приготовить себе тост, *nosloosha*ть радио или почитать *gazettu* в полном своем одиночестве».

В отрывках можно увидеть, какой вид и структуру приобретает «надсат» в вариации Е. Нетесовой. Все еще склоняя квазирусские слова по примеру Бошняка, порой она добавляет в них исконно русские литеры, что уже свойственно Синельщикову. А слово «horrorshow» и вовсе пришло в перевод напрямую из оригинального текста.

Несмотря на то, что сам перевод не сыскал большой популярности — было выпущено лишь одно издание — сам по себе он выполнен качественно. Но главным его недостатком является не качество, а не предлагающая ничего нового концепция.

Качественный перевод Е. Нетесовой оказался попросту не нужен. По сути, он просто совмещал идеи предшественников со вкраплениями оригинального «надсата», не предлагая ничего нового.

В результате сравнительного анализа переводов романа «Заводной апельсин» выявлено, что каждый из переводчиков по-своему решал задачу передачи «надсата». Синельщиков сделал ставку на англицизмы и молодёжный сленг, что со временем устарело и утратило оригинальность. Бошняк сохранил квазирусскую форму «надсата», используя латиницу, благодаря чему его перевод выглядит наиболее аутентично и не подвержен временным изменениям языка. Нетесова попыталась объединить подходы предшественников, однако её версия не предложила принципиально новых решений и осталась менее востребованной. Таким образом, самым удачным можно признать перевод Бошняка, наиболее точно передающий замысел автора и уникальность художественного языка романа.

Единственным способом усовершенствовать манеру перевода видится создание аналога «надсата», с использованием третьего стороннего языка, который мог бы выступить тем, чем выступал русский язык для Берджесса.

Однако подобный проект будет требовать существенно большего объема работы и знаний, чем требовалось от авторов более прямолинейных адаптаций.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры Книгоиздания и книжной торговли Вилков М. И.

Scientific supervisor: Senior lecturer the Departament of Publishing and Book trade, Vilkov Mikhail Ivanovich

Список литературы

1. *Берджесс Э.* Выжатый заводной апельсин. Авторское предисловие к американскому переизданию 1986. 2014. URL : livelib.ru (дата обращения 11.02.2026)
2. *Берджесс Э.* Заводной апельсин : Исповедь Хулигана ; пер. с англ. Е. Г. Синельщикова. Бишкек : Лит. фонд писателей Кыргызстана, 1991. 173 с.
3. *Берджесс Э.* Заводной апельсин ; пер. с англ. В. Б. Бошняка. Л. ; Худож. лит., 1991. 160 с.
4. *Берджесс Э.* Заводной апельсин ; пер. с англ. Е.В. Нетесовой. М. : Центр-полиграф, 2004. 220 с.
5. *Калашникова Е.* Собачья цепь на дубе том : Интервью с Владимиром Бошняком // Иностранная литература. 2010. № 1. С. 274-283.
6. Юровских А. В. Роль вымышленных языков в формировании жанра антиутопии // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки. 2014. URL : sibac.info (дата обращения 11.02.2026)

References

1. Burgess E. *Vyzhatyy zavodnoy apelsin. Avtorskoye predisloviye k amerikanskomu pereizdaniyu*. 1986. 2014. URL : livelib.ru [Introduction. A Clockwork Orange Resucked]. (date accessed 11.02.2026)
2. Burgess E. *Zavodnoy apelsin : Ispoved Khuligana* ; per. s angl. E. G. Sinelshchikova. [A Clockwork Orange: Confessions of a Bully]. Bishkek : Lit. fond pisateley Kyrgyzstana. 1991. 173 pp. (in Rus.).
3. Burgess E. *Zavodnoy apelsin* ; per. s angl. V. B. Boshnyaka. [A Clockwork Orange]. Leningrad. ; Khudozh. lit.. 1991. 160 pp. (in Rus.).
4. Burgess E. *Zavodnoy apelsin* ; per. s angl. E.V. Netesovoy. [A Clockwork Orange]. Moscow. : Tsentr-poligraf. 2004. 220 pp. (in Rus.).
5. Kalashnikova E. Sobachia tsep na dube tom : Intervyu s Vladimirom Boshnyakom [And on the tree a dog chain : An interview with Vladimir Boshnyak]. *Inostrannaya literatura* [Foreign literature]. 2010. № 1. 274-283 pp. (in Rus.).
6. Yurovskikh A. V. *Rol vymyshlennykh yazykov v formirovanii zhanra antiutopii* // Nauchnoye soobshchestvo studentov XXI stoletiya. Gumanitarnyye nauki.. 2014.

URL : sibac.info [The role of fictional languages in the formation of the genre of dystopia]. (date accessed 11.02.2026)

УДК 81-26

Е.А. Павлова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА РАССКАЗА ДЖЕКА ЛОНДОНА «СЫН ВОЛКА» (НА ПРИМЕРЕ ПЕРЕВОДОВ Е.ГУРО И Н.ГАЛЬ)

© Е.А. Павлова, 2026

В статье рассматриваются основные русские переводы рассказа Джека Лондона «Сын Волка». В ходе сравнительного анализа переводов Е. Гуро (1928) и Н. Галь (1961) выявляется их соответствие оригиналу на уровне состава и структуры текста, передачи содержания, особенностей языка и стиля. Указываются возможные причины цензурных изъятий в переводе Е.Гуро.
Ключевые слова: сравнение переводов, Нора Галь, Екатерина Гуро, различия переводов, реалии, Джек Лондон, перевод с английского языка на русский.

E.A. Pavlova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FEATURES OF THE TRANSLATION OF JACK LONDON'S STORY "THE SON OF THE WOLF" (BASED ON THE EXAMPLE OF THE TRANSLATIONS OF E.GURO AND N.GAL)

This article examines the main Russian translations of Jack London's short story "The Son of the Wolf." A comparative analysis of the translations by E. Guro (1928) and N. Gal (1961) reveals their correspondence to the original in terms of text composition and structure, content, and linguistic and stylistic features. Possible reasons for censorship deletions in E. Guro's translation are also discussed.
Keywords: translation comparison, Nora Gal, Ekaterina Guro, translation differences, realities, Jack London, translation from English to Russian.

Сборник рассказов «Сын Волка» был написан Джеком Лондоном в 1899 году, через год после возвращения писателя с Аляски. В сборнике нашли отражение все тяготы суровой серверной зимы, которые писатель пережил во время Золотой лихорадки. В сборник входит одноименный рассказ «Сын Волка», в котором наиболее ярко отражается отношение писателя к поступкам белых людей на Севере и отношениям между ними и индейцами. В США сборник рассказов увидел свет в 1900 году, в России впервые рассказы были опубликованы в 1912 году в собрании сочинений Джека Лондона (под редакцией А.Н. Кудрявцевой). В советский период вышло немало переизданий. Важно отметить, что Джек Лондон был вторым после Г.Х. Андерсена по издаваемости зарубежным писателем в СССР и в период с 1918 по 1986 год тираж его изданий составил более 77 млн экземпляров [1, С 311]. Читательский интерес к творчеству Джека Лондона не ослабевает и сейчас. Согласно статистике Российской книжной палаты, в 2022–2023 годах американский писатель вошел в рейтинг самых издаваемых в России авторов.

Перевод рассказа «Сын Волка» был выполнен Екатериной Гуро в 1928 году, издание вышло в качестве приложения к журналу «Всемирный следопыт» [2]. В 1954 году перевод рассказа выполнила Нора Галь [3]. Оба перевода регулярно переиздаются и в наше время в ведущих издательствах России: «Азбука», «Эксмо» и АСТ. Например, перевод Екатерины Гуро переиздали в 2022 году в издательстве «Эксмо», а перевод Норы Галь в 2026 году в издательстве «Азбука» в серии «Мир приключений. Большие книги».

Сравнительный анализ переводов осуществляется по следующим изданиям: Дж. Лондон. Собрание повестей и рассказов (в пер. Е. Гуро; «Престиж Бук», 2010), Дж. Лондон Собрание сочинений в 14 томах (в пер. Норы Галь; «Правда», 1961).

При сравнительном анализе переводов удалось выявить значительные расхождения в передаче оригинального текста. Далее в работе мы более подробно рассмотрим эти различия. Важно отметить, что ведущая тема в рассказе «Сын Волка» — противопоставление буржуазного человека и коренного индейца. В.Н. Богословский указывает на то, что «Северные рассказы не могут быть правильно поняты, если не учитывать противоречивости мировоззрения Лондона» [4, С.50].

На Джека Лондона влияли не только революционные идеи, но и философия Ницше о «сверхчеловеке» [4, С. 50]. Среди героев северных рассказов мы встречаем не только добрых, гуманных людей, но и жестоких эгоистов, считающих, что они сильнее других (примером этому служит Скрэф Маккензи, который приходит и силой забирает девушку из племени, чтобы она насильно стала его женой). В рассказе «Сын Волка» белая раса объявляется расой победителей, прирожденных бойцов, а один белый человек приравнивается к десяти индейцам.

Сам Джек Лондон так писал о своих расовых взглядах в письме к Джону Клодсли от 23 июня 1899 года: «Если ни одна раса не имеет права выжить за счет уничтожения менее значительных рас, где во всем царстве животных можно провести черту? Если наихудшие расы Южной Америки – одного из богатейших континентов в мире, если негры Африки, американские индейцы, чернокожие Австралии должны, несмотря на их признанную бесполезность, быть сохранены, что приведет к перекрытию возможностей для более сильных рас, таких, как наша, где же, спрашиваю я тебя, можно провести черту в царстве животных? Знаешь ли ты, что, согласно мнению физиологов, разница между высшей и низшей формами человека больше, чем разница между низшей формой человека и высшими формами оставшихся позвоночных?» [5] Анализируя в своей статье портреты персонажей Северных рассказов Джека Лондона А.З. Балхина приходит к следующему выводу: «С одной стороны, иногда писатель показывает индейцев или негров–островитян слабыми, зависимыми от англосаксов — высшей расы. В то же время он довольно часто наделяет представителей (и особенно представительниц) туземных народов замечательными человеческими качествами и даже показывает их нравственное превосходство над белыми людьми» [5], что иллюстрирует неоднозначность расовых взглядов Джека Лондона и не позволяет судить о них без учета содержания всех рассказов писателя.

При сравнении состава и структуры переводов с подлинником мы заметили самые существенные расхождения. В переводе Норы Галь сохранены все абзацы оригинального текста, в то время как в переводе Е. Гуро опущены значительные фрагменты. Во-первых, в нем изъято рассуждение Маккензи о превосходстве его народа над другими: «унаследовал то, что давало ему и его сородичам власть над сушей и морем, над животными и людьми во всех краях земли». Во-вторых, в переводе опущен один абзац и еще одно предложение, содержащие такие строки о Законе Волка: «отнимешь жизнь у одного волка и десятеро из твоего племени заплатят за это жизнью».

Идею превосходства белого человека над нравами индейцев можно встретить лишь в двух рассказах сборника: «Сын Волка» и «Северная Одиссея». Белый человек тут предстаёт победителем и прирождённым бойцом. Тем не менее характеры героев связаны не с их цветом кожи и культурной принадлежностью, а с их нравственными убеждениями. Джек Лондон в этих рассказах обращается к ницшеанскому образу «сверхчеловека» — жестокому, решительному, способному. Как отмечает В.Н. Богословский, «…индейцы у Лондона — живые люди с присущими им достоинствами и недостатками. Среди них мы встретим и отважных храбрецов, и жалких трусов, людей честных, с открытой душой и коварных обманщиков, встретим просто обыкновенных людей, тяжелым трудом добывающих средства к жизни»[5, С.52]. В более поздних произведениях Дж. Лондон критикует идеи Ницше о сверхчеловеке и радикальном индивидуализме, которые писатель считал эгоистичными.

Таким образом, опустив предложения, наиболее ярко иллюстрирующие позицию главного героя и самого автора о превосходстве белого человека над индейцами, Екатерина Гуро усложнила понимание идеи рассказа. Эти изъятия привели к ряду других замен и в целом к сглаживанию текста. Это можно проследить на примере отношения главного героя к индейцам и Заринке.

Екатерина Гуро	Нора Галь
Он произнес речь **в их вкусе**, **удовлетворяя их** врожденную склонность к поэзии потоками туманного красноречия и **образными оборотами**.	И вот он стал **ораторствовать**, **подделываясь под их речь**, полную первобытной поэзии, не скупясь на **аляповатые красоты** и **корявые метафоры.**

Проанализировав эти примеры мы можем сделать вывод о том, что в переводе Е. Гуро Маккензи хочет угодить слушателям, он использует «образные обороты» и хочет произнести «речь в их вкусе», в то время как в переводе Норы Галь главный герой лишь подделывается под речь индейцев и использует «корявые метафоры», чтобы добиться поставленной в начале рассказа цели путешествия.

Отношение героя к Заринке можно сравнить в следующих примерах:

Екатерина Гуро	Нора Галь
Маккензи бросил в ее сторону несколько взглядов, **красноречиво и нежно** предупреждавших ее об его намерениях.	Маккензи то и дело поглядывал на нее, давая понять, **каковы его намерения.**
Коротко бросил он Заринке, проходя мимо ее хижины.	**Вместо приветствия** коротко бросил он Заринке, проходя мимо ее вигвама.
Он поставил Заринку. Это место принадлежало ей	Он указал место слева от себя, на шаг позади, **как**

по праву.	**ей и подобало.**
Кажется, им понравилась эта девушка? Да? Так ведь **я же купил ее раньше**. Смотрите, Тлинг Тиннех опирается на ружье, и много еще другого добра лежит у его огня.	Видно, им приглянулась эта девушка. Так? Но смотрите — **я купил ее**! Тлинг–Тиннех опирается на мое ружье, и еще я дал за нее другие товары, которые лежат у его очага.

В переводе Е. Гуро Маккензи относится к Заринке с уважением, он предупреждает ее о своей цели взять девушку в жены, учитывает ее права. В то время как в переводе Норы Галь мы видим пренебрежение Бирюка Маккензи к Заринке. При этом в обоих переводах сохранено предложение о покупке девушки.

Далее перейдем к анализу передачи реалий в двух переводах. Стоит обратить внимание на интересный пример адаптации оригинального текста для русскоязычного читателя в переводе Норы Галь.

В переводе Норы Галь 1954 года [6] и в переводе Е. Гуро 1928 года главного героя зовут Скрэф Маккензи, что является примером транскрипции «Scruff» Mackenzie. Однако в более позднем переводе Нора Галь использует имя Бирюк Маккензи, что становится важным уточнением. «Scruff» в переводе —, жесткая шерсть, загривок, неряха. При этом, в рассказе белых людей называют сыновьями Волка. В русском же языке бирюк — одинокий волк, угрюмый человек. Так, с помощью лексической замены оригинального слова на русское, передается смысл говорящего имени, который ранее был упущен.

В отношении передачи реалий перевод Норы Галь более точен, чем перевод Е. Гуро. Это можно обнаружить в сравнении переводов названий сторон света (North — Север, South — Юг, West — Запад, East — Восток):

Оригинал	Екатерина Гуро	Нора Галь
faced across the divide whose **westward** slopes were drained by the head–reaches of the Tanana	между двумя водоразделами, **восточные** холмы которых подступали к Танане.	к горному хребту, на **западных** склонах которого берет начало река Танана.
Mountains of the **South**	**Северные** горы	**Южные** горы

В рассказе Джек Лондон использует много этнографизмов. Академик А. Кайдар определяет этнографизмы как «словосочетания и специальные наименования, показывающие бытовые и языковые особенности народа, предметов быта, использованных в прошлом или используемые сейчас, применяемые в отношении определенного ремесла, хозяйства, обычаев и традиций, обрядов и примет, поверий, жилья, одежды, еды, родственных отношений, особенностей управления страной, порядков закона, традиционного права» [7]. Как нам известно, этнографизмы относятся к безэквивалентной лексике. В рассказе «Сын Волка» к этнографизмам относятся слова «che-cha-quas» и «potlatch».

Оригинал	Екатерина Гуро	Нора Галь
staked by a tidal wave of the **che-cha-quas**	была запружена **«чечаквасами»**	нашествия **чечако**
and that night gave a **potlatch.**	Вечером дает **потлач**	в тот же вечер задал им **потлач**

Слово «чечако» заимствовано из языка чинуки, группы индейских народов на северо–западе США. Чечако — новичок или персонаж низкого уровня. Этот этнографизм был переведен при помощи транскрипции. В переводе Норы Галь слово переведено короче, чем в оригинале, в то время как в переводе Е. Гуро используется транскрипция полного слова (che-cha-quas — чечако — «чечаквасами»). Слово «потлач» было передано при помощи транскрипции в обоих переводах.

В оригинальном тексте есть предложение, содержащее такие строки:

Оригинал	Екатерина Гуро	Нора Галь
but the **king-salmon** does not mate with the **dogsalmon**, nor the Raven with the Wolf.	**королевской лососи** не пристало сходиться с **мелкой лососью** или Ворону сходиться с Волком.	**кета** не пара **лососю**. Так и Волк не пара Ворону.

В предложении используется два слова, обозначающие два вида рыб «dogsalmon» и «king-salmon», относящихся к роду лососевые. При переводе этих слов Е. Гуро использует родовое понятие и прилагательное: королевский лосось и мелкий лосось. Нора Галь в первом случае использует видовое понятие кета, а во втором родовое — лосось. Однако, в переводе «dogsalmon» — кета, а «king-salmon» — чавыча. Оба переводчика не сохранили значение оригинального предложения противопоставив рыб одного вида друг другу.

Кроме того, в переводе Норы Галь в сцене начала битвы Маккензи с Медведем главный герой смотрит в глаза «противнику», в то время как Е. Гуро приводит как «смотрел в глаза людей», что соответствует оригиналу: «looked into the eyes of men». Использование слова «противник» добавляет важный смысл: герой смотрит в глаза противнику и готовится биться за девушку на смерть.

В переводах Е.Гуро и Норы Галь встречаются значительные смысловые расхождения. Это ярко иллюстрируют приведенные ниже примеры:

Оригинал	Е. Гуро	Нора Галь

Mackenzie **drew her up full height** and swept her red lips with his moustache	Маккензи поднял ее **высоко на воздух**, прижимая свои усы к ее красным губам	Маккензи поднял девушку **на ноги** и коснулся усами ее алых губ
The Shaman and **half a dozen** young braves	Шаман **с дюжиной** молодцов	шаман в сопровождении **пяти или шести** молодых воинов
On either side, the men crouched to the fire	На другом конце многочисленные фигуры сидели на корточках у огня	Справа и слева склонились к огню мужчины
all engaged in sewing moccasins and **beadwork**.	шили мокасины и **спальные мешки**.	шили мокасины или **расшивали бисером одежду**

Перевод Норы Галь более точен и верно передает смысл оригинального текста. Так «beadwork» — это бисероплетение, а не что-то связанное с постелью, а «on either side» значит «с каждой стороны» и отличается от «on the other side», что значит «на другой стороне».

Анализ языково-стилистических особенностей переводов показывает расхождения и на этом уровне. Перевод Норы Галь ближе русскоязычному читателю. Например, сравним перевод следующего предложения:

Екатерина Гуро	Нора Галь
Но он наотрез отказывался и **притом довольно грубо**, что вполне соответствовало его сильному и решительному характеру	Но он несколькими словами, **на удивление краткими и выразительными**, разбил вдребезги все их надежды

Каждому русскоязычному читателю понятно, какими «краткими и выразительными» словами главный герой отказывал возможным попутчикам. В другом предложении Е. Гуро использует разговорное слово «петушились», что не оправдано контекстом. Нора Галь использует «тут чувствовались и вызов и похвальба», что более гармонично вписывается в текст рассказа и лучше передает настроение молодых индейцев.

Следует сказать и о грамматическом строе предложений. Заметим, что в переводе Е. Гуро некоторые предложения грубо калькированы из оригинала: «Но мои юноши в большом гневе за то, что Волки берут их девушек и им не на ком жениться» (оригинал: «Yet do my young men rage because the Wolves have taken their maidens so that they may not marry»). В переводе Норы Галь это предложение короче и соответствует грамматической системе русского языка: «Да, но юноши наши разгневаны, потому что Волки отнимают у них невест».

Такие различия в строе предложений вполне естественны, однако еще Л.С. Бархударов отмечал недопустимость дословного перевода: «Порядок языковых единиц оказывает большое влияние на удобочитаемость текста перевода. Переводчику следует избегать механического копирования расположения языковых элементов оригинала. <…> Изменение порядка языковых знаков применяется в целях оптимизации текста перевода» [8].

В заключение необходимо сказать, что перевод Е. Гуро содержит значительные опущения, по всей видимости, связанные с цензурой. Они столь значительны, что приводят к сглаженности текста и не позволяют в полной мере оценить авторский замысел. Перевод Норы Галь не содержит изъятий, он более точен и в отношении передачи реалий эпохи золотой лихорадки. Несмотря на значительные различия, оба перевода продолжают издаваться в отечественных сборниках рассказов и собраниях сочинений Дж. Лондона. Однако, с нашей точки зрения, для дальнейших переизданий лучше отдавать предпочтение переводу Норы Галь. При публикации перевода Е. Гуро можно добавить редакторский комментарий и в нем привести удаленные части оригинального текста.

Научный руководитель: доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук, Клименко А.Д.

Scientific supervisor: associate professor of the department of book publishing and book trade, PhD, Klimenko Alina Davidovna.

Список литературы

1. Немировский, Е. Л., Платова М. Л. Книгоиздание СССР. Цифры и факты. 1917–1987. Москва: Книга, 1987. 320 с.
2. Лондон, Джек. Полное собрание сочинений. Т. 4. Москва: Земля и Фабрика, 1928. 336 с. (Приложение к журналу «Всемирный следопыт»).
3. Лондон, Джек. Собрание сочинений. В 14 т. Т. 1.Москва: Правда, 1961. 479 с.
4. Богословский В. Н. Джек Лондон. Москва: Просвещение, 1964. 239 с.

5. Балхина, А. З. Расовая проблематика в творчестве Джека Лондона // Научный форум: филология, искусствоведение и культурология: сборник статей по материалам XVI международной научно-практической конференции. 2018. №5 (16). С. 64–70.
6. Лондон, Джек. Собрание сочинений. В 7 т. Т. 1. Москва: Гослитиздат, 1954. 640 с.
7. Тажибаева, А.Д., Акимбекова Г.Ш. Этнографизмы и способы их перевода на материале сборника рассказов Джека Лондона «Сын волка» // Молодой ученый. 2021. № 21 (363). С. 450–453. URL: https://moluch.ru/archive/363/81312
8. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). Москва: Международные отношения, 1975. 240 с.
9. Лондон, Джек. Северные рассказы : на русском и английском языках / Джек Лондон ; [перевод с английского Норы Галь и др.]. Москва : Детская литература, 2018. 269 с.

References

1. Nemirovskij, E. L., Platova M. L. Knigoizdanie SSSR. Cifry i fakty. 1917–1987. [Book Publishing in the USSR: Facts and Figures, 1917–1987]. Moskva: Kniga, 1987. 320 s. (in Rus.).
2. London, Dzhek. Polnoe sobranie sochinenij. [Complete set of works]. Tom 4. Moskva: Zemlja i Fabrika, 1928. 336 s. (Prilozhenie k zhurnalu «Vsemirnyj sledopyt»). (in Rus.).
3. London, Dzhek. Sobranie sochinenij. [Collected Works]. V 14 tomah. Tom 1.Moskva: Pravda, 1961. 479 s. (in Rus.).
4. Bogoslovskij V. N. Dzhek London. [Jack London]. Moskva: Prosveshhenie, 1964. 239 s. (in Rus.).
5. Balhina, A. Z. Rasovaja problematika v tvorchestve Dzheka Londona. [Racial issues in the works of Jack London]. // Nauchnyj forum: filologija, iskusstvovedenie i kul'turologija: sbornik statej po materialam XVI mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. 2018. №5 (16). S. 64-70. (in Rus.).
6. London, Dzhek. Sobranie sochinenij. [Collected Works]. V 7 tomah. Tom 1. Moskva: Goslitizdat, 1954. 640 s. (in Rus.).
7. Tazhibaeva, A.D., Akimbekova G.Sh. Jetnografizmy i sposoby ih perevoda na materiale sbornika rasskazov Dzheka Londona «Syn volka». [Ethnographisms and methods of their translation based on Jack London's collection of stories "The Son of the Wolf"]. // Molodoj uchenyj. 2021. № 21 (363). S. 450-453. URL: https://moluch.ru/archive/363/81312
8. Barhudarov L. S. Jazyk i perevod (Voprosy obshhej i chastnoj teorii perevoda). [Language and translation (Issues of general and particular theory of translation)]. Moskva: Mezhdunarodnye otnoshenija, 1975. 240 s. (in Rus.).
9. London D. Severnye rasskazy : na russkom i anglijskom jazykah. [Northern Stories: in Russian and English]. / Dzhek London ; [perevod s anglijskogo Nory Gal' i dr.]. Moskva : Detskaja literatura, 2018. 269 s. (in Rus.).

УДК 76.03/.09

Д. С. Пустовит

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЛЕВ ЮДИН — ДЕТСКИЙ ИЛЛЮСТРАТОР: «СДЕЛАТЬ ДЛЯ ДЕТЕЙ ЗАНЯТНО»

В статье рассказывается о советском художнике-авангардисте Льве Александровиче Юдине (1903–1941) и его практике в области детской книжной графики. Яркой особенностью его творчества была силуэтная техника, которая использовалась при создании иллюстраций в детских журналах «Еж» и «Чиж», а также в книжных изданиях. Анализируются художественные особенности иллюстраций к произведениям обэриутов и других авторов «новой детской литературы»; отмечается, что стремление Юдина превратить чтение в игру проявлялось, в частности, при создании обложек к журналу «Чиж». В своей книгоиздательской практике Юдин экспериментировал и с формой изданий: создавал книжки-игрушки с вырезными элементами, книжки-малышки и издания, предвосхищающие современные виммельбухи. В заключении обосновывается актуальность оформительских принципов Л. Юдина для современного издательского дела.

Ключевые слова: Лев Юдин, детская книжная графика, детская иллюстрация, силуэтная графика, журнал «Чиж», ОБЭРИУ

D. S. Pustovit

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

LEV YUDIN, CHILDREN'S ILLUSTRATOR: "MAKING THINGS FUN FOR KIDS"

The article describes the Soviet avant-garde artist Lev Alexandrovich Yudin (1903–1941) and his practice in the field of children's book graphics. Silhouette technique has become a striking feature of his work. Silhouette technique is considered on the example of illustrations for the children's magazines "Yozh" and "Chizh" and book publications. The article analyzes the artistic features of illustrations to the works of the Oberiutes and other authors of the "new children's literature". Yudin's desire to turn reading into a game is examined by the example of the covers for the magazine "Chizh". In addition, Yudin experimented with the form of publications in book publishing practice. He created toy books with cut-out elements, baby books and publications anticipating modern wimmelbooks. In conclusion, the relevance of Yudin's approach to modern publishing is substantiated, linking his methods with modern trends.

Keywords: Lev Yudin, children's book graphics, children's illustration, silhouette graphics, Chizh magazine, OBERIU

Лев Александрович Юдин (1903−1941) — советский художник, в первую очередь известный как живописец-авангардист. Он вошел в круг Казимира Малевича еще в начале 1920-х годов, обучаясь авангардным течениям в Витебском художественно-практическом институте. В эти же годы он становится членом УНОВИСа («Учредителей нового искусства») и следует за учителем в Петроград, где активно включается в деятельность авангардного сообщества. Юдин обучается во ВХУТЕМАСе, становится сотрудником ГИНХУКа, активно занимается исследованием кубизма и супрематизма и участвует в коллективных выставках. В этот период его творчество было сосредоточено на живописи, где он исследовал геометрические абстракции, цветовые плоскости и беспредметные композиции, создавая работы, отражающие принципы конструктивизма и супрематизма.

Сформировавшись в среде русского авангарда, Л. Юдин перенес его художественные принципы в область книгоиздания. Художники-авангардисты стремились уйти от традиционного искусства. В основе их подхода лежат новаторство и эксперимент, где форма часто становится важнее содержания. Они разбирают привычные образы на простые части, показывают их цветом, линией, геометрией и фактурой. В иллюстрациях Юдина сохранились важные авангардные приемы: лаконизм, работа с линиями и формой. Влияние авангардных принципов проявляется также в целостном восприятии книги как единого художественного объекта, книга перестает быть только носителем текста. В книжных изданиях иллюстрации Юдина становятся полноправной частью произведения, а порой и самостоятельным элементом.

Творчество Льва Александровича Юдина развивалось в 1920−30-е годы, когда утверждался новый взгляд на детскую природу и на роль ребенка в обществе, а русская детская литература делилась на «старую» и «новую». Специалист по теории чтения профессор Ю. П. Мелентьева отмечает, что в тот период ребенок рассматривался как «объект воспитательного воздействия, в основе которого лежал жесткий социальный, классовый подход к пониманию всех жизненных явлений» [4; с. 33]. Однако такое видение разделяли далеко не все. Становление «новой детской литературы» связано с деятельностью Корнея Ивановича Чуковского и Самуила Яковлевича Маршака. Чуковский в своей книге «От двух до пяти» утверждает, что детство — это не просто подготовка к взрослой жизни, а самоценный период, полный фантазий и специфического восприятия мира. Поэтому он настаивал на том, что литература не должна подавлять ребенка сухими нравоучениями, а должна развивать его воображение, чувство ритма, развлекать и говорить с ребенком на понятном ему языке [6]. Чуковский и Маршак призывают авторов писать ради природы и нужд ребенка.

В период активного развития детской периодики и книгоиздания иллюстрация стала равноправным элементом художественного высказывания, а имя художника впервые появилось на обложке рядом с именем автора. Лев Юдин, как и многие художники того времени, принимал участие в создании иллюстраций для детей. Он был увлечен «самой затеей сделать для детей занятно» [6; с. 785].

В 1924 году Юдин пробует себя в детском журнале «Воробей» (1923–1924). В № 1 1924 года он иллюстрировал стихотворение «Про книги» советской писательницы и поэтессы Елизаветы Полонской. Его работы не выделяются из общей стилистики журнала — черно-белая штриховая графика, выполненная тушью. В них еще не видно авторского стиля художника.

По-настоящему проявить свои способности он смог в период с 1928 по 1941 годы, сотрудничая с журналами «Еж» («Ежемесячный журнал», 1928–1935, адресован детям 11–13 лет) и «Чиж» («Чрезвычайно интересный журнал», 1930–1941, адресован дошкольникам и младшим школьникам). В журналах его имя можно встретить рядом с другими именами художников и писателей того времени: В. Ермолаевой, Н. Олейниковым, М. Пришвиным, Н. Дилакторской, Н. Гернет, Н. Заболоцким и др.

Яркой особенностью творчества Л. Юдина было использование силуэтной техники. Он вырезал ножницами из бумаги, без предварительного карандашного эскиза, миниатюрные черные силуэты размером всего в 1–2 сантиметра, которые размещал на страницах оформляемых произведений в соответствии с сюжетом. Художника привлекали тексты, обладающие ярким внутренним ритмом и игровой природой, которые давали пространство для визуальной импровизации. Наибольший творческий отклик у Льва Александровича Юдина находила поэзия обэриутов. Он иллюстрировал произведения Александра Введенского и Даниила Хармса.

ОБЭРИУ («Объединение реального искусства») — группа писателей-авангардистов, которые строили свое творчество на абсурде, алогизме и гротеске. Они заявляли, что привычные причинно-следственные связи мешают увидеть мир таким, какой он есть на самом деле, а мир для них не был упорядоченной системой. В их стихах он предстает абсурдным и непредсказуемым, где предметы могут менять свойства, а время теряет линейность, что позволяло художникам слова обнажить, как им казалось, саму суть явлений, скрытую за здравым смыслом. Как пишет Т. А. Тернова, «язык, фиксирующий абсурдность мира не на понятийном уровне, а по сути и структуре, согласно логике ОБЭРИУтов, уже существует: это детский язык» [5]. В центре творчества писателей-обэриутов — ребенок и его понимание мира через игру.

Обэриуты активно сотрудничали с детскими изданиями. Так, в журнале «Чиж» в № 11 1925 года был опубликован рассказ Д. Хармса «Про собаку Бубубу» с иллюстрациями Льва Юдина. В основе текста Хармса лежит игра: он использует сказочный зачин, повторы, неразборчивые реплики и неожиданную развязку (звери смотрели на картину не с той стороны). Юдин тоже задействует эти приемы для создания своих иллюстраций. Картина, а также каждый герой, который появляется в рассказе, изображены художником в форме силуэта: собака Бубубу, петух, мышь, утка, обезьяна и Иван Иванович Пнев. Несмотря на то, что персонажи на страницах повторяются, каждый силуэт уникален и при этом легко угадывается.

Еще одним ярким примером сотрудничества Юдина и Хармса стало стихотворение «Я самый храбрый», которое было опубликовано в № 10 1938 года журнала «Чиж». Если в рассказе «Про собаку Бубубу» юдинские иллюстрации дополняли произведение и текст вполне мог существовать в отрыве от них, то в стихотворении «Я самый храбрый» иллюстрации являются частью истории. Они показывают всю комичность развязки стихотворения, как собака прячет свой страх за отговоркой. Удивительно, что в миниатюрных силуэтах художник смог передать характер собак и отобразить подробные и достоверные движения. Льву Александровичу Юдину удавалось сделать литературные образы запоминающимися и привлекательными для юного читателя.

В практике Л. Юдина есть множество примеров, когда игра начинается не с текста, а с иллюстрации. На страницах журналов «Еж» и «Чиж» опубликовано множество силуэтных внутренних иллюстраций художника. Большинство из них нацелено на то, чтобы вовлечь ребенка в игру. Юдин

предлагает юному читателю найти, рассмотреть, сопоставить и сравнить объекты. Например, в № 9 1928 года журнала «Еж» расположена иллюстрация «Что за звери?», на которой изображено множество реалистичных силуэтов животных. Иллюстрацию сопровождает подпись о том, что читатель узнает, куда побегут эти звери, уже в следующем номере журнала. В № 10 того же года на странице содержания можно увидеть телеграмму от Центрального зоопарка под заголовком «Куда убежали звери?», в ней читателю предлагают срочно отыскать беглецов на страницах номера. Почти на каждом развороте номера на полях расположены юдинские силуэты животных. Таким интерактивом художник вовлекает детей в чтение, а также развивает их внимательность.

Элементы интерактивности и увлекательности Лев Юдин добавлял в оформление обложек выпусков журнала «Чиж». Обложки, нарисованные художником, можно распознать по уже знакомым силуэтам, а также по ярким и контрастным цветам, линиям и геометрическим фигурам, что отражает ключевые принципы авангарда. Еще одна особенность, которая свойственна обложкам Юдина — связь изображения на них с заданием внутри номера журнала. Так, в № 3 1936 года журнала «Чиж» на одной из страниц размещено задание для читателей: необходимо рассмотреть обложку номера и ответить на вопросы, кто из зверей «летает, бегает, ползает». А на самой обложке художник изобразил 24 черных силуэта животных в цветных квадратах.

Лев Юдин считал важным оформлять и задние сторонки обложек, что было нечастым явлением в те годы. Чаще всего задние сторонки создавались им совместно с писателями. Например, в № 10 1935 года журнала «Чиж» на задней сторонке появляется герой уже упомянутого рассказа Д. Хармса собака Бубубу. Ее черные силуэты нужно найти на семи цветных иллюстрациях. Юдин приводит пример изображения собаки, которую надо искать, но при этом он намеренно вводит читателя в заблуждение, усложняет поиск, добавляя в цветные иллюстрации силуэты белок, предметов, похожих на собак другой породы, элементов декора, отдаленно напоминающих хвост или голову собаки. Рисунок сопровождается текстом Хармса о том, что собака Бубубу очень любит прятаться, он призывает юного читателя найти ее. Эта иллюстрация — пример того, что художнику удается работать не только с реалистичными силуэтами, но и стилизованными цветными изображениями.

Силуэтные иллюстрации Льва Александровича Юдина широко представлены не только на страницах журналов, но и в книжных изданиях. В 1930 году в Москве в «Государственном издательстве» выходит первый тираж издания «Кто?» А. Введенского с иллюстрациями Л. Юдина. Формат издания — 23×19 см, объем — 12 стр. Позже издание трижды переиздавалось. В последнем переиздании текст и силуэтные иллюстрации были доработаны.

Текст Введенского — расследование в стихотворной форме, в конце которого читатель узнает, кто же все-таки устроил беспорядок в комнате. Черные силуэтные иллюстрации Юдина погружают читателя в калейдоскоп образов, динамичную атмосферу стихотворения. Художник экспериментирует с расположением силуэтов на страницах произведения: пространство иллюстрации поделено на разноцветные части, в них помещены силуэты людей, животных, предметов, которые участвуют в сюжете стихотворения, и вопросительные знаки. Так как один из стилистических приемов в стихотворении Введенского — повтор, силуэты на страницах издания также повторяются; Юдин располагает их симметрично, меняет масштаб и композицию.

Стремление превратить иллюстрацию в игру для ребенка, характерное для журнальных работ Льва Юдина, проявлялось и в его книжной графике, например, в уникальном для своего времени издании «Зоосад на столе». Юдин работал над ним совместно с коллегой из круга художников-авангардистов Верой Ермолаевой. Издание вышло в 1930 году в «Государственном издательстве», его тираж составил 20 000 экземпляров, формат — 22×19 см, объем — 12 страниц. Оба художника указаны на обложке.

На разворотах книги представлены цветные иллюстрации сцен охоты на животных на разных континентах (Австралия, Африка, Южная Америка), юдинские силуэты экзотических животных с подписанными названиями и карты самих континентов; последний разворот издания — зоосад. Художники предлагают ребенку рассмотреть карту зоосада и найти на ней клетки и вольеры пойманных животных.

Новаторство Льва Александровича Юдина не ограничивалось силуэтными иллюстрациями. Художник экспериментировал также с форматами и конструкцией книг. На примере совместной работы Льва Юдина и Натальи Дилакторской можно увидеть, как осуществлялся поиск формата и стиля, подходящих произведению. В 1936 году издательство «Детиздат ЦК ВЛКСМ» выпустило издание детских стихотворений под названием «Бычок». Издание в обложке имело формат 19×15 см и объем 10 страниц. Тираж — 100 000 экземпляров. Юдин указан как художник на задней сторонке обложки.

Стихи в сборнике Дилакторской предназначены для детей дошкольного возраста. За основу стиха берется знакомый для ребенка образ (чаще всего это животное), который раскрывается с помощью игры слов в коротких строчках. Текст в издании 1936 года сопровождается полуполосными юдинскими иллюстрациями, на которые вынесены главные образы из стихотворений. Стилистика рисовки отличается от ранее описанных иллюстраций — это цветные, приближенные к реализму изображения.

В том же издательстве в 1937 году вышло еще одно издание сборника «Бычок» в обложке, его тираж составил 500 000 экземпляров. Для этого выпуска был выбран уменьшенный формат — 7×6 см, при этом объем текстов остался прежним. В издании были внесены изменения в содержание и иллюстративный ряд. Каждое стихотворение сопровождается полосной иллюстрацией с уже знакомыми читателю юдинскими черными силуэтами животных, цветным остался только фон. Имя художника не было указано на обложке, как и в следующей книжке-малышке «Бычок», выпущенной в 1938 году Пятигорским «Орджоникидзевским краевым издательством» тиражом 20 000 экземпляров. Формат и объем издания совпали с изданием 1937 года, однако в содержание были внесены изменения. Иллюстрации остались полосными, но интересно, что выполнены они не в характерной для Юдина силуэтной технике, а с помощью оттисков. Стилистика изображения ушла от реализма.

Лев Юдин искал способы рассказать ребенку историю с помощью игровых оформительских приемов, в частности, вырезных элементов. Так, в 1941 году в Ленинграде в «Фабрике печатных игр» совместно с Даниилом Хармсом он подготовил издание «Петух и лиса». Предположительный тираж издания — 50 000 экземпляров. Формат — 12,2×8,5 см. Издание представляет собой книжку-игрушку, его объем — 2 листа обложки и вкладыш со стихотворением Д. Хармса. Издание помещено в издательский иллюстрированный конверт, на котором Юдин указан как иллюстратор. Основной текст издания — шутливое стихотворение Хармса о том, как петух оказался хитрее лисы и запер ее в клетке, в которой ранее побывал сам. Обложка с вырезными элементами в виде клетки изобретательно дополняет сюжет стихотворения. На передней сторонке обложки лиса будто бы находится в клетке, на задней сторонке в клетке петух; открывая издание, читатель будто попадает к героям внутрь клетки. Сами герои, петух и лиса, также выполнены в виде вырезных элементов издания, ребенок может «помещать» героев в клетку в соответствии сюжету. В издании мы не видим юдинских силуэтов, на иллюстрациях — цветные стилизованные герои.

Еще одним экспериментальным изданием с вырезными элементами стала «Считалочка» Натальи Дилакторской, вышедшая в 1938 году в Ленинграде в «Детиздате ЦК ВЛКСМ». Тираж издания составил 50 000 экземпляров. Формат издания — 12,5×10,5 см, а объем — 10 страниц. Текст считалочки напечатан на пергаментном конверте, а само издание представляет собой книжку-игрушку: листы с вырезными элементами сфальцованы «гармошкой». Читатель зачитывает текст считалочки, переворачивает страницы издания и наблюдает, как меняется количество птичек на ветках, их число соответствует счету. В годы, когда большая часть выпускаемых детских изданий представляла собой тонкие книжки в обложке, подобное издание стало уникальным явлением для «Детиздата». Отметим попутно, что текст «Считалочки» ранее уже публиковался в сборнике Н. Дилакторской «Бычок», вышедшем в 1937 году, и там он сопровождался изображением птичек на ветках, выполненным в юдинской силуэтной технике. На примере этих двух изданий можно сравнить разные подходы художника к иллюстрированию: текст один и тот же, но стилистические решения изображений у Юдина существенно различаются.

Лев Юдин как автор-художник пробовал научить ребят вырезать силуэты самостоятельно и делать из них игры. В 1937 году в Ленинградском «Детиздате» вышла книга Юдина «Покатаемся: игрушки из бумаги и клея». Ее тираж составил 100 000 экземпляров. Текст в издании расположен только на внутренней части обложки. Художник предлагает детям аккуратно вырезать представленные на страницах издания фигуры и сделать из них игру для себя и товарищей. Каждая нечетная страница издания — шаблоны героев, объектов, которые необходимо вырезать. В результате читательского творчества должна получиться сцена гонки на санях в лесу. Это еще один пример того, как Юдин находит применение своим способностям в силуэтной технике в книгоиздании.

Изданий с уникальным авторским подходом могло бы выйти гораздо больше. Но жизнь Льва Александровича Юдина оборвалась в 1941 году. Он погиб в своем первом бою в Великой Отечественной войне. Нереализованные творческие замыслы Юдина отражены в набросках так и не вышедших изданий. Среди них — эскиз книжки-игрушки «Бабочка», в которой должны были быть вырезные элементы в виде крыльев. Еще один сохранившийся эскиз условно обозначен автором как «Кино-театр „Экран“». Издание должно было представлять собой книжку, сфальцованную «гармошкой» и вкладыш с кадрами к кинофильму «Заяц и тень», где изображен силуэт зайца, выращивающего дерево. Всего в книге должно было быть два сценария кинофильмов «Заяц и тень» и «Храбрый медведь», одна из страниц — вырезной «экран», к которому необходимо подставлять вкладыш.

Подход Льва Александровича Юдина к созданию детской книги остается актуальным и сегодня. Юдин во многом предвосхитил современные тренды издательского дела. Лаконичные формы и графические контрасты его иллюстраций делают изображение доступным для восприятия современными детьми, перегруженными информацией. Принцип Юдина — превратить иллюстрации в игру — напрямую перекликается с современными виммельбухами, книжками «Найди и покажи» и книжками-игрушками. Отказ Л. Юдина от назидательности, смелые эксперименты с подачей материала, с форматами и стилистикой изображений соответствуют нынешнему запросу на особый подход при подготовке изданий

для детей, когда книга должна быть сложным художественным объектом, развивающим воображение и вкус ребенка.

Научный руководитель: доцент кафедры книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук, доцент Кузнецова Е. Б.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade department, Associate professor, PhD Kuznetsova Elena Borisovna.

Список литературы

1. *Карасик И. Н.* «Сказать — свое...»: дневники, документы, письма, свидетельства современников. М. : RA, 2017. 903 с.
2. *Карасик И. Н.* В орбите Малевича. Труды Исторического факультета Санкт-Петербургского университета. 2016. № 25. С. 153−159. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/v-orbite-malevicha (дата обращения: 14.03.2026).
3. *Липин Я.* Советская критика детской литературы в 1920-е годы. Наука. Мысль: электронный периодический журнал. 2017. № 10. С. 34−38. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskaya-kritika-detskoy-literatury-v-1920-e-gody (дата обращения: 14.03.2026).
4. *Мелентьева Ю. П.* Некоторые аспекты чтения детей в России в 20-е гг. XX века // Региональные проблемы истории книжного дела : материалы Всероссийской научной конференции (Челябинск, 23-24 ноября 2009 года). Челябинск: 2009. С. 31−39.
5. *Тернова Т. А.* ОБЭРИУ: история, эстетическая практика (проект главы учебного пособия «История русской литературы XX В.»). Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. 2014. № 12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/oberiu-istoriya-esteticheskaya-praktika-proekt-glavy-uchebnogo-posobiya-istoriya-russkoy-literatury-hh-v (дата обращения: 02.04.2026).
6. *Чуковский К. И.* От двух до пяти. М. : Детская литература, 2023. 366 с.

References

1. Karasik I. N. *"Skazat — svoye...": dnevniki, dokumenty, pisma, svidetelstva sovremennikov* ["To say what is mine...": diaries, documents, letters, testimonies of contemporaries]. Moscow. RA, 2017. 903 pp. (in Rus.).
2. Karasik I. N. *V orbite Malevicha.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/v-orbite-malevicha [In Malevich's orbit]. Trudy Istoricheskogo fakul'teta Sankt-Peterburgskogo universiteta. 2016. № 25. Pp. 153−159. (data obrashcheniya: 14.03.2026)
3. Lipin Y. *Sovetskaya kritika detskoy literatury v 1920-ye gody.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskaya-kritika-detskoy-literatury-v-1920-e-gody [Soviet criticism of children's literature in the 1920s.]. Nauka. Mysl': elektronnyy periodicheskiy zhurnal. 2017. № 10. Pp. 34−38. (data obrashcheniya: 14.03.2026)
4. Melent'yeva Y. P. Nekotoryye aspekty chteniya detey v Rossii v 20-ye gg. XX veka. [Some aspects of children's reading in Russia in the 1920s.] *Regional'nyye problemy istorii knizhnogo dela* [Regional problems of the history of book publishing: Proceedings of the All-Russian scientific conference (Chelyabinsk, November 23-24, 2009)]. Chelyabinsk: 2009. Pp. 31−39. (in Rus.).
5. Ternova T. A. *OBERIU: istoriya, esteticheskaya praktika (proyekt glavy uchebnogo posobiya «Istoriya russkoy literatury KHKH V.»).* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/oberiu-istoriya-esteticheskaya-praktika-proekt-glavy-uchebnogo-posobiya-istoriya-russkoy-literatury-hh-v [OBERIU: History, Aesthetic Practice (draft chapter of the textbook "History of Russian Literature of the 20th Century")]. Aktual'nyye voprosy sovremennoy filologii i zhurnalistiki. 2014. № 12. (data obrashcheniya: 02.04.2026).
6. Chukovskiy K. I. *Ot dvukh do pyati* [From Two to Five]. Moscow. Detskaya literatura, 2023. 366 pp. (in Rus.).

УДК 002.2

А. В. Пянищук

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

НЕФОРМАЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ: К ПОИСКУ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Рассматриваются особенности функционирования «нестандартных» путеводителей в современной издательской практике. На основе анализа нескольких актуальных примеров выявляются ключевые структурные, стилистические и визуальные признаки жанра: субъективность подачи, ориентация на неочевидные городские локации, использование разговорной лексики, авторских иллюстраций и нестандартных дизайнерских решений. Показано, что такие путеводители близки к авторским форматам, но отличаются большей свободой композиции и акцентом на личном опыте рассказчика.
Ключевые слова: обзор путеводителей, авторские путеводители, неформальные путеводители, региональные путеводители.

A. V. Pyanischchuk

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

AN INFORMAL GUIDEBOOK: TO FINDING A DEFINITION

The article examines the specific features of “non-standard” guidebooks within contemporary publishing practice. Based on the analysis of several recent examples, it identifies the key structural, stylistic, and visual characteristics of the genre, including subjective narration, a focus on non-obvious urban locations, the use of colloquial language, authorial illustrations, and unconventional design solutions. The study demonstrates that such guidebooks are closely related to author-driven formats, yet differ in their greater compositional freedom and emphasis on the narrator’s personal experience.
Keywords: guidebook review, author's guidebooks, informal guidebooks, regional guidebooks.

В издательской практике понятие «неформального», или «нестандартного» путеводителя является относительно новым и не до конца сформированным как отдельный жанр, вид или его подвид. С точки зрения уже существующих классификаций мы могли бы рассмотреть формирующийся новый жанр как сочетание нескольких существующих. Так, например, можно обратиться к жанрам, дифференцируемым по содержанию, структурным и композиционным особенностям. О. Е. Афанасьев [1, с. 12] выделяет три группы:

- рекламно-справочные издания;
- справочно-рекламные издания;
- авторские путеводители (информационно-рекламные и справочно-энциклопедические издания).

Кроме того, существует классификация Н. В. Филатовой [6], объединяющая рекламно-справочные и справочно-рекламные издания, представленные проспектами, буклетами и брошюрами, в отдельную группу. При этом авторские путеводители (состоящие все так же из двух групп), различны по объему содержательной части и целевой установке, но объединены структурой консервативной части. К ней относят:

- историческую справку;
- описание достопримечательностей;
- карту;
- информацию о месторасположении памятников, времени и стоимости их посещения, экскурсионных программах, близлежащих кафе и сувенирных лавках;
- информацию для людей с ограниченными возможностями;
- необходимые телефоны справочно-информационной службы.

Отличительная особенность авторских путеводителей выражается в наличии вариативного блока, состоящего (частично или полностью) из:

- предисловия;
- подробного описания всех близлежащих магазинов, мест досуга и отелей;

- алфавитно-предметного указателя;
- библиографии и сведений об авторах;
- благодарностей коллегам и спонсорам.

Рассмотренные признаки характеризуют путеводитель с точки зрения жанра и издательского формата. Однако существует неиздательская классификация путеводителей по специфике формирования контента и особенностям представления информации. По ней основными считают: классические, нестандартные и интерактивные путеводители. Отдельно остановимся на категории нестандартных путеводителей, их представляют:

- ART-путеводители;
- скетчбук-путеводители (гайд блокноты);
- путеводители-раскраски;
- путеводители для детей;
- путеводители-ТОПы;
- инфографические путеводители;
- путеводители-неформалы;
- путеводители по несуществующим местам.

Для выявления характерных особенностей этого вида и соотнесения их с особенностями рассмотренных жанров обратимся к примерам из издательской практики.

Уральская креативная группа Re:creation в 2014 году издала «Место. Нестандартный путеводитель. Екатеринбург». Руководитель проекта К. Ветрова, редактор Р. Королева (и другие). Текст принадлежит разным екатеринбургским авторам. Предваряет повествование авторское «Вступление»: «Ни один путеводитель сам по себе не способен превратить Город в близкое Вам место. Настоящие ключи от города можно только лишь раздобыть самому. Или же получить из рук местного жителя. Проект <...> это горожанин, который вручит вам эти ключи». Среди «ключей», обнаруживаются, например: *уральский рок, «варежка», майонез, жетоны на метро, уральский говор, комары и серия «Первая кровь» из «Уральских пельменей», «спальники» города и др.* Еще одним «ключом» является подбор личностей для путеводителя, например: хоккеист П. Дацюк, названный «джентльменом с Сортировки», поэт Б. Рыжий, Т. Радя, уличный художник и автор манифеста стрит-арта на десятиметровой стене. Также авторы предлагают познакомиться с достопримечательностями в городе и вокруг него («ГОРОД», «ОБЛАСТЬ»), например: Алапаевской узкоколейкой, Волчанским трамваем, храмом Шад Тчуп Линг и староверческой деревней Красноярово. Они разделены на рубрики: «Место», «Люди», «Культ», «Стены». В подзаголовках к рубрикам приведена краткая характеристика места, сформулированная, в отличие от классических путеводителей, нестандартно, например:

«стены

БАЖОВСКИЕ МЕСТА

в этих-то лесах и бьет ножкой серебряное копытце да затягивает в свои омуты неосторожных путников синюшка».

В 2019 году издательство «Азимут» и автор большинства песен группы «ЧАЙФ» В. Шахрин выпустили «Екатеринбург в оранжевом настроении: дневник-путеводитель». Образ конкретной личности в тексте путеводителя используется для связи прошлого и настоящего, связи двух современников, один из которых, автор, имеет авторитет в медиапространстве и позволяет с ним сблизиться через общий культурный контекст.

В «Дневнике», помимо стандартных для путеводителя главок (рубрик), «Архитектура», «Городские памятники и скульптуры», «Пройдемся по музеям» и др., выделяются авторские, например: «По следам русского рока», «Екатеринбург фестивальный», «Свистопляс (музыка и танцы)», «Рекомендую послушать», «Неформальное времяпровождение». Повествование действительно представляет собой дневниковые записи: «Мое мнение, что этот внешне строгий и неулыбчивый стиль очень подходит нашему городу и характеру уральцев». Авторской оценочности не лишены и исторические факты: «Антон Палыч, судя по всему, в эти дни был не в духе, и дни эти у него не задались, в общем в своих путевых дневниках солнце русской драматургии о городе отозвался, мягко говоря, не лестно». В. Шахрин подчеркивает, что хотел рассказать именно о тех достопримечательностях, которые делают Екатеринбург особенным: панно «Времена года», памятники The Beatles и основателю группы «Песняры», «Коляда-Театр», «Живой театр», музей наивного искусства. Отдельного внимания достойна глава «Архитектура», в одном из ее разделов — «Несуществующий старый город» — уделено внимание старому Екатеринбургу, который разбросан по районам нынешнего отдельно стоящими домами. Завершается все повествование авторским «Заключением».

Оформление издания стилизовано под дневник: заголовки главок выглядят так, будто их написали от руки, среди иллюстраций встречаются рисунки и штриховка, а фотографии как бы «прикрепляются» скотчем к

странице: черно-белые и цветные снимки из архивов группы и автора, селфи В. Шахрина на фоне достопримечательностей, а также снимки города, сделанные им. Важным достоинством рассмотренного издания является совмещение жанров путеводителя и дневника. Доверие и интерес к содержимому поддерживаются выбором культового музыканта, уроженца города до сих пор в нем живущего, в качестве рассказчика. Нельзя также не отметить яркое оформление и выбор привлекающего внимание оранжевого цвета.

Команда тверского центра современной культуры «Рельсы», в 2023 году выпустила «Неформальный путеводитель по Твери», предлагающий 3 маршрута (каждый раздел с маршрутом имеет свой цвет) для тверичей и гостей города. Авторы проекта путеводителя — И. Андреев, А. Кудрявцева, В. Петров, дизайнер — С. Осипов. На сайте создатели культурного центра и путеводителя пишут: «Вы держите неформальный путеводитель по нашему родному городу. Мы создавали его совместно с сотнями горожан, которые голосовали за свои любимые места Твери. Мы написали о секретных барах и самых вкусных блюдах в городе. Мы рассказали про городские сообщества, которыми гордимся. Мы пообщались с краеведами и экскурсоводами, чтобы исторические данные об объектах не вызывали у вас сомнений».

Повествование ведется от лица авторов проекта с использованием местоимений «мы» и «вы»: «Начнем с забавной истории, которую мы вам обещали… Мост, по которому вы сейчас идете, построили в Петербурге…». Встречают читателя герои-сопровождающие — мальчик Рельс и девочка Волга, созданные дизайнером С. Осиповым, они «путешествуют» по местам на страницах. Повествование ведется от лица авторов проекта: «Начнем с забавной истории, которую мы вам обещали… Мост, по которому вы сейчас идете, построили в Петербурге…». Внутри разделов располагаются QR-коды. В конце рассказа о локации помещается ее адрес.

Проект выделяется стилистикой авторских иллюстраций и выбором мест, которые могут заинтересовать молодую аудиторию: тайные бары, кофейни, любимые зоны отдыха тверичей, лавки, букинистические магазины и т.д. Все рисунки выполнены в цветах маршрута. Перед началом каждого помещается карта-схема с изображением исследуемого района и значками локаций.

Итак, рассмотренные примеры путеводителей объединяет несколько характеристик. С точки зрения подбора материала важно выделить, конечно, — выбор неочевидных для посещения туристами мест, например, вместо известных памятников авторы могут отдать предпочтение малоизвестным народным произведениям, существующим недавно или вовсе не считающихся достопримечательностями. По такому же принципу отбираются заведения общепита: они могут быть малоизвестными, поскольку открылись совсем недавно, и предлагать нестандартную подачу блюд, привлекать необычными решениями в интерьере или выборе самой локации. Например, кофейня в старом трамвайном вагончике и обращение к индустриальному стилю в интерьере или этническим мотивам.

С точки зрения структуры заметим, что во всех примерах присутствует вариативный блок, присущий только авторским путеводителям. Так, например, важнейшую роль в подаче материала рассмотренных изданий играют: предисловие/введение, заключение/послесловие.

В контексте языковых и стилистических особенностей:

1) использование разговорной и эмоционально окрашенной лексики в тексте и заголовках;
2) использование регионализмов (или общеупотребительной лексики, но имеющей явный контекст для жителей региона);
3) ведение повествования от первого лица (диалогичность), подчеркивание личного отношения составителей/авторов к выбору материала;
4) использование образа «земляка», местного специалиста;
5) обращение к эпистолярному жанру (характер текста напоминает дневниковые записи или заметки), что отражено в название.

С точки зрения оформления можно выделить:

1) использование кадров, созданных жителями города, но не всегда профессиональными фотографами;
2) использование авторских иллюстраций, созданных местными художниками, часто эти иллюстрации могут выполнять роль справочного аппарата (карта и легенда карты) или заменять классические фото достопримечательностей;
3) использование декоративных шрифтов, напоминающих начертанием рукописный текст;
4) сложная верстка, предполагающая более внимательное отношение читателей к визуальной составляющей, а не только к содержанию.

Таким образом, становится очевидно, что структурно и композиционно «нестандартные» издания путеводителей соотносимы с авторскими. Их «неформальность» выражается в менее строгой подаче

материала, субъективном подходе к его отбору. Субъективность при этом всегда связана с личностью автора или рассказчика и подкрепляется необходимыми для путешественников картографическими, историческими и культурологическими данными.

Научный руководитель: Доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук, Бруев Александр Александрович.

Scientific supervisor: Associate professor of Book publishing and book trade Department, PhD, Bruev Alexander Alexandrovich.

Список литературы

1. *Афанасьев О. Е.* Туристский путеводитель: понятие, значение, классификация и потребительские характеристики / О. Е. Афанасьев // Сервис в России и за рубежом. — 2022. Т. 16. № 2. С. 5–23.
2. *Карасик В.И.* Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград, 2002.
3. *Митягина В. А.* Текст авторского путеводителя: «Система паролей» к инокультурному пространству / В. А. Митягина // Вестник Волгоградского государственного университета. 2011. № 1 (13). С. 123–130.
4. *Полякова И. Е.* Теоретические аспекты создания туристского путеводителя / И. Е. Полякова // Научные исследования и инновации. 2021. № 3. С. 113–122.
5. *Руцинская И. И.* Региональный путеводитель в России: формирование жанра (на примере путеводителей по Поволжью) / И. И. Руцинская // Вестник Московского университета. Серия 19, Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2008. № 2. С. 25–39.
6. *Филатова Н. В.* Жанровое пространство туристического дискурса / Н. В. Филатова // Rhema. Рема. 2012. № 2. С. 76–82.

References

1. Afanasiev O. E. Turistskiy putevoditel: ponyatie, znachenie, klassifikatsiya i potrebitel’skie kharakteristiki [Tourist guidebook: Concept, significance, classification and consumer characteristics]. Servis v Rossii i za rubezhom [Service in Russia and Abroad]. 2022. №2(16). Pp. 5–23. (in Rus.).
2. Karasik V. I. *Yazykovoy krug: lichnost’, kontsepty, diskurs* [Language circle: Personali ty, concepts, discourse]. Volgograd. 2002. (in Rus.).
3. Mityagina V. A. Tekst avtorskogo putevoditelya: «Sistema paroley» k inokul’turnomu prostranstvu [The text of an author’s guidebook: A “password system” for a foreign cultural space]. Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of Volgograd State University]. 2011. №1(13). Pp. 123–130. (in Rus.).
4. Polyakova I. E. Teoreticheskie aspekty sozdaniya turistskogo putevoditelya [Theore tical aspects of creating a tourist guidebook]. *Nauchnye issledovaniya i innovatsii* [Scientif ic Research and Innovations]. 2021. *№3*. Pp. 113–122. (in Rus.).
5. Rutsinskaya I. I. (2008). Regional’nyy putevoditel’ v Rossii: formirovanie zhanra (na primere putevoditeley po Povolzh’yu) [Regional guidebook in Russia: The formation of the genre (on the example of guidebooks for the Volga region)]. *Vestnik Moskovskogo unive rsiteta. Seriya 19: Lingvistika i mezhkul’turnaya kommunikatsiya* [Moscow Universi ty Bulletin. Series 19: Linguistics and Intercultural Communication]. 2008. *№2. Pp.* 25–39. (in Rus.).

6. Filatova N. V. Zhanrovoe prostranstvo turisticheskogo diskursa [Genre space of tourist discourse]. Rhema. Rema. 2012. №2. Pp. 76–82. (in Rus.)

УДК 347.781.52

И.Ю. Скрябина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЖЕНСКИЙ ГЛЯНЦЕВЫЙ ЖУРНАЛ КАК МЕДИАФОРМАТ: ТРАНСФОРМАЦИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ И ЛОКАЛИЗАЦИИ РЫНКА

© И.Ю. Скрябина

В статье рассматривается трансформация женского глянцевого журнала в условиях цифровизации медиасреды, анализируется кризис традиционной модели глянца и отмечаются изменения аудитории таких изданий. Предлагается модель глянца как мультимодальной платформы культурной навигации и медиаспутника.
Ключевые слова: глянцевый журнал, медиаплатформа, мультимодальность, медиатекст, глянец, аудитория, Elle Russia, цифровая трансформация, культурная навигация, медиакоммуникации,

I.U. Skryabina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FEMALE GLAM MAGAZINE AS A MEDIA FORMAT: TRANSFORMATION IN THE DIGITAL ENVIRONMENT AND MARKET LOCALIZATION

The article examines the transformation of a women's glossy magazine in the context of digitalization of the media environment, analyzes the crisis of the traditional glossy model, and notes changes in the audience of such publications. It proposes a model of glossiness as a multimodal platform for cultural navigation and a media satellite.
Keywords: glossy magazine, media platform, multimodality, media text, gloss, audience, Elle Russia, digital transformation, cultural navigation, media communications.

Женский глянцевый журнал на протяжении десятилетий выступал устойчивым и узнаваемым медиаформатом, сочетающим развлекательные, рекламные и культурно-репрезентативные функции [1]. Однако в условиях цифровизации медиасреды и в связи с изменениями потребительских привычек аудитории традиционная модель глянца нуждается в пересмотре. Ускорение процессов порождения и потребления информации, развитие социальных сетей и изменение культурных запросов читателей приводят к тому, что прежние форматы медиапотребления утрачивают свою эффективность. В этой связи возникает вопрос о возможности сохранения глянцевого журнала как формата и о тех формах, которые он может принимать в современной медиасистеме.

Глянцевые журналы традиционно рассматриваются исследователями не только как тип периодического издания, но и как значимый социокультурный институт. Они выполняют коммуникативные, рекреативные и культурно-образовательные функции, а также оказывают влияние на формирование ценностных установок аудитории [2]. Через визуальные и текстовые образы глянец транслирует определенные модели поведения, нормы и представления об «идеальной» жизни, тем самым участвуя в конструировании социальной реальности [3]. В научной литературе подчеркивается, что глянцевые издания формируют восприятия внешности, представления о красоте, успешности и задают эталоны потребительской культуры, создавая особое символическое пространство, в рамках которого закрепляются социальные ориентиры [4].

В этом контексте показательным примером является Elle Russia — женский глянцевый журнал, который в рамках данного исследования рассматривается как репрезентативная модель «умного глянца» в российском медиапространстве. Обращение к этому изданию обусловлено тем, что оно сочетало в себе ключевые характеристики классического глянцевого журнала — визуальную эстетизацию, установку на отображение моды и стиля жизни, — с более сложной редакционной политикой, включающей аналитические материалы, освещающие культурную повестку и темы, связанные с профессиональной и личностной самореализацией женщин. Elle Russia формировал образ современной женщины как субъекта не только потребления, но и культурной и социальной рефлексии. Кроме того, журнал выполнял функцию медиатора между глобальной индустрией моды и российским контекстом, адаптируя международную

повестку к локальной аудитории, поэтому это издание представляет интерес не только как успешный медиапроект, но и как важный этап развития глянцевого формата, демонстрирующий его потенциал для интеллектуализации.

В рамках данного исследования Elle Russia рассмотрен ретроспективно — как значимый этап развития глянцевого формата. Несмотря на интеллектуальную и культурную сложность, он функционировал преимущественно в логике печатного медиа. В 2022 году в связи с прекращением действия лицензионного соглашения печатная версия журнала Elle Russia была закрыта. В рамках цифровой трансформации редакция Elle Russia развивает Telegram-канал Belle, который выступает в качестве альтернативной платформы взаимодействия с аудиторией. Контент канала строится по принципу оперативной и персонализированной коммуникации и включает краткие обзоры модных трендов, культурные события, а также редакционные подборки и комментарии к актуальной повестке. Подобный формат позволяет сочетать информирование с кураторской функцией, формируя у аудитории представление о значимых явлениях в сфере моды, культуры и городской жизни. При этом более неформальная и динамичная подача материалов свидетельствует о переходе от традиционной модели одностороннего вещания к диалоговому взаимодействию с читателем. Тем не менее данный формат функционирования журнала не предоставляет возможности для полной реализации мультимодальности и интеграции в цифровую среду, характерных для современного этапа развития медиа. В условиях цифровой трансформации медиасреды возникает необходимость переосмысления существующих форматов и поиска новых способов работы медиа.

Трансформация глянцевых изданий во многом обусловлена изменениями медиасреды. Современное информационное пространство характеризуется высокой скоростью распространения контента, что приводит к смещению роли традиционных медиа. Глянцевые журналы утрачивают функцию первичного источника информации, уступая её цифровым платформам и социальным сетям [5]. Существенным фактором трансформации глянцевых изданий становится изменение самой аудитории, обусловленное процессами её интеллектуализации. Под интеллектуализацией в данном контексте понимается рост требований к качеству контента, стремление к его осмыслению и включению в более широкий культурный и социальный контекст. Данные изменения обусловлены рядом взаимосвязанных факторов. Во-первых, наблюдается рост уровня образования среди женщин, а также их активное участие в профессиональной и общественной жизни, что формирует запрос на более сложные и содержательные медиапродукты. Во-вторых, цифровая среда предоставляет доступ к разнообразным источникам информации, что способствует развитию навыков критического восприятия и селекции контента. В результате аудитория становится менее восприимчивой к поверхностным и унифицированным сообщениям, характерным для традиционного глянца. В-третьих, изменяется культурная повестка: возрастает интерес к интеллектуальному досугу, включая чтение, посещение лекций, прослушивание подкастов и культурные медиа, что формирует устойчивый тренд на содержательное потребление информации. В этих условиях глянцевый журнал перестает удовлетворять аудиторию исключительно как источник визуального и развлекательного контента и должен предлагать интерпретацию, контекст и аналитическую глубину. Интеллектуализация аудитории выступает одним из ключевых факторов, определяющих необходимость трансформации глянцевого медиаформата и перехода к более сложным моделям взаимодействия с читателем.

Вместе с тем современные медиапроекты демонстрируют, что запрос на обновленный формат глянца не только сохраняется, но и реализуется на практике. Показательным примером является The Blueprint — цифровое издание, ориентированное на культурно-просветительский контент и аналитическое осмысление моды, визуальной культуры и городской среды. Проект характеризуется выраженной редакционной позицией, вниманием к контексту и стремлением к интерпретации событий, что позволяет говорить о его соответствии запросам интеллектуализированной аудитории. Схожие тенденции можно наблюдать и в других российских медиа, в частности в изданиях «Собака.ru» и «Правила жизни», которые также демонстрируют смещение от исключительно развлекательного контента к более сложной культурной и социальной повестке. Издание «Правила Жизни» использует социальные сети и онлайн-платформы для публикации коротких текстовых форматов, интервью, культурных рекомендаций и редакционных колонок, адаптированных под быстрое потребление. Кроме того, проект участвует в создании образовательного и просветительского контента, включая спецпроекты и партнерские инициативы, что позволяет расширять границы традиционного медиаприсутствия и формировать более глубокую связь с аудиторией. Журнал «Собака.ru» выстраивает взаимодействие с аудиторией через интеграцию в городскую культурную среду. Контент издания включает афиши событий, рекомендации к посещению локальных пространств, интервью с представителями креативных индустрий и тематические подборки, ориентированные на конкретные города. Существенную роль играют и офлайн-форматы — мероприятия, премии и коллаборации, — благодаря которым медиа становится участником культурной жизни, а не только её наблюдателем. Однако, несмотря на очевидные шаги в сторону новой модели, данные проекты в полной мере не реализуют стратегию системной «вездесущности» и глубокой

интеграции в различные сферы повседневной практики аудитории, что позволяет рассматривать их как промежуточный этап трансформации глянцевого формата.

На этом фоне проявляется *кризис традиционной модели глянца*, который носит не только технологический, но и содержательный характер. Прежде всего он связан с утратой конкурентоспособности в новостной повестке: в условиях цифровой медиасреды информация распространяется значительно быстрее через онлайн-платформы и социальные сети, чем через печатные издания, что лишает глянец статуса оперативного источника. В результате его традиционная функция информирования оказывается частично нивелированной, а сама логика производства контента требует пересмотра.

Не менее значимым является *кризис смысловой модели глянца*. Устоявшаяся практика репрезентации успеха через внешние атрибуты — внешность, статус, материальное потребление — постепенно утрачивает свою убедительность для современной аудитории. Несмотря на то, что подобные образы сохраняют визуальную привлекательность, они в меньшей степени воспринимаются как релевантные жизненные ориентиры. Как показывают исследования, в глянцевых изданиях по-прежнему доминирует модель успеха, основанная на демонстрации внешнего благополучия, тогда как внутренние характеристики личности, такие как профессиональная реализация, интеллектуальное развитие и индивидуальный опыт, остаются недостаточно репрезентированными [6]. В условиях изменения ценностных установок аудитории подобная односторонняя репрезентация начинает восприниматься как упрощенная и не отражающая реального многообразия социальных практик. Дополнительным аспектом кризиса становится изменение характера взаимодействия аудитории с медиа. Если ранее глянцевый журнал выступал в роли авторитетного источника, формирующего представления о норме и желаемом образе жизни, то в современной медиасреде пользователь получает возможность самостоятельно конструировать информационное поле, выбирая из множества альтернативных источников. Это приводит к снижению влияния традиционных глянцевых изданий и требует от них большей гибкости и способности к диалогу с аудиторией.

Существенное ограничение накладывает и структурная зависимость глянца от рекламной индустрии. Коммерческая составляющая, являясь важным элементом экономической модели издания, одновременно влияет на редакционную политику, сужая спектр тем и снижая потенциал критического осмысления социальной и культурной повестки. В результате глянцевый журнал оказывается в ситуации двойственного положения: с одной стороны, он должен сохранять привлекательность для рекламодателей, с другой — отвечать на запрос аудитории на более глубокий и содержательный контент.

Перечисленные факторы свидетельствуют о том, что кризис глянцевого формата связан не только с внешними условиями функционирования медиа, но и с внутренними ограничениями самой модели. Это делает необходимым переход от традиционной парадигмы, ориентированной на репрезентацию и потребление, к более сложным формам взаимодействия с аудиторией, предполагающим интерпретацию, кураторство и включенность в культурный контекст. Именно в этом направлении открываются возможности для формирования новых моделей глянцевого медиа, способных отвечать вызовам современной медиасреды.

В условиях трансформации медиасреды и изменения потребительских практик представляется обоснованным рассматривать глянцевый журнал не как изолированный медиапродукт, а как мультимодальную платформу, функционирующую одновременно в нескольких коммуникативных пространствах. Коммуникативные пространства — это площадки и форматы для обмена информацией и взаимодействия между людьми, как в онлайн-среде (социальные сети, мессенджеры, новостные сайты), так и в офлайн-среде (встречи, собрания, конференции). Подобная модель предполагает не просто механическое расширение каналов распространения контента, но и их концептуальную интеграцию в единую систему взаимодействия с аудиторией. В рамках этой системы печатный формат, цифровые платформы, аудиовизуальные медиа и офлайн-активности образуют взаимосвязанную структуру, в которой каждый элемент выполняет собственную функцию и дополняет другие.

Печатная версия в данном случае сохраняет особый статус, выступая пространством для размещения долгосрочных и содержательно сложных материалов — интервью, аналитических статей, авторских колонок, — ориентированных на вдумчивое и последовательное восприятие. Она приобретает черты «медленного медиа», противопоставленного быстрому цифровому контенту, и формирует символическую ценность издания как культурного объекта. В то же время цифровые каналы — сайты, социальные сети, мессенджеры — обеспечивают оперативность обновления информации, интерактивность и постоянное присутствие медиа в повседневной жизни аудитории. Они позволяют выстраивать непрерывный диалог с читателем, оперативно реагировать на изменения повестки и адаптировать контент под различные форматы восприятия. Особую роль в данной системе играют аудиовизуальные форматы, включая видео, подкасты и мультимедийные проекты, которые расширяют способы коммуникации и делают взаимодействие с аудиторией более разнообразным и гибким. За счет этого глянцевый журнал выходит за рамки традиционного текстово-визуального формата и превращается

в комплексную медиасреду.

Ключевым аспектом такой трансформации является изменение функциональной роли глянцевого журнала. Он перестает выступать исключительно как источник информации и приобретает характеристики куратора, осуществляющего отбор, интерпретацию и структурирование информационных потоков. В условиях информационной перегруженности особую ценность приобретает не сама информация, а её осмысленная организация и подача. В этом контексте глянец может быть рассмотрен как платформа культурной навигации, которая помогает аудитории ориентироваться в сложной и фрагментированной медиасреде. Такая платформа не только информирует, но и предлагает способы интерпретации происходящих процессов, формируя более глубокое понимание культурных и социальных явлений.

Одним из ключевых направлений развития становится стратегия интеграции глянцевого журнала в повседневную жизнь аудитории, которую можно обозначить как стратегию «вездесущности». Речь идет о переходе от эпизодического контакта с медиа к его постоянному присутствию в различных сферах жизни. В рамках этой стратегии издание выходит за пределы медиапространства и начинает функционировать в физической среде — через сотрудничество с культурными институциями, образовательными площадками, ритейлом, индустрией моды и красоты. Журнал становится не только наблюдателем, но и активным участником культурных процессов, вовлеченным в их создание и интерпретацию. Это позволяет выстраивать более глубокие и устойчивые формы взаимодействия с аудиторией, основанные на опыте, участии и совместной деятельности. Существенное значение приобретает также формирование сообщества вокруг медиа. В отличие от традиционной модели, в которой аудитория выступает в роли пассивного потребителя, современный глянцевый журнал ориентирован на вовлечение читателя в различные формы взаимодействия. Это может проявляться в участии в мероприятиях, обсуждениях, совместных проектах и пользовательском контенте. В результате формируется коммуникационная среда, внутри которой устанавливаются устойчивые социальные связи и возникает ощущение принадлежности к определенному культурному сообществу. Медиа выполняет не только информационную, но и социально-консолидирующую функцию.

В результате формируется новая модель существования глянцевого журнала, которую можно определить как модель медиаспутника. Такое издание сопровождает повседневную жизнь аудитории, обеспечивая постоянный доступ к культурной информации, рекомендациям и интерпретациям. Оно не конкурирует с цифровыми платформами в скорости распространения новостей, а предлагает иной тип ценности — осмысленную навигацию в информационном пространстве. Медиаспутник формирует индивидуальные траектории потребления контента, адаптируясь к интересам и потребностям пользователя и обеспечивая непрерывность взаимодействия. Глянцевый журнал трансформируется из формата периодического издания в комплексную медиасреду, интегрированную в повседневный культурный опыт аудитории.

Практическая реализация предложенной модели мультимодального глянцевого журнала предполагает формирование целостной коммуникационной экосистемы, в рамках которой редакционный контент, цифровые платформы и офлайн-активности функционируют не изолированно, а как взаимосвязанные и взаимодополняющие элементы. Ключевым принципом становится не просто присутствие в различных медиаканалах, а их согласованная работа, обеспечивающая единое смысловое и визуальное поле издания. Это позволяет выстраивать непрерывное взаимодействие с аудиторией, при котором различные форматы коммуникации усиливают друг друга и формируют устойчивую медиасреду.

На уровне цифровых каналов данная модель реализуется через синхронизацию сайта, социальных сетей и мессенджеров, каждый из которых выполняет специфическую функцию в общей системе. Сайт выступает как базовая платформа для размещения структурированного и аналитического контента, в то время как социальные сети обеспечивают оперативную реакцию на актуальные события, вовлечение аудитории и распространение материалов. Мессенджеры, в свою очередь, позволяют формировать более персонализированную коммуникацию, создавая эффект прямого взаимодействия с читателем. Такая многоуровневая цифровая инфраструктура обеспечивает не только постоянное обновление повестки, но и вариативность способов её потребления. Печатная версия в рамках этой модели сохраняет статус премиального и символически значимого продукта. Она ориентирована на публикацию материалов, обладающих долгосрочной актуальностью, включая интервью, аналитические тексты и авторские колонки. Печатное издание приобретает характеристики культурного артефакта, формируя не только информационную, но и имиджевую ценность бренда. В условиях цифрового перенасыщения такая форма подачи контента становится способом выделения и углубления взаимодействия с аудиторией.

Особое значение в практической реализации модели приобретают партнерские стратегии, направленные на интеграцию медиа в различные сферы городской и культурной жизни. Сотрудничество с культурными институциями, образовательными платформами, представителями модной индустрии и сферы красоты позволяет расширять присутствие бренда за пределы медиапространства. В рамках таких партнерств возможна реализация совместных проектов, тематических мероприятий, специальных

выпусков и коллабораций, которые усиливают узнаваемость издания и формируют дополнительные точки контакта с аудиторией. Важным аспектом становится работа с локальным контекстом, позволяющая учитывать особенности конкретных городских сред и адаптировать контент под региональную повестку. Практики офлайн-взаимодействия играют ключевую роль в переходе от медиапотребления к медиаприсутствию. Организация закрытых мероприятий, публичных лекций, дискуссий, культурных событий и специальных проектов позволяет аудитории не только воспринимать контент, но и становиться непосредственным участником коммуникационного процесса. Такие форматы способствуют формированию эмоциональной связи с брендом и создают условия для возникновения устойчивого сообщества вокруг издания. В этом контексте медиа выступает не просто как источник информации, а как платформа для социального и культурного взаимодействия.

Реализация предложенной модели основывается на принципе непрерывного присутствия и постоянного взаимодействия с аудиторией. Журнал перестает существовать в формате периодического продукта с ограниченной точкой контакта и трансформируется в динамичную среду, сопровождающую повседневную жизнь читателя. Это достигается за счет регулярного обновления контента, разнообразия форматов и включенности в культурные процессы. В результате глянцевое издание приобретает характеристики медиасреды, в рамках которой формируются индивидуальные траектории потребления информации и выстраиваются долгосрочные отношения с аудиторией. Практическая реализация мультимодальной модели предполагает переход от линейной коммуникации к сетевой, от разрозненных форматов — к интегрированной системе, от медиапродукта — к медиасреде. Именно в этом направлении открываются перспективы дальнейшего развития глянцевого журнала как актуального и конкурентоспособного медиаформата.

Трансформация женского глянцевого журнала отражает более широкие процессы изменения медиасистемы и культурного потребления. Утрата монополии на производство и распространение информации не означает исчезновения глянца как формата, но требует его качественного переосмысления. В новых условиях конкурентоспособность издания определяется не скоростью передачи новостей, а способностью к их интерпретации, отбору и включению в более широкий культурный контекст. Предложенная модель мультимодальной платформы культурной навигации и медиаспутника демонстрирует возможный вектор развития, в рамках которого глянцевый журнал выходит за пределы традиционного медиапродукта и становится частью повседневной жизни аудитории. Его функция смещается от репрезентации идеализированной реальности к формированию осмысленного культурного опыта и среды взаимодействия. Будущее глянца связано не с сохранением прежних форм, а с их трансформацией в гибкие, интегративные и ориентированные на участие модели, способные отвечать на вызовы современной медиасреды.

Научный руководитель: доцент кафедры Книгоиздания и книжной торговли, кандидат филологических наук Мельничук В.А.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Book Publishing and Book Trade Candidate of Philology, Melnichuk Victoria Alexandrovna

Список литературы

1. Трубинов Д. Д. Глянцевые издания в России: история развития и новые реалии. Медиальманах. 2024. № 5. С. 92-97. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/glyantsevye-izdaniya-v-rossii-istoriya-razvitiya-i-novye-realii (дата обращения: 30.03.2026).
2. Барабаш В. В. Журнал как особый вид СМИ: репродуктор и транслятор медиаобразов. Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zhurnal-kak-osobyy-vid-smi-reproduktor-i-translyator-mediaobrazov (дата обращения: 30.03.2026).
3. Омарова Т. Р. Глянцевые журналы и их социальные и культурные ресурсы влияния на читателя. Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2016. С. 143-148. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/glyantsevye-zhurnaly-i-ih-sotsialnye-i-kulturnye-resursy-vliyaniya-na-chitatelya. (дата обращения: 30.03.2026).
4. Надыршина А. А. Элитарный глянцевый журнал как инструмент конструирования социальной идентичности. Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. С. 176-179. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/elitarnyy-glyantsevyy-zhurnal-o-mode-i-stile-zhizni-kak-instrument-konstruirovaniya-sotsialno-statusnoy-identichnosti-cheloveka (дата обращения: 31.03.2026).
5. Исакова В. А. Медиакоммуникационные технологии глянцевых изданий о моде. Медиасреда. 2018. С. 32-36. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mediakommunikatsionnye-tehnologii-glyantsevyh-izdaniy-o-mode (дата обращения: 31.03.2026).

6. Надыршин А. А. Fashion, lifestyle, shopping guide журналы как представители элитарного глянца. Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. С. 160-169. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/fashion-lifestyle-shopping-guide-zhurnaly-kak-predstaviteli-elitarnogo-glyantsa (дата обращения: 31.03.2026).

References

1. Trubinov D. D. Glyancevye izdaniya v Rossii: istoriya razvitiya i novye realii. Medial'manah. [Glossy publications in Russia: the history of development and new realities]. 2024. № 5. Pp. 92-97. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/glyantsevye-izdaniya-v-rossii-istoriya-razvitiya-i-novye-realii (date accessed: 30.03.2026).
2. Barabash V. V. Zhurnal kak osobyj vid SMI: reproduktor i translyator mediaobrazov. Gumanitarnye, social'no-ehkonomicheskie i obshchestvennye nauki. [Magazine as a Special Type of Mass Media: A Reproducer and Translator of Media Images]. 2015. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zhurnal-kak-osobyy-vid-smi-reproduktor-i-translyator-mediaobrazov (date accessed: 30.03.2026).
3. Omarova T. R. Glyancevye zhurnaly i ih social'nye i kul'turnye resursy vliyaniya na chitatelya. Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki. [Glossy Magazines and Their Social and Cultural Resources of Influence on the Reader]. 2016. Pp. 143-148. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/glyantsevye-zhurnaly-i-ih-sotsialnye-i-kulturnye-resursy-vliyaniya-na-chitatelya. (date accessed: 30.03.2026).
4. Nadyrshina A. A. Ehlitarnyj glyancevyj zhurnal kak instrument konstruirovaniya social'noj identichnosti. Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya. [Elite glossy magazine as a tool for constructing social identity]. 2017. Pp. 176-179. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/elitarnyy-glyantsevyy-zhurnal-o-mode-i-stile-zhizni-kak-instrument-konstruirovaniya-sotsialno-statusnoy-identichnosti-cheloveka (date accessed: 31.03.2026).
5. Isakova V. A. Mediakommunikacionnye tehnologii glyancevyh izdanij o mode. Mediasreda. [Media and Communication Technologies of Glamour Magazines on Fashion]. 2018. Pp. 32-36. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mediakommunikatsionnye-tehnologii-glyantsevyh-izdaniy-o-mode (date accessed: 31.03.2026).
6. Nadyrshin A. A. Fashion, lifestyle, shopping guide zhurnaly kak predstaviteli ehlitarnogo glyanca. Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya. [Fashion, lifestyle, shopping guide magazines as representatives of elite gloss]. 2017. Pp. 160-169. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/fashion-lifestyle-shopping-guide-zhurnaly-kak-predstaviteli-elitarnogo-glyantsa (date accessed: 31.03.2026).

УДК 008:004.7(510)

Ц. Чэнь

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КИТАЙСКОЕ ГАСТРОНОМИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ: КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ И СОВРЕМЕННЫЕ ПРАКТИКИ ЦИФРОВОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ

© Ц.Чэнь, 2026

Аннотация: Статья посвящена китайскому гастрономическому наследию как объекту цифровой репрезентации. Рассматриваются философские основания китайской кулинарной традиции (инь-ян, пять вкусов), региональное разнообразие кухонь-школ и вок как культурный артефакт. Анализируются современные цифровые проекты в области гастрономического наследия. Представлена концепция веб-проекта «WOK&TALES», разрабатываемого в рамках магистерского диссертационного исследования автора.
Ключевые слова: китайская кухня, гастрономическое наследие, вок, цифровая репрезентация, сторителлинг, геймификация, WOK&TALES, Гунбао цзидин.

J. Chen

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CHINESE GASTRONOMIC HERITAGE: CULTURAL CONTEXT AND MODERN PRACTICES OF DIGITAL REPRESENTATION

Abstract: The article is devoted to Chinese gastronomic heritage as an object of digital representation. The philosophical foundations of the Chinese culinary tradition (yin-yang, five tastes), regional diversity of culinary schools and the wok as a cultural artefact are examined. Modern digital projects in the field of gastronomic heritage are analysed. The concept of the web project "WOK&TALES", developed as part of the author's master's thesis research, is presented.
Keywords: Chinese cuisine, gastronomic heritage, wok, digital representation, storytelling, gamification, WOK&TALES, Gongbao jiding.

Введение

Китайские кулинарные традиции представляют собой уникальный пласт нематериального культурного наследия, обладающий многовековой историей и глубокой региональной дифференциацией. В 2011 году китайское кулинарное искусство было включено в Репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества ЮНЕСКО, что подтвердило его мировое значение. Однако в условиях цифровой трансформации общества возникает проблема эффективной трансляции этого наследия новым поколениям и международной аудитории. Современные интернет-пользователи, особенно молодежь, характеризуются «клиповым мышлением» и предпочтением интерактивных, визуально насыщенных форматов потребления контента. Традиционные веб-ресурсы (базы рецептов, энциклопедические статьи, статичные гастрономические порталы) не в полной мере отвечают этим запросам.

Настоящая статья подготовлена в рамках магистерского диссертационного исследования автора на тему «Нарративные и игровые стратегии в разработке веб-сайтов для популяризации культурных традиций Китая». Практической частью исследования является мультимедийный веб-проект «WOK&TALES», концепция которого представлена в данной статье. Цель статьи — выявить культурную специфику китайского гастрономического наследия, проанализировать существующие цифровые практики его репрезентации и обосновать выбор стратегий для разработки веб-сайта, интегрирующего сторителлинг и геймификацию.

1. Философские основания китайской кулинарной традиции

Китайская кулинарная традиция неразрывно связана с философскими концепциями, сформировавшими китайскую цивилизацию. Две основные философские системы — конфуцианство и даосизм — заложили фундаментальные принципы, которые продолжают определять китайскую гастрономикультуру.

Конфуцианский подход подчеркивал ритуальное и социальное значение пищи. Конфуций утверждал, что правильное приготовление и подача пищи являются важными элементами поддержания социальной гармонии. В трактате «Ли цзи» («Записки о ритуале») подробно описываются правила приготовления и потребления пищи, соответствующие социальному статусу и случаю. Этот ритуализм привел к развитию сложных техник приготовления и вниманию к эстетике подачи блюд.

Даосский подход, напротив, акцентировал внимание на естественности и балансе. Центральная концепция «инь-ян» (陰陽) получила в кулинарии конкретное воплощение. Согласно этой концепции, инь-продукты (охлаждающие, увлажняющие) — это овощи, соя, утка, вода; ян-продукты (согревающие, активизирующие) — мясо, специи, имбирь, вино. Принцип «пинхэн» (平衡) — баланса — требует, чтобы блюдо сочетало ингредиенты, дополняющие друг друга по этим свойствам. Это связывает китайскую кухню с традиционной китайской медициной [1].

Концепция пяти вкусов (五味 — wǔ wèi) — сладкого, кислого, горького, острого и соленого — также восходит к древней натурфилософии. Каждый вкус соотносится с определенным элементом (земля, дерево, огонь, металл, вода) и оказывает воздействие на определенный орган. Идеальное блюдо должно содержать все пять вкусов в гармоничном сочетании. В классическом стир-фрай — овощи с мясом в воке — все пять вкусов представлены следующим образом: сладкий (морковь, болгарский перец, иногда добавка сахара), соленый (соевый соус), кислый (рисовый уксус), горький (брокколи, листовая зелень, имбирь), острый (перец чили, чеснок)].

2. Региональное разнообразие и вок как культурный артефакт

Традиционно китайская кухня подразделяется на четыре великие школы (四大菜系 — sì dà cài xì), а в более детальной классификации — на восемь школ (八大菜系 — bā dà cài xì). Для понимания культурного контекста особенно значимы три из них. Сычуаньская школа (川菜) известна острыми, пряными блюдами с использованием сычуаньского перца (хуацзяо) и сложных соусов. Шаньдунская школа (鲁菜) отличается солеными, хрустящими текстурами, акцентом на свежесть ингредиентов, супами и соусами. Гуандунская (кантонская) школа (菜) ценится за нежные вкусы, свежие ингредиенты и технику «чао» (обжаривание); именно эта школа считается родиной вока.

Вок (кит. трад. 鑊) следует определять через три взаимосвязанных аспекта: технологический инструмент (тонкостенная глубокая сковорода с выпуклым дном), метод тепловой обработки и культурно-философский символ. В научно-исследовательском контексте вок представляет собой центрообразующий элемент кулинарной системы, обеспечивающий преемственность китайских техник термической обработки, экономию энергоресурсов (дров/угля в историческом аспекте) и сохранение питательной ценности продуктов за счет краткосрочности воздействия высоких температур. Ключевым понятием является «вок хэй» (镬气 — huòqì) — «дыхание вока», уникальный комплекс органолептических свойств (вкус, аромат, текстура), возникающий в процессе карамелизации сахаров, реакции Майяра и частичного сгорания капель масла при подбрасывании продуктов в раскаленном воке.

Согласно исследованиям Э.Н. Андерсона, вок появился в китайской кухне около двух тысяч лет назад, в эпоху династии Хань (206 г. до н.э. — 220 г. н.э.) [2]. Первые свидетельства существования вока обнаружены в виде глиняных моделей, найденных в гробницах ханьского периода, где они были частью моделей глиняных печей. Это указывает на то, что к тому времени вок уже был достаточно распространенным предметом домашнего обихода, чтобы быть включенным в погребальный инвентарь. Ключевое обстоятельство, определившее форму и функцию вока, — его использование небогатыми семьями. Бедняки не могли позволить себе дорогие печи и использовали небольшие очаги, топившиеся травой и соломой. Сферическая форма вока с небольшим дном оказалась идеальным решением: ограниченное тепло концентрировалось в центре. Подобно тому, как в русской культуре печь символизирует дом, в китайской культуре вок несет схожую символическую нагрузку. Выражение «один вок, одна семья» (一锅一家) отражает представление о воке как центре семейной жизни.

3. Анализ существующих цифровых проектов

Для систематического анализа существующих цифровых решений применялись следующие критерии: целевая аудитория (для кого сделан проект), формат представления контента (статичный / интерактивный, текстовый / визуальный), нарративные элементы (наличие историй, легенд, повествовательных структур), игровые элементы (наличие квизов, мини-игр, интерактивных механик), технологическая реализация, сильные и слабые стороны.

Food-Culture Map (2025)

Проект Food-Culture Map представляет собой интерактивную платформу для исследования истории и эволюции блюд разных культур с использованием технологий семантического поиска и RAG-пайплайнов для генерации нарративов. Создатель проекта — Pravin Raju T.M., Full Stack разработчик из

Индии. Проект был создан для Google AI Hackathon с использованием технологий React, MongoDB Atlas Vector Search и Gemini AI.

Целевой аудиторией проекта являются исследователи и энтузиасты культурного наследия. Нарративы имеют исторический характер, игровые элементы отсутствуют. Сильными сторонами проекта является визуализация географического распространения блюд и использование современных технологий искусственного интеллекта. Слабыми сторонами — высокий порог входа для неподготовленного пользователя и отсутствие игровых механик, которые могли бы повысить вовлечённость. Картографические интерфейсы, реализованные в проекте, эффективны для демонстрации регионального разнообразия, что послужило референсом для проекта WOK&TALES.

Интерактивная игра «Making Beshbarmak» (2024–2025)

Интерактивная игра «Making Beshbarmak» — это образовательный проект в жанре кулинарного симулятора, разработанный исследователями Аминой Кобеновой (University of California, Santa Cruz) и Адиной Кайымовой [3]. Проект направлен на сохранение и популяризацию культурного наследия кочевых народов Центральной Азии (преимущественно Казахстана и Кыргызстана) через цифровые медиа. Проект был представлен в мае 2024 года как часть выпускной выставки в UCSC, а в 2025 году получил международное признание на фестивале BIPOC Games Showcase в Нью-Йорке.

Формат проекта — пошаговое приготовление блюда с элементами сторителлинга. Игроки проходят процесс приготовления бешбармака от замешивания теста до правильной подачи блюда. Процесс готовки сопровождается элементами сторителлинга, объясняющими историю и глубокое культурное значение блюда для кочевых сообществ. Технологический стек: игра разработана как веб-приложение на базе библиотеки p5.js, что делает её доступной в браузере без установки. Проект является open-source, что позволяет сообществу дополнять его и использовать как базу для создания других игр о наследии региона.

Данный проект, демонстрирующий как игровые механики могут служить инструментом культурной репрезентации для диаспорных сообществ, стал важным референсом при обосновании выбора игровых стратегий в проекте WOK&TALES. Особенно ценным представляется подход, при котором процесс приготовления блюда становится носителем культурного нарратива, а не просто последовательностью кулинарных действий.

Инди-игра «Venba» (2023)

«Venba» — одна из самых успешных инди-игр последних лет о тамильской кухне. Это самый коммерчески успешный проект в этой нише, ставший эталоном «кулинарного сторителлинга». Создателем проекта является студия Visai Games, базирующаяся в Торонто (Канада). Игра получила высшие награды на GDC 2024 (Game Developers Choice Awards) и IGF 2024 за лучший дебют и визуальный стиль, что доказывает востребованность темы национальной кухни на мировом рынке.

Нарратив игры построен в жанре семейной драмы. Кулинария здесь — это способ общения матери-иммигрантки с сыном, который забывает родной язык. Игрок восстанавливает поврежденные рецепты из старой поваренной книги матери. Это превращает готовку в головоломку: у игрока есть кулинарная книга с «заляпанными» страницами, где стерты части рецепта, и нужно логически догадаться, в каком порядке класть специи, чтобы получить нужный вкус. Визуальный дизайн представляет собой стилизованную анимацию в духе современных мультфильмов с акцентом на паре от еды и звуках шкварчащего масла (ASMR-эффект). Venba охватывает несколько периодов времени — с конца 80-х годов до современности, рассказывая об интеграции тамильской культуры в Канаду.

Для проекта WOK&TALES особенно ценным оказался принцип «повреждённого рецепта»: пользователь не получает готовое знание, а восстанавливает его по фрагментам. В WOK&TALES эта идея трансформирована в механику «сбора легенды»: пользователь проходит три провинции, и только в финале, собрав все три части (исток вкуса, технику, гармонию), получает полное понимание блюда и его культурного контекста.

Кроме рассмотренных выше проектов, в данной статье следует отметить RPG «Dosa Divas» (в разработке, 2026) — игру о двух сёстрах-поварах, путешествующих на гигантском мехе-фудтраке и спасающих города от влияния «империи фастфуда». Жанр — RPG с элементами кулинарного симулятора, механика построена на вкусах как системообразующем элементе. Социальный посыл проекта — противопоставление традиционной кухни глобализации. Также следует назвать симулятор ресторана «Beastro» (2026), сочетающий жанры «уютного симулятора» и карточной игры. Механика основана на пяти вкусах как основе карточной системы, что способствует обучению реальным принципам вкусовых сочетаний. Эти проекты подтверждают устойчивый тренд на интеграцию гастрономического наследия в игровые форматы и служат дополнительным обоснованием актуальности разрабатываемого проекта WOK&TALES.

Проведенный анализ существующих цифровых проектов позволяет сформулировать следующие выводы. Проекты можно условно разделить на три категории: информационно-справочные (Food-Culture Map), образовательные симуляторы (Making Beshbarmak) и нарративные инди-игры (Venba). Каждая

категория имеет свои сильные стороны, но ни один из проанализированных проектов в полной мере не сочетает три ключевых характеристики: глубокое историко-культурное содержание, игровые механики и современные веб-технологии (анимация, параллакс-скроллинг, иммерсивные интерфейсы) применительно к китайской кулинарной традиции. Именно этот выявленный дефицит призван восполнить проект WOK&TALES, предлагающий синтез нарративных стратегий (пролог об истории вока, легенды о блюдах, связь с историческими личностями) и игровых стратегий (интерактивные карты, мини-игры, квизы).

4. Концепция веб-проекта «WOK&TALES»

Проект «WOK&TALES» является практической частью магистерского диссертационного исследования автора. Он восполняет выявленный дефицит, предлагая синтез нарративных и игровых стратегий. Ключевая формула проекта: «Блюдо Гунбао цзидин зародилось в Гуйчжоу, обрело технику в Шаньдуне и стало легендой в Сычуани. Оно лучше всего демонстрирует универсальность вока». Эта формула объединяет историю личности (Дин Баочжэнь — государственный деятель эпохи Цин), географию (три провинции) и технологию приготовления.

Повествование строится как нарративное путешествие. Вок выступает Хранителем памяти, который запускает сюжет и ведет пользователя по трем провинциям. Дин Баочжэнь является связующей фигурой, его биография объясняет движение между провинциями. Гуйчжоу отвечает за происхождение вкуса, Шаньдун — за технику «бао» (взрывную обжарку), Сычуань — за легенду и финальную гармонию.

Структура сайта включает: вступление (голос старого вока), интерактивную карту исторического пути (Гуйчжоу → Шаньдун → Сычуань), три главы с визуальными сценами и мини-играми («Каменная ступка» в Гуйчжоу, «Взрывная обжарка» в Шаньдуне, «Баланс вкуса» в Сычуани), финальную сборку блюда и квиз из нескольких вопросов. Технологически проект предполагает использование параллакс-скроллинга, анимации и интерактивных элементов.

Заключение

Китайское гастрономическое наследие обладает богатым культурным контекстом, включающим философские основания (инь-ян, пять вкусов), региональное разнообразие (школы кухни) и устное нарративное наследие (легенды о блюдах). Это создает естественную основу для применения нарративных стратегий в цифровых проектах. Вок является не просто инструментом, но культурным артефактом, объединяющим социальную историю, технологические инновации и символическое значение.

Анализ существующих цифровых проектов выявил спектр подходов — от традиционных энциклопедий до игровых решений, — однако наблюдается дефицит ресурсов, сочетающих глубокое историческое содержание с современными веб-технологиями применительно к китайской кулинарной традиции. Проект «WOK&TALES», разрабатываемый в рамках магистерского диссертационного исследования автора, предлагает синтез нарративных стратегий (пролог об истории вока, легенды о блюдах, связь с историческими личностями) и игровых стратегий (интерактивные карты, мини-игры, квизы). Разработанная модель может быть адаптирована для популяризации других элементов нематериального культурного наследия как Китая, так и других стран.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доцент, доктор искусствоведения Дворко Н.И.

Scientific supervisor: professor, Doctor of Sciences Dvorko N.I.

Список литературы

1. Dorzhieva G.S., Gao Jiango. Symphony of tastes or linguistic and cultural connotations of Chinese gastronomies // Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication. 2022. No. 2. P. 34–43.
2. Anderson E.N. The Food of China. New Haven: Yale University Press, 1988. 288 p.
3. Kobenova A., Kaiymova A. Making Beshbarmak: Games for Central Asian Cultural Heritage. 2024. 8 p. arXiv:2410.09670.

References

1. Dorzhieva G.S., Gao Jiango. Simfoniya vkusov ili lingvokul'turnyye konnotatsii kitayskikh gastronomiy. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19. Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya*. 2022. No. 2. S. 34–43. (in Russ.)
2. Anderson E.N. *The Food of China*. New Haven: Yale University Press, 1988. 288 p.
3. Kobenova A., Kaiymova A. *Making Beshbarmak: Games for Central Asian Cultural Heritage*. 2024. 8 p. arXiv:2410.09670.

УДК 67.017(679.7)

Е.А. Аленина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕТРО-ЭСТЕТИКА В СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГРАХ

© Е.А. Аленина, 2026

Аннотация: статья посвящена феномену ретро-эстетики в современных видеоиграх и причинам её популярности. Рассматриваются визуальные стили видеоигр 1980-х, 1990-х и 2000-х годов, методы воссоздания ретро-стиля и сочетания его с современными приемами и технологиями. Приводятся примеры как культовых старых проектов, так и современных видеоигр, вдохновленных прошлым.
Ключевые слова: ретро-эстетика, ретро-стиль, ретро-стилистика, видеоигра, игра, визуальный стиль, пиксельная графика, низкополигональная графика, ностальгия

E.A. Alenina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

RETRO STYLE IN MODERN VIDEO GAMES

Abstract: the article is devoted to the phenomenon of retro aesthetics in modern video games and the reasons for its popularity. The article examines the visual styles of video games from the 1980s, 1990s, and 2000s, as well as methods for recreating retro style and combining it with modern techniques and technologies. Examples of both iconic old projects and modern video games inspired by the past are given.
Keywords: retro aesthetics, retro style, retro stylistics, video game, game, visual style, pixel graphics, low-poly graphics, nostalgia

В настоящее время ностальгия играет значительную роль при создании произведений различных типов медиа, в том числе и при формировании визуального стиля современных видеоигр. Студии и разработчики до сих пор активно применяют графические стили, возникшие еще в начале развития видеоигровой индустрии. Происходит возрождение и переосмысление ретро-эстетики, что стало полноценным трендом. То, что когда-то было техническим ограничением, теперь является тщательно продуманным и осознанным эстетическим выбором авторов. Поэтому изучение ретро-стиля в видеоиграх является особенно актуальным на сегодняшний день. Цель данного исследования – изучить причины возникновения ретро-эстетики в современных видеоиграх, способы ее разработки и воссоздания, а также ее культурное и художественное значение.

Ретро-эстетика – это стилизация и ностальгическое обращение к моде, дизайну и культуре прошлых десятилетий. Она проявляется как в использовании старых образов и решений, так и в переосмыслении их характерных черт (форм, цветов и мотивов) с помощью современных технологий и материалов, чтобы создать атмосферу определенной эпохи [1].

Расцвет видеоигр пришелся на 1980-е годы вместе с появлением аркадных автоматов, а впоследствии и первых игровых приставок от компаний Sony и Nintendo. Таким образом, к культовым ретро-играм относятся множество проектов, созданных в конце 1980-х и начале 1990-х годов. К примеру, аркадная классика «Pac-Man» (1980) от компании Namco стала одной из самых узнаваемых и популярных игр в истории, где желтый кружок должен поедать точки и уворачиваться от привидений. Серия игр «Mario» (1981) для Nintendo Entertainment System, которая представила миру персонажей Марио и Луиджи, не только очень успешно продавалась, но и оказала большое влияние на игровую индустрию в целом. «Final Fantasy» (1987) также была создана для Nintendo Entertainment System и стала стартовой точкой для одной из самых известных и популярных серий ролевых игр в мире. А игра «Doom» (1993), шутер от первого лица, разработанный для персональных компьютеров, стала одной из наиболее влиятельных игр в своем жанре, а сама серия живет до сих пор.

Ностальгическое увлечение старыми играми, обычно с пиксельной графикой, в настоящее время обозначается термином ретрогейминг (классический гейминг или олдскульный гейминг) [2]. Тяга к стилистике старых игр берет свое начало в 2010-х годах с распространением новых технологий, таких как интернет, эмуляторы и виртуальные консоли, которые позволили играть в старые игры на современных устройствах.

Можно выделить несколько причин популярности ретро-эстетики в видеоиграх. Во-первых, ностальгия по видеоиграм 1980-х и 1990-х годов и воспоминания из того периода являются важным фактором в возрождении интереса к ретрогеймингу. Игры того периода определили детство и юность миллионов людей. Ранние видеоигры представляли собой передовую линию интерактивных развлечений и погружали людей в первые интерактивные миры. Многие игроки помнят острые ощущения от игр на оригинальной PlayStation 1 или Nintendo 64. Сегодня же эти люди выросли и ищут эмоции, которые дарили культовые игры 1980-х годов [3]. С одной стороны, многие из них стали авторами, разработчиками и дизайнерами видеоигр, вдохновляющимися воспоминаниями из детства и юности, а с другой стороны – платежеспособными потребителями, желающими поностальгировать с помощью видеоигр. К тому же, в этом случае ретро-стилистика также является данью уважения классике.

Во-вторых, из-за технических ограничений в старых играх присутствовало много «недостатков» по сравнению с современными стандартами: текстуры были размытыми и дрожали, полигоны наезжали друг на друга, спрайты «мерцали» или были обрезаны. Однако эти недостатки стали запоминающимися чертами. Современные стилизации намеренно воспроизводят такие недостатки, чтобы добиться определенного эмоционального резонанса и создать особую атмосферу в игре.

В-третьих, простота таких игр обеспечивает их доступность для широкой аудитории. В то время как современные игровые проекты требуют значительных временных затрат на изучение сложных схем управления, ретро-игры предоставляют интуитивно понятные и легкие для усвоения механики. Благодаря этому игроки могут моментально включиться в игру и получать удовольствие от происходящего без необходимости разбираться с инструкциями и правилами. Интуитивно понятное управление в совокупности с захватывающим геймплеем обеспечили этим играм заслуженную популярность и сделали их особенно привлекательными для современных игроков, стремящихся к чистому и непринужденному удовольствию от игрового процесса [4]. Кроме того, упрощенная графика способствует портативности подобных игр для мобильных устройств. Низкое разрешение снижает требования к вычислительным мощностям, что обеспечивает стабильную работу видеоигр на широком спектре устройств, включая модели с ограниченными техническими характеристиками. Также, в отличие от высокодетализированной графики, использование ретро-стилистики облегчает восприятие игрового процесса на экранах небольшого размера, повышая читаемость объектов и интерфейса. Это делает игры в ретро-стиле более доступными для массовой аудитории, что напрямую влияет на их популярность.

В-четвертых, в современном мире графика высокого качества, в частности гиперреализм, является нормой и стандартом, из-за чего некоторые разработчики предпочитают ретро-стили, чтобы выделить проект и привлечь внимание игроков. Такие игры кажутся более личными, творческими, аутентичными и находят отклик у широкой аудитории. Часто к такой стилистике прибегают инди-разработчики (независимые разработчики, создающие игры без финансовой поддержки крупных компаний и издателей), у которых не хватает бюджета и навыков на создание сложной графики, как у ААА-проектов. Выбор ретро-стилистики при разработке игры способствует снижению затрат на создание графики с сохранением визуального и эстетического качества игры.

Что касается визуальных стилей, пиксельная графика является самым узнаваемым для широкой массы типом графики, ведь с нее и началось развитие видеоигровой индустрии. Она широко применялась в 1970-е и 1980-е годы, и ее «золотой» век продлился примерно до 2000-х годов [5]. Старые компьютеры и устройства из-за технических ограничений дисплеев и аппаратных мощностей не были способны выполнять сложные вычисления, но могли выводить на экран сетку цветных пикселей. Поначалу пиксели не рассматривались как самостоятельный стиль, поскольку в тот момент по-другому представлять цифровые изображения было невозможно. Тем не менее, в это время уже начинал формироваться пиксельный стиль. Пиксельная графика – это вид цифрового изображения, созданного с помощью растрового графического редактора, в котором изображение низкого разрешения формируется на уровне четко различимых отдельных пикселей. Этот тип графики был единственным способом обеспечить четкость небольших изображений на экранах с низким разрешением. Первые видеоигры отличались высокой степенью абстракции и фактически состояли из движущихся цветных пикселей.

В пиксельной графике типы представления цифрового изображения можно разделить в зависимости от перспективы. Первый тип, плоская графика, подразумевает изображение объекта с фиксированной позиции: вид спереди, сверху или сбоку. Второй тип, изометрическая графика – это тип параллельной проекции (изометрическая или диметрическая проекция), имитирующий трехмерное пространство.

Еще один способ классификации пиксельной графики – количество возможных отображаемых цветов. Так, можно выделить 8-битную и 16-битную пиксельную графику. В консолях с 8-битной графикой, к которым относится, например, Nintendo Entertainment System, каждый пиксель кодировался 8-битным байтом, что позволяло использовать палитру до 256 цветов. Появление в начале 1990-х годов 16-битных консолей, таких как Super Nintendo и Sega Genesis, дало возможность значительно расширить цветовую гамму, достигнув 65 536 цветов. Благодаря 16-битной графике стало возможным создавать и

анимировать более мягкие цветовые переходы и детализированные изображения в видеоиграх. Это повысило визуальную выразительность игр, обогатив их большей проработкой и многослойностью элементов. Развитие 32-битной графики (true color) на компьютерах и таких консолях, как Playstation 1, обозначило конец «золотой эпохи» пиксельной графики в видеоиграх.

Пиксельный стиль как отдельное направление сформировался в тот момент, когда технический прогресс позволил создавать более реалистичные и детализированные визуальные образы. Именно тогда стилизованная графика, ранее обусловленная техническими ограничениями, трансформировалась из вынужденной меры в целенаправленное решение дизайнеров видеоигр.

В настоящее время при создании пиксельной графики разработчики используют все возможности современных программ (неограниченные цветовые палитры, более высокое разрешение, более плавная анимация), при этом опираясь на элементы примитивной графики и старых механик. Такие игры, как «Celeste» (2018), «Hyper Light Drifter» (2016) и «Stardew Valley» (2016), используют пиксельный стиль, но расширяют его границы с помощью световых эффектов, многослойности изображения и систем частиц. «Stardew Valley» представляет собой гибрид симулятора фермы и ролевой игры, выполненный в эстетике 16-битных игр. Эта игра получила огромную популярность, став знаковым представителем ретро-стилистики в современной игровой индустрии. Видеоигра «Shovel Knight» (2014) является образцом классического платформера, чьи художественное оформление и механики отсылают к играм «золотой эпохи» Nintendo Entertainment System. Проект выделяется своей 8-битной графикой, детализированным пиксель-артом с четкими контурами и характерной ретро-музыкой [6]. Образцом пиксельной графики того времени, но в современном исполнении является игра «Faith» (2022), вдохновленная классическими 8-битными играми 1980-х годов. В ней минимум цветов, деталей и действий.

Примером современного пиксель-арта является метроидвания «Blasphemous» (2019). Пиксельная графика в этой игре выполнена на высоком уровне. Каждая игровая локация, каждый противник или босс тщательно детализированы, передний и задний планы четко разделены и не сливаются, а главный герой не теряется на их фоне. Для окружения используется многослойный эффект параллакса. «Blasphemous» содержит в себе элемент ностальгии по таким играм, как, например, серия «Castlevania», но обладает и преимуществами современных программ и компьютеров: неограниченной палитрой цветов, высоким разрешением изображений и плавной анимацией.

Современные технологии позволяют имитировать пиксельную графику с помощью 3D-графики и современных технологий рендеринга. В качестве примера можно привести игру «Dead Cells» (2017). Изначально были созданы и анимированы трехмерные модели персонажей, а затем, с помощью специальной программы, они рендерились в очень низком разрешении без применения техник сглаживания. Такой подход не только значительно облегчил и ускорил создание графики, но и позволил добиться пиксельного стиля с высокой детализацией и придать персонажам динамику и ощущение объема [7].

Еще один старый видеоигровой стиль – воксельная графика, представляющая собой аналог двухмерной пиксельной графики, адаптированный для трехмерного пространства. Все пространство сцены делится по трем измерениям (высота, ширина и глубина) на колонки и строчки, образующие кубы, которые называются вокселями. Каждый воксель характеризуется определенным цветом и позицией. Таким образом, трехмерное пространство формируется как набор разноцветных кубов-вокселей. В 1990-х годах воксельный рендеринг иногда появлялся в качестве альтернативы сложной и еще неотработанной технологии полигональных 3D-моделей. В качестве примера одной из первых воксельных игр можно привести авиасимулятор «Comanche: Maximum Overkill» (1992). А в игре «Blade Runner» (1997) благодаря использованию воксельной графики удалось добавить динамическое освещение, которое адаптировалось под световые эффекты конкретной сцены. Однако аппаратное обеспечение того времени испытывало трудности с анимацией на основе вокселей и детализированными объектами. По мере ускорения полигонального рендеринга воксели перестали использоваться повсеместно.

Ситуация кардинально изменилась в 2000-х и 2010-х годах. Современная воксельная эстетика, популяризируемая играми «Minecraft» (2009), «Cube World» (2013), «Teardown» (2022) и многочисленными инди-проектами, делает акцент на модульности и креативности (воксельные блоки поддерживают процедурное построение и управление игроком), стилизации (разработчики могут создавать игровые миры с разнообразными визуальными стилями) и технической гибкости (современные графические процессоры могут обрабатывать массивные разрушаемые воксельные среды). В качестве примера можно привести игру «Tell Some Story: Foz» (2023), в которой использование воксельной графики помогло не только создать уникальный визуальный стиль мрачного киберпанка, но и ускорить производство игры. Учитывая, что в игре содержится множество отсылок на культовые старые фильмы и игры, использование ретро-стилистики приобретает особый смысл в этом контексте. Хотя воксельная графика не так широко распространена среди разработчиков игр, как пиксельная, еще создаются проекты с этим визуальным стилем.

Третий видеоигровой стиль – это низкополигональная графика или «low poly». Он характеризуется использованием трехмерных моделей, состоящих из малого количества полигонов. В середине 1990-х годов консоли PlayStation 1, Nintendo 64 и Sega Saturn представили новый виток развития технологий в видеоиграх. Геометрия в них была минимальной: 3D-объекты имели ограниченное количество полигонов, окружение было угловатым, модели «заезжали» друг на друга, освещение было плоским или только вертикальным, текстуры имели низкое разрешение и были размытыми для имитации большего количества цветов, а также часто деформировались на плоскостях и дрожали при движении камеры. Термин «low poly» возник в сфере трехмерного моделирования, где такие упрощенные низкополигональные модели применялись с целью экономии ресурсов и оптимизации использования вычислительных мощностей [8]. Однако существовавшие технические ограничения не стали преградой для разработчиков, которые продолжали с помощью технологий того времени реализовывать свои идеи и создавать культовые игры, такие как «Final Fantasy 7» (1997), «Metal Gear Solid» (1998), «Tomb Raider» (1996) и «Crash Bandicoot» (1996). Вопреки или благодаря этим ограничениями игры с низкополигональной графикой обладали особым шармом. Они были минималистичными, простыми, абстрактными. Игрокам приходилось мысленно «заполнять» то, что не могла показать графика, и это «включало» их воображение.

Современные разработчики для воссоздания низкополигонального стиля в духе старых консолей используют шейдеры, искусственно создающие деформацию и дрожание, текстуры с низким разрешением и определенные цветовые палитры.

Важно отметить, что несовершенства раннего 3D создают абстрактную сюрреалистическую среду, идеально подходящую для хорроров и экспериментальных жанров. Поэтому все больше независимых игровых разработчиков при создании видеоигр в жанре хоррор обращаются к низкому разрешению графики и к общей визуальной «старомодности». Из-за того, что графика в играх в стилистике PlayStation 1 (PS1) далеко не гиперреалистична, а скорее искажена так, что порой персонажи могут лишь отдаленно напоминать реальных людей, такие игры способны вызывать ощущение ужаса с помощью «эффекта зловещей долины». А так как игроку из-за ограниченности деталей в графике приходится включать свое воображение, прохождение игры становится еще более страшным и тревожным. Такие игры, как «Murder House» (2020), «Chasing Static» (2021), «Back in 1995» (2016), «Paratopic» (2018) и другие инди-хорроры, созданные в стиле PS1, показывают, как использование низкополигональной графики стало не ограничением, а художественным решением, подчеркивающим пугающую атмосферу в ущерб реализму. Среди них можно выделить игру «Alisa» (2021). Она вдохновлена играми жанра «survival horror» времен первой PlayStation. Ее художественные и геймплейные решения отсылают к таким главным играм жанра того времени, как «Resident Evil» (1996) и «Silent Hill» (1999), ведь именно эти игры оставили яркий след в культуре и жанре хоррор-игр, а их атмосфера, геймплей и визуальный стиль сформировали эталонные представления о том, какой должна быть хоррор-игра.

Но подобную графику применяют не только для жанра хоррор. Графика в симуляторе доставки «Easy Delivery Co.» (2025) выполнена в ретро-стиле с использованием низкополигональных моделей, пиксельных текстур и сжатого разрешения, но при этом выглядит современно благодаря совмещению с новыми техническими решениями, такими как системы частиц и динамическое освещение. Окружение в игре можно назвать гнетущим, оно стилизовано под реалистичный горный поселок, окутанный туманом. Однако персонажи выполнены в «мультяшном», миловидном стиле.

Эстетика ретро выходит далеко за рамки пикселей, вокселей, визуальных и технических решений, вдохновленных PS1. Разработчики используют широкий спектр инструментов для воссоздания ретро-эстетики. Многие игры имитируют линии развертки, цветовые сдвиги, аналоговые искажения, зернистость, кривизну и хроматические аберрации старых электронно-лучевых телевизоров, аналоговую видеозапись, VHS-эффекты и CRT-фильтры, создавая ностальгическое настроение. Так, VHS-эффект активно используется в хоррор-игре «The Night Ripper» (2017). Ретро-стиль также используется при дизайне интерфейсов и типографики в видеоиграх. Например, разработчики применяют 8-битные шрифты, элементы пользовательского интерфейса ранних версий Windows или эстетику терминала DOS. Кроме того, обращение к ретро-стилю может затрагивать игровой процесс и дизайн уровней, когда создаются типичные для старых игр механики, уровни и общий геймплей, как это сделано в игре «Pillars of Eternity» (2015). Еще один пример – «Turbo Overkill» (2023), шутер от первого лица, в который внедрены не только яркая VHS-эстетика с кислотными неоновыми цветами и пиксельными спецэффектами, но и динамичный игровой процесс, построенный на скоростных атаках и эффектных акробатических трюках, дополненный богатым арсеналом оружия. Эта игра является данью уважения ретро-шутерам с современным подходом к дизайну уровней.

Музыка и звуки также могут создавать ретро-стилистику. Например, электронная музыка, в частности стили синтвейв и чиптюн, ассоциируются с фильмами режиссера Джона Карпентера и дискотеками 1980-х годов, что погружает в атмосферу прошлых десятилетий. Сам стиль синтвейв (или ретровейв) возник в середине 2000-х годов и имитирует звучание музыки 1980-х годов, используя

синтезаторы, а также напрямую отсылая к песням того времени. Музыку в стиле ретровейв можно услышать в игре «Streets of Rage 4» (2020). 8-битная музыка использовалась в игровых приставках, таких как Nintendo Entertainment System и Sega Master System, а также на старых домашних компьютерах, поэтому ее использование в современных играх ассоциируется с игровыми проектами прошлого. В играх «Undertale» (2015), «Shovel Knight» (2014) и «Celeste» (2018) пиксельный стиль сочетается с 8-битными саундтреками.

Порой ретро-стиль и ностальгия могут отражаться и в сюжете видеоигры. Так, многие современные игры сочетают футуристическую тематику с визуальными образами ретро-стиля. Ностальгия в компьютерных играх расширяет представления об альтернативности истории или сложном переплетении прошлого, настоящего и будущего. Такие проекты исследуют альтернативные временные линии, в которых старые технологии развивались другим путем. Примером может служить серия игр «Fallout», где ретрофутуризм выражается в соединении материальной культуры США 1950-х годов с развитыми технологиями будущего. Элементы ретро-стилистики присутствуют в одежде персонажей, музыке, а также интерфейсе игры, характерный зеленый цвет которого напоминает старые компьютерные мониторы [9]. А в «Cyberpunk 2077» (2020) и серии «Resident Evil» встречаются такие элементы ретрофутуризма, как аналоговые интерфейсы, неоновый свет и музыка, отсылающая к эпохе 1980-х годов. Иногда ностальгия по прошлым десятилетиям отражается одновременно и в визуальном стиле, и в сюжетном замысле игры. Например, игра «Ларек на улице Ленина», еще находящаяся в производстве, предлагает стать продавцом в небольшом ларьке и поностальгировать по 1990-м и 2000-м годам, чему также способствуют пиксельная графика и общая ретро-эстетика. Другим примером может служить игра «No, I'm Not A Human» (2025), сеттинг которой вдохновлен советскими восьмидесятыми и постсоветскими девяностыми. В локации квартиры встречаются атрибуты того периода, вызывающие ностальгию у игроков. Ретро-стилистика поддерживается с помощью пиксельных текстур и сжатых по качеству фотографий [10].

Одним из последствий популярности стилистики старых игр стало появление демейков. Демейк представляет собой противоположность ремейка, а его суть заключается в создании на базе современной видеоигры ее более примитивной или «состаренной» версии, в которой графика, музыка и прочие элементы игры упрощены, но основные игровые механики, структура уровней и сюжет остаются прежними. Примером демейка является «Gang Garrison 2» (2008) – двухмерный аналог игры «Team Fortress 2» (2007). Он использует двухмерную пиксельную графику, имитируя эстетику 8-битных игр, в отличие от трехмерного визуала «Team Fortress 2», при этом функционал многопользовательской игры остается неизменным. Помимо создания рабочих «играбельных» демейков, также стилизуют под старый визуал трейлеры и видеопрохождения современных игр. Примером может служить демейк трейлера игры «God of War: Ragnarök» (2022), где графика изменена на стилистику трехмерных игр 1990-х годов с низкополигональными моделями и низким разрешением текстур. Демейки разрабатываются энтузиастами и находят отклик среди любителей ретрогейминга, которым интересно посмотреть, как могли бы выглядеть современные видеоигры в период их юности или детства.

Британский музыкант и продюсер Брайан Ино однажды точно подметил: «Все, что сейчас кажется странным, уродливым, неудобным и неприятным в новом медиуме, неизбежно станет его визитной карточкой. Искажения на CD, дрожание цифрового видео, ужасный звук 8-битных систем – все это будет цениться и эмулироваться, как только появится возможность этого избежать» [11]. То, что раньше было проблемами и источником мучений для разработчиков, сегодня превратилось в поле для художественного самовыражения и дань уважения прошлому.

Ретро-ностальгия в видеоиграх – это не только мода и тренд, но также проявление потребностей людей, их глубинных чувств и эмоций. Несмотря на то, что часто ностальгия по ретро-эстетике ориентирована на аффект, связанный с эстетической составляющей, порой в проектах можно найти рефлексию над прошлым, переосмысление наследия старых видеоигр и развитие ретро-стиля с использованием современных технологий и тенденций геймплея. Пиксельная, воксельная или низкополигональная графика перестали быть вынужденными техническими ограничениями прошлого и стали самодостаточными, современными художественными стилистиками с богатым инструментарием для творческого выражения, создания атмосферы, настроения, игровых миров и историй.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Wikipedia - Retro style: официальный сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Retro_style (дата обращения: 21.03.2026).
2. Wikipedia - Ретрогейминг: официальный сайт. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/……?ysclid=mmc9nx58p0205155812 (дата обращения: 21.03.2026).

3. Покуль В. О., Ахмедов Р. М. Использование ретро маркетинга на рынке видеоигр // Международный журнал гуманитарных и естественных наук: электронный журнал, 2024.
4. Белая Н. Ю. Феномен ретро-игр: культурное наследие и драйверы популярности в цифровую эпоху // Elibrary: научная электронная библиотека. 2025. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=82435824 (дата обращения: 21.03.2026).
5. Шедько И. И. Видеоигровые изобразительные стили // Художественная культура: электронный журнал, 2021.
6. Джейсон Шрейер. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. Москва : Эксмо, 2019. 368 с.
7. Habr - Dead Cells: использование 3D-конвейера для 2D-анимации. URL: https://habr.com/ru/articles/416589/ (дата обращения: 21.03.2026).
8. Новиков А. Н., Фирсов А. В., Каршакова Л. Б. Развитие традиционных и появление новых художественных стилей под влиянием компьютерной графики // Вестник славянских культур: электронный журнал, 2021.
9. Хотченкова Е. Г. Использование ретро-эстетики в современных иллюстрациях и графическом оформлении // Universum: филология и искусствоведение: электронный журнал, 2025.
10. Шапинская Е. Н. Ретротопия в (пост)современной массовой культуре // Культурный код: электронный журнал, 2022.
11. Eno Brian. Year with Swollen Appendices. Faber & Faber, 2023. 480 с.

References

1. Wikipedia - Retro style: official website. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Retro_style (date accessed: 03.21.2026).
2. Wikipedia - Retrogaming: official website. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Retrogaming?ysclid=mmc9nx58p0205155812 (date accessed: 03.21.2026).
3. Pokul V. O., Akhmedov R. M. Ispolzovaniye retro marketinga na rynke videoigr [The use of retro marketing in the video game market] // International Journal of Humanities and Natural Sciences: electronic journal, 2024.
4. Belaya N. Y. Fenomen retro-igr: kulturnoye naslediye i drayvery populyarnosti v tsifrovuyu epokhu [The phenomenon of retro games: cultural heritage and drivers of popularity in the digital age] // Elibrary: scientific electronic library. 2025. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=82435824 (date accessed: 03.21.2026).
5. Shedko I. I. Videoigrovyye izobrazitelnyye stili. Khudozhestvennaya kultura [Video game visual styles. Art culture] // Art culture: electronic journal, 2021.
6. Jason Schreyer. Blood, sweat, and pixels. The flip side of the video game industry. Moscow : Eksmo, 2019. 368 p.
7. Habr – Dead Cells: ispolzovaniye 3D-konveyera dlya 2D-animatsii [Dead Cells: Using a 3D pipeline for 2D animation]. URL: https://habr.com/ru/articles/416589 / (date accessed: 03.21.2026).
8. Novikov A. N., Firsov A.V., Karshakova L. B. Razvitiye traditsionnykh i poyavleniye novykh khudozhestvennykh stiley pod vliyaniyem kompyuternoy grafiki [The development of traditional and the emergence of new artistic styles under the influence of computer graphics] // Bulletin of Slavic Cultures: electronic journal, 2021.
9. Khotchenkova E. G. Ispolzovaniye retro-estetiki v sovremennykh illyustratsiyakh i graficheskom oformlenii [The use of retro aesthetics in modern illustrations and graphic design] // Universum: Philology and Art History: electronic journal, 2025.
10. Shapinskaya E. N. Retrotopiya v (post)sovremennoy massovoy kulture [Retrotopia in (post)modern mass culture] // Cultural code: electronic journal, 2022.
11. Eno Brian. Year with Swollen Appendices. Faber & Faber, 2023. 480 p.

УДК 7.05:004.738.5:338.48

Е.В. Благовестов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ТУРИСТСКОГО ВЕБ-САЙТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ WEBGL: ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ

© Е.В. Благовестов 2026

Аннотация: в данной статье рассматриваются практический опыт разработки интерактивного туристского веб-сайта, посвящённого истории Смоленской крепостной стены. Описан полный цикл создания проекта: от формирования концепции и анализа аналогов до технической реализации с использованием технологий WebGL. Особое внимание уделяется пайплайну создания 3D-контента в Blender, текстурированию в Adobe Photoshop и Substance Painter, а также интеграции и реализации интерактивной логики в Verge3D. Работа демонстрирует возможности современных веб-технологий в области популяризации культурного наследия.
Ключевые слова: WebGL, Verge3D, Blender, интерактивный сайт, культурное наследие, 3D-визуализация, сторителлинг, туристские веб-сайты.

E.V. Blagovestov

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE TOURISM WEB PLATFORM USING WEBGL: FROM CONCEPT TO IMPLEMENTATION

Abstract: this article explores the practical experience of developing an interactive tourism web platform dedicated to the Smolensk fortress wall. It describes the full development cycle: from concept formation and analysis of analogs to technical implementation using WebGL technologies. Special attention is given to the 3D content pipeline in Blender, texturing in Adobe Photoshop and Substance Painter, and integration in Verge3D. The work demonstrates the potential of modern web technologies in the field of cultural heritage visualization.
Keywords: WebGL, Verge3D, Blender, interactive website, cultural heritage, 3D visualization, storytelling.

Современные цифровые технологии существенно трансформируют способы представления туристских объектов и культурного наследия. Веб-сайты перестают быть исключительно информационными ресурсами и превращаются в интерактивные среды, позволяющие пользователю не только получать сведения, но и исследовать пространство, взаимодействовать с объектами и формировать индивидуальный опыт восприятия.

Актуальность данного перехода обусловлена изменением характера потребления цифрового контента. Как отмечает Н.И. Дворко, в условиях цифровой избыточности и глобальной конкуренции традиционные медиаформаты, такие как статические изображения и линейные видеоролики, демонстрируют ограниченную эффективность, поскольку не обеспечивают глубокого вовлечения пользователя и не позволяют преодолеть психологический барьер воспринимаемого риска, связанный с выбором туристского продукта. В этой связи особую значимость приобретают иммерсивные технологии, позволяющие пользователю не просто воспринимать информацию, а «проживать» пространство дестинации в интерактивной цифровой среде, формируя устойчивую мотивацию к её реальному посещению [1]. Важную роль в развитии подобных решений играет технология WebGL, обеспечивающая отображение трёхмерной графики непосредственно в браузере без необходимости установки дополнительных компонентов. Это открывает возможности для создания интерактивных веб-пространств, в которых пользователь может перемещаться, исследовать объекты и взаимодействовать с ними в режиме реального времени [2].

Современные подходы к внедрению иммерсивных технологий в туристские веб-ресурсы варьируются от интеграции отдельных элементов (панорам, 360°-туров) в структуру традиционных сайтов до создания полноценных интерактивных платформ, где трёхмерная среда становится основным способом

активным участником цифрового пространства, самостоятельно определяющим траекторию взаимодействия и глубину изучения контента [1]. Дополнительно следует отметить, что развитие виртуального туризма и онлайн-тревел-медиа усиливает значимость подобных решений. Исследования показывают, что интерактивные цифровые среды способны формировать у пользователя не только когнитивное, но и эмоциональное восприятие дестинации, влияя на поведенческие намерения и повышая вероятность реального посещения [3-4].

Несмотря на активное развитие данной области, практические аспекты разработки интерактивных туристских веб-сайтов, основанных на WebGL, остаются недостаточно систематизированными, особенно в контексте интеграции трёхмерной визуализации, анимации и пользовательского взаимодействия в единую цифровую среду. Целью данной статьи является анализ и описание процесса разработки интерактивного туристского веб-сайта с использованием WebGL на примере проекта, выполненного в рамках практической части магистерской диссертационной работы и посвящённого истории Смоленской крепостной стены.

Разработка интерактивного туристского веб-сайта начинается с этапа концептуального проектирования, в рамках которого формируется не только визуально-стилистическое направление, но и логика представления материала. В отличие от традиционных веб-ресурсов, где структура определяется иерархией страниц, в иммерсивных проектах ключевую роль играет сценарий взаимодействия пользователя с контентом [5].

В рамках дипломного проекта был разработан сценарий цифрового повествования, представляющий собой последовательную структуру сцен, отражающих этапы раскрытия темы. Этот сценарий определяет порядок появления визуальных и информационных элементов, а также логику переходов между ними. Таким образом, сайт функционирует как единое нарративное пространство, в котором пользователь, управляя прокруткой страницы, последовательно погружается в исторический контекст.

В соответствии с разработанным сценарием структура проекта выстроена как последовательность взаимосвязанных сцен, обеспечивающих постепенное и логически выверенное погружение пользователя в тему. Начальный экран с видом на Днепровские ворота формирует визуальный и эмоциональный контекст, после чего раскрываются исторические предпосылки строительства через демонстрацию политической ситуации XVII века на карте. Далее пользователь знакомится с общими особенностями крепостной архитектуры рассматриваемого периода, что создаёт основу для последующего восприятия, после чего внимание концентрируется на Смоленской крепостной стене, её конструкции, параметрах и ключевых характеристиках, включая визуализацию процесса возведения. Отдельный смысловой блок посвящён башням, их функциям, типологии и конструктивным особенностям. Также немаловажной является сцена с временной шкалой, позволяющей проследить изменения состояния крепости во времени. Завершает последовательность взаимосвязанных сцен интерактивный трёхмерный тур по башне, обеспечивающий пользователю возможность детального и самостоятельного изучения объекта.

При формировании концепции был проведён анализ существующих интерактивных проектов, посвящённых культурному наследию, что позволило выявить основные подходы к организации пользовательского опыта и визуального повествования.

Анализ существующих проектов позволяет выделить ряд устойчивых подходов к организации интерактивных туристских веб-сайтов, отличающихся как по степени иммерсивности, так и по характеру взаимодействия пользователя с контентом. Прежде всего можно отметить различие между линейным сторителлинговым сценарием и исследовательской моделью взаимодействия. Линейная структура, при которой пользователь последовательно проходит заранее заданный маршрут с помощью скроллинга, характерна для проектов «Белая Башня» (2019, JetStyle) и «Pyramids of Meroë» (2022, Google Arts & Culture), где акцент сделан на контролируемом повествовании и постепенном раскрытии материала. В противоположность этому, в проектах «Bagan» (2018, Google Arts & Culture) и «Primland Residences» (2025, Outpost) реализован исследовательский подход, предполагающий свободное перемещение пользователя в пространстве и самостоятельный выбор траектории изучения.

Другим важным различием является степень свободы взаимодействия внутри сцены. В ряде проектов (например, «Persepolis Reimagined» (2022, Getty)) используется гибридная модель, сочетающая линейное продвижение по сценарию с возможностью локального исследования. Пользователю доступен осмотр пространства, взаимодействие с объектами и открытие дополнительных материалов. Аналогичные элементы присутствуют и в проекте «Bagan», где пользователь может не только перемещаться по территории, но и взаимодействовать с архитектурными объектами с помощью хотспотов и кнопок, изучая их структуру, состояние и исторический контекст.

С точки зрения визуального подхода выделяются два направления: стилизованная реконструкция и документальная достоверность. Стилизованные решения, ориентированные на художественное обобщение и адаптацию под веб-среду, представлены в проектах «Белая Башня» и «Primland Residences», где используется упрощённый реализм или графическая интерпретация пространства. В то же время проекты «Bagan» и «AR-музей «Смоленская крепость»» (2025, Цифровой музей «Смоленская крепость»)

ориентированы на максимальную достоверность, используя данные сканирования, фотопанорамы и наложение реконструкций на современную среду, что позволяет сопоставлять различные временные состояния объектов.

Отдельно можно выделить различия в роли интерфейса и навигации. В иммерсивных проектах, таких как «Persepolis Reimagined» и «Bagan», интерфейс стремится к минимализации и интеграции в среду, выступая вспомогательным инструментом. В то же время в проектах с картографической логикой («Primland Residences», «Unganisha» (2024, PHA5E, WWF), «AR музей. Смоленская крепость») навигация становится центральным элементом, а карта является основным способом взаимодействия с контентом.

Таким образом, рассмотренные примеры демонстрируют разнообразие подходов к проектированию интерактивных туристских веб-сайтов: от линейных сторителлинговых решений до открытых исследовательских сред, от стилизованных визуальных моделей до документально точных реконструкций, а также от минималистичных интерфейсов до сложных картографических систем. Эти различия позволяют определить ключевые принципы и проектные решения, применимые при разработке собственного веб-проекта.

Важно также отметить новизну разработанного проекта по сравнению с проектом «AR музей. Смоленская крепость». В отличие от него, где взаимодействие пользователя организовано по принципу выбора отдельных точек на карте с последующим получением фрагментарной информации, в представленном проекте реализован целостный нарративный сценарий, основанный на последовательной смене сцен и управляемой анимации. Это обеспечивает не обзорно-справочный, а процессуальный формат восприятия, при котором пользователь последовательно погружается в исторический контекст.

Существенным отличием является и характер представления материала. В рассматриваемом проекте акцент сделан на визуализации процессов, в частности поэтапного строительства крепостной стены, что позволяет демонстрировать не только итоговое состояние объекта, но и логику его формирования. В проекте «AR музей. Смоленская крепость» подобная динамика отсутствует, а основной упор сделан на сопоставление прошлого и настоящего через наложение реконструкций на современную среду.

Различия прослеживаются и в степени интерактивности. В разработанном веб-сайте реализовано сочетание линейного сторителлинга с локальными интерактивными сценариями, включая вращение объектов, изучение внутренней структуры через разрез и финальный режим свободного перемещения внутри башни. В «AR музее» интерактивность ограничена навигацией между точками и переключением режимов отображения, без формирования единого управляемого пользовательского сценария.

Отдельное отличие связано с визуальным подходом. В «AR музей. Смоленская крепость» используется документальная основа, включающая фотопанорамы и данные 3D-сканирования, ориентированные на точную фиксацию текущего состояния среды. В разработанном проекте применена стилизованная трёхмерная графика, основанная на обобщении формы и материалов, что обеспечивает визуальную целостность, упрощает восприятие сложных конструкций и позволяет оптимизировать производительность веб-приложения.

Ключевым этапом разработки проекта является создание трёхмерного контента, формирующего визуальную основу веб-сайта. В качестве основного инструмента моделирования была выбрана программа Blender, позволяющая реализовать полный цикл работы с 3D-графикой [6].

Процесс моделирования опирался на совокупность источников, обеспечивающих историческую достоверность и визуальную обоснованность реконструкций. В качестве референсной базы использовались научные и историко-архитектурные издания, содержащие графические реконструкции и схемы крепостных сооружений [7-9], онлайн-архив исторических карт [10], а также современные фотоматериалы и данные трёхмерного сканирования. Такой подход позволил объединить исследовательскую точность с возможностями цифрового моделирования.

На предварительном этапе разработки методом блокаута (greybox) была выполнена сборка большой сцены, включающей все сценарные сцены, представляющей собой упрощённую пространственную модель будущего проекта. Скриншот части предварительной сцены представлен на рисунке 1.

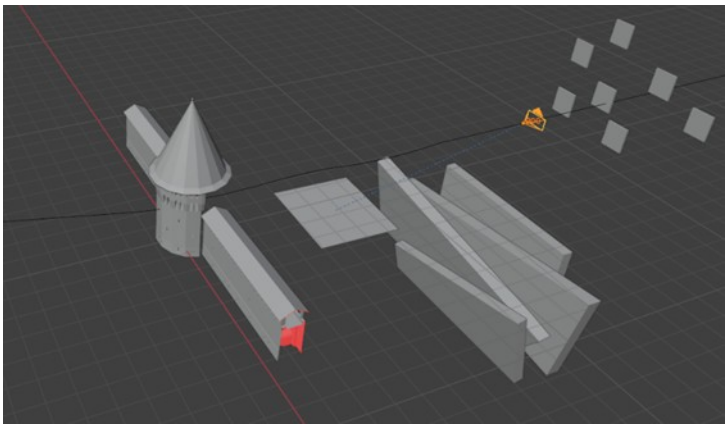


Рис. 1. Предварительная блокаут сцена

Сцена формировалась из базовых геометрических примитивов и позволяла определить масштаб, композицию, расположение ключевых объектов и логику переходов между сценами. Такой подход обеспечил возможность ранней проверки структуры проекта и сценария взаимодействия пользователя с пространством. После утверждения общей композиции осуществлялся переход к детализированному моделированию: геометрия прорабатывалась отдельно в рамках каждой сцены с постепенным увеличением уровня детализации и учётом её роли в повествовательной структуре. На рисунке 2 представлен скриншот с примером детализированной геометрии.

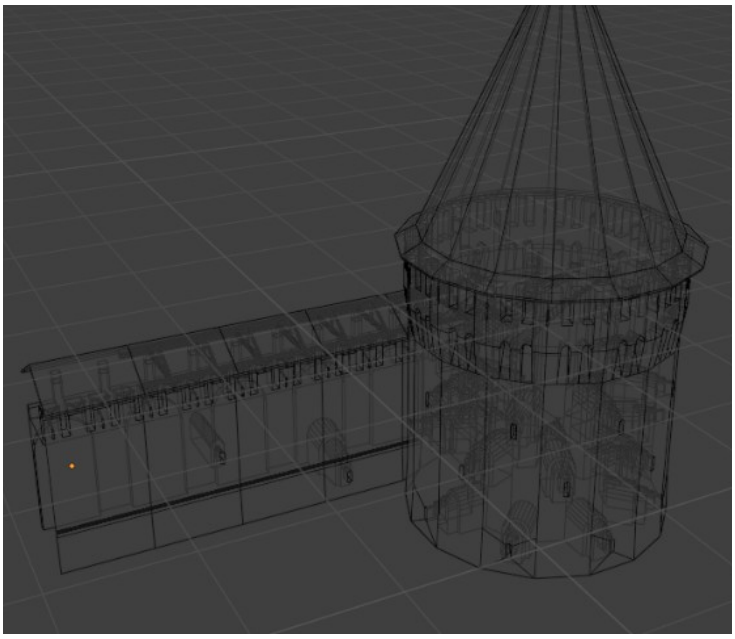


Рис. 2. Пример детализированной геометрии

Моделирование осуществлялось с учётом ограничений веб-среды, что предполагало контроль плотности сетки, оптимизацию топологии и использование упрощённых форм без потери узнаваемости объектов. После создания геометрии выполнялась подготовка UV-разверток. Развертки создавались средствами Blender с использованием базовых инструментов и аддона Unwrella.

Текстурирование проекта носило комплексный характер и реализовывалось с использованием нескольких инструментов. Значительная часть материалов создавалась непосредственно в Blender с применением нодовой системы, что позволило формировать процедурные текстуры, такие как кирпичная кладка, деревянные доски, брёвна и камни. Пример процедурного материала, созданного с помощью нодовой системы представлен на рисунке 3. Такой подход обеспечил гибкость настройки и повторного использования материалов. Более сложные объекты, включающие несколько материалов и требующие детализированной проработки (например, лодки или городской храм), текстурировались в Adobe Substance 3D Painter, где обеспечивалось точное соответствие текстур геометрии модели. Дополнительно Adobe Photoshop использовался для создания графических элементов, включая карту и иллюстрации персонажей, а Adobe Illustrator — для разработки интерфейсных иконок.

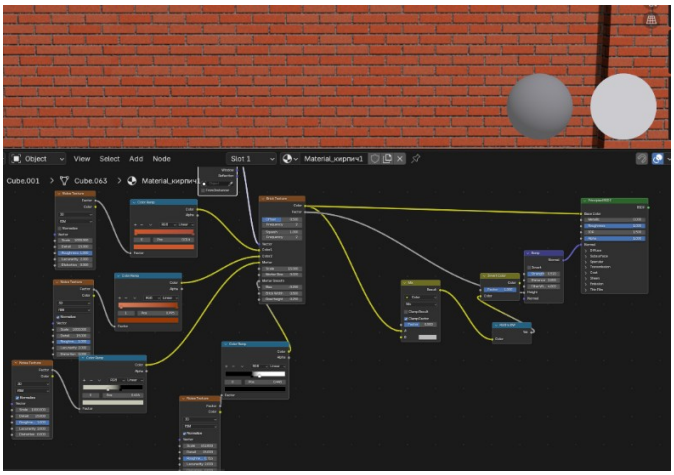


Рис. 3. Процедурный материал кирпичной стены,
сделанный с помощью нодовой системы Blender

Визуальный стиль проекта можно охарактеризовать как стилизованный реализм. Он предполагает сохранение характерных признаков материалов (камень, дерево, земля) при отказе от избыточной детализации, что позволяет достичь баланса между визуальной выразительностью и требованиями производительности веб-приложения. Визуальный стиль представлен одной из сцен на рисунке 4.

Рис. 4. Визуальный стиль одной из сцен

Отдельное внимание уделялось созданию анимаций, играющих ключевую роль в повествовательной структуре проекта. В Blender были разработаны анимационные последовательности, демонстрирующие процесс возведения крепостной стены — от формирования основания до завершённой архитектурной конструкции. Анимация строилась за счёт перемещения камеры, изменения положения объектов в пространстве, а также поэтапного появления элементов с использованием альфа-канала. Такой подход позволил наглядно визуализировать строительные процессы и обеспечить плавное развитие сцен в соответствии с логикой повествования.

Интеграция трёхмерного контента и реализация пользовательского взаимодействия осуществлялись в среде Verge3D, предназначенной для создания WebGL-приложений и визуализации 3D-графики непосредственно в браузере. Данная платформа обеспечивает связку между моделированием в Blender и веб-реализацией, позволяя переносить сцены, материалы и анимации без потери структуры и логики [11].

Ключевой особенностью Verge3D является использование системы визуального программирования Puzzles, представляющей собой набор функциональных блоков, объединяемых в логические цепочки. Каждый блок отвечает за определённое действие — управление анимацией, обработку пользовательского ввода, изменение параметров объектов или работу с интерфейсом. Такая система позволяет формировать поведение сцены без написания программного кода, обеспечивая наглядность и гибкость настройки. В рамках проекта Puzzles использовались для синхронизации анимации с действиями пользователя, управления переходами между сценами и реализации интерактивных элементов [11]. Скриншот системы Puzzles с кодом, отвечающим за анимацию начальной сцены сайта, представлен на рисунке 5.

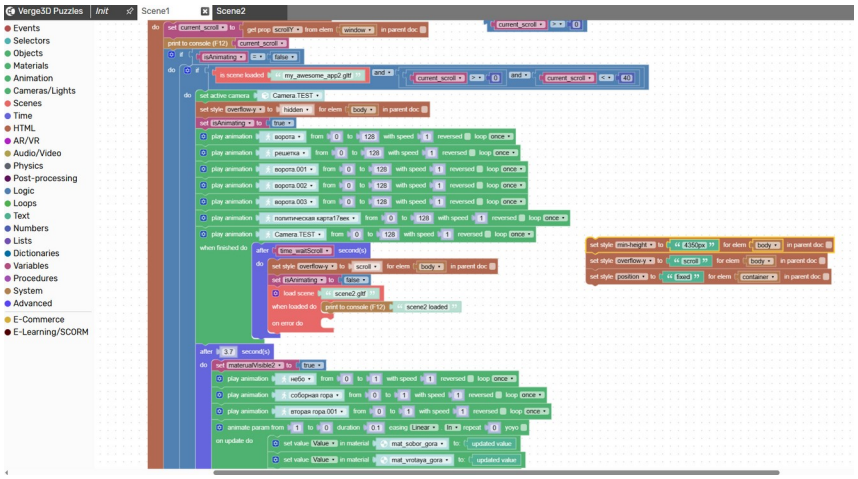


Рис. 5. Скриншот системы Puzzles

Verge3D применялся как основная среда сборки проекта, обеспечивая загрузку и отображение трёхмерных сцен в браузере, а также интеграцию анимаций, созданных в Blender. Особое внимание было уделено синхронизации анимационных последовательностей с прокруткой страницы. Скроллинг выступает в качестве основного механизма управления, определяя положение камеры и состояние сцены в каждый момент времени. Таким образом, перемещение пользователя по странице напрямую связано с развитием визуального повествования, что позволяет объединить навигацию и нарратив в единый процесс.

Помимо линейного сценария, в проекте реализован ряд интерактивных функций, расширяющих возможности взаимодействия с контентом. Пользователь может вращать трёхмерные модели башен, что позволяет рассматривать их со всех сторон, а также изучать внутреннюю структуру объектов с помощью разрезов. В отдельных сценах предусмотрено отображение различных типов башен с пояснением их функций и конструктивных особенностей. Дополнительно реализована сцена с обзором города, в которой демонстрируются изменения крепостной системы в разные исторические периоды. Промежуточный вариант данной сцены представлен на рисунке 6. Финальный этап взаимодействия представлен в виде сцены со свободным перемещением внутри башни, что обеспечивает более глубокое погружение и завершает пользовательский опыт.

Пользовательский интерфейс сведён к минимальному набору элементов и интегрирован непосредственно в визуальную среду. Управляющие элементы не доминируют в композиции и появляются по мере необходимости, что соответствует принципам иммерсивного дизайна и позволяет сосредоточить внимание пользователя на содержании и пространстве сцены.

Рис. 6. Промежуточный вариант сцены города, демонстрирующей состояние стены в разные временные отрезки

Одним из ключевых аспектов разработки является обеспечение производительности веб-приложения, что особенно важно в условиях ограниченных ресурсов пользовательских устройств. В связи с этим в проекте были применены методы оптимизации, направленные на снижение вычислительной нагрузки и повышение стабильности работы. В частности, использовались низкополигональные модели, позволяющие сократить объём обрабатываемой геометрии, а также текстуры с запечёнными в них светом и тенью, уменьшающие нагрузку на видеопамять. Дополнительно проект был структурирован как

одновременного отображения большого количества объектов. Контроль количества активных элементов в кадре также способствовал поддержанию стабильной производительности.

Важную роль играет и организация внутренней структуры проекта, обеспечивающая последовательное воспроизведение сцен и равномерное распределение нагрузки в процессе взаимодействия пользователя с сайтом. Стилистическое решение дополнительно способствовало оптимизации: отказ от фотореалистичного подхода в пользу стилизованного реализма позволил снизить ресурсоёмкость проекта при сохранении визуальной выразительности и читаемости архитектурных форм.

Представленный в статье опыт демонстрирует, что разработка интерактивного туристского веб-сайта с использованием WebGL представляет собой комплексный междисциплинарный процесс, объединяющий методы трёхмерного моделирования, визуального дизайна и веб-разработки. Эффективность подобного проекта напрямую зависит от согласованности всех этапов — от концептуального проектирования и сценарной структуры до технической реализации и оптимизации.

Практическая реализация проекта, посвящённого Смоленской крепостной стене, подтвердила целесообразность использования сторителлингового подхода, основанного на последовательной анимации и управляемом скроллинге. Такой формат позволяет не только структурировать исторический материал, но и обеспечить его наглядную визуализацию, формируя у пользователя целостное пространственное представление об объекте. Применение программных инструментов, включая Blender, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Substance Painter и Verge3D, обеспечило построение полного производственного пайплайна — от создания и текстурирования 3D-моделей до их интеграции в интерактивную веб-среду.

Разработанный веб-сайт выступает как пример иммерсивного цифрового продукта, ориентированного не только на передачу информации, но и на формирование пользовательского опыта через взаимодействие с виртуальным пространством. Полученные результаты подтверждают эффективность использования WebGL-технологий в задачах популяризации культурного наследия и могут быть применены при разработке аналогичных проектов в сфере туризма, образования и музейной практики. Перспективы дальнейших исследований связаны с расширением интерактивных возможностей, углублением пользовательских сценариев и интеграцией дополнительных технологий, таких как WebXR, для повышения уровня погружения.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доктор искусствоведения Дворко Н. И.

Scientific supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Doctor of Art History Dvorko N. I.

Список литературы

1. Дворко, Н. И. Цифровые медиа в маркетинге туристских направлений: иммерсивные и игровые стратегии // Графический дизайн. Традиции и инновации : сборник научных работ X Международной научно-практической конференции / под ред. А. М. Сухаревой, Н. И. Дворко, М. Р. Кузнецовой, В. В. Лаптева. — Санкт-Петербург : ФГБОУ ВО «СПбГУПТД», 2025. — С. 253–265.
2. Дворко, Н. И. Веб-нарративы с использованием передовых веб-технологий / Н. И. Дворко // Графический дизайн: традиции и инновации : материалы международной научно-практической конференции / под ред. А. М. Сухаревой, Н. И. Дворко, М. Р. Кузнецовой. — Санкт-Петербург : СПбГУПТД, 2019. — С. 44–51.
3. Choi, Y. Investigation of the technology effects of online travel media on virtual travel experience and behavioral intention / Y. Choi, B. Hickerson, J. Lee // Journal of Travel & Tourism Marketing. — 2018. — Vol. 35, № 3. — P. 320–335
4. Griffin, T. Virtual Reality and Implications for Destination Marketing / T. Griffin, J. Giberson, S. Lee [et al.] // TTRA International Conference. — 2017. — URL: scholarworks.umass.edu
5. Zhang Y. Development of WebGL-based Virtual Teaching Platform for Mold Design // International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). – 2018. – Vol. 13, No. 6. – URL: https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/8581/4989 (дата обращения: 26.03.2026).
6. Blender Foundation. Blender Manual [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html (дата обращения: 05.04.2026).
7. Косточкин В. В. Государев мастер Фёдор Конь [Электронный ресурс]. — М.: [б. и.], 1964. — URL: http://www.rusarch.ru/kostochkin6.htm (дата обращения: 05.04.2026).
8. Сапожников Н. В. Оборонительные сооружения Смоленска (до постройки крепости 1596–1602 гг.) [Электронный ресурс] // Смоленск и Гнездово. — М.: МГУ, 1991. — С. 50–79. — URL: http://www.russiancity.ru/books/b16.htm (дата обращения: 05.04.2026).
9. Чиняков А. Г. Архитектура второй половины XV — начала XVII в. [Электронный ресурс] // Всеобщая история архитектуры : в 12 т. Т. 6 : Архитектура России, Украины и Белоруссии XIV — первая половина

XIX вв. / под ред. П. Н. Максимова и др. — Л.; М.: Издательство литературы по строительству, 1968. — С. 43–93. — URL: https://tehne.com/event/arhivsyachina/arhitektura-rossii-vtoroy-poloviny-xv-nachala-xvii-v (дата обращения: 05.04.2026).
10. Retromap: архив старинных карт и планов [Электронный ресурс]. — URL: https://retromap.ru/1417509_54.785047,32.044458 (дата обращения: 05.04.2026).
11. Soft8Soft. Verge3D User Manual [Электронный ресурс]. — URL: https://www.soft8soft.com/docs/manual/en/index.html (дата обращения: 05.04.2026).

References

1. Dvorko N. I. Tsifrovye media v marketinge turistskikh napravleniy: immersivnye i igrovye strategii [Digital media in destination marketing: immersive and game-based strategies] // Graficheskiy dizayn. Traditsii i innovatsii: sbornik nauchnykh rabot X Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Graphic Design. Traditions and Innovations: Proceedings of the 10th International Scientific and Practical Conference] / ed. by A. M. Sukhareva, N. I. Dvorko, M. R. Kuznetsova, V. V. Laptev. Saint Petersburg: SPbGUPTD, 2025. P. 253–265. (in Rus.).
2. Dvorko N. I. Veb-narrativy s ispol'zovaniem peredovykh veb-tekhnologiy [Web narratives using advanced web technologies] // Graficheskiy dizayn: traditsii i innovatsii: materialy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Graphic Design: Traditions and Innovations: Conference Proceedings] / ed. by A. M. Sukhareva, N. I. Dvorko, M. R. Kuznetsova. Saint Petersburg: SPbGUPTD, 2019. P. 44–51. (in Rus.).
3. Choi Y., Hickerson B., Lee J. Investigation of the technology effects of online travel media on virtual travel experience and behavioral intention // Journal of Travel & Tourism Marketing. 2018. Vol. 35, No. 3. P. 320–335.
4. Griffin T., Giberson J., Lee S. et al. Virtual Reality and Implications for Destination Marketing // TTRA International Conference. 2017. URL: scholarworks.umass.edu (date accessed: 26.03.2026).
5. Zhang Y. Development of WebGL-based Virtual Teaching Platform for Mold Design // International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). 2018. Vol. 13, No. 6. URL: https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/8581/4989 (date accessed: 26.03.2026).
6. Blender Foundation. Blender Manual // URL: https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html (date accessed: 05.04.2026).
7. Kostochkin V. V. Gosudarev master Fedor Kon' [The Sovereign’s Master Fyodor Kon] // URL: http://www.rusarch.ru/kostochkin6.htm (date accessed: 05.04.2026). (in Rus.).
8. Sapozhnikov N. V. Oboronitel'nye sooruzheniya Smolenska (do postroyki kreposti 1596–1602 gg.) [Defensive structures of Smolensk (before the construction of the fortress 1596–1602)] // Smolensk i Gnezdovo. Moscow: MSU, 1991. P. 50–79. URL: http://www.russiancity.ru/books/b16.htm (date accessed: 05.04.2026). (in Rus.).
9. Chinyakov A. G. Arkhitektura vtoroy poloviny XV — nachala XVII v. [Architecture of the second half of the 15th — early 17th century] // Vseobshchaya istoriya arkhitektury: v 12 t. Vol. 6: Arkhitektura Rossii, Ukrainy i Belorussii. XIV — pervaya polovina XIX vv. [General History of Architecture: in 12 vols. Vol. 6: Architecture of Russia, Ukraine and Belarus. 14th — first half of the 19th centuries] / ed. by P. N. Maksimov et al. Leningrad; Moscow: Publishing House of Construction Literature, 1968. P. 43–93. URL: https://tehne.com/event/arhivsyachina/arhitektura-rossii-vtoroy-poloviny-xv-nachala-xvii-v (date accessed: 05.04.2026). (in Rus.).
10. Retromap: archive of historical maps // URL: https://retromap.ru/1417509_54.785047,32.044458 (date accessed: 05.04.2026).
11. Soft8Soft. Verge3D User Manual // URL: https://www.soft8soft.com/docs/manual/en/index.html (date accessed: 05.04.2026).

УДК 7
Э.С. Бочарова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ИНТЕРФЕЙСЕ ПРИЛОЖЕНИЙ МАРКЕТПЛЕЙСОВ

© Э.С. Бочарова, 2026

В статье анализируется геймификация как инструмент повышения пользовательской мотивации, основанный на психологических механизмах, таких как дофаминовые петли и эффект незавершенного действия. Рассматриваются ключевые игровые механики: прогресс-бары, достижения, уровни и персонализация, а также их влияние на вовлеченность. Формируются принципы успешного внедрения геймификации и подчеркивается важность грамотного дизайна. Освещаются потенциальные риски, такие как потеря фокуса на основной функции продукта и манипуляция пользователем.
Ключевые слова: геймификация, маркетинг, поведение потребителей, мотивация.

E.S. Bocharova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION ELEMENTS IN THE INTERFACE OF MARKETPLACE APPLICATIONS

This article analyzes gamification as a tool for increasing user motivation, drawing on psychological mechanisms such as dopamine loops and the effect of unfinished action. Key game mechanics—progress bars, achievements, levels, and personalization—are examined, along with their impact on engagement. Principles for the successful implementation of gamification are outlined, emphasizing the importance of effective design. Potential risks, such as loss of focus on the product's core function and user manipulation, are highlighted.
Keywords: gamification, marketing, consumer behavior, motivation.

Любовь к игре прививается человеку с детства: выполняя различные задания можно получить похвалу либо награду от родителя. Более того, «игровая» концепция жизнедеятельности не утрачивает свою актуальность даже с возрастом. Это объясняется тем, что на протяжении всей истории люди пытались сделать рутинную работу более интересной, мотивирующей и захватывающей. Когда небольшая группа внезапно решает конкурировать друг с другом в охоте или спорте, или же просто начинает оценивать свою деятельность и сравнивать ее с прошлыми рекордами, она использует те же принципы, которые легли в основу современных игр, что позволило сделать обыденные задачи более интересными [1]. Игры сопровождают человека на протяжении всей его жизни, помогают адаптироваться к условиям и улучшать результаты его деятельности.

Игра – это добровольное преодоление необязательных препятствий [2]. Геймификация – продуманное введение игровых механик в реальные, неигровые сферы жизни для воздействия на мотивацию и поведение людей. Важно отметить, что в первую очередь геймификация – это структура, поддерживающая поведение: через правила, ограничения, награды и последствия. В отличие от прямого побуждения к действию, она работает тоньше – создаёт среду, в которой «хочется делать» [3].

Выделяют два вида мотивации: внутренняя и внешняя. В случае с внутренней мотивацией человек совершает действие для собственного удовлетворения, другими словами, она направлена на поддержание деятельности. В свою очередь внешняя мотивация связана с получением результата и направлена на его достижение. Рассматривая сферу маркетинга и рекламы, можно заметить преобладание внешней мотивации, которая основывается на таких количественных аспектах, как очки, значки, рейтинги и другие. Сила воздействия на потребителя по удержанию внимания, формированию стимула действия и дальнейшему повышению конверсии, которыми обладает геймификация, многими брендами была использована в мобильных приложениях. Достижение результатов вызывает у пользователя положительные эмоции и повышает лояльность к бренду.

Благодаря геймификации человек может взглянуть на жизнь через призму игр. Такой взгляд помогает понять, как использовать различные игровые механизмы, чтобы получить от жизни позитивный опыт. Важно понимать, что геймификация – это эффективная система, использующая глубокие структуры игрового дизайна: чёткие цели, поэтапный прогресс, немедленную обратную связь, баланс между сложностью и навыками, возможность выбора и личного вклада. Когда эти элементы интегрированы в мобильное приложение осмысленно, они могут влиять на мотивацию – даже на внутреннюю, которая связана с личным интересом пользователя.

Места, где геймификация встречается наиболее часто – приложения маркетплейсов. Одно из них – «Золотое Яблоко» – российский маркетплейс, специализирующийся в первую очередь на продаже косметики. Участвуя в программе лояльности, покупатели накапливают бонусы, которые начисляются и списываются при покупках, и «бьютисы» – баллы, которые пользователь получает за выполнение заданий и может потратить только в киоске. Также существуют следующие уровни: «бьюти искатель», «бьюти энтузиаст», «бьюти ценитель» и «бьюти легенда». Они достигаются посредством преодоления отметок с суммами, потраченными в приложении. Например, чтобы перейти с уровня «бьюти искатель» на следующий за ним уровень «бьюти энтузиаст», необходимо потратить в приложении 10 тысяч рублей. Следующий уровень доступен пользователям с суммой выкупа свыше 60 тысяч рублей, в то время как последний уровень доступен от 150 тысяч рублей. Прогресс визуализируется в виде заполняющейся шкалы от текущего уровня к следующему и мотивируется секретными призами, которые становятся известны только по достижению нового уровня. Это может быть как увеличение процента бонусов, начисляемых за покупки, так и разовое получение «бьютисов». С точки зрения дизайна геймификация достаточно органично внедрена в приложение и согласована с остальным интерфейсом, однако расстояние между контрольнми точками на прогресс-баре чересчур большое, что замедляет процесс достижение целей и получение наград за них, приводя к снижению интереса и мотивации у пользователя.

Рис.1. Профиль пользователя в приложении «Золотое Яблоко»

Главная причина, по которой геймификация работает, заложена в природе человека. Ему характерны склонности к соревнованию, достижению целей и получению вознаграждений. Геймификация содержит в себе элементы, которые создают ощущение движения вперед, повышают вовлеченность, делают интерфейс более дружелюбным, стимулируя пользователей возвращаться к продукту снова. Приложения, способствующие формированию привычек, используют такие механики, как цепочки дней, прогресс-бары, уровни, достижения и визуальные метафоры роста. Потребность пользователя в выполнении заложенных действий на постоянной основе известна как «эффект цепочки» — стремление не нарушать последовательность, даже если мотивация упала.

Одна из самых простых механик – прогресс-бар, показывающий близость пользователя к цели. Существует несколько видов прогресс-баров. Линейные четко отображают остаток до достижения цели, четко визуализируя прогресс и мотивируя пользователя к завершению задачи. Такой простой, но действенный элемент геймификации превращает рутинную работу в увлекательный процесс, повышая вовлеченность пользователя [4]. Эффективность прогресс-баров заключается в том, что люди запоминают незавершённые действия и стремятся их закончить, а также происходит мотивация через визуализацию. Это проявляется в том, что когда пользователь видит прогресс, то он с большей вероятностью продолжит взаимодействие. Многоуровневая шкала – механика, которая делит сложную задачу на более мелкие и

легкие в достижении цели. Разбиение пути на этапы снижает ощущение перегрузки и поддерживает мотивацию пользователя на протяжении всего процесса. Эта стратегия геймификации делает обучение или выполнение сложных задач менее пугающими и более управляемыми. В мобильном приложении магазина «Золотое Яблоко» прогресс-бар представлен в виде линии с определенными сегментами. Продвижение пользователя показано яркой заполняющей линией, выделяющейся на фоне серого окружения. Интерфейс с использованием прогресс-бара в приложении «Золотое Яблоко» представлен на рисунке 2.

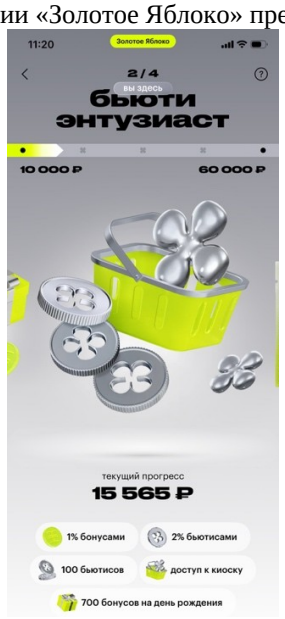


Рис.2. Пример использования прогресс-бара в приложении «Золотое Яблоко»

Следующей механикой является достижение – вознаграждение за действия пользователя. Оно вызывает чувство удовлетворения и мотивирует пользователя к дальнейшему взаимодействию. Достижения бывают следующих видов: уровни и рейтинги, показывающие прогресс и статус, виртуальные награды в различной форме, а также различные знаки, указывающие на выполнение определенных действий для их получения. Достижения вовлекают пользователей по нескольким причинам. Во-первых, это социальное признание, которое заключается в возможности поделиться своими достижениями и мотивирует пользователя на новые свершения. Во-вторых, происходит дофаминовый отклик – мозг положительно реагирует на награду, из чего складывается привычка. В-третьих, достижения позволяют добиться чувства мастерства, так как с каждым уровнем и достижением у человека появляется ощущение роста. Виды вознаграждений могут носить разный характер, при этом сам факт получения награды пользователем воспринимается положительно, даже если она не будет им востребована. В приложении «Золотое Яблоко» награды представлены получением разного количества «бьютисов», которые пользователь может обменять на различные купоны или товары, что демонстрируется на рисунке 3.

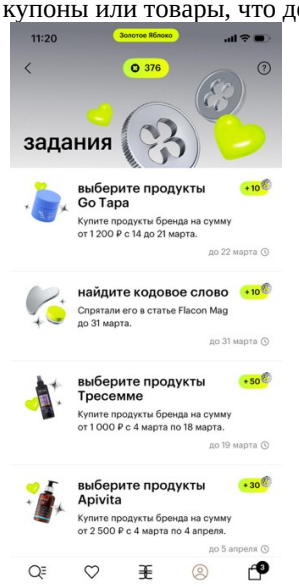


Рис.3. Награды за выполнение заданий в приложении «Золотое Яблоко»

Еще одной часто используемой механикой является персонализация – кастомизация интерфейса. Делая более эмоционального процесса взаимодействия с продуктом, пользователю предоставляется возможность настроить приложение «под себя», персонализация дает чувство комфорта и личного пространства для пользователя. Она также вызывает чувство собственности и эмоциональную связь, в совокупности дающие уникальность опыта.

Немаловажным аспектом при создании геймифицированного дизайна является использование основных психологических механизмов: эффекта завершенности и дофаминовые петли. Эффект завершенности заключается в том, что людям свойственно лучше запоминать незавершенные задачи, так как мозг стремится закрыть гештальт и довести дело до конца. В геймификации этот эффект проявляется в виде тех же прогресс-баров и достижений, описанных ранее. Дофаминовые петли связаны с системой вознаграждения в мозге. Дофамин – это гормон, регулирующий когнитивные способности мозга. Он выделяется не только при получении награды, но и при ее ожидании. В геймификации обычно используется цикл: действие переходит в вознаграждение, вознаграждение добавляет мотивацию к повторному действию и так по кругу. В интерфейсе эти петли проявляются в виде уровней прогресса, бонусов за вход, награды за активность, прививающих пользователю желание совершать действия. Важным в интеграции бонусов является не только сам факт их наличия, но и их дизайн оформление, ведь именно оно является тем, за что цепляется взгляд. Во вкладке «купоны» приложения «Золотое Яблоко» пользователь с первого взгляда, благодаря визуальному решению может найти привлекательное для себя предложение. Здесь представлены две версии купонов: бонусы и скидки. Эти версии отличаются цветовым решением: оба варианта имеют серую подложку с применением градиента, однако в случае бонусов он используется слева направо от темного к светлому с преобладанием темного, в то время как в промокодах градиент начинается со светлого, который занимает большую часть подложки, и заканчивается затемнением. Это позволяет визуально отделить один вид купонов от другого, что делает интерфейс более удобным в использовании. Так же эти купоны сопровождаются графическим отображением своей сути: знак «проценты», «фишка» бонусов. Данная графика выделяется своим цветом и размером, являясь акцентным доминирующим пятном.

Рис.4. Использование бонусов в приложении «Золотое Яблоко»

Основная цель большинства современных компаний – максимизация прибыли, добиться которой можно различными способами. Один из них – применение игровых технологий. Для достижения наилучшего эффекта при использовании геймификации необходимо придерживаться следующих требований: применять принцип игрового контента, поощрять за достигнутые результаты, использовать данные относительно поведения пользователей при принятии решения о покупке. Также существуют основные принципы, необходимые для успешного внедрения геймификации. Первый принцип – мотивация. Она представляет стимуляцию на участие в игре и может быть материальной и нематериальной, так для клиентов компании это могут быть баллы и бонусы, которые можно обменять на различные призы. Второй и основной принцип геймификации – добровольность. Каждый потенциальный участник должен сам захотеть вступить в игру [5]. Третий принцип – игровая динамика, подразумевающая использование уровней сложности, а также наличие темпа, ритма, системы поощрений и наказаний и тому подобного. Выполнение этих требований обеспечит максимальную вовлеченность и желание поделиться с

друзьями и знакомыми захватывающей игрой. Следующий принцип – использование разных форм сложности. Однако необходимо учитывать, что сложность может вызвать отторжение у начинающих игроков, в то время как простота спровоцирует отсутствие интереса у остальных. Поэтому, для достижения максимального количества желающих поучаствовать в игре стоит использовать средний уровень сложности. Последний принцип заключается в наличии игровой атмосферы. Ее создание обеспечивается за счет цветового и звукового оформления и других параметров, влияющих на визуальное восприятие.

Игровые методики могут применяться практически в любом бизнесе, оказывая воздействие на внешнее окружение компании и решая тем самым маркетинговые задачи. Откликаясь на призыв бренда поучаствовать в каких-либо играх, клиент стремится собрать или накопить как можно больше баллов, которые впоследствии можно обменять на различные призы. Клиент, который знает, что каждый купленный у компании продукт позволит ему накопить больше баллов, получить больше скидок или даже подарок, останется верным данному бренду.

Важно помнить, что эффективность использованных методов зависит от дизайна. Если интерфейс слишком «игровой», он может восприниматься как несерьёзный. Кроме того, важно учитывать возраст и цифровую грамотность: пожилые пациенты могут испытывать трудности с освоением технологий, что снижает вовлечённость. Поэтому лучшие решения сочетают простоту интерфейса с адаптивной сложностью, позволяя системе «расти» вместе с пользователем.

Иногда можно встретить сравнение игрофикатора с UX-дизайнером (от англ. User Experience – опыт пользователя). UX-дизайнеры убирают проблемы в системе, чтобы продукт было удобнее использовать, а игрофикатор наоборот занимается «созданием дополнительных сложностей» для того, чтобы процесс проходил наиболее интересно. Несмотря на то, что они занимаются совершенно противоположными вещами, их цель может быть одна – например, сделать опыт пользователя более приятным.

Геймификация в UI/UX-дизайне является мощным инструментом. При грамотном использовании она позволяет превратить рутинные взаимодействия с цифровыми продуктами в увлекательный опыт, который сможет повысить мотивацию. Эффективность её применения зависит от баланса: требуется органичное применение игровых механик в основной функционал продукта, так как навязчивые или чересчур сложные элементы могут оттолкнуть потенциального пользователя.

Одной из главных проблем геймификации в интерфейсе является искусственное удлинение взаимодействие с продуктом. Если приложение намеренно замедляет прогресс, побуждая пользователя совершать лишние действия ради абстрактной награды, то такое приложение уже не мотивирует, а скорее напоминает манипуляцию. У человека возникает ощущение, что его время тратится впустую.

Существуют и другие проблемы, возникающие при внедрении геймификации в интерфейс приложений. Например – потеря фокуса на основной задаче, ведь чрезмерное внедрение геймификации может привести к перегрузке и утрате удобства, а также отвлекать от ключевой функции приложения. Другая проблема – разная мотивация пользователей. Возможны разные реакции на геймифицированные элементы, вплоть до раздражения и отсутствия желания использовать приложение в дальнейшем. Некоторые механики могут восприниматься как надоедливые или навязчивые, что так же негативно скажется на потоке пользователей.

Как пример с частично работающей геймификацией в интерфейсе можно назвать маркетплейс, использующий элементы геймификации в интерфейсе, а также являющийся одной из самых крупных российских сетей парфюмерии и косметики – «Летуаль» При регистрации в приложении пользователю представляется возможность вступить в программу лояльности, заведя клубную карту, на которую сразу же начисляются бонусы. Также в интерфейсе можно заметить уведомления с игровым нарративом, побуждающие пользователя совершить то или иное действие, например: «Успей потратить бонусы до 10 марта, иначе они сгорят». По аналогии с «Золотым яблоком», в приложении «Летуаля» существует улучшение карты до «Премиум» уровня, достигающееся за счет совершения заказа на 10 тысяч рублей либо совершения трех покупок от 2 тысяч рублей до обозначенного числа. Необходимость получения «Премиум» карты мотивируется повышением кешбека, регулярным начислением бонусов и специальными акциями, доступными только пользователям этого уровня. Геймификация в данном приложении внедрена грамотно с точки зрения маркетинга, однако постоянные уведомления о сгорании бонусов несут настойчивый, и даже агрессивный характер, что может раздражать пользователей. Размещение карты лояльности в приложении достаточно непримечательное, что вызывает вопросы относительно ее ценности. Раздел, посвященный программе лояльности в приложении «Летуаль» представлен на рисунке 5.

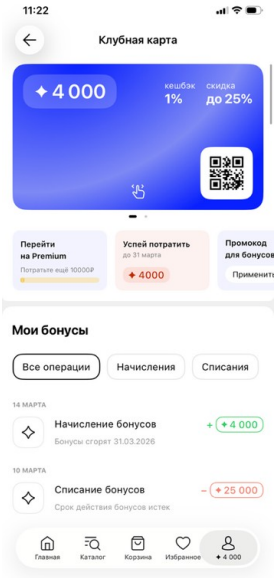


Рис.5. Дисконтная карта в приложении «Летуаль»

Маркетплейс «Рив Гош» использует те же механики геймификации, что в вышеописанном приложении «Летуаля». При регистрации пользователь получает возможность участия в программе лояльности, для которой характерна «золотая» карта. Она дает базовую скидку на покупки и кешбек бонусами, а также их приветственное количество, заявленное как сгорающее через неделю после регистрации. Для мотивации пользователей используется механика срочности, характерная для большинства маркетплейсов. В приложении также используется уровневая система, включающая следующие единицы: начальный уровень – «друзья», второй уровень – «знаток», третий уровень – «эксперт» и последний уровень – «премиум». По аналогии с приложением «Золотого Яблока», они достигаются посредством достижения контрольных отметок с определенными стоимостями покупок, что показано на рисунке 6. С точки зрения дизайна карта лояльности не вписана в интерфейс приложения, выглядит инородно, но при этом заметно. Аналогично с геймификацией, внедренной в приложение «Летуаля», использование уведомлений о сгорании бонусов на постоянной основе может вызвать раздражение у пользователей и привести к утрате ценности карты лояльности.

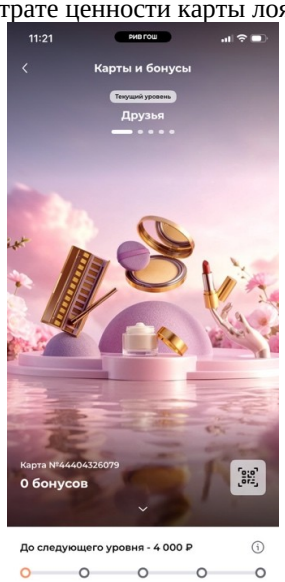


Рис.6. Программа лояльности в приложении «Рив Гош»

Геймификация интерфейсов маркетплейсов является не просто маркетинговым трендом, но и полноценным инструментом трансформации пользовательского опыта. Внедрение таких игровых механик, как системы баллов, уровни, достижения и другие, позволяет значительно повысить вовлечённость аудитории, увеличить частоту и глубину взаимодействия с платформой, а также сформировать устойчивую эмоциональную привязанность к бренду. В ближайшем будущем развитие

геймификации в интерфейсах с большей вероятностью будет связано с технологиями искусственного интеллекта, которые позволят создавать персонализированный игровой опыт, адаптируя механики и награды под каждого пользователя в режиме реального времени. В долгосрочной перспективе геймификация трансформируется из набора отдельных инструментов в целостную экосистемную стратегию, объединяющую несколько платформ и превращающую процесс покупки в непрерывный, насыщенный опыт.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.
Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. Чоу, Ю.-К. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников к работе / Ю.-К. Чоу; пер. с англ. Д. Шалаевой. — Москва: Бомбора, 2021. — 400 с. — ISBN 978-5-04-097157-2.
2. Нефедьев, И. В. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! / И. В. Нефедьев, М. Д. Бронникова. — Москва: АСТ, 2019. — 448 с. — ISBN 978-5-17-110294-4.
3. Куро, Д. Психология с геймпадом. Как геймификация помогает в жизни / Д. Куро. — Москва: Бомбора, 2025 — 154 стр. — ISBN 978-5-0067-8453-6.
4. Марков, Д. А. Геймификация в UI/UX-дизайне / Д. А. Марков // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-ui-ux-dizayne (Дата обращения: 28.02.2026).
5. Лобанова, С. Н. Геймификация в коммуникациях / С. Н. Лобанова // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-kommunikatsiyah (Дата обращения: 28.02.2026).
6. Ткачев, В. В. Геймификация в маркетинге: мотивационный эффект / В. В. Ткачев // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-marketinge-motivatsionnyy-effekt (Дата обращения: 01.03.2026).
7. Пинк, Д. Драйв: что на самом деле нас мотивирует / Д. Пинк; пер. с англ. — Москва: Альпина Паблишер, 2013. — 274 с. — ISBN 978-5-9614-2211-5.

References

1. Chou, Yu.-K. Gejmificiruj eto. Kak stimulirovat' klientov k pokupke, a sotrudnikov k rabote [Gamify it. How to encourage customers to buy and employees to work] / Yu.-K. Chou ; per. s angl. D. Shalaevoj. — Moskva : Bombora, 2021. — 400 s. — ISBN 978-5-04-097157-2.
2. Nefed'ev, I. V. Igrofikacija v biznese i v zhizni: prevrati rutinu v igru! [Gamification in business and in life: turn routine into a game!] / I. V. Nefed'ev, M. D. Bronnikova. — Moskva : AST, 2019. — 448 s. — ISBN 978-5-17-110294-4.
3. Kuro, D. Psihologija s gejmpadom. Kak gejmifikacija pomogaet v zhizni [Psychology with a gamepad. How gamification helps in life] / D. Kuro. — Moskva : Bombora, 2025. — 154 s. — ISBN 978-5-0067-8453-6.
4. Markov, D. A. Gejmifikacija v UI/UX-dizajne [Gamification in UI/UX design] / D. A. Markov // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-ui-ux-dizayne (Data obrashhenija: 28.02.2026).
5. Lobanova, S. N. Gejmifikacija v kommunikacijah [Gamification in communication]/ S. N. Lobanova // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-kommunikatsiyah (Data obrashhenija: 28.02.2026).
6. Tkachev, V. V. Gejmifikacija v marketinge: motivacionnyj jeffekt [Gamification in marketing: motivatipn effect]/ V. V. Tkachev // cyberleninka. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-marketinge-motivatsionnyy-effekt (Data obrashhenija: 01.03.2026).
7. Pink, D. Drajv: chto na samom dele nas motiviruet / D. Pink ; per. s angl. — Moskva : Al'pina Pablisher, 2013. — 274 s. — ISBN 978-5-9614-2211-5.

УДК 7.011

Е.Е. Бушуева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ФОТОРЕАЛИЗМ ПЕЙЗАЖА: ВЛИЯНИЕ И СВЯЗЬ ОКРУЖЕНИЯ С ЭМОЦИЯМИ В ТВОРЧЕСТВЕ МАКОТО СИНКАЯ

© Е.Е. Бушуева,

Данная статься исследует влияние иллюстрируемого пейзажа и общего настроения картины, на эмоции героев и зрителя вдохновляющих на размышления о важности жизни и мира вокруг в произведениях Макото Синкая.

Ключевые слова: пейзаж, эмоции, Макото Синкай, Япония, анимация, настроение.

E.E. Bushueva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

PHOTOREALISM IN LANDSCAPE: THE INFLUENCE AND CONNECTION OF ENVIRONMENT WITH EMOTIONS IN THE WORKS OF MAKOTO SHINKAI

© E.E. Bushueva

This article explores the impact of illustrated landscapes and the overall mood of the artwork on the emotions of both the characters and inspires the audience to reflect on the importance of life and the world around them in the works of Makoto Shinkai.

Keywords: landscape, emotions, Makoto Shinkai, Japan, animation, mood.

В современной Японии широко распространилось искусство анимации, одной из заложенных в нее идей является передача глубоких идей и эмоций, вдохновляющих зрителей на размышления о важных аспектах жизни и мира вокруг. Япония является одной из наиболее прогрессивных стран современности, но развитие технологий также повлияло и на жителей страны. Люди, поглощённые работой, перестают обращать внимание на простые вещи, полностью закрывшись от внешнего мира и эмоций, которые он приносит. Именно эту проблематику рассматривает известный Японский режиссер аниматор – Макото Синкай в своих анимационных работах. В своих анимационных работах Макото изображает обыденность как нечто особенное, подчеркивая то, что в обычной, загруженной рабой жизни люди проходят мимо, такие мелочи автор преобразовывает в новые яркие образы наделяя простые вещи новыми смыслами.

Макото Синкай родился в Японии, в префектуре Нагано, рядом с которым вытянулись Японские Альпы. Именно родной край Синкая воплотился в образе плотных облаков, затягивающих небо, в его работах.

Пейзажи Макото Синкая — это эмоциональные, гиперреалистичные изображения, вдохновленные японской природой префектуры Нагано и городской средой, где ключевую роль играют облака, свет, дожди и светящиеся линии, символизирующие ностальгию и одиночество.

Основными работами Макото Синкая являются такие анимации как:

- Твое Имя (2016) — фильм, сделавший Синкая всемирно известным, история обмена телами;
- Дитя погоды (2019) — романтическая драма о старшекласснике, встречающем девушку, управляющую погодой;
- Судзумэ, закрывающая двери (2022) — приключенческое фэнтези о предотвращении катастроф;
- Пять сантиметров в секунду (2007) — культовая драма из трех частей о первой любви;
- Сад изящных слов (2013) — короткая, но эстетически безупречная история отношений;
- За облаками (2004) — первый полнометражный фильм режиссера;
- Голос далекой звезды (2002) — работа, принесшая первую популярность, созданная почти единолично;
- Она и ее кот (1999) — короткометражная история кота о своей жизни.

Стиль Синкая отличается детальной прорисовкой пейзажей, ярким светом и глубокой эмоциональностью, что помогает улучшению передаваемых им событий.

Синкай учился в университете в Токио и жил недалеко от города — в префектуре Сайтама поэтому в работах Макото Синкая есть место не только природным явлениям и небу, но и созданному человеком, а

именно городу. Живя в префектуре, режиссер подчеркивал и фиксировал для себя детали урбанистического пространства и сделал его еще одной фишкой своих работ.

Синкай любит панорамные виды, например, одним из его технических решений является вращение камеры вокруг персонажа, чтобы зритель смог увидеть небеса во всей их масштабности, во всем их величии [1]. Любовь к панорамам заставляет Синкая детально прорисовывать архитектуру городов, даже если это всего лишь фон для сцены с персонажами. Вывески с надписями, огоньки на крышах высотных домов, крошечные люди на остановках, блик солнца на окне здания — обратите внимание насколько живой город у Синкая. Урбанизмом пропитано аниме «Твое имя». Вид на город с высоты птичьего полета открывается и в «Саду изящных слов». Персонажи Синкая обычно не выражают эмоции напрямую, а говорят через общее настроение картины. Работу с изображением и детализацией урбанистических пейзажей в произведении «Твое имя» представлены на рисунке 1.

Рис. 1. Примеры урбанистического пейзажа из кадров произведения «Твое имя» Макото Синкай 2016 г.

Выражение эмоций через общее настроение картины можно увидеть во многих работах автора. К примеру — аниме «Пять сантиметров в секунду» об отношениях на расстоянии между Такаки Тоно и Акари Синохара. В сценах детства герои были вместе, Синкай использует тёплый сиреневый цвет, акцентирует внимание на мягкой игре света в листве и в школьных коридорах. Но когда возлюбленные оказываются на расстоянии, обстановка резко меняется. Такаки едет к Акари, но поезд постоянно задерживается из-за снегопада. Пейзаж за окном вагона тёмный, холодный, всё вокруг словно застыло в ожидании. Юноша, как и природа, замер и с тревогой всматривается в темноту. Тихо падает снег, медленно движется поезд и время до долгожданной встречи с возлюбленной. Обстановка отлично передаёт состояние персонажа, даже без слов [1]. Изменение атмосферы можно увидеть на кадрах из анимационной работы «Пять сантиметров в секунду» представленной на рисунке 2.

Рис. 2. Кадры с изменениями атмосферы из произведения «Пять сантиметров в секунду» Макото Синкай 2007 г.

Взаимосвязь простых повседневных урбанистических пейзажей и природных явлений в работах Макото приобретают новое, особое значение. В следующей его работе «Сад изящных слов» режиссёр

уделяет большое внимание воде, она становится главной декорацией – вокруг школьника Такао и его учительницы Юкино, спрятавшихся от дождя в беседке парка. Прозрачность окружающей героев воды в пруду, лужах и самом дожде символизирует чистоту взаимоотношений между Юкино и её учеником Такао. Бесконечный дождь и переизбыток влаги — чувства, которые переполняют героев [2]. Пейзаж с «водными» декорациями «Сада изящных слов» представлена рисунке 3.

Рис. 3. Кадры пейзажа с «водными» декорациями из анимационного произведения «Сад изящных слов» Макото Синкай 2013 г.

Также аниматор усиливает эмоциональность сцен за счет очень важной составляющей — звуков. Звуковые эффекты капель, ветра, звона и шелеста листьев, способствуют более глубокому погружению зрителя в демонстрирующиеся события. На особом месте стоят и звуковые саундтреки, персонально созданные и грамотно расставленные в течении анимации.

Таким же образом в другом произведении Макото влияет на обстановку и эмоции за счет техники связывания кадров. В работе «Она и ее кот» зритель смотрит на мир глазами кота, который живёт со своей хозяйкой и размышляет о жизни. В фильме заметен поэтический взгляд режиссёра на действительность, умение создавать особую атмосферу и необычных персонажей, которые вызывают сочувствие у зрителя [3]. На протяжении сцены «диалога» кошачьих Синкай чередует текстовые поля и вставки об окружающем мире, как будто голос режиссера мешает главному герою. Более того, эта часть фильма насыщена символами заточения и удушья: заборы, панели, проволочная сетка и бетонный завал, отрезающий всякую перспективу. Несмотря на то, что это первый момент в фильме, когда Чоби общается с кем-то, Синкай изображает как раз обратное: фундаментальную некоммуникабельность. Технику связывания кадров в работе «Она и ее кот» можно увидеть на рисунке 4.

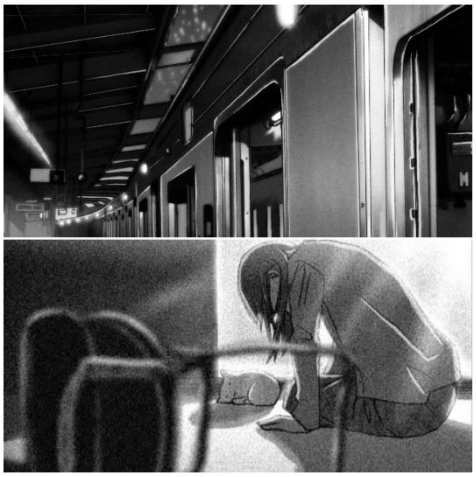


Рис. 4. Примеры связывания кадров в короткометражной анимации «Она и ее кот» Макото Синкай 1999 г.

В работе «Иные миры» автор показывает связь эмоций героев с окружающим их миром. Синкай начинает со съемок самолета, отображая противостояние неба и земли. Затем, добавив неподвижного персонажа перед вентилятором, чей взгляд обращен к земле, и карусель деревянных птиц, кружащихся перед окном. Хоть птицы отсылают к самолету на переднем плане, они «облако», они не одиноки в небе. С

другой стороны, они привязаны друг к другу, охваченные неизменным движением, которое, в свою очередь, отсылает к движению веера. Одиночество девушки сравнимо с одиночеством самолета в небе, и, как и деревянные птицы, она заперта внутри, вдали от мира. Все эти резонансы делают открывающую сцену важным моментом для понимания фильма, где мотивы неба и земли пересекаются с мотивами свободы, одиночества и заточения, создают ощутимую атмосферу: меланхолию, которая подчеркивается как тенями и фоновой подсветкой, так и этими взаимосвязанными, но в то же время противоборствующими мотивами [4].

Как и в других анимационных произведениях Синкая, в последней вышедшей работе «Судзумэ, закрывающая двери» 2022 г. было использовано обширное жанровое разнообразие, что позволило максимизировать спектр вызываемых у зрителя эмоций. В работе отражаются жанры комедии, повседневности, а также драма, которая преподносится и посредством взаимоотношений Судзумэ с тетей, и воспоминаний Судзумэ о матери, и отношений Судзумэ с Сотой и его нелегкой судьбой. «Судзумэ, закрывающая двери» — это история исцеления Судзумэ от психологической травмы, полученной в детстве, и во время своего путешествия она постепенно начинает находить новый смысл жизни. Также в работе присутствует фантастическая составляющая, связанная с идеей червей, вызывающих землетрясения, и специальных людей, закрывающих двери в иной мир [5].

Идея землетрясений в анимационном фильме не случайно занимает важное место в построении сюжета. Здесь Макото Синкай впервые затрагивает глубокую тему трагичных событий прошлого упоминая о них напрямую. Во время катастрофы на Хонсю погибла мать Судзумэ, и режиссёр даже точно называет дату — 11 марта. Даже знаменитый фотореализм служил той же цели — Синкай боялся, что следующее землетрясение может уничтожить дорогие ему места, и пытался сохранить их хотя бы на экране. Финалом своего нового фильма Синкай, завершает тему, будто закрывая очередную волшебную дверь. В его личной вселенной можно предотвращать несчастья магией. Режиссёр принимает несправедливую реальность с терапевтическим оптимизмом — за следует радуга, за травмой должно последовать исцеление.
Кадры из последнего анимационного фильма можно увидеть на рисунке 5.

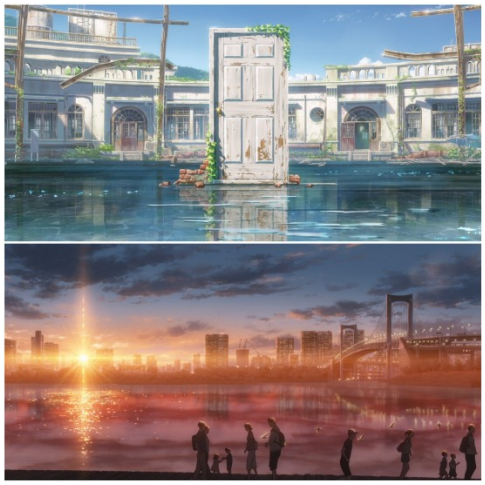


Рис. 5. Кадры пейзажей из анимационного произведения «Судзумэ закрывающая двери» Макото Синкай 2022 г.

В данной анимационной работе образ «Двери», которая фигурирует на протяжении всего произведения, несет в себе символику хауса в жизни главной героини, которая стремится контролировать происходящие события. Открытые двери также олицетворяют прошлые негативные опыты и эмоции, которые тянутся в настоящем. Таким образом закрытые двери автор наделяет метафорой принятия прошлого и освобождения от его последствий.

Анимационные проекты Макото Синкая — тонкие и меланхоличные. Режиссёр рассуждает на серьёзные темы непривычным образом. Любовь или природные катастрофы предстают перед зрителем как нечто, вызывающее не только печаль, но и тёплое чувство ностальгии по прошлому. Его работы способны привлечь внимание зрителя, благодаря яркой, живой иллюстрации, которую автор способен наделить важными смыслами и метафорами, а благодаря технике фотореализма Макото Синкай способен направлять внимание зрителей на простые ситуации, состояния, вещи, помогая окунуться в созданный режиссером мир и стать его частью.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко Анастасия Дмитриевна
Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia

Список литературы:

1. Молина А. Макото Синкай: Чувственные миры гениального японского аниматора / В.В. Ефимова перевод с французского — ИД Эскимо — 2024. — 421 стр. — ISBN — 9785-0421-3398-5.
2. Макото Синкай: голова в облаках [Электронный ресурс] // Kitsune URL: https://kitsunestudy.ru/makoto-sinkaj-golova-v-oblakah/ (Дата обращения: 06.04.2026).
3. Синкай Макото: Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс] // bigenc.ru URL: https://bigenc.ru/c/sinkai-makoto-042476 (Дата обращения 05.04.2026).
4. Пурина А. Как Макото Синкай говорит о времени и природных катастрофах через анимацию [Электронный ресурс] // 2х2.медиа URL: https://share.google/aiOqZ179NNMsaTyMN (Дата обращения: 06.04.2026).
5. Климчук О. «Судзумэ, закрывающая двери»: все, за что мы любим и ненавидим Макото Синкая [Электронный ресурс] // URL: https://www.mirf.ru/anime/sudzume-zakryvayuschaya-dveri-vsyo-za-chto-my-lyubim-i-nenavidim-makoto-sinkaya (Дата обращения: 05.04.2026).

References:

1 Molina A. Makoto Sinkay: Chuvstvennyye miry genialnogo yaponskogo animatora / V.V. Efimova perevod s frantsuzskogo — ID Eskimo — 2024. — 421 str. — ISBN — 9785-0421-3398-5.
2. Makoto Sinkay: golova v oblakakh [Elektronnyy resurs] // Kitsune URL: https://kitsunestudy.ru/makoto-sinkaj-golova-v-oblakah/ (Data obrashcheniya: 06.04.2026).
3. Sinkay Makoto: Bolshaya rossiyskaya entsiklopediya [Elektronnyy resurs] // bigenc.ru URL: https://bigenc.ru/c/sinkai-makoto-042476 (Data obrashcheniya 05.04.2026).
4. Purina A. Kak Makoto Sinkay govorit o vremeni i prirodnykh katastrofakh cherez animatsiyu [Elektronnyy resurs] // 2kh2.media URL: https://share.google/aiOqZ179NNMsaTyMN (Data obrashcheniya: 06.04.2026).
5. Klimchuk O. «Sudzume. zakryvayushchaya dveri»: vse. za chto my lyubim i nenavidim Makoto Sinkaya [Elektronnyy resurs] // URL: https://www.mirf.ru/anime/sudzume-zakryvayuschaya-dveri-vsyo-za-chto-my-lyubim-i-nenavidim-makoto-sinkaya (Data obrashcheniya: 05.04.2026).

УДК 74.01/.09

А.С. Ветрова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

«МУЗЕЙНАЯ УСТАЛОСТЬ» В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ: ВЛИЯНИЕ ДИЗАЙНА ВЕБ-САЙТОВ КУЛЬТУРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ НА ВОСПРИЯТИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

© А.С. Ветрова, 2026

В статье рассматриваются аспекты влияния дизайна веб-сайтов проектов культурной направленности на восприятие пользователей в современных условиях цифровой среды. Актуальность исследования обусловлена проблемой, с каждым годом становящейся все глобальнее, которая связана с ростом объема потребляемой информации пользователем, снижением концентрации внимания и вновь возродившимся феноменом «музейной усталости», проявляющимся в офлайн- и онлайн-пространствах. Автором был проведен анализ факторов, влияющих на возникновение у пользователей когнитивного перегруза при взаимодействии с материалом культурных проектов, включая визуальную сложность интерфейса, неудобную структуру навигации и особенности копирайтинга. В теоретической части исследования феномен «музейной усталости» был рассмотрен в контексте цифрового пространства, по причине чего был сделан упор на эту концепцию. Также в рамках исследования был проведен опрос пользователей, направленный на выявление факторов, снижающих вовлеченность и затрудняющих восприятие усложненного контента, связанного со сферой культуры и искусства. Помимо этого, опрос помог доказать существование и распространенность поднятой проблемы. На основе полученных данных автором были сформулированы основные принципы проектирования сайтов культурной направленности.
Ключевые слова: пользовательский опыт, веб-дизайн, восприятие, музейная усталость, культура и искусство, когнитивный перегруз, цифровая среда, интерактивность, культурно-просветительские сайты.

A.S. Vetrova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

“MUSEUM FATIGUE” IN THE DIGITAL ENVIRONMENT: THE IMPACT OF CULTURALLY-ORIENTED WEBSITE DESIGN ON USER PERCEPTION

This article examines how the design of websites for cultural projects influences user perception in today’s digital environment. The relevance of the study stems from a problem that is becoming increasingly global each year, linked to the growing volume of information consumed by users, a decline in attention span, and the resurgence of the phenomenon of “museum fatigue”, which manifests itself in both offline and online spaces. The author analysed the factors influencing the occurrence of cognitive overload in users when interacting with the content of cultural projects, including the visual complexity of the interface, an inconvenient navigation structure, and the characteristics of copywriting. In the theoretical part of the study, the phenomenon of “museum fatigue” was examined in the context of the digital space, which is why the focus was placed on this concept. The study also included a user survey aimed at identifying factors that reduce engagement and hinder the perception of complex content related to the fields of culture and art. Furthermore, the survey helped to demonstrate the existence and prevalence of the issue raised. Based on the data obtained, the author formulated the key principles for designing culture-oriented websites.
Keywords: user experience, web design, perception, museum fatigue, culture and art, cognitive overload, digital environment, interactivity, cultural and educational websites.

В последние десятилетия цифровая среда все больше играет роль основного пространства для взаимодействия человека с информацией, в том числе с материалами культурных проектов. Однако перенос контента в онлайн-пространство повлек за собой не только технические, но и когнитивные изменения. Ускорение жизненного темпа, фрагментарность внимания и цель мгновенно получить информацию сформировали принципиально новые модели поведения в медиа. Для культурных проектов, чьи материалы требуют вдумчивого прочтения и интерпретации, становится своеобразным вызовом начать

конкурировать с новыми форматами контента. Сложное содержание сегодня потребляется в состоянии неполной вовлеченности, что порождает проблему с усвоением важной информации, относящейся к сфере искусства и культуры. Далее выявленная проблема, а также ее причины и последствия, будут рассмотрены подробнее.

Веб-дизайн в современной цифровой среде уже давно выступает как вполне самодостаточный инструмент коммуникации пользователей, который формирует разные способы восприятия информации. Организовав пространство сети, он получает возможность повлиять на поведение потребителей, на их внимание и то, каким образом они будут взаимодействовать с контентом [1]. Следовательно, веб-дизайн сейчас стал неотъемлемой частью сферы культуры. Отчасти он определяет, каким образом цифровая аудитория воспринимает и интерпретирует культурное наследие.

Однако эффективность веб-дизайна как инструмента коммуникации напрямую зависит от особенностей восприятия пользователя, формирующихся в условиях современной цифровой среды, о которой будет рассказано ниже. Изменения в способах потребления информации и снижение концентрации внимания требуют переосмысления привычных нам подходов к демонстрации контента.

В мире, где цифровые технологии стремительно развиваются и объем потребляемой информации бесконечно растет и пополняется все новым контентом, внимание пользователя становится одним из наиболее дефицитных ресурсов. Современную медиасреду некоторые источники уже характеризуют как эпоху «информационного инсульта», в которой избыток визуальных и текстовых стимулов приводит к когнитивной перегрузке и снижению способности к продолжительной концентрации. В таких условиях формируются новые поведенческие паттерны взаимодействия с информацией.

Одними из характерных примеров таких паттернов является обычный скроллинг, думскроллинг и «брейнрот» – существительное, ставшее словом 2025 года по версии Оксфордского словаря [2]. Наиболее безобидное из этих понятий – обычный скроллинг, который представляет собой непрерывное потребление коротких фрагментов контента в формате бесконечной ленты, что формирует привычку к быстрому переключению внимания и поверхностному восприятию. У большого количества пользователей в последствии появляется пристрастие к «думскроллингу» – склонности к бесконечному потреблению новостного контента, преимущественно негативного характера. Исследования показывают, что данный тип медиаповедения тесно связан с зависимостью от социальных сетей, страхом пропустить важную информацию (эффект FoMO) и снижением психологического благополучия. Особенность думскроллинга заключается в отсутствии естественной точки завершения потребления контента: цифровые платформы формируют бесконечные информационные потоки, адаптируемые под интересы пользователя с помощью алгоритмов, что помогает сильнее удерживать внимание и стимулировать продолжительное взаимодействие с контентом. В результате пользователь оказывается вовлечен в циклический процесс потребления информации, при котором поиск нового стимула сопровождается получением дешевого дофамина, но не приводит к устойчивому удовлетворению. Подобная модель взаимодействия усиливает когнитивную нагрузку, способствует эмоциональному истощению и формирует нестабильные паттерны внимания. Также стоит отметить, что реакцией на подобную перегрузку нередко становится не только продолжение потребления контента, но и его избегание, вызванное информационным перенасыщением. Вследствие чего, пользовательское поведение в цифровой среде оказывается колеблющимся между гипервовлеченностью и отказом от взаимодействия [3].

В совокупности все эти явления формируют состояние, которое в современной исследовательской и публицистической среде обозначается как «брейнрот» (brain rot, дословно – «гниение мозга») – когнитивное перенасыщение, сопровождающееся снижением способности к длительной концентрации, осмысленному восприятию информации и глубокой переработке содержания.

Описанные изменения формируют особенное психологическое состояние пользователя, которое характерно для современной цифровой среды. Постоянное взаимодействие с фрагментарным контентом, высокая плотность информационных стимулов и отсутствие четких границ потребления контента приводят к когнитивному перенапряжению и снижению устойчивости внимания, и в этих условиях восприятие все чаще осуществляется в режиме слишком поверхностной обработки информации, ориентированной на быстрые эмоциональные реакции и получение дофамина.

Современному пользователю действительно гораздо сложнее переключить внимание на материал, требующий вдумчивого ознакомления. Многие заходят в социальные сети специально для того, чтобы отвлечься на смешной и легкий контент. Для пользователя становится привычным состояние частичной вовлеченности, при котором внимание легко переключается между разными источниками, концентрация носит кратковременный и нестабильный характер. И, что важно отметить, – возрастает потребность в мгновенной доступности смысла.

Поэтому культурный и иной сложный контент, который требует времени, сосредоточенности и интеллектуальной работы, попадает в конкуренцию с более простыми и быстро усваиваемыми форматами. Это означает, что его восприятие осуществляется уже в контексте когнитивного перегруза и рассеянного внимания, что существенно влияет на глубину понимания и уровень вовлеченности аудитории.

На сегодняшний день набирает популярность тенденция отказа от социальных сетей и романтизации жизни вне сети. Конечно, перенасыщение интернет-контентом не является единственным катализатором изменения поведения в эту сторону, однако точно стало одним из них. Большая часть интернет-пользователей пересматривает отношение к офлайн-опыту и начинает стремиться к более осознанному потреблению информации.

Однако важно отметить, что такой сдвиг не универсален для всех и сосуществует с сохраняющейся зависимостью от цифровых платформ. Тем не менее, он указывает на нарастающее противоречие между возможностями современной медиасреды и ограничениями восприятия пользователя, что особенно значимо для сферы культуры, находящейся на пересечении онлайна и офлайна. Эта среда как раз предполагает продолжительное взаимодействие со сложной и многослойной информацией.

Попытки переосмысления восприятия человека при взаимодействии с культурным контентом предпринимались еще до появления Интернета. Одним из первых исследователей, обративших внимание на эту проблему, стал теоретик музейного дела, куратор и секретарь Бостонского музея изящных искусств Бенджамин Гилман. Его исследование основывалось на наблюдении за поведением посетителей в процессе взаимодействия с экспозицией. Он фиксировал, какие усилия предпринимает человек, чтобы рассмотреть экспонируемые предметы. Наблюдатель предлагал участникам ответить на вопросы о предмете или просил прочесть этикетаж. В тот момент, когда посетитель принимал положение, позволяющее ему лучше рассмотреть экспонат, ответить на вопросы наблюдателя, прочитать текст на этикетках, описать узор, посчитать предметы на картине – производилась съемка.

Результаты исследования показали, что часто то, каким образом расставлены предметы на выставке, может сильно затруднить восприятие: неудобное расположение объектов или отсутствие возможности комфортного обзора экспонатов приводят к тому, что посетитель способен усвоить лишь поверхностную информацию.

На основе полученных данных Гилман сделал вывод о том, насколько необходимо учитывать физические и психологические аспекты восприятия при проектировании экспозиции. Чем комфортнее будут условия взаимодействия с объектами выставки, тем выше будет концентрация внимания, глубже понимание и усвоение материала [4].

Перенасыщенность экспозиций, монотонность подачи материала, сложность текстового сопровождения, и в том числе внешние факторы, такие как шум, голод, разговор людей на отвлеченные темы – приводят к снижению концентрации внимания и утрате интереса [5]. Пока распространяются клиповое мышление и привычки к быстрому потреблению контента, дискомфорт от перечисленных эффектов только усиливается.

Похожие случаи снижения концентрации и утраты интереса можно обнаружить и в цифровой среде. Хотя при работе с онлайн-ресурсами физическое утомление, которое характерно для музейного пространства, чаще всего отсутствует, взаимодействие пользователя с веб-сайтами культурных проектов может похожим образом сопровождаться когнитивной нагрузкой, которая обусловлена специфической организацией информации. А конкретно: перенасыщенность графикой, обилие сложного текстового материала, непонятная навигация и нечеткая иерархия элементов сайта. Все это может вызвать у человека ту самую «музейную усталость».

И сейчас основной целью веб-сайта культурной направленности является заинтересовать пользователя произведениями, которые представляет та или иная культурная организация. Еще с начала 2000-х гг. один из известнейших веб-дизайнеров Джеффри Зельдман продвигал идею о том, что главная задача дизайна – точно выполнять поставленные цели организации или человека. И он продолжает развивать эту концепцию, напомнив о ней в недавней статье от 28 января 2026 года, написанной им для ресурса «A List Apart». Основополагающим тезисом данной публикации выступает утверждение – «“good” – is not a design outcome» («“хорошо” – это не результат дизайна»). Зельдман считает, что в жизни есть вещи, которые можно назвать «хорошими» на основе субъективного мнения, без каких-либо значимых критериев, однако дизайн не бывает «хорошим» или «плохим». Дизайн либо соответствует, либо не соответствует поставленным целям. Более точной формулировкой будет тезис – является ли работа успешной или неуспешной по отношению к этим целям [6].

Именно этого подхода следует придерживаться при разработке веб-сайта. В случае компаний сферы культуры: целями, которые стоят перед сайтом, чаще всего являются привлечение и удержание внимания пользователя, обеспечение доступности сложного культурного контента, формирование имиджа организации, так как все это непосредственно влияет на успешное развитие бизнеса.

Для выявления факторов, влияющих на опыт пользователей при работе с веб-сайтами культурных проектов, а также условий, влияющих на уровень их вовлеченности, в рамках исследования был проведен онлайн-опрос, в котором приняло участие более 60 респондентов.

Полученные данные показывают высокий уровень цифровой вовлеченности аудитории: 57% опрошенных проводят за экраном от 6 до 8 часов в день, а 16% – более 9 часов, как можно увидеть на диаграмме первого вопроса, представленной на рисунке 1; при этом, посещаемость опрошенными сайтов

культурных проектов не такая высокая – 45% посещают редко, 30% – иногда, при необходимости, как представлено в диаграмме на рисунке 2.

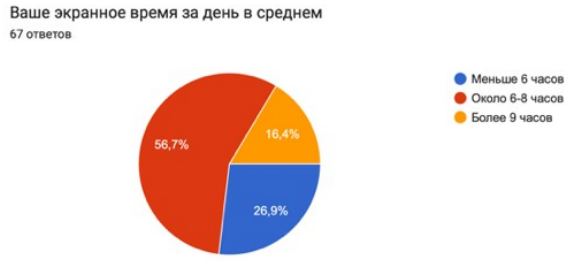


Рис. 1. Диаграмма эмпирического исследования первого вопроса

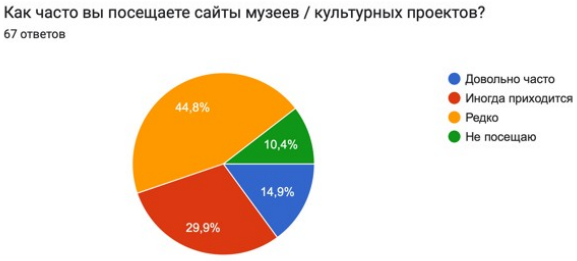


Рис. 2. Диаграмма эмпирического исследования второго вопроса

Важным вопросом было то, где чаще всего опрашиваемые знакомятся с искусством: большинство (58,2%) отмечают, что чаще взаимодействуют с культурным контентом именно в онлайн-среде, тогда как офлайн-форматы выбирают 49% респондентов, что можно увидеть на рисунке 3.

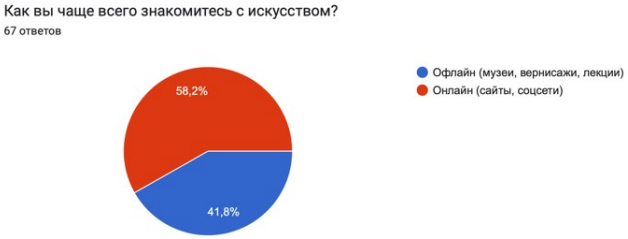


Рис. 3. Диаграмма эмпирического исследования третьего вопроса

Несмотря на редкое посещение веб-сайтов с подобным контентом, половина опрошенных (50,7%) отмечают, что периодически испытывают усталость при длительном взаимодействии с культурными материалами в интернете, и 16,4% сталкиваются с этим регулярно. Это свидетельствует о наличии признаков когнитивной перегрузки, аналогичной феномену «музейной усталости», но проявляющейся в цифровой среде. Диаграмма с результатами четвертого вопроса представлена на рисунке 4.

Рис. 4. Диаграмма эмпирического исследования четвертого вопроса

Анализ факторов, вызывающих отказ от взаимодействия с веб-сайтами, показал, что наибольшее влияние оказывают проблемы, связанные с удобством и структурой интерфейса. Наиболее частыми причинами стали неудобная навигация (48 ответов) и внезапно появляющаяся реклама (44 ответа). Также отмечается устаревшее оформление (41 ответ) и низкокачественные изображения (38 ответов), что действительно может вызвать вопросы у пользователя, интересующегося культурой и искусством, так как содержание и оформление не должны друг с другом спорить. Существенную роль играют и текстовые характеристики: сложный для восприятия текст, нечитабельный шрифт и наличие очевидно сгенерированного искусственным интеллектом контента одинаково отметили 32 респондента. При этом отсутствие интерактивных элементов оказалось наименее значимым фактором – всего 8 ответов, что указывает на вторичную роль интерактивности по сравнению с базовыми принципами удобства и читаемости. Результаты пятого вопроса представлены на рисунке 5.

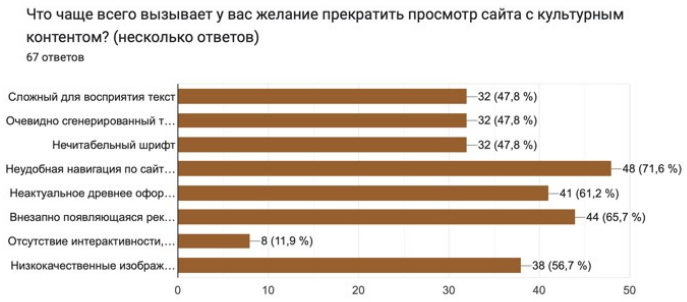


Рис. 5. Диаграмма эмпирического исследования пятого вопроса

Особого внимания заслуживают данные, связанные с восприятием текста, представленные в диаграмме на рисунке 6. Можно увидеть, что 47,8% респондентов отмечают, что не испытывают трудностей при чтении объемных материалов при условии их доступной и понятной подачи в формате публицистических текстов. В то же время почти треть опрошенных (26-27%) все же сталкивается с трудностями концентрации, что подтверждает необходимость особенного подхода к копирайтингу, то есть адаптации сложного текста к современным условиям восприятия.

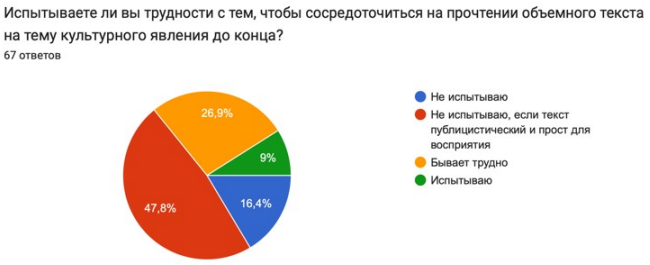


Рис. 6. Диаграмма эмпирического исследования шестого вопроса

При оценке приоритетов в дизайне сайтов культурной направленности мнения респондентов разделились: 55,2% отдали предпочтение функциональности и простоте, тогда как 44,8% выделили визуальную выразительность, что можно увидеть на диаграмме, представленной на рисунке 7. Это свидетельствует о необходимости поиска баланса между удобством и эстетикой, что также некоторые респонденты отмечали лично.

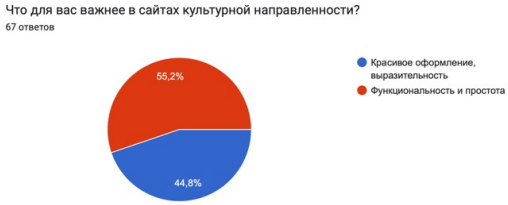


Рис. 7. Диаграмма эмпирического исследования седьмого вопроса

Отношение к интерактивным элементам в целом можно назвать положительным: 40,3% респондентов считают, что они способствуют вовлечению, еще 46,3% отмечают их ситуативную пользу. Лишь незначительная часть опрошенных воспринимает интерактивность как отвлекающий или раздражающий фактор (13% в сумме), что указывает на потенциал ее использования при условии умеренности и уместности. Результаты восьмого вопроса представлены в диаграмме на рисунке 8.

Рис. 8. Диаграмма эмпирического исследования восьмого вопроса

Анализ открытых ответов (в последнем вопросе «Что делает сайт культурного проекта для вас наиболее приятным?» проведенного опроса) позволил выявить ключевые характеристики, формирующие положительный пользовательский опыт. Наиболее часто респонденты упоминали удобную и понятную навигацию, визуальную чистоту и целостность, качественный визуальный контент. Отмечалось также то, что сейчас особенно ценится не сгенерированные текст или изображения, а контент, созданный реальным человеком. Данная позиция демонстрирует уважительное отношение проекта к своей деятельности и аудитории. Некоторые пользователи подвергают критике излишне усложненные описания художественных произведений, что также свидетельствует о необходимости адаптации текста для комфортного восприятия информации, обладающей определенной спецификой. Кроме того, немаловажным замечанием является отсутствие адаптации некоторых веб-сайтов под мобильные устройства, так как многие пользователи чаще заходят в браузер именно с телефона. Отдельно отмечалась важность баланса между простотой и выразительностью, а также необходимость избегать перегруженности и избыточных эффектов.

Полученные в ходе опроса результаты подтверждают возможность возникновения у пользователей ощущения «музейной усталости» и снижения концентрации внимания при работе с контентом какого-либо культурного проекта, а также доказывают, что ключевыми факторами, влияющими на восприятие культурного содержания в цифровой среде, являются удобство интерфейса, доступность текста и умеренность визуальных и интерактивных решений.

Полученные результаты могут быть применены как в цифровых проектах, так и в офлайн-музейной среде при разработке экспозиций. Несмотря на различия форматов, обе среды опираются на схожие когнитивные механизмы, поэтому можно сказать, что выявленные закономерности по большей части являются универсальными. В веб-дизайне при проектировании сайтов для культурных проектов стоит сосредоточить внимание на его функциональности, то есть на удобной и понятной навигации, персонализации контента, разбавлении текстовых блоков аналоговыми источниками информации (например, аудио или видео), создании процесса выполнения целевого действия удобным и понятным пользователю (например, покупку билета). Важно найти баланс между функциональностью и дизайном сайта, остановиться на актуальных и минималистичных решениях, использовать высококачественную графику и изображения, а также качественную графику для UI-элементов. Учитывая высокую расположенность пользователей к интерактивности сайта, которая большинству помогает вовлечься в контекст, следует использовать как минимум базовые эффекты анимации, которые не будут противоречить интерфейсу и отвлекать внимание. Необходимо также уделить внимание качеству и адаптированности копирайта. В контексте офлайн-мероприятий результаты исследования могут быть применены при проектировании экспозиций: например, при решении особенной организации маршрутов движения посетителей, размещении экспонатов, разработке текстового персонализированного сопровождения и использовании мультимедийных элементов.

Вышеперечисленные принципы, направленные на снижение когнитивного перегруза, повышение доступности информации и поддержание интереса, становятся актуальными и делают взаимодействие пользователя с контентом культурных проектов более комфортным и эффективным.

Научный руководитель: доцент кафедры рекламы СПбГУПТД, кандидат социологических наук Шевердяев А.В.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Advertising Department of St. Petersburg State University of Industrial and Technical Sciences, Candidate of Sociological Sciences Sheverdiaev A.V.

Список литературы

1. *Ляшенко Е.С.* К вопросу об изучении веб-дизайна в культурологии // Наука и современность. 2010. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-izuchenii-veb-dizayna-v-kulturologii/viewer (дата обращения: 03.04.2026).

2. *Петракова Г.* «Брейнрот»: какой контент портит мозг и что предпринять // РБК. Качество жизни. 2025. URL: https://style.rbc.ru/soul/6800ea349a79475d68f0006d (дата обращения: 03.04.2026).
3. *Максименко А.А., Дейнека О.С., Мортикова И.А.* Инфодемический думскроллинг и психологическое благополучие россиян // Общество: социология, психология, педагогика. 2022. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/infodemicheskiy-dumskrolling-i-psihologicheskoe-blagopoluchie-rossiyan/viewer (дата обращения: 03.04.2026).
4. *Gilman B.I.* Museum Fatigue // The Scientific Monthly. 1916. P. 62-74.
5. *Стрелкова А.* Музейная усталость: что делать, чтобы встреча с прекрасным не стала испытанием // Forbes. 2026. URL: https://www.forbes.ru/young/557330-muzejnaa-ustalost-cto-delat-ctoby-vstreca-s-prekrasnym-ne-stala-ispytaniem (дата обращения: 03.04.2026).
6. *Dauer J.* “Successful” or “Unsuccessful”: the Post-“Good Design” Vocabulary // A List Apart. 2026. URL: https://alistapart.com/blog/post/successful-or-unsuccessful-the-post-good-design-vocabulary/ (дата обращения: 03.04.2026).

References

1. Lyashenko E.S. *K voprosu ob izuchenii veb-dizayna v kulturologii* [On the study of web design in cultural studies]. Nauka i sovremennost. 2010. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-izuchenii-veb-dizayna-v-kulturologii/viewer (date accessed: 03.04.2026).
2. Petrakova G. *«Breynrot»: kakoy kontent portit mozg i chto predprinyat* [“Brainrot”: what content damages the brain and what to do]. RBK. Kachestvo zhizni. 2025. URL: https://style.rbc.ru/soul/6800ea349a79475d68f0006d (date accessed: 03.04.2026).
3. Maksimenko A.A., Deyneka O.S., Mortikova I.A. *Infodemicheskiy dumskrolling i psikhologicheskoe blagopoluchie rossiyan* [Infodemic doomscrolling and psychological well-being of Russians]. Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika. 2022. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/infodemicheskiy-dumskrolling-i-psihologicheskoe-blagopoluchie-rossiyan/viewer (date accessed: 03.04.2026).
4. Gilman B.I. *Museum Fatigue*. The Scientific Monthly. 1916. P. 62-74.
5. Strelkova A. *Muzeynaya ustalost: chto delat, chtoby vstrecha s prekrasnym ne stala ispytaniem* [Museum fatigue: how to prevent art from becoming exhausting]. Forbes. 2026. URL: https://www.forbes.ru/young/557330-muzejnaa-ustalost-cto-delat-ctoby-vstreca-s-prekrasnym-ne-stala-ispytaniem (date accessed: 03.04.2026).
6. *Dauer J.* “Successful” or “Unsuccessful”: the Post-“Good Design” Vocabulary // A List Apart. 2026. URL: https://alistapart.com/blog/post/successful-or-unsuccessful-the-post-good-design-vocabulary/ (date accessed: 03.04.2026).

УДК 791.43-2:7.045

И.А. Вовкотруб

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ВИЗУАЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ОБРАЗА ВЕДЬМЫ В АНИМАЦИИ

© И.А. Вовкотруб, 2026

Аннотация: в данной статье рассматривается, как менялся визуальный образ ведьм на примере разных анимационных проектов, что именно повлияло на изменения и как это отражается в культуре нашего общества.
Ключевые слова: ведьма, образ, визуальная метафора, анимация, женский образ, колдовство, готика, силы добра и зла.

I.A. Vovkotrub

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

THE VISUAL EVOLUTION OF THE WITCH IN ANIMATION

Abstract: This article examines how the visual image of witches has changed in various animation projects, what factors have influenced these changes, and how they are reflected in our society's culture.
Keywords: witch, image, visual metaphor, animation, female image, witchcraft, gothic, forces of good and evil.

Образ ведьмы — один из самых древних, противоречивых и визуально изменчивых архетипов в мировой культуре. На протяжении всей истории человечества этот образ претерпевал кардинальные трансформации: от пугающей лесной старухи из средневековых сказок, наводящей ужас на детей и взрослых, до обаятельной девочки-волшебницы, живущей по соседству и решающей проблемы с помощью магии, словно это обычное домашнее дело. Этот путь длиною в столетия вместил в себя эпохи готики, романтического увлечения мистикой, феминистского переосмысления и полного очеловечивания магического женского образа [1].

Анимация, как искусство, способное оживлять любые фантазии человека, стала идеальной средой для этой эволюции. Именно в мультипликации образ ведьмы получил возможность меняться наиболее свободно и радикально, наглядно показывая, как на протяжении десятилетий трансформировалось восприятие магии, женской силы и роли женщины в обществе. Если в литературе мы лишь читаем о внешности персонажа, то анимация позволяет создавать любой визуальный образ: от гиперболизированного уродства, призванного вызывать страх, до мягких округлых форм, рождающих симпатию и доверие. Визуальный язык мультипликации — форма, линии, цвет, динамика движения — служит ключом к мгновенному считыванию сути персонажа. Зрителю не нужно долго знакомиться с ведьмой: ее внешность сразу рассказывает её историю, моральную природу и даже социальный статус.

Эволюция образа ведьмы в анимации отражает не только смену художественных стилей и технологических возможностей, но и глубинные изменения в культуре общества. Здесь можно увидеть переоценку понятий «добра» и «зла», а также растущее стремление культуры к сложным, неоднозначным персонажам, которые не укладываются в простую классификацию «героиня — злодейка». То, как менялась ведьма на экране, напрямую говорит о том, как менялось общество и его отношение к женской силе, мудрости, независимости и свободе.

В данной работе мы рассмотрим визуальные изменения этого образа на примере ключевых архетипов, проследив путь от архетипа «старой колдуньи» до современных, максимально очеловеченных воплощений. Выделенные архетипы не являются строго хронологическими этапами, сменяющими друг друга, — скорее, они представляют собой сосуществующие в культуре модели, каждая из которых доминировала в определенный период, но продолжает использоваться и сегодня в зависимости от художественных задач.

Еще с древних времен ведьмы ассоциировались с нечистой силой, дьявольщиной, предвестниками зла. В мультипликации изначально этих персонажей изображали визуально отталкивающими. Эта традиция появилась благодаря сказкам, где ведьмы выглядели как злобные «старухи», а также к средневековой иконографии, запечатлевшей образ пособницы дьявола. Особое значение здесь имеет

«Молот ведьм» — трактат Генриха Крамера и Якоба Шпренгера, который на столетия сформировал европейское представление о ведьме как о существе, чья внешняя уродливость прямо свидетельствует о порочности и связи с дьяволом. Этот трактат закрепил в народном сознании связь между женской старостью, уродством и колдовской силой.

Ведьма-карга является мощным архетипом неограниченной женской власти, но власти разрушительной. Мрачная и безобразная, она живет уединенно и независимо, хихикает над несчастьями людей. Она владеет темной стороной природы, и ее часто можно видеть летящей высоко над миром. Злая ведьма не имеет других отношений с человеческим обществом, кроме похищения детей и обращения людей в рабство. В 1910–1920-х облик ведьмы был обрисован нечетко, зачастую его просто переносили из книг на экран, а основой служили легенды и «Молот ведьм» [2]

Один из ярких примеров — это злая королева в обличье старухи из мультфильма «Белоснежка и семь гномов» (1937г.). Её образ намеренно гиперболизирован: горбатая фигура, острый крючковатый нос с бородавкой, седые волосы, выпученные глаза. Все эти характеристики призваны вызвать у зрителя мгновенное отторжение и страх. Интересно, что сам переход от прекрасной королевы к уродливой ведьме визуализирует средневековую идею о том, что зло неизбежно обезображивает внешность. Создавая первые наброски Королевы и Ведьмы из "Белоснежки", Джо Грант знал, как вдохнуть нужное количество зла в образ этих персонажей. Утвержденный дизайн героинь несильно отличается от концепта, что является редкостью в производстве мультфильмов, а обилие черного во внешнем виде до сих пор восхищает многих аниматоров [3]. Этот образ стал архетипическим для всех последующих «злых ведьм» в западной анимации на десятилетия вперед.

С этой ролью так же справилась Ведьма Хейзел из серии мультфильмов и телешоу Warner Bros. «Looney Tunes» и «Merrie Melodies» (дебют в 1954 году). Это тоже архетип ведьмы-«старухи», которая изготавливает зелья и колдует. Её фигура визуально отталкивающая: зеленая кожа, ставшая позже клише для ведьм в западной анимации, жуткая улыбка с выпирающим зубом, длинные пальцы с неухоженными ногтями, выпуклые черты лица. В отличие от диснеевской ведьмы, Хейзел — персонаж комический, однако её образ строится именно на гиперболизации отталкивающих черт.

Еще один пример из советской мультипликации: ведьма Клоанца из мультфильма «Ореховый прутик» (1955г.). Образ Клоанцы связан с молдавско-румынской национальной мифологией. Она способна летать по воздуху, властвовать над животным и растительным миром [4]. В мультфильме Клоанца похищает мальчика ради утоления голода. Визуально она выглядит отталкивающе: длинный крючковатый нос, выпирающий подбородок, морщины, круги под глазами, а взгляд полон бесовщины. Советские художники, в отличие от диснеевских, часто добавляли элементам образа фольклорную достоверность, делая акцент на «бытовом» уродстве, близком к крестьянским суевериям.

Таким образом, на раннем этапе ведьм видели исключительно как жутких старух, вселяющих ужас и неприязнь одним своим внешним видом. Их уродливость служила моральным маркером: внешнее безобразие сигнализировало о внутренней порочности.

Со временем образ ведьмы от «старухи» перешел к более эстетичному и даже притягательному виду. Ведьмы так же являлись олицетворением зла, но их визуал был вдохновлён готической эпохой— теперь они представали в виде роскошной, властной дамы. Образ становится намного глубже, а мотивация — четче. Этот переход связан с романтическим культом «зла» и «демонического», который получил распространение в европейской культуре XIX века.

Один из самых ярких примеров — Малефисента из мультфильма «Спящая красавица» (1959, студия Walt Disney). Колдунья предстает перед зрителем как высокая, элегантная, статусная фигура. В ее образе по-прежнему присутствует эстетика темного колдовства: длинные острые рога, как символ власти и дьявольской природы, заостренные углы как в чертах лица, так и в одежде и даже ногтях, бледная кожа, цветовая гамма одежды в черных и ядовито-фиолетовых тонах, ярко-желтые глаза, вызывающие мистический ужас. Художник специально создавал для неё графичный, угловатый дизайн, противопоставленный округлым, мягким формам принцессы Авроры. Интересно, что анимация Малефисенты была выполнена с использованием техники ротоскопирования с живой актрисы Элинор Одли, что придало её движениям неестественную, гипнотическую плавность [5]. Эти детали формируют не просто образ злой ведьмы, они показывают её могущество, демоническую силу и аристократическое превосходство.

Еще один пример такого архетипа можно рассмотреть в мультфильме «Дикие лебеди» (СССР, 1962г.). Там ведьма — злая королева. Новая жена короля предстает как надменная, холодная и зловещая фигура. Она обладает темной магией, благодаря которой превращает братьев главной героини в лебедей. Её образ строится на контрасте: она является в замке как царственная особа, но её суть — злая колдунья. Визуально её дизайн (острые черты лица, тяжелый взгляд, статичная величественная поза) отражает ледяную отстраненность героини и её мистическое могущество. В отличие от Малефисенты, советская злая королева лишена демонической эстетики — её сила более «человечна», но от этого не менее пугающая. Это пример восточноевропейского взгляда на архетип «роковой ведьмы», где акцент сделан на

губительной, подавляющей силе.

Комбинация злой мачехи и хитрой ведьмы создала архетип элегантной ведьмы, который прочно закрепился в медиакультуре. Этот архетип интересен тем, что он уже не вызывает чистого отвращения, как карга, а порождает смешанные чувства: ужас, смешанный с восхищением перед мощью и красотой.

Следующий архетип можно охарактеризовать как «девочка-волшебница». Этот архетип — настоящая революция в образе ведьмы. Вместо злобной колдуньи на экране появляется обычная девочка, которая занимается решением повседневных проблем. Образ такой колдуньи строится на детской непосредственности, доброте и желании всем помочь. Здесь магия перестает быть проклятием или орудием зла, превращаясь в метафору взросления, ответственности и внутренней силы.

Одним из первых и ключевых примеров этого образа можно назвать Салли из аниме «Ведьма Салли» (1966г.). Салли — принцесса Волшебного королевства, которая спускается на Землю, чтобы подружиться с обычными школьницами. Она добра, отзывчива и использует магию, чтобы помогать, а не вредить. Именно с нее начался жанр махо-сёдзё, и она задала канон: милая внешность, добрые глаза, аккуратно уложенные волосы, милые наряды, а вместо острых углов наоборот приходят более круглые и аккуратные формы. Жанр махо-сёдзё стал важным пространством для исследования темы женской силы в японской культуре, причем сила эта часто оказывается неразрывно связана с ответственностью и самопожертвованием [6].

Еще один яркий пример данного архетипа в западной анимации — мультсериал «Чародейки» (2004–2006гг.). Героини выглядят совершенно обычно и все по-разному: разная длина волос, цвет глаз, рост, черты лица, повседневная одежда вместо остроконечных шляп и мантий. При этом они владеют магическими способностями и используют их для защиты себя и близких. Здесь образ ведьмы становится максимально приближен к зрительницам мультфильма, чтобы они могли лучше прочувствовать персонажей и ассоциировать себя с ними. Визуальный язык делает акцент не на магической природе, а на подростковой идентичности: главные конфликты сериала связаны не с противостоянием злу (хотя и оно присутствует), а с дружбой, первой любовью и принятием себя.

Этот архетип знаменует важный сдвиг: ведьма становится частью общества, а магия — метафорой внутреннего потенциала, который есть у каждой девочки.

Еще один уникальный архетип, который можно выделить, — это «ведьма-соседка». Это облик ведьмы, которая живет рядом с обычными людьми, показывая, что волшебство может быть совсем рядом, вписано в обыденность. Они решают повседневные проблемы, применяя магические способности, и их образы часто лишены героического пафоса. В отличие от архетипа «девочки-волшебницы», где магия часто связана с эпическими битвами и спасением мира, «ведьма-соседка» использует колдовство для решения бытовых задач: приготовить обед, найти потерянную вещь, поладить с соседями.

Такой пример можно увидеть во французском мультсериале «Зук» (2021г.). Главная героиня — маленькая ведьмочка, живущая вместе со своими родителями-колдунами. Она посещает Школу магии и мечтает помогать другим своим колдовством, но каждый раз случаются комичные ситуации, противоречащие добрым намерениям. Сама Зук выглядит мило и непоседливо: круглое лицо с большими глазами, огромная шляпа, растрепанные зеленые волосы, будто она только что летела на метле. Это образ не героини, а ребенка-соседа, с которым происходят забавные магические недоразумения. Французская анимационная школа, в отличие от американской и японской, часто делает акцент на бытовом юморе и мягкой иронии, что идеально подходит для этого архетипа.

Образ таких ведьм может быть достаточно карикатурным, но при этом лишенным злобы. Например, в «The Looney Tunes Show» (2011–2014гг.) появляется колдунья Witch Hazel. Она любящая мать гигантского волосатого монстра и пытается помочь ему завести друзей с помощью главных героев. Делает она это с помощью угроз, но не из-за того, что она злодейка, а потому что беспокоится о сыне. Выглядит она достаточно забавно: маленький рост, круглый силуэт, ярко-зеленая кожа, слегка растрепанные волосы, большой нос, яркие эмоции. Здесь интересно то, что визуальные атрибуты «страшной ведьмы», как например зеленая кожа и большой нос, сохраняются, но переосмысляются: они становятся не маркерами зла, а маркерами комической индивидуальности [7].

Этот архетип — уже не злодей и не герой. Это живой персонаж со своими «заморочками», погруженный в решение бытовых дел, и все это подается с юмором. «Ведьма-соседка» окончательно нормализует магию, делая её частью повседневного опыта, а не исключительным даром избранных.

Последний тип, который хочется выделить, так как он не менее важен для понимания итоговой точки эволюции, — это архетип «ведьмы-феи». Здесь ведьма полностью отходит от вида злой колдуньи. Теперь это добрая волшебница, которая помогает героям с помощью своих магических способностей и знаний. Происходит возврат к архаичному, но позитивному смыслу слова «ведьма» — «ведающая», то есть знающая. В древних культурах фигура женщины-целительницы, повитухи, хранительницы знаний о травах и природе пользовалась уважением, и лишь с приходом христианства и охотой на ведьм этот образ был демонизирован.

Пример архетипа можно рассмотреть в мультфильме «Приключения в Изумрудном городе:

Принцесса Озма» (2000г.). Фея Глинда — взрослая мудрая колдунья. Она добрая, справедливая, могущественная, с сильным характером, но при этом может быть строгой. У нее аккуратно убранная прическа, элегантная шляпка, её пышное, струящееся платье выполнено в нежных оттенках розового, что визуально считывается как символ доброты, женственности, тепла и заботы. В отличие от темных, насыщенных, «ядовитых» цветов злых колдуний, палитра Глинды легкая и воздушная. Силуэт строится из мягких линий, из-за чего героиня располагает к себе не только героев истории, но и зрителей [8]. В ее образе окончательно стираются все негативные черты, веками накапливавшиеся вокруг слова «ведьма». Она — идеальная «фея-крестная», правительница и хранительница, доказывающая, что магическая сила может быть не пугающей, а спасительной и животворящей. Особенно важно, что этот архетип часто связан с природой, целительством и защитой жизни, возвращая ведьме её дохристианские, позитивные функции.

Таким образом, визуальная эволюция образа ведьмы в анимации — это путь от однозначного воплощения зла и страха перед темной силы к полному очеловечиванию в образе доброй феи. Важно отметить, что каждый новый архетип не отменял предыдущий и не делал его устаревшим. Наоборот, все они продолжают сосуществовать в современной анимации, дополняя и обогащая общую палитру. Зритель может одновременно встретить на экране и классическую страшную каргу из народной сказаний, и элегантную злодейку в готическом стиле, и милую девочку-волшебницу, и забавную соседку со своим характером, и мудрую фею-наставницу. Это многообразие делает облик героинь одним из самых сложных, многогранных и визуально богатых в истории анимационного искусства и медиакультуры в целом.

Эволюция ведьмы на экране — это отражение изменение человеческого мышления: от средневекового страха перед непознанным через романтизацию темных сил к принятию сложности, неоднозначности и к признанию того, что магия работает как метафора силы, мудрости и таланта может быть неотъемлемой и прекрасной частью нашего мира, живущей по соседству, в соседней школе или даже в нашем собственном сердце

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Witch Archetype. — Текст : электронный // knowyourarchetypes.com : [сайт]. — URL: https://knowyourarchetypes.com/witch-archetype/ (дата обращения: 02.03.2026).
2. Ведьмы в кино : эволюция образа [Электронный ресурс] // Кинорепортер. — 2023. — 15 окт. — URL: https://kinoreporter.ru/vedmy-v-kino/amp/ (дата обращения: 02.03.2026).
3. Белоснежка и семь гномов: ранние наброски ведьмы/королевы. — Текст : электронный // liveinternet.ru : [сайт]. — URL: https://www.liveinternet.ru/community/1019203/post358730312/ (дата обращения: 02.03.2026).
4. Румынская мифология : электронный // nasledie.digital : [сайт]. — URL: https://nasledie.digital/articles/rumynskaya-mifologiya/ (дата обращения: 27.03.2026).
5. 10 известных прототипов героев мультфильмов. — Текст : электронный // vk.com : [сайт]. — URL: https://vk.com/@-170712958-10-izvestnyh-prototipov-geroev-multfilmov (дата обращения: 02.03.2026).
6. Нейпир, С. От «Акиры» до «Ходячего замка». Как японская анимация перевернула мировой кинематограф / С. Нейпир. — : Бомбора, 2022. — 464 с. — Текст : непосредственный.
7. Witch Hazel : электронный // looneytunes.fandom.com : [сайт]. — URL: https://cartoonwiki.toonsmag.org/wiki/Witch_Hazel_(Looney_Tunes) (дата обращения: 02.03.2026).
8. Добрая волшебница Глинда : электронный // ru.ruwiki.ru : [сайт]. — URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/……_……_…… (дата обращения: 02.03.2026).

References

1. Witch Archetype. — Text : electronic // knowyourarchetypes.com : [website]. — URL: https://knowyourarchetypes.com/witch-archetype/ (accessed on March 2, 2026).
2. Ved’mi v kino evolutcia obraza [Electronic resource] // Kinoreporter. — 2023. — October 15. — URL: https://kinoreporter.ru/vedmy-v-kino/amp/ [Witches in Cinema: The Evolution of the Character] (accessed on March 2, 2026).
3. Belosneshka i sem’ gnomov: rannie nabroski ved’mi/korolevi. — Text : electronic // liveinternet.ru : [website]. — URL: https://www.liveinternet.ru/community/1019203/post358730312/ [Snow White and the Seven Dwarfs: Early Sketches of the Witch/Queen] (accessed: 02.03.2026).
4. Ruminskaya mifologiya : electronic // nasledie.digital : [website]. — URL: https://nasledie.digital/articles/rumynskaya-mifologiya/ [Romanian Mythology] (accessed: 27.03.2026).

5. 10 izvestnih prototipov geroev multfilmov. — Text: electronic // vk.com : [website]. — URL: https://vk.com/@-170712958-10-izvestnyh-prototipov-geroev-multfilmov [10 famous cartoon characters] (accessed: 02.03.2026).
6. Napier, S. Ot “Akiri” do “Hodyachego zamka”. Kak yaponskaya animatciya perevernula mirovoy kinematograf [From "Akira" to "The Walking Castle". How Japanese Animation Revolutionized Global Cinema] / S. Napier. — : Bombora, 2022. — 464 p. — Text : direct (in Rus).
7. Witch Hazel : electronic // looneytunes.fandom.com : [website]. — URL: https://cartoonwiki.toonsmag.org/wiki/Witch_Hazel_(Looney_Tunes) (accessed: 02.03.2026).
8. Dobraya volshebnitca Glinda : electronic // ru.ruwiki.ru : [website]. — URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/The_Good_Witch_Glinda [The Good Witch Glinda] (accessed: 02.03.2026).

УДК 7.067

М.А. Гончаренко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ЗВУКОВОЙ ДИЗАЙН И ВИЗУАЛЬНЫЕ МЕТАФОРЫ В ВИДЕОИГРАХ

© М.А. Гончаренко 2026

Аннотация: в данной статье рассматриваются звуковой дизайн и визуальные метафоры в видеоиграх и их влияние на восприятие и эмоциональное состояние игрока.
Ключевые слова: компьютерные игры, видеоигры, звуковой дизайн, визуальная метафора, аудиовизуальные эффекты, эмоциональное восприятие, нарратив, мультисенсорная интеграция.

M.A. Goncharenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SOUND DESIGN AND VISUAL METAPHORS IN GAMES

Abstract: this article explores the use of sound design and visual metaphors in video games and their impact on player perception and emotional state.
Keywords: computer games, video games, sound design, visual metaphor, audiovisual effects, emotional perception, narrative, and multisensory integration.

Игра представляет собой мультимодальную среду, в которой звуковые и визуальные системы взаимодействуют для создания реального опыта игрока. Звук даёт временные и эмоциональные сигналы (ожидание, угроза, вознаграждение), а визуальные элементы обеспечивают семантический контекст и пространственные возможности. Вместе они образуют единый язык восприятия, который влияет на внимание, эмоции и действия игрока [1].

Актуальность данной темы обусловлена стремительным развитием индустрии видеоигр и возрастанием требований к качеству пользовательского опыта. Звуковой дизайн и визуальные метафоры являются важными средствами передачи атмосферы и смысла, усиливая погружение игрока. В условиях технологического прогресса (VR, AR, пространственное аудио) их исследование приобретает особую значимость для создания выразительного интерактивного контента.

Значимым научным исследованием, обосновавшим фундаментальную сущность игры, является трактат Йохана Хёйзинги «Homoludens» – «Человек играющий» (лат.). Й. Хёйзинга рассматривает игру сквозь призму «свободного действия» как некую произвольную связь воображения и рассудка, которые совместно создают субъективную реальность [2].

В игровом дизайне звук – это не просто фон, а элемент, формирующий чувства игрока и взаимодействие этих чувств. Звук используется в разных целях, где каждая играет свою неотъемлемую роль в создании единой атмосферы. Исследователи звукового дизайна в сфере компьютерных игр выделяют, как правило, пять основных категорий звуков в играх.

Первой категорией звука, рассматриваемой в данном исследовании, являются синхронные шумы (foley) – звуки, запись которых осуществляется для озвучки соответствующих действий в игре. Занимательным фактом можно считать то, что вовсе необязательно выполнять в реальной жизни то же самое действие, чтобы получить нужный звук. Например, саунд-дизайнер игры «The Last of Us Part II» (2020) Джесси Джеймс Гарсия разработал целую закономерность, чтобы записать звук бьющегося стекла и при этом вызвать необходимый эффект. Сначала раздаётся шокирующий начальный удар, в котором сливаются хруст стекла и короткий электрический разряд. Затем следует громкий треск, создающий ощущение непредсказуемости. Мощный, низкий глухой удар, следующий за ним, заставляет ощутить всю тяжесть происходящего. Завершает всё это звук падающих на землю осколков, который служит мощным напоминанием о том, что у каждого действия есть последствия. При создании звука разбивающегося автомобильного стекла Гарсия стремился вызвать страх и ощущение ловушки, поэтому он добавил элемент небольшого взрыва, чтобы внезапным и резким звуком застать пользователя врасплох.

видеоигры «The Last of Us Part II» (Рис. 1).

Рис. 1. Звук бьющегося стекла в игре «The Last of Us Part II»

Второй категорией звуков в играх являются недиегетические сигналы (SFX) – это звуковые эффекты явлений, которых не существует в реальности, за пределами игрового мира. Недиегетический фактор – это внешний к изображаемому вымышленному миру фактор, который воспринимается только зрителем. Таким образом, недиегетическими сигналами можно считать, например, разнообразные звуки интерфейса, уведомлений или звук, появляющийся во время парирования в игре «Dark Souls» (2011) [3].

Значительную роль в создании звукового дизайна играет музыка. Главная задача музыки в видеоиграх – передать эмоциональное состояние и задать определённое настроение. В играх саундтрек может быть линейным и адаптивным. В первом случае музыка играет так, как она была задумана автором. Во втором всё зависит от контекста и действий, происходящих в игре. К примеру, композитор игры «Untitled Goose Game» (2019) Дэн Голдинг использовал адаптивную музыку для передачи уникального «мышления» гуся. Музыкальное сопровождение чутко реагирует на действия персонажа: оно замедляется и затихает, когда гусь крадётся, и становится живым и быстрым в моменты активности.

Голосовая озвучка является ещё одной важной категорией звуков в играх. В интерактивных медиа она служит основным каналом передачи информации через диалоги. Звуки, издаваемые персонажем во время действий, усиливают эмоциональное восприятие и помогают игроку сопереживать герою.

Заключительной категорией звуков в играх является эмбиенс. Это зацикленные звуковые дорожки, формирующие атмосферу. Такие композиции, как правило, начинаются и заканчиваются незаметно. Конец фоновой звуковой дорожки плавно переходит в начало так, чтобы создать у игрока ощущение непрерывности и полного погружения. Эмпирические исследования подтверждают, что звуковое сопровождение играет ключевую роль в создании эффекта присутствия. Оно усиливает эмоциональную вовлечённость игроков и ощущение пребывания в виртуальном пространстве. Важно учитывать, что каждый звук должен иметь свою степень значимости. Фоновые звуки, к примеру, не должны заглушать крик врага, готовящегося к нападению.

В игровом мире звуки нужны не только для игрока, но и для противников, управляемых искусственным интеллектом. Для адекватного восприятия звука искусственный интеллект должен учитывать особенности игровой среды. В игре «Splinter Cell: Blacklist» (2013) реализована система «TEAS» (Tactical Environment Awareness System), которая предоставляет противникам информацию об окружении и симулирует распространение звука. Благодаря знанию геометрии локации, враги могут предсказывать, как звук достигнет их, и реагировать на него. Эта реакция определяется двумя ключевыми параметрами: расстоянием до источника звука и его приоритетом. Чем дальше источник, тем меньше вероятность, что звук будет услышан. Приоритет же определяет, на какой звук враг обратит внимание в первую очередь, игнорируя менее значительные шумы. Функционирование данной системы показано на примере схемы расстояния до источника звука в одном и в другом помещении в игре (Рис. 2).

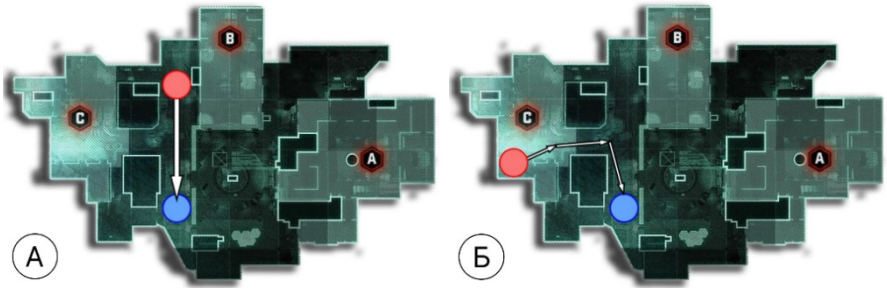


Рис. 2. Расстояние до источника звука, если он находится
А) в одном помещении и Б) в другом помещении

В современном игровом дизайне визуальные метафоры – это мощный инструмент, который помогает выразить последствия решений, принимаемых игроком. Они играют важную роль в создании эмоционального контакта между игроком и игровым миром, а также в глубоком понимании результатов действий, которые игрок совершает [4].

Ярким примером является игра «Disco Elysium» (2019). Визуальный стиль игры отражает внутренний мир главного героя. Приглушённые цвета, импрессионистическая графика и размытость изображений передают его неустойчивую память и неопределённую личность, что является центральным элементом сюжета. Визуальные метафоры здесь не просто эстетика, а скорее подсказки, заставляющие игрока сомневаться в том, что он видит. Вкупе с атмосферным звуком, который включает в себя навязчивые внутренние голоса, эти визуальные элементы создают метафору когнитивного диссонанса. Даже обложка игры отражает её уникальный художественный стиль, где экспрессивная графика выступает визуальной метафорой фрагментированного и нестабильного состояния сознания главного героя (Рис. 3).

Рис. 3. Обложка игры «Disco Elysium»

Игра «Limbo» (2010) отличается от других своим минималистичным чёрно-белым стилем, который служит визуальным выражением хрупкости и неопределённости бытия. Строгая эстетика силуэтов лишает окружение конкретики, превращая его в абстрактный психологический мир. Угрозы, появляющиеся из темноты, символизируют страх, неуверенность и детские тревоги. В сочетании с редким, низкочастотным звуковым оформлением, состоящим из фоновых шумов и внезапных акцентов, эти визуальные метафоры создают цельное ощущение напряжения и предчувствия беды.

Видеоигры зачастую прибегают к символизму, чтобы донести до игрока смысл происходящего. Так, в «The Walking Dead: The Game» (2012) последствия выбора игрока проявляются в изменениях окружающей среды и внешности персонажей. Мрачные, тусклые и разрушенные локации визуально подчеркивают негативные результаты решений, вызывая у игрока соответствующие эмоции.

Аналогично, в игре «Life is Strange» (2015) искажения времени и пространства отражают влияние поступков героини: спасение персонажа может привести к расцвету мира, тогда как провал – к его упадку. Эти динамичные визуальные трансформации делают игровой мир более отзывчивым к действиям игрока. Кроме того, визуальные метафоры служат для поощрения или наказания. Успешные действия могут сопровождаться яркими эффектами, такими как вспышки света или улучшение детализации, в то время как ошибки могут быть отмечены затемнением экрана, символизирующим неудачу.

Исходя из сказанного выше, можно сделать вывод, что визуальные метафоры нужны не только для украшения игрового процесса, но и для погружения в состояние героя и отражения последствий выбора игрока. Данные примеры демонстрируют, как визуальные метафоры могут углубить сюжет и усилить выразительность звукового сопровождения. Придавая символическое значение как зрительным, так и слуховым элементам, они используют мультисенсорную метафору как мощный инструмент для создания игрового мира и повествования.

В данной статье предлагается обратиться к эмпирическим исследованиям в области изучения игр для того, чтобы понять, как аудиовизуальный дизайн влияет на восприятие, поведение и эмоциональный опыт игроков. В рамках исследований аудиовизуального восприятия в видеоиграх особое внимание уделяется интермодальному взаимодействию сенсорных каналов. Синестезия в видеоиграх усиливает восприятие за счёт объединения звука, изображения и других сенсорных элементов в единый опыт. Например, звуки могут «окрашивать» пространство, визуальные элементы – передавать ритм и движение, а интерфейс – усиливать ощущение погружения, создавая эффект смешения чувств. Данный подход не только способствует углублённому погружению игрока в виртуальную среду, но и позволяет использовать аудиовизуальные образы в качестве метафор для репрезентации внутреннего состояния персонажа или общей атмосферы. В современной психологии и нейронауке чаще используется более широкое понятие – мультисенсорная интеграция, объединение разных типов ощущений в единый образ восприятия

Мультисенсорная интеграция бывает разных видов. Одним из них как раз является синестезия [5].

В играх ключевую роль играет то, как игроки воспринимают мир, предугадывают события и реагируют на происходящее. В отличие от других форм медиа, игры требуют постоянного анализа и прогнозирования, поэтому мультисенсорный дизайн становится мощным инструментом для формирования как восприятия, так и эмоциональных реакций. Игроки строят свои ожидания на основе усвоенных закономерностей. Звуки предвещают действия, визуальные сигналы предупреждают об опасностях, а сочетание аудио и видео готовит к определенным исходам. Когда игра соответствует этим ожиданиям (например, угрожающий образ сопровождается напряжённым звуком), возникает эффект плавного восприятия. Нарушение же этих ожиданий может вызвать неуверенность, страх или удивление.

Игра «Inside» (2016) является знаковым примером формирования ожиданий. Её приглушённая графика и минималистичный звук создают атмосферу неопределённости. Игроки напряжённо вглядываются в мелкие детали и прислушиваются к едва различимым звукам, пытаясь понять происходящее. Нехватка информации обостряет их внимание, поэтому внезапные события, вроде резкого звука или появления врага, вызывают сильные эмоции. В «Inside» мультисенсорная интеграция усиливает напряжение, заставляя игроков постоянно анализировать всё, что происходит в игре.

Исследования в области восприятия угрозы и ужаса подчёркивают значимую роль звука. Игровой опыт в жанре хоррор на выживание, как показано на примере игры «Alien: Isolation» (2014), демонстрирует, что непредсказуемые низкочастотные звуки значительно повышают уровень стресса у игроков, даже при отсутствии визуальной угрозы. Комбинирование таких звуковых сигналов с метафорическими визуальными элементами, такими как индикаторы движения или мерцающий свет, усиливает реакцию тревожного ожидания. Эта связь между звуковой неопределенностью и эмоциональным напряжением была последовательно подтверждена в лабораторных условиях.

Всё это демонстрирует, что звуковое оформление и визуальные метафоры являются не только художественными приемами, но и эмпирически измеримыми факторами, влияющими на восприятие игры. Далее в статье будут рассмотрены механизмы воздействия аудиовизуальных метафор на игрока.

Создание эмоционального состояния игрока в видеоиграх достигается посредством аффективной подготовки и формирования соответствующей атмосферы, преимущественно через аудиовизуальные стимулы. Этот процесс основан на когнитивной способности мозга к предварительной эмоциональной интерпретации входящей информации. Определённые звуковые приёмы (например, нарастающая музыка или низкие частоты) вместе с визуальными эффектами (сужение поля зрения, искажения пространства) могут вызывать у игрока напряжение ещё до явного развития событий. В качестве иллюстрации можно привести игру «Firewatch» (2016), где начальная спокойная атмосфера, формируемая тёплой цветовой гаммой и естественными звуками, постепенно трансформируется в соответствии с нарастающим драматическим напряжением. В целом, это явление представляет собой намеренное использование аудиовизуальных средств для создания эмоционального фона, который усиливает иммерсию игрока.

Термин «когнитивная сложность» и теория предиктивного кодирования заняли центральное место в современных исследованиях когнитивных способностей. Согласно данным теориям, мозг минимизирует ошибку предсказания через иерархические модели предположений. Соответствующие исследования не новы, но именно в настоящее время они обрели популярность в научной среде. В играх аудиовизуальные элементы помогают игрокам формировать ожидания и готовиться к будущим событиям. Предсказательное кодирование – это активный процесс мозга, который прогнозирует поступающую информацию, опираясь на прошлый опыт. Это влияет на то, как игроки реагируют на опасности, понимают окружение и интерпретируют визуальные образы. Звук играет здесь важную роль, предоставляя временные ориентиры через повторяющиеся мелодии, нарастающие ритмы и пространственные звуки, что позволяет предсказывать развитие событий. Например, нарастающая музыка в играх жанра экшн или стелс предупреждает об опасности до того, как она станет видимой. Игра «Pulse» (2015) наглядно демонстрирует этот принцип. В ней мир воспринимается через звуковые импульсы, похожие на эхолокацию. Это заставляет игрока постоянно достраивать картину происходящего, предвидеть события и корректировать свои ожидания, основываясь только на ограниченных звуковых данных [6].

В играх также используется кроссмодальное подкрепление – способ, когда звук и картинка работают вместе, чтобы передать одно и то же сообщение. Это помогает игрокам быстрее и естественнее понимать, что происходит. Когда разные органы чувств получают схожую информацию, мозг объединяет её в единое целое, делая всё более чётким и эмоциональным. В играх, например, в «Ori and the Blind Forest» (2015), красочные, живые пейзажи и лёгкая, поднимающая настроение музыка создают ощущение безопасности и бодрости. В «Death Stranding» (2019) мрачные, размытые образы существ и искажённые звуки подчёркивают их опасность и потусторонность. А в «Celeste» (2018) мерцающие кристаллические объекты и высокие звуки передают ощущение хрупкости. Таким образом, кроссмодальное подкрепление не только ускоряет понимание игрового мира, но и сильнее влияет на эмоции игрока.

Важным инструментом влияния на восприятие игрока является управление его вниманием и акцентирование ключевых деталей. В условиях необходимости быстро адаптироваться к происходящему разработчики игр применяют звуковые и визуальные подсказки для оперативного направления внимания

на важную информацию. Согласованность аудио и визуальных сигналов облегчает обработку информации и позволяет игроку моментально определять приоритетные объекты. Так, в «Apex Legends» (2019) звуки вроде разбивающихся щитов или шагов врагов сигнализируют об опасности даже за пределами видимости, а визуальные индикаторы урона подкрепляют эти сведения. Таким образом, синхронизация звуковых и визуальных элементов ускоряет реакцию игрока в динамичных игровых ситуациях.

Также необходимо упомянуть эмпирические данные исследований касательно аудиовизуального контента и его воздействия на игрока.

В исследовании 2018 года оказалось известно, что согласованность звуковых и визуальных стимулов напрямую влияет на физиологическую реакцию и эмоциональное восприятие человека. В лабораторных условиях участникам показывали пары звуков и видео, которые либо совпадали по смыслу и настроению, либо были несогласованными. Стало ясно, что при гармоничном взаимодействии звука и изображения у людей увеличивается частота сердечных сокращений и формируется ощущение большей вовлечённости, а их эмоциональная оценка событий становится более устойчивой. В случаях несоответствия стимулов реакции были слабыми или противоречивыми, что подтверждает прямое влияние гармонии звука и изображения на усиление эмоционального и физиологического восприятия [7].

Согласно научным данным, звуковое оформление в играх заметно усиливает физиологическую реакцию игроков. Исследование Майка Дж. Диксона и его команды выявило, что звук повышает частоту сердечных сокращений и проводимость кожи, что свидетельствует об активизации нервной системы. Эти выводы подтверждаются в различных игровых жанрах, от симуляторов до хорроров, демонстрируя, что звук способствует эмоциональному накалу вне зависимости от специфики игры [8].

Экспериментальные исследования, посвящённые музыке, показывают, что фоновая музыка, адаптированная к контексту игры, повышает уровень погружения игрока и влияет на эмоции, измеряемые по шкале «PANAS» (Positive and Negative Affect Schedule). Упомянутая шкала является психологической методикой для оценки эмоционального состояния человека, разработанной в 1988 году. Так, фоновая музыка может улучшить или ухудшить результативность в зависимости от согласованности и темпа [9].

Исследования, посвящённые механикам игр в жанре ужасов, показывают, что тревожные визуальные образы в сочетании с тщательно подобранными звуками усиливают напряжение и вызывают более сильные физиологические реакции, измеряемые по кожно-гальванической активности, в ключевые моменты, такие как внезапные пугающие события. Наибольший эффект достигается, когда звуки опережают или точно совпадают с появлением визуальных угроз [10].

Для закрепления изложенных теоретических положений рассмотрим конкретные примеры игр, которые на практике иллюстрируют, как звуковые и визуальные метафоры формируют восприятие и эмоциональный опыт игрока.

В игре «Silent Hill» (1999) звуковой дизайн Акиры Ямаоки мастерски создаёт атмосферу упадка и тревоги, используя шумы и редкие, отрывистые мелодии. Эти звуки не просто сопровождают картинку, но и намекают на невидимые, неосязаемые явления, такие как гниение или некий незримый ужас, дестабилизируя восприятие всего происходящего в игре. Это яркий пример того, как аудио расширяет и углубляет визуальные метафоры, значительно усиливая напряжение. Игроки часто отмечают, что такой подход вызывает у них повышенное беспокойство и заставляет внимательнее всматриваться в мир игры.

Авторы игры «Hellblade: Senua’s Sacrifice» (2017) эффективно используют бинауральный звук, чтобы создать ощущение, будто шепчущие голоса и звуковые эффекты исходят со всех сторон вокруг головы игрока. Бинауральная запись создаётся с помощью так называемой «манекен-головы» (dummy head) – устройства с микрофонами, расположенными в «ушах», которое имитирует человеческое слуховое восприятие и позволяет записывать звук как трёхмерное пространство вокруг слушателя (Рис. 4). Именно такой принцип лежит в основе звукового дизайна «Hellblade: Senua’s Sacrifice». Аудио-эффекты синхронизируются с визуальными искажениями, имитирующими психоз. Таким образом, звук становится неотъемлемой частью повествования, искажая восприятие реальности и вызывая чувство присутствия и психологического давления. Рецензии игроков подтверждают, что игра вызывает побочные эффекты, такие как постоянное чувство напряжения и эхо.

Рис. 4. Устройство для бинауральной записи

Уникальность игры «A Blind Legend» (2015) связана с тем, что проект полностью построен на звуке и намеренно разработан без визуальных эффектов. Все движения, ориентация и взаимодействие игрока управляются с помощью бинаурального аудио, создающего трёхмерную «ментальную карту» окружающего пространства. Использование функции моделирования восприятия звука позволяет имитировать реалистичное 360-градусное звучание, благодаря чему игрок может мысленно воспроизводить окружение даже в полной темноте. Звуковое сопровождение заменяет традиционный интерфейс, а ритм и временные сигналы играют ключевую роль в игровом процессе. Такой подход демонстрирует, как звук может одновременно выполнять функции повествования, навигации и игровой механики, создавая инклюзивный опыт, доступный даже для игроков с нарушениями зрения (Рис. 5).

Рис. 5. Игра «A Blind Legend»

Рассмотрев функционирование аудиовизуальных метафор на примере реально существующих видеоигровых проектов, мы убедились в том, что аудио и изображение создают единую атмосферу, передающую авторский замысел. Исследования показывают, что звуковой дизайн и визуальные метафоры вместе оказывают на игроков влияние, которое качественно отличается от воздействия каждого из этих средств в отдельности. Когда звук и изображение согласованы, они усиливают погружение, обостряют внимание и вызывают у игрока эмоциональный отклик.

В заключение статьи хочется отметить, что авторы, которые рассматривают звук как равноправного партнёра изображения и проверяют их согласованность и взаимосвязь, могут надёжно формировать нужное состояние игрока посредством создания аудиовизуального окружения в игре.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Игра // Википедия: свободная энциклопедия. 2026. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0?ysclid=mndkopd78d142138264 (дата обращения: 30.03.2026).
2. Хейзинга Й. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
3. Аллен Э. Диегетический vs недиегетический // Cavegirl's Game Stuff. 2019. URL: https://cavegirlgames.blogspot.com/2019/09/terminology-diegetic-vs-non-diegetic.html (дата обращения: 30.03.2026).
4. Кожаназарова А. Ограниченность в выборе игрока и визуальные метафоры // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». 2025. URL: https://hsedesign.ru/project/72d24d12eeb442adb918ef1e979d4cc7 (дата обращения: 30.03.2026).
5. Щербакова О. Синестезия и мультисенсорная интеграция // Онлайн-издание НИУ ВШЭ IQ Media. 2025. URL: https://iq-media.ru/life/sinesteziya-i-mul-tisensornaya-integratsiya (дата обращения: 30.03.2026).
6. Болдырев Д. В., Беловол Е. В. Современные теории предиктивного кодирования в контексте теории когнитивной сложности. М.: Историко-критические обзоры и современные исследования, 2025. 101-105 с.
7. Кальдерон С., Ринкон Р., Араужо А., Гантива К. Влияние соответствия звука и видео на частоту сердечных сокращений и самооценку эмоций // Europe’s Journal of Psychology. 2018. URL: https://doi.org/10.5964/ejop.v14i3.1593 (дата обращения: 30.03.2026).
8. Диксон М. Дж., Харриган К. А., Сантессо Д. Л., Грейдон С., Фугельсанг Дж. А., Коллинз К. Влияние звука на современные многострочные игровые автоматы // Journal of Gambling Studies. 2014. URL: https://doi.org/10.1007/s10899-013-9391-8 (дата обращения: 30.03.2026).
9. Positive and Negative Affect Schedule // Википедия: свободная энциклопедия. 2026. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Positive_and_Negative_Affect_Schedule?ysclid=mnd5ld2tyo305191206 (дата обращения: 30.03.2026).

10. Грая С., Лопес П., Шанель Г. Влияние визуальной и звуковой оркестровки на физиологическое возбуждение и напряжение в игре ужасов // IEEE Transactions on Games. 2020. URL: https://doi.org/10.1109/TG.2020.3006053 (дата обращения: 30.03.2026).

References

1. Igra [Game] // Wikipedia: The Free Encyclopedia. 2026. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0?ysclid=mndkopd78d142138264 (date accessed: 30.03.2026). (in Rus.).
2. Kheizinga Y. Stat'i po istorii kul'tury [Articles on cultural history]. Moscow: Progress – Traditsiya, 1997. 416 p. (in Rus.).
3. Allen E. Diegeticheskiy vs nediegeticheskiy [Diegetic vs non-diegetic] // Cavegirl's Game Stuff. 2019. URL: https://cavegirlgames.blogspot.com/2019/09/terminology-diegetic-vs-non-diegetic.html (date accessed: 30.03.2026).
4. Kozhanazarova A. Ogranichennost' v vybore igroka i vizual'nye metafory [Limitations in player choice and visual metaphors] // Natsional'nyy issledovatel'skiy universitet «Vysshaya shkola ekonomiki» [National Research University Higher School of Economics]. 2025. URL: https://hsedesign.ru/project/72d24d12eeb442adb918ef1e979d4cc7 (date accessed: 30.03.2026). (in Rus.).
5. Shcherbakova O. Sinesteziya i mul'tisensornaya integratsiya [Synesthesia and multisensory integration] // Onlayn-izdanie NIU VShE IQ Media [HSE University IQ Media]. 2025. URL: https://iq-media.ru/life/sinesteziya-i-mul-tisensornaya-integratsiya (date accessed: 30.03.2026). (in Rus.).
6. Boldyrev D. V., Belovol E. V. Sovremennye teorii prediktivnogo kodirovaniya v kontekste teorii kognitivnoy slozhnosti [Modern theories of predictive coding in the context of cognitive complexity theory]. Moscow: Istoriko-kriticheskie obzory i sovremennye issledovaniya, 2025. 101–105 p. (in Rus.).
7. Calderon S., Rincon R., Araujo A., Gantiva C. Vliyanie sootvetstviya zvuka i video na chastotu serdechnykh sokrashcheniy i samootsenku emotsiy [Effect of congruence between sound and video on heart rate and self-reported measures of emotion] // Europe’s Journal of Psychology. 2018. URL: https://doi.org/10.5964/ejop.v14i3.1593 (date accessed: 30.03.2026).
8. Dixon M. J., Harrigan K. A., Santesso D. L., Graydon C., Fugelsang J. A., Collins K. Vliyanie zvuka na sovremennye mnogostrochnye igrovye avtomaty [The impact of sound in modern multiline video slot machine play] // Journal of Gambling Studies. 2014. URL: https://doi.org/10.1007/s10899-013-9391-8 (date accessed: 30.03.2026).
9. Positive and Negative Affect Schedule (PANAS) // Wikipedia: The Free Encyclopedia. 2026. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Positive_and_Negative_Affect_Schedule?ysclid=mnd5ld2tyo305191206 (date accessed: 30.03.2026).
10. Graja S., Lopes P., Chanel G. Vliyanie vizual'noy i zvukovoy orkestrovki na fiziologicheskoe vozbuzhdenie i napryazhenie v igre uzhasov [Impact of visual and sound orchestration on physiological arousal and tension in a horror game] // IEEE Transactions on Games. 2020. URL: https://doi.org/10.1109/TG.2020.3006053 (date accessed: 30.03.2026).

УДК 371

А.Т. Гриффин

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

БУКТРЕЙЛЕР КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ НОВОЙ ФОРМАЦИИ

© А.Т. Гриффин 2026

В статье рассматривается современная тенденция на полную цифровизацию жизни, ее влияние на подрастающее поколение. В данной работе приводятся факторы, влияющие на потерю интереса к чтению среди молодежи, а также способствующие изменению хода мышления молодых поколений. В статье рассматривается роль медиапроектов во влиянии на молодежь. Особое внимание уделяется буктрейлеру как жанру, актуальному в современных реалиях и имеющему шанс вернуть литературу в поле интересов молодых людей. Главной целью статьи является анализ эффективности буктрейлера в данной задаче.
Ключевые слова: *буктрейлер, анимация, медиа, контент, клиповое мышление, чтение, цифровизация.*

A.T. Griffin

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

BOOKTRAILER AS A MEANS OF INCREASING THE READING ACTIVITY OF YOUNG PEOPLE OF A NEW FORMATION

The article examines the current trend towards the complete digitalization of life, its impact on the younger generation. This paper highlights the factors influencing the loss of interest in reading among young people, as well as contributing to a change in the thinking of younger generations. The article examines the role of media projects in influencing young people. Special attention is paid to booktrailer as a genre that is relevant in modern realities and has a chance to bring literature back into the field of interests of young people. The main purpose of the article is to analyze the effectiveness of the booktrailer in this task
Keywords: *booktrailer, animation, media, content, clip thinking, reading, digitalization*

Современная эпоха характеризуется активным внедрением цифровых технологий во все области человеческой деятельности. По мере развития инноваций растет зависимость повседневных процессов от виртуального пространства. Естественно, молодые поколения демонстрируют большую адаптивность к использованию электронных устройств как для отдыха, так и для профессиональной деятельности и образования. Этот процесс неизбежно меняет структуру общества, порождая как позитивные изменения, так и некоторые негативные эффекты. В этой связи наибольшую тревогу вызывает тот факт, что традиционная письменная культура, основанная преимущественно на линейном тексте, сменяется культурой визуальной, что в свою очередь влияет на снижение интереса к традиционной литературе и деградации мышления индивидуума [1].

Изображения воспринимаются человеком гораздо проще, они быстрее вызывают эмоциональный отклик, и именно этим пользуются создатели современных видов коммуникаций, построенных на языке образов. Подавляющее большинство социальных сетей, особенно популярных среди молодого поколения, содержит в себе бесконечную ленту коротких видео с тем или иным контентом, который можно просматривать неограниченное количество времени без определенной цели. При наблюдении за цифровой активностью современных поколений можно заметить основные тенденции, навеянные выбором подобного формата. С каждым годом количество контента в цифровой среде увеличивается в разы, и каждое новое поколение неизбежно попадает в более загруженную информационную среду по сравнению с предыдущим. К тому же, современная молодежь попадает в эту среду гораздо раньше в связи с тем, что в их жизни смартфоны и другие гаджеты появляются буквально с рождения. В связи с этим меняются сами социальные сети и подача контента, так как его публикация превращается в гонку с целью выделиться и завладеть вниманием пользователя. От этого зачастую

публикации становятся более короткими, броскими, яркими, с преобладанием фото- и видео-форматов и с укороченными текстовыми посылами.

Это является причиной формирования так называемого клипового мышления [2]. Термин «клиповое мышление» впервые появился в философской и психологической литературе в конце 1990-х годов для обозначения особенности человека воспринимать мир через яркие короткие картинки, представленные в виде видеоклипа или телевизионных новостей, позже комиксов. Тема эта в последние годы обсуждается различными специалистами всё чаще и чаще. Сочетание большого количества постов, роликов, других единиц контента, поглощаемых молодыми людьми ежедневно, а также описанной выше манеры подачи информации приводит к формированию именно такого фрагментарного типа мышления. Оно характеризуется потерей способности долго держать фокус, рассеянностью внимания, трудностью в обучении, поверхностностью восприятия. Несомненно, существуют и положительные аспекты данного феномена, например, умение фильтровать большие объемы данных. Формируя навыки фрагментирования информации, человек становится «многозадачным» в том смысле, что он овладевает навыком очень быстро переключаться между простыми и часто повторяющимися действиями, не требующими большой концентрации вниманиям. Часто учащийся может одновременно выполнять различные действия: выполнять домашние задания, говорить по телефону, потреблять пищу, слушать музыку. Однако, к большому сожалению, негативных факторов подобного типа мышления выделяется куда больше. Согласно некоторым специалистам, любое хобби человека способствует развитию его мозговой деятельности при наличии цели – даже время, проведенное в цифровой среде, может быть полезно, если твоя цель, к примеру, выбрать товар для покупки, изучить какую-либо тему, пройти игру. Однако современные медиа-площадки в основном используются для бесцельного пролистывания контента и получения быстрых эмоций, что в свою очередь, считается вредным для мозга человека. Это во многом и формирует уже упомянутые рассеянность внимания и проблемы с концентрацией на обычных текстах. Клиповое мышление своими особенностями разительно отличается от понятийно-логического типа мышления, от которого подавляющее большинство молодых людей отходит [3]. Это означает приоритетность языкового минимализма, визуальности мышления, преобладание конкретного над абстрактным. Конечно же, всё это отдаляет человека от процесса обычного чтения. Это подводит нас к основной теме данной работы – снижению интереса к чтению среди молодежи.

Литература, несомненно, конкурирует с проведением времени в цифровом пространстве. Традиционное чтение требует определенного внимания, фокуса на длительное время, обработки большого массива текста, прослеживания постепенно развивающихся событий. И, что достаточно тревожный фактор, часто это кажется непосильным для заложников потребления быстрого контента. Подрастающие поколения зачастую делают выбор в сторону более легкого получения эмоций через социальные сети, однако нередко причиной тому становится в том числе бездеятельность их родителей на ранних этапах воспитания в отношении чтения книг, введения литературных произведений в их круг интересов, а также поощрение родителями проведения времени в гаджетах. Стоит отметить, что данные тезисы применимы не ко всем. Существует немалое количество семей, где чтение является нормой в том числе для молодых поколений. Однако, статистика говорит сама за себя. Опрос от Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМа) установил, что подростки все чаще поверхностно читают любые доступные «тексты в интернете», а чтение книг «становится все более сложным занятием для многих из них». Более того, в опросе упоминается об обеднении репертуара чтения, который в большинстве своём составляет детские книги и произведения школьной программы. В связи с этой доказанной негативной тенденцией возникает потребность вернуть книги в информационное поле современных подростков для обогащения их словарного запаса, развития воображения, стимуляции мышления и просто как пример качественных, интересных историй, проверенных веками.

Важно пояснить, что вины молодого поколения в подобной тенденции нет. Клиповое мышление – это реальность современного социума. Как было сказано выше, совокупность факторов привела к такой ситуации, мир меняется, а потому недостаточно просто ограничить школьникам доступ в интернет и дать в руки книгу. Для стимуляции неподдельного интереса необходимо говорить с подрастающими поколениями на их языке, используя средства и форматы, популярные у молодежи. И соответствует данным критериям жанр контента, который называется буктрейлер.

Буктрейлер – это короткий видеоролик по мотивам книги, состоящий из кратких фрагментов, где быстрая смена сцен производит большое впечатление на зрителя [4]. Название является транслитерацией английского слова «booktrailer», что буквально означает трейлер к книге. История буктрейлеров началась в 2002 году, а широкой публике их впервые продемонстрировали на книжной ярмарке в США (штат Луизиана) в 2003 году. Однако популярность буктрейлеры получили с 2005 года, благодаря развитию социальных сетей. Буктрейлеры передают суть литературного произведения в лаконичной, интригующей и емкой манере с использованием привлекательного визуала, зачастую анимированного. Краткость, тезисность, эстетичность и звуковое сопровождение обеспечивают буктрейлерам место среди интересов молодежи в цифровом пространстве. Буктрейлеры можно классифицировать по содержанию:

повествовательные (передают основной сюжет), атмосферные (передают настроение и основные эмоции от прочтения), концептуальные (отражающие основную смысловую нагрузку текста). Буктрейлеры в том числе различаются по способу визуального воплощения, ранжируясь от игрового кино до мультипликации. Анимация является отдельным важным элементом, работающим на пользу буктрейлера как жанра. Использование анимации влияет на разнообразие и уникальность проектов. Анимированный контент может иметь бесчисленное количество вариантов концепций и стилизации. Это не только позволяет создавать ролики на различный вкус, но и объединяет в одном формате не только блоггинг и литературу, но и изобразительное искусство, дизайн, что может стимулировать создание целых творческих коммьюнити на основе буктрейлеров.

Успешность данного формата заключается не только в соответствии с современными аспектами удачных цифровых публикаций. Буктрейлеры зачастую детально прорабатываются, так как сочетают в себе анимацию, режиссуру, а также относится к рекламным дискурсам, а значит является маркетинговым продуктом и заключают в себе побуждающее действие. Специалистами зачастую отмечается сходство буктрейлера и издательской аннотации книги. Данный жанр является методом коммуникации издательств с аудиторией еще до покупки и чтения книги. Работа над буктрейлерами ведется в несколько этапов, начиная от выбора литературного произведения и заканчивая продвижением ролика. Основой буктрейлера всегда является концепция проекта, которая определяет всё: целевую аудиторию, стилистику, сценарий, метод исполнения, форматирование и звуковое сопровождение. Зачастую буктрейлеры сопровождаются устным нарративом, а иногда они настолько ёмки по содержанию, что передают главное вовсе без слов. Данный жанр всегда содержит в себе интригу, крючок, благодаря которому у зрителя может возникнуть желание взять в руки рекламируемую книгу и узнать, в чем же ее суть. В идеале удачный ролик данного жанра должен вызвать у пользователя какую-либо эмоцию, так как ослабление эмпатии является еще одним следствием современных реалий. В социальных сетях постоянно ведется воздействие на эмоции, так как именно они заставляют человека остановиться на какой-либо единице контента среди миллионов других. Передав эмоцию книги, ее сущность, ее атмосферу, буктрейлер оживляет произведение, возводя литературу из ранга письменного в ранг образного [5]. Именно поэтому данный формат может быть полезен в решении проблемы с понижением интереса к чтению. Тажке нельзя не упомнять, что формат буктрейлера вариабелен и может подойти под любые цифровые площадки. Стоит подытожить все вышесказанное и еще раз сформулировать основные отличительные признаки буктрейлеров: концептуализация содержания, информативность, оценочность, стилевая уникальность, кроссплатформенность.

Еще одним доказательством актуальности упора на визуал являются уже существующие проекты в сфере литературы. К примеру, обратимся к книжной иллюстрации, которая также является оплотом борьбы с понижением популярности книг, однако здесь это выражено в печатном формате. Появляется большое разнообразие изданий популярных книг, а главное, классики. Классическая литература, которая по сути является основной ассоциацией подростковой аудитории к слову «чтение», часто бывает отринута молодежью как нечто пресное и томительное после принудительного изучения произведений в школьные годы. Это лишь стереотипы, которые, при всей своей неактуальности, негативно влияют на и так хрупкое положение дел в этой сфере. Иллюстрации, разнообразие изданий стали решением этой проблемы. Возьмем, к примеру, издательство МИФ, которое выпустило нашумевшую серию классики в новой обработке. Современные художники изменили привычные образы героев классики и представили их на обложках книг в популярной стилистике диджитал-иллюстраций. Данное решение понравилось не всем, так как настолько кардинальная смена эстетики в сторону массовых иллюстраций была одобрена далеко не единогласно, что вызвало споры. Однако результат очевиден – книги стали темой обсуждений, и молодежь действительно стала покупать эти издания.

Вместе с этим, другие издательства пробуют выпускать всё новые серии классики в разнообразных по стилистке переплетах для того, чтобы каждый мог найти книгу, оформленную в его вкусе. Примером того можно назвать серию «Магистраль» от издательства ЭСКМО. С одной стороны, это работает против закоренелого принципа «не судите книгу по обложке», однако в современном мире визуала именно обложка может поменять восприятие и заставить человека влиться в литературную среду. Все это отражает положительное влияние визуала и современного подхода в рекламе книг. И если такой путь работает в печатном формате, значит он будет еще более действенен при возведении в цифровой формат. И в этом помогут буктрейлеры.

Даже самые известные издательства книг по всему миру прибегают к рекламе своих томов посредством буктрейлеров. Хотелось бы упомянуть буктрейлер к книге «Гарри Поттер и Узник Азкабана», созданный по заказу британского издательства Bloomsbury к выходу подарочного издания книги в 2017 году. В данном случае речь идет не о популяризации чтения как такового и даже не о рекламе литературного произведения. Целью данного буктрейлера являлось передать уникальность и своеобразие истории, выраженные в новом иллюстрационном оформлении печатного издания. Упор данного буктрейлера не был сделан на сюжете, интригах и неожиданной концовке, так как данная

история уже была знакома многим. Акцент был сделан на атмосфере, погружении в историю, визуальной привлекательности, текстурности. Буктрейлер представляет собой именно призыв к покупке печатной версии. Данный ролик был выложен во всех социальных сетях «Волшебного мира Гарри Поттера». Это показывает, как органично буктрейлер вписывается в рекламную компанию даже такого гиганта, как издательство книг о Мальчике-который-выжил. Данный факт не только еще раз подчеркивает важность обновления визуала и использования его в цифровой среде для привлечения внимания читателей, но и то, как хорошо этот визуал работает в формате буктрейлера.

Итак, буктрейлер как жанр по всем характеристикам подходит для внедрения литературы в цифровое пространство социальных сетей. Конечно же, чтение никогда не переставало быть одной из тем, затрагиваемых в цифровых медиа. Существуют блоги, группы, обсуждения по различным отраслям литературы, однако это все же является нишевой темой, которая попадается в качестве рекомендаций не всем и в принципе не поддерживается на какой-либо широкой основе [6]. Изучение темы показало, что, несмотря на большой интерес психологов, педагогов и представителей отдельных научных журналов к теме популяризации чтения посредством создания буктрейлеров, данные ролики, в особенности качественные, редко встречаются на просторах интернета. Как в России, так и в зарубежных странах конкурсы буктрейлеров не популярны, а если они и есть, то чаще представляют собой какие-либо городские или региональные мероприятия с заданием сделать буктрейлер к одной книге. Даже общероссийские конкурсы буктрейлеров не представляют собой архивы качественно выполненных и разнообразных работ. В основном, интересные анимированные буктрейлеры создаются дизайнерами для собственных сообществ и портфолио, не находя популярности или отклика в широких масштабах.

Была также рассмотрена программа поддержки детского и юношеского чтения в Российской Федерации, которая имеет очевидно схожие цели. Однако в ней в основном реализуется поддержка так называемых «аналоговых» проектов, таких как совершенствование инфраструктуры, повышение статуса чтения среди молодежи, организация литературных клубов и встреч. Все это действительно необходимо, однако никак не затрагивает проекты, направленные на присутствие книг в цифровом поле молодого поколения. Такая крупная точка интереса молодежи, как цифровые медиа, не рассматривается в рамках существующих проектов, хотя во многом работа с цифровым сообществом предлагает много возможностей и требует меньше ресурсов. В связи с этим, а также с описанными выше преимуществами буктрейлеров, кажется перспективной идея государственного проекта по поддержке создания и продвижения буктрейлеров в социальных сетях. Этот проект может привести не только к возвращению книг в поле внимания молодежи, но и к появлению совершенно новых сообществ, форматов и пересечений жанров. Именно подобная инициатива может стать точкой соприкосновения клипового и понятийно-логического типов мышления, повысить интерес молодого поколения к литературе и открыть знакомые всем произведения с новой стороны.

Научный руководитель: доцент Епанян В.В.
Scientific supervisor: docent Epanyan V.V.

Список литературы

1. Иллюстрирование художественных произведений как средство активации интереса и понимания читающих. URL: https://moluch.ru/young/archive/44/2365 (дата обращения 15.03.2026)

2. *Сырова Н.В., Ларин Д.В.* Влияние занятий графическим искусством на творческое мышление студентов-дизайнеров с признаками клипового мышления // Проблемы современного педагогического образования. 2023 №81 (1). С. 214 – 217

3. *Червяков К.*А. Особенности мышления современных подростков и педагогическая работа с «Клиповым мышлением» // Время науки: актуальные вопросы, достижения, инновации. 2024. С. 78 – 81

4. *Юдина М.С.* Технология буккросинг и буктрейлер // Научный потенциал. 2023 № 1-2 (40). С. 114 – 115

5. *Зоидзе Э.А.* Буктрейлер как жанр издательского дискурса // Вестник МГПУ. 2023. №1 (49).

6. *Павлова И.Ф.* Буктрейлеры, анимация, сетевые проекты и книжные блоги как средства привлечения молодёжи к чтению // Документ в социокультурном пространстве: теории и цифровые трансформации. 2025 №1. С. 573 – 579

References

1. *Illustrirovanie hudozhestvennih proisvcedeni kak sredstvo aktivacii interesa I ponimaniya chitaushih.* URL: https://moluch.ru/young/archive/44/2365 [Illustrating works of art as a means of activating the interest and understanding of readers]. (date accessed: 15.03.2026)

2. *Sirova N.*V., Larin D.V. Vliyanie zanyati graphicheskim iskusstvom na tvorcheskoe mishlenie studentov-desinerov s prisnakami clipovogo mishleniya [The influence of graphic art classes on the creative thinking of

design students with signs of clip thinking]. *Problemi sovremennogo pedagogisheskogo obrasovania* [Problems of modern teacher education]. 2023. No 81(1). 214 – 217 pp. (in Rus.).
3. *Chervyakov K.A.* Osobennosti myshleniya sovremennyh podrostkov i pedagogicheskaya rabota s «Klipovym myshleniem» [Peculiarities of thinking of modern teenagers and pedagogical work with "Clip thinking"]. *Vremya nauki: aktual'nye voprosy, dostizheniya, innovacii* [The time of science: current issues, achievements, innovations]. 2024. 78 – 81 pp. (in Rus.).
4. *Yudina M.S.* Tehnologiya bukkrosing i buktrejler [Bookcrossing and booktrailer technology]. *Nauchnyj potencial* [Scientific potential]. 2023. No 1-2(40). 114 – 115 pp. (in Rus.).
5. *Zoidze Eh.A.* Buktrejler kak zhanr izdatel'skogo diskursa [Booktrailer as a genre of publishing discourse]. *Vestnik MGPU [Bulletin of the MOSCOW State Pedagogical University]*. 2023. №1 (49). (in Rus.).
6. Pavlova I.F. Booktraileri, setevie proelti b knizhnie blogi kak sredstva privlechenia molodezhi k chteniu [Booktrailers, animation, networking projects and book blogs as a means of attracting young people to reading]. *Document v sociokulturnom prostranstve: teorii I ciphrovie transformacii* [A document in the socio-cultural space: theories and digital transformations]. 2025. No 1. 573 – 579 pp. (in Rus.).

УДК 7.01

М.И. Зайцева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ИНТЕРАКТИВНЫЙ НАРРАТИВ КАК СРЕДСТВО ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВОВЛЕЧЕНИЯ ИГРОКА НА ПРИМЕРЕ ИГР ТОБИ ФОКСА

© М.И. Зайцева, 2026

Аннотация: в данной статье рассматривается интерактивный нарратив как средство эмоционального вовлечения игрока на примере игр Undertale и Deltarune, с акцентом на механики выбора, метанарратив и их влияние на восприятие и эмоциональный опыт игрока.
Ключевые слова: интерактивный нарратив, RPG, инди-игры, моральный выбор в играх, метанарратив, игрок как соавтор, лейтмотивы в играх.

M.I. Zaytseva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

INTERACTIVE NARRATIVE AS A TOOL FOR PLAYER EMOTIONAL ENGAGEMENT: THE CASE OF TOBY FOX'S GAMES

Abstract: this article examines interactive narrative as a means of emotional player engagement, using Undertale and Deltarune as case studies, with a focuse of choice mechanics, metanarrative elements, and their impact on player perception and emotional experience.
Keywords: interactive narrative, RPG, indie-games, moral choice in games, metanarrative, player as a co-author, leitmotifs in games.

Интерактивный нарратив является одной из ключевых особенностей видеоигр и существенно отличает их от традиционных форм повествования, таких как литература или кинематограф. В отличие от линейного повествования, в котором структура истории заранее определена автором и не зависит от действий аудитории, интерактивный нарратив предполагает активное участие пользователя в развитии событий. В интерактивных произведениях игрок не является лишь наблюдателем происходящего. Он взаимодействует с игровым миром, принимает решения и влияет на развитие событий. Пользователь становится непосредственным участником повествования и в определённой степени выступает соавтором истории. Игровые механики, система выбора и реакция игрового мира на действия игрока становятся важными инструментами построения нарратива [1].

Одной из важных особенностей интерактивного повествования является система выбора. Возможность принимать решения создаёт у игрока ощущение свободы и контроля над происходящим. Однако в видеоиграх часто используется приём иллюзии выбора. В этом случае игроку предлагается несколько вариантов действий, но итоговые события могут оставаться неизменными или ограниченными рамками авторского замысла [2]. Подобный приём позволяет разработчику одновременно сохранить контроль над историей и поддерживать у игрока ощущение участия в её формировании.

Игры Тоби Фокса являются ярким примером использования интерактивного нарратива для создания эмоционального воздействия. В его проектах активно используются механики выбора, реакция мира на действия игрока и элементы метаповествования. Благодаря этому игрок становится непосредственной частью истории, а его действия начинают играть важную роль в развитии сюжета. В таком случае интерактивный нарратив является инструментом для эмоционального вовлечения игрока, ведь возможность влиять на события, наблюдать последствия своих решений и взаимодействовать с персонажами делает игровой опыт более личным и эмоционально значимым.

Undertale использует систему морального выбора для формирования чувства ответственности, вины и эмпатии, тогда как Deltarune частично игнорирует эту систему. В игре присутствует пророчество, согласно которому герои движутся по заранее определённому пути вне зависимости от способов прохождения. Однако в игре всё равно существует выбор прохождения, и он зависит исключительно от желаний игрока.

Игра Undertale повествует об истории человечества и монстров, ранее живших в союзе. Однако между ними началась война, и люди запечатали монстров под землёй. Цель монстров — собрать семь человеческих душ, чтобы разрушить барьер и жить на свободе. Седьмым человеком, упавшим в подземелье, становимся мы. Играя за этого человека, мы сталкиваемся с тем, что монстры охотятся на нас, чтобы забрать нашу душу. Однако судьба мира монстров находится только в наших руках. В Undertale предусмотрено несколько вариантов прохождения игры. Самая распространённая концовка, к которой приходит игрок, если он играет в первый раз, — «Нейтральная». Игрок может выйти на неё, даже причиняя вред окружающим монстрам. Именно поэтому разновидностей этой концовки около девяноста. Игра заканчивается звонком Санса — скелета, сопровождавшего нас почти всю игру после первой локации. Если игрок не причинял вред кому-либо, то его отзыв о нас будет положительным. Однако если игрок убил хотя бы одного монстра, Санс припомнит нам это и осудит за совершённое [3].

Однако «каноничная» концовка, задуманная разработчиком, называется «Истинный пацифист» (True Pacifist). Игрок в ходе прохождения не должен причинять вред нападающим на него монстрам, в том числе и боссам. Важно подружиться со всеми встреченными боссами, а для прохождения боёв с NPC необходимо использовать кнопку «Действие», находя пацифистский подход к каждому. Как правило, игрок всё равно сначала выходит на «Нейтральную» концовку, одержав победу в бою с главным боссом этой ветки — Омега Флауи. Только после этого игроку сообщают, что существует иной способ прохождения игры [3]. После этого игрок выполняет несколько сюжетных квестов, которые приводят его к финальной битве с Азриелем Дримурром. Данная концовка раскрывает основной сюжет игры — историю о первом упавшем человеке в подземелье монстров. Эта история оказывается очень трогательной. Азриель даже принимает нас, игрока, за первого упавшего человека, и этот момент считается одним из самых эмоциональных в игре.

В игре также предусмотрена концовка, которую можно получить только если игрок намеренно разыскивает монстров, чтобы убить их всех. В сообществе фанатов эта концовка получила название «Геноцид». Музыка на локациях становится более жуткой, все NPC и боссы начинают бояться игрока, большинство событий пропускается, а некоторые боссы становятся значительно сильнее [3]. Данный путь прохождения морально является очень тяжёлым. На игрока давит пустота локаций и осуждение монстров подземелья. Убийства в этой игре имеют необратимые последствия. Если игрок завершит прохождение, уничтожив всех монстров, он больше никогда не сможет получить истинную концовку «Пацифиста». В финальных титрах игроку покажут фотографию со всеми монстрами, с которыми он подружился, однако их лица будут перечёркнуты, а на персонаже, за которого мы играем, будет жуткая улыбка. Игра запоминает действия игрока даже после пересоздания мира или переустановки игры.

Тоби Фокс изначально не хотел, чтобы игрок проходил игру по традиционным игровым конвенциям: «убей, чтобы пройти дальше и стать сильнее». Внутри игры есть понятия «УР» и «ОП». В большинстве RPG эти аббревиатуры обозначают уровень игрока и количество полученного опыта, однако в Undertale они имеют другое значение. «УР» означает «Уровень Резни», а «ОП» — «Очки Пыток». Это подчёркивает идею разработчика о том, что насилие в игре имеет моральные последствия.

В «Deltarune», игре жанра РПГ от разработчика «Undertale», мы играем за подростка по имени Крис, единственного человека в городе монстров. Вместе со своей одноклассницей Сьюзи мы попадаем в темный мир, где встречаем принца темноты Ральзея, он сообщает нам, что баланс между Светлыми и Темными мирами нарушен. Наша задача — закрывать темные фонтаны, ведущие в темные миры, чтобы остановить надвигающуюся катастрофу — рокот. Аналогично Undertale, в игре присутствует свобода выбора, но она мнимая, так как разработчик утверждает, что концовка в игре всего одна. В игре присутсвует пророчество, которое точно предугадывает события из вышедших глав, принц Ральзей озадачен тем, чтобы сойти с пути пророчества, тем самым он хочет получить другой исход событий, но по ходу повествования видно, что исход все равно близится к тому, что описано в пророчестве. Нам как игроку на данный момент неизвестна кульминация сюжета, игра всё еще находится на стадии разработки и из семи глав доступно только четыре. Однако, по какой-то причине нам доступно два пути прохождения. Первый является самым распространенным, в сообществе фанатов его называют «Пацифистским», по аналогии с Undertale необходимо щадить монстров, находя к ним подход через кнопку «Действие» в бою. В ходе повествования мы сближаемся со Сьюзи и Ральзеем и становимся друзьями со всеми монстрами из темных миров [4].

Второй вариант прохождения игры называется «Странный путь», в нем мы, играя за Криса, начиная со второй главы, вербуем его подругу детства, Ноэлль, заставляя ее замораживать врагов и через эти действия становиться сильнее, Ноэлль напугана и думает, что происходящее — дурной сон, так как не верит в существование темных миров. В четвертой главе мы, находясь в светлом мире, сообщаем Ноэлль, что это был не сон, практически сводя ее с ума. Крис же вследствие действий игрока отдаляется от своих друзей, Сьюзи и Ральзея, а нас он глубоко презирает, что видно в ходе повествования [4]. В Deltarune на самом деле мы играем не за Криса, а за душу внутри его тела, таким образом, этот союз больше похож на паразитирование, особенно на «Странном Пути», ежели на симбиоз, как это показано в Undertale, так как у

Криса до появления игрока была своя жизнь, в игре он старается показывать свой характер, и присутствие нас рядом с ним его совсем не устраивает, в то время как в Undertale человек за которого мы играем не имеет никакой предыстории, о его характере ничего неизвестно, а его настоящее имя, Фриск, мы узнаем только в самом конце игры на концовке «Истинного Пацифиста». Эмоциональное напряжение в этой игре строится на паразитировании на главном герое, если игрок решит пойти по альтернативному пути прохождения. Также, напряжение в Deltarune строится на нашем бессилии, так как вне зависимости от наших действий, скорее всего, в игре будет всего одна концовка.

Тоби Фокс активно использует метанарратив, обращаясь напрямую к игроку, а не к персонажу, что усиливает эмоциональное воздействие на него. Игрок непосредственно является частью нарратива. Такой метод меняет привычные игровые конвенции, делая игры Тоби Фокса уникальными.

В Undertale такие персонажи, как Флауи и Санс, знают о загрузках «точек сохранения» игрока и о перезапусках игры в целом. Они также запоминают все прошлые действия игрока, в том числе те миры, которые были стёрты навсегда. Санс припоминает нам в конце игры, кого именно мы убивали, если игрок проявлял жестокость во время прохождения. На концовке «Геноцида» во время битвы с ним он упоминает количество провальных попыток игрока одолеть его. Флауи же по своей природе схож с игроком. В игре присутствует понятие «Решимость». Это сила, дающая существам способность возрождаться каждый раз, когда носитель этой силы потерпел неудачу и погиб. Помимо этого, «Решимость» позволяет носителю манипулировать файлами сохранения, тем самым фактически перемещаясь во времени. Флауи обладает этой силой. На пути «Геноцид» он рассказывает игроку о том, что перепробовал всевозможные варианты различных событий в мире монстров благодаря силе «Решимости» [3].

В Deltarune персонаж Ральзей знает, что в теле персонажа, за которого мы играем (Крис), находится душа, управляемая игроком. Поэтому принц иногда обращается как к Крису, так и к игроку по отдельности. Этого не заметно в английской, русской или любой другой локализации игры. Однако в версии игры на японском языке Ральзей использует обращение «Kurisu» напрямую к Крису, что является японской интерпретацией английского имени. Напрямую к игроку, то есть к душе, Ральзей обращается словом «Kimi», что с японского переводится как «ты». Обращение Ральзея именно к душе подтверждается через упоминание силы воли в одном предложении со словом «Kimi». Сам Крис не обладает силой воли, поскольку контроль над его телом берёт душа. Следовательно, можно сделать вывод, что принц обращается именно к игроку, а не к Крису.

Персонажи в играх Тоби Фокса сконструированы таким образом, чтобы вызывать устойчивую эмоциональную привязанность через повторные взаимодействия и развитие отношений. В обеих играх между игроком и миром игры выстраивается плотная эмоциональная связь с помощью взаимодействий с персонажами.

В Undertale при прохождении «Истинного пацифиста» игрок становится другом монстров подземелья, особенно углубляя отношения с некоторыми персонажами. В Deltarune игрок аналогично сближается с членами своего отряда, а также с жителями Тёмных миров, которые они посещают. Эмоциональная связь в обеих играх строится через совместные события: дружеские мероприятия, совместные развлечения или даже свидания. Также эта связь выстраивается за счёт постепенного раскрытия каждого ключевого персонажа, их травм, мотиваций и желаний. Это заставляет игрока привязываться к тем или иным героям истории. В случае прохождения Undertale по пути «Геноцид» и Deltarune по «Странному пути» игрок начинает замечать отдалённость персонажей игры от него или даже прямое осуждение за содеянное. Это вызывает чувство вины перед героями.

Ториэль и Санс из Undertale представляют собой разные формы заботы и моральных позиций. Ториэль очень бережно заботится об игроке, фактически представляя собой фигуру матери в сюжете. Впоследствии она сильно переживает за состояние человека, так как отпускает его в путешествие по подземелью в одиночестве. Санс аналогично Ториэль оберегает человека на протяжении повествования, однако делает это не из собственного желания. Скелет пообещал оберегать человека для Ториэль. Однако ближе к концовке игры Санс всё же признаёт, что привязался к человеку, так как следил за ним всё время начиная с локации «Сноудин» (вторая по счёту локация, одна из начальных) [3].

Сьюзи и Ральзей в Deltarune являются наглядным примером развития отношений через действия игрока, в отличие от Санса и Ториэль, которые изначально заботятся о человеке. Отряд Криса сближается между собой через правильные ответы игрока в диалогах, через совместное времяпрепровождение, которое происходит по инициативе игрока, а также через важные сюжетные события. Игрок самостоятельно выстраивает отношения с внутриигровыми персонажами.

Музыкальное сопровождение в играх Тоби Фокса с уверенностью можно назвать гениальным. Оно уникально своей глубокой интеграцией в повествование, использованием лейтмотивов и смешением различных жанров (чиптюн, джаз, оркестр). Саундтреки Тоби Фокса погружают игрока с головой во внутриигровой мир и качественно выполняют нарративную функцию, создавая чувство ностальгии и эмоциональные пики. Помимо этого, музыкальные композиции подчёркивают характер персонажей, так

как у каждого из ключевых героев игр есть собственный лейтмотив. Благодаря этим лейтмотивам можно даже проследить взаимосвязь некоторых персонажей.

В Undertale уТориэль, как и у любого ключевого персонажа этой игры, есть уникальный лейтмотив под названием «Heartache». Его фрагмент гармонично вписан в боевую тему Короля Азгора. Азгор иТориэль ранее правили миром монстров вместе. Однако на момент событий игры пара находится в разводе и живёт в разных концах подземелья. По репликам Азгора можно понять, что он сильно скучает по своей жене [3].

В Deltarune один из выделяющихся лейтмотивов — мотив Свободы. Его отличие заключается в том, что он не привязан к одному конкретному персонажу, хотя Deltarune, как и Undertale, присваивает ключевым героям собственные музыкальные темы. Мотив свободы принадлежит таким персонажам, как Джевил, Спамтон и Герсон. Этот мотив характерен для персонажей, осознавших свою «игрушечность» [4]. Они стремятся вырваться из-под контроля игрока. Лейтмотив символизирует как экзистенциальный ужас, так и осознание собственной обособленности, поскольку у этих трёх персонажей разное восприятие свободы.

Музыка в Undertale и Deltarune меняется также в зависимости от выбранного пути прохождения. При прохождении Undertale на «нейтральные» и «пацифистскую» концовки музыка не подвергается изменениям и звучит так же, как и в оригинальном саундтреке. Аналогично происходит и в Deltarune при «пацифистском» прохождении. Однако на пути «Геноцид» в Undertale музыка искажается и замедляется до едва узнаваемого вида, что вызывает чувство тяжести и тревожности [3]. В Deltarune на «Странном пути» были подготовлены отдельные саундтреки для некоторых локаций. Они не передают той тревоги, которая присутствует в саундтреках Undertale, однако всё равно вызывают чувство дискомфорта.

Разработчик мастерски использует одни и те же мелодии, перерабатывая их в разных стилях для различных ситуаций. Это создаёт ощущение единой вселенной и усиливает эмоциональную привязку игрока к этому миру. Таким образом, игры Тоби Фокса демонстрируют, каким образом интерактивный нарратив может становиться мощным инструментом эмоционального вовлечения игрока. Через систему морального выбора, разрушение «четвёртой стены», взаимодействие с персонажами и использование музыкальных лейтмотивов разработчик формирует сильную эмоциональную связь между игроком и игровым миром.

В Undertale основной акцент сделан на ответственности игрока за собственные решения. Мир игры реагирует на действия пользователя, а последствия этих действий могут значительно менять судьбу персонажей и состояние игрового мира. В Deltarune, напротив, эмоциональное напряжение строится на ощущении ограниченности контроля. Несмотря на наличие различных путей прохождения, игра постепенно подводит игрока к мысли о предопределённости событий и о том, что не все решения способны изменить итог истории. Сравнение этих двух игр показывает, что интерактивный нарратив может использоваться по-разному: как инструмент демонстрации свободы выбора или, наоборот, как способ показать её ограниченность. Именно благодаря этому игры Тоби Фокса становятся интересным примером того, как механики взаимодействия игрока с игровым миром могут усиливать эмоциональное восприятие истории.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Шкаев Д.Г. Философия компьютерных игр // Киберленинка: научная электронная библиотека. 2018. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-kompyuternyh-igr (дата обращения: 06.03.2026).
2. Самойлова У.О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Киберленинка: научная электронная библиотека. 2016. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-virtualnyy-narrativ (дата обращения: 06.03.2026).
3. Undertale Wiki // Fandom. URL: https://undertale.fandom.com/ru/wiki/Undertale (дата обращения: 07.03.2026)
4. Deltarune Wiki // Fandom. URL: https://undertale.fandom.com/ru/wiki/Deltarune (дата обращения: 07.03.2026)

References

1. Shkaev D.G. Philosophiya computernih igr [Philosophy of comouter games] // CyberLeninka: scientific electronic library. 2018. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-kompyuternyh-igr (accessed: 06.03.2026) (in Rus.)
2. Samoilova U.O. Computeniye igri kak virtualniy narrativ [Computer games as visual narrative] // CyberLeninka: scientific electronic library. 2016. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-virtualnyy-narrativ (accessed: 06.03.2026) (in Rus.)

3. Undertale Wiki // Fandom. URL: https://undertale.fandom.com/ru/wiki/Undertale (accessed: 07.03.2026) (in Rus.)
4. Deltarune Wiki // Fandom. URL: https://undertale.fandom.com/ru/wiki/Deltarune (accessed: 07.03.2026) (in Rus.)

УДК 004.77:338.48

А.В. Иванникова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВОЗМОЖНОСТИ СТОРИТЕЛЛИНГА ПРИ РАЗРАБОТКЕ ТУРИСТИЧЕСКОГО САЙТА НА TILDA

© А.В. Иванникова, 2026

В статье рассматриваются современные требования к созданию туристических онлайн-ресурсов с акцентом на доступность и эмоциональную вовлеченность аудитории. На примере платформы Tilda анализируются возможности интерактивного сторителлинга как инструмента проектирования пользовательского опыта. Исследуется влияние визуального повествования, анимационных эффектов и структуры контента на формирование доверия к бренду и принятие решения о путешествии. В работе представлены результаты анализа конкретных дизайнерских решений, способствующих погружению пользователя в атмосферу туристического направления.

Ключевые слова: цифровой туризм, Tilda, сторителлинг, визуальный дизайн, пользовательский опыт (UX), веб-разработка, туристический сайт.

A.V. Ivannikova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

STORYTELLING OPPORTUNITIES IN THE DEVELOPMENT OF A TOURISM WEBSITE ON THE TILDA PLATFORM

Abstract: The article examines current requirements for the creation of tourist online resources, focusing on accessibility and emotional engagement of the audience. Using the Tilda platform as an example, the author analyzes the potential of interactive storytelling as a tool for designing user experience. The study explores the influence of visual narrative, animation effects, and content structure on brand trust and travel decision-making. The paper presents the results of an analysis of specific design solutions that facilitate user immersion into the atmosphere of a tourist destination.

Keywords: digital tourism, Tilda, storytelling, visual design, user experience (UX), web development, travel website.

Введение

Туризм — одна из самых крупных глобальных отраслей, где цифровое присутствие играет ключевую роль в успехе [1]. Современная туристическая сфера активно использует цифровой сторителлинг, который сопровождает путешественников на всех этапах: от планирования поездки до возвращения домой [2,3]. На этапе планирования веб-сайты и социальные сети формируют ожидания и вдохновляют. Во время путешествия мобильные приложения и геолокационные сервисы обогащают опыт на месте, а после поездки платформы для отзывов позволяют делиться личными впечатлениями. Сайты туристических направлений становятся важными «входными воротами», создавая первое и наиболее значимое впечатление о местах.

Исследования показывают, что эффективное управление туристическим комплексом невозможно без внедрения современных информационных технологий [1]. Однако простой передачи фактов в цифровом формате недостаточно. Веб-проект должен быть интуитивно понятным и доступным, визуальные элементы — не перегружать интерфейс и не сбивать с толку. Инновации призваны улучшать туристический опыт и привлекать интерес, а не демонстрировать технологическую сложность. В последние годы наблюдается устойчивый тренд: пользователи все чаще выбирают направления не только на основе цен или удобства перелета, но и под влиянием качественного цифрового контента, который вызывает эмоциональный отклик. Настоящая работа актуальна, поскольку необходимо найти баланс между креативностью и функциональностью. Платформа Tilda становится эффективным решением для реализации стратегий цифрового повествования.

1. Теоретические основы и инструменты сторителлинга на платформе Tilda

Философия Tilda строится на предоставлении широкого набора инструментов для создания уникальных страниц без навыков программирования. Например, в институте графического дизайна СПбГУПТД студенты часто используют Figma для прототипирования, но именно Tilda позволяет превратить эти прототипы в готовый продукт. Платформа предлагает более 450 готовых блоков, которые можно комбинировать под конкретные задачи проекта.

Автоматическая адаптивность — одна из главных особенностей: страницы корректно отображаются на любых устройствах, что критически важно в условиях мобильного потребления контента. По данным аналитических отчетов, более 60% пользователей планируют поездки со смартфонов, поэтому отсутствие адаптивного дизайна может стать фатальным для туристического ресурса.

Динамика повествования на сайте поддерживается системой анимаций. Параллакс-скроллинг, эффекты появления и триггерные сценарии взаимодействия удерживают внимание посетителей. Платформа позволяет создавать «раскрывающиеся истории», где каждый блок становится новой главой. Интерактивные формы, кнопки и опросы превращают пользователей из пассивных читателей в активных участников. Продуманная структура туристического сайта обычно включает разделы с маршрутами, формами бронирования, галереями и ответами на частые вопросы.

Важным аспектом проектирования туристического сайта является психология восприятия информации. Исследования в области нейродизайна показывают, что пользователи принимают решение о доверии к ресурсу в течение первых 3–5 секунд. За это время оцениваются визуальная привлекательность, скорость загрузки и понятность навигации. Для туристического направления, где ставка делается на эмоции и атмосферу, эти секунды становятся критическими. Сайт должен не просто информировать, а мгновенно передавать настроение места. Tilda позволяет реализовать такие решения за счет крупных фоновых изображений, минималистичных интерфейсов и аккуратной анимации, не отвлекающей от основного контента.

Развитие цифрового туризма связано с растущими требованиями к пользовательскому опыту (UX). Исследования показывают, что простота навигации и логичность структуры сайта значительно влияют на восприятие бренда и готовность пользователя к целевым действиям, таким как бронирование тура или поиск дополнительной информации [2]. При этом важно учитывать, что туристический сайт решает сразу несколько задач: информирует, вдохновляет, убеждает и конвертирует интерес в действие. Каждая из этих задач требует определенных дизайнерских и нарративных решений.

Ясная информационная архитектура — ключевой фактор эффективного туристического сайта. Пользователь должен быстро ориентироваться в ресурсе, понимать, где находятся основные разделы и как получить нужные сведения. В условиях высокой конкуренции даже небольшие навигационные сложности могут привести к потере потенциального клиента. Поэтому разработчики используют понятные и визуально заметные элементы: карточки маршрутов, интерактивные карты, блоки с рекомендациями и компактные формы поиска. Навигация на туристическом сайте должна быть предсказуемой: пользователь не должен гадать, куда приведет та или иная кнопка или ссылка.

Визуальная навигация также имеет большое значение. В туристической сфере изображения выполняют не только декоративную, но и информационную функцию. Фотографии ландшафтов, архитектуры, культурных событий помогают составить первое впечатление о месте. При этом важен баланс между эстетикой и функциональностью: избыток графики перегружает интерфейс и замедляет загрузку. Анализ современных веб-проектов показывает, что оптимальное решение — крупные визуальные блоки в сочетании с краткими текстовыми описаниями и призывами к действию. Визуальный ряд на туристическом сайте должен быть не просто красивым, но и релевантным: фотографии должны соответствовать реальному положению дел, чтобы у пользователя не возникало ложных ожиданий.

Интерактивность играет не менее важную роль. Современные пользователи ожидают, что цифровая среда будет реагировать на их действия и предлагать индивидуальные сценарии. В туристических проектах это реализуется через динамические карты, фильтры маршрутов, всплывающие подсказки и интерактивные галереи. Такие элементы создают ощущение исследования и делают знакомство с направлением более увлекательным. Адаптивность сайта также критична: значительная часть поиска туристической информации происходит с мобильных устройств. Кроме того, скорость загрузки страниц становится фактором ранжирования и удержания: задержка даже в одну секунду может снизить конверсию на 10–15%. Скорость восприятия информации становится отдельным аспектом: дизайнеры используют визуальную иерархию — крупные заголовки, контрастные кнопки, структурированные блоки и короткие текстовые фрагменты — чтобы направлять внимание посетителя и постепенно раскрывать содержание повествования.

2. Визуальная культура и анализ практических кейсов на Tilda

Визуальная культура играет важную роль в создании образа туристической дестинации. С развитием интернет-коммуникаций визуальные материалы становятся первым элементом, с которым сталкивается потенциальный путешественник. Туристический контент обращается прежде всего к эмоциональному восприятию: в отличие от многих других сфер, где ищут конкретную информацию о товарах или услугах, здесь важен ожидаемый опыт, атмосфера, пейзажи, культурная среда. Изображения и видеоматериалы усиливают эффект сторителлинга, создавая ощущение присутствия [3,4]. Именно эмоциональная составляющая часто становится решающим фактором при выборе между несколькими схожими по цене и условиям направлениями.

Значительную роль в создании целостного образа играют типографика и цветовые решения. Шрифты могут передавать характер места: строгие антикварные — для исторических городов, свободные рукописные — для творческих кластеров, гротески — для современных урбанистических направлений. Цветовая палитра также работает на ассоциации: терракотовые и охристые тона отсылают к южным странам, сине-белая гамма — к морским курортам, приглушенные зеленые и серые — к северной природе. На платформе Tilda эти элементы настраиваются глобально через фирменный стиль проекта, что обеспечивает визуальное единство всех страниц. Пренебрежение типографикой и цветом может разрушить даже самый продуманный нарратив: пользователь подсознательно чувствует «непрофессионализм» и теряет доверие к информации.

Современные цифровые платформы позволяют реализовывать разные визуальные стратегии. Одна из распространённых — полноэкранные изображения и видеозаставки на главной странице. Важна и визуальная последовательность: изображения часто располагают так, чтобы создать эффект путешествия по странице, постепенно знакомя с природой, архитектурой, культурой, гастрономией [4]. Визуальный контент может выполнять образовательную функцию, а его достоверность напрямую влияет на доверие к бренду. Использование пользовательского контента (фотографий реальных туристов, отзывов с видео) становится отдельным трендом, поскольку такие материалы воспринимаются как более честные и заслуживающие доверия.

В ходе исследования был проведен детальный анализ нескольких онлайн-ресурсов на базе Tilda, демонстрирующих различные подходы к визуальному повествованию. Все рассмотренные проекты объединяет одна важная особенность: они созданы небольшими студиями или индивидуальными разработчиками с ограниченным бюджетом, но при этом по качеству и эмоциональному воздействию не уступают дорогим корпоративным решениям.

Проект «Символы Армении» (разработчик Ольга Еганян) акцентирует культурную идентичность страны [5]. Дизайн поддерживает тему сторителлинга через теплые цветовые палитры, акварельные иллюстрации и традиционные орнаменты. Каждый «символ» (кухня, музыка, архитектура) вынесен в отдельный раздел, что создает логическую последовательность погружения. Уникальное решение — аудиосопровождение (звучание дудука), формирующее ассоциацию между визуальным и звуковым впечатлениями. Этот проект показывает, как мультисенсорный подход (вовлечение разных органов чувств) усиливает эффект присутствия даже в цифровой среде.

Мультимедийный лонгрид «Сокровище Залесья» (разработчик Semenova) превращает изучение истории Переславля в захватывающее путешествие [6]. Визуальный нарратив строится на коллажах, старинных картах и вырезках текста, имитирующих древние рукописи. Интерактивный прием — перевод старославянских текстов при наведении курсора — превращает пользователя в активного исследователя. Такой подход особенно эффективен для культурно-исторических направлений, где важно не только показать объекты, но и вовлечь пользователя в контекст эпохи.

Проект «Геохакинг» (студия Upgrade) использует стилистику видеоигры [7,8]. Пиксельные шрифты, анимации и слоганы вроде «Взлом туризма» создают атмосферу приключения. Ключевой элемент — видеоотзывы путешественников. Сайт становится платформой для поиска не только физических, но и эмоциональных границ. Геймификация элементов интерфейса — относительно новый, но быстро набирающий популярность прием в туристическом веб-дизайне, особенно эффективный для молодой аудитории.

Сайт «Нескучные путешествия по Приморью» (агентство Dofamin) излучает гармонию и уют [9]. Полароидные снимки с рукописными подписями создают ощущение близости к реальному опыту, а календарь туров и реальные отзывы формируют доверие. Стилизация под «личный фотоальбом» снижает барьер между брендом и пользователем, делая коммуникацию более доверительной.

Маршрут «Белая полоса» на утесах Степана Разина (агентство «Молния») — цифровой гид по экотропе в Саратовской области [10]. Сайт знакомит с 13 точками маршрута, которые можно изучать последовательно или выборочно. Особое внимание уделено практичности: каждая достопримечательность снабжена координатами для карт. Вставки цитат и аудиоматериалы создают эффект «живого гида», а качественные фотографии в единой стилистике передают атмосферу меловых берегов Волги. Этот проект интересен сочетанием вдохновляющего сторителлинга и утилитарной навигационной информации — пользователь может сразу перейти от мечты к действию.

Сайт «Байкал — это мой микрокосмос» (студия WebCanape) демонстрирует целостный подход к продвижению дестинации через эмоциональное погружение, объединяя вдохновение и практичность [11]. Здесь гармонично сочетаются крупные панорамные фотографии, минималистичный интерфейс и понятные формы бронирования, что создает ощущение чистоты и простора, ассоциирующееся с самим озером.

Заключение

Проведенное исследование подтверждает, что Tilda является эффективным инструментом для разработки туристических онлайн-ресурсов, особенно в условиях ограниченных ресурсов. Технологическая компенсация достигается за счет того, что качественное полноэкранное видео заменяет сложную 3D-графику, а плавные скролл-анимации и параллакс-эффекты оживляют статичный контент. В отличие от прототипов в Figma или Axure, Tilda позволяет быстро создавать готовые функциональные сайты, что делает ее незаменимой для учебных проектов, стартапов и быстрого выхода на рынок. Особенно важно, что Tilda не требует глубоких технических знаний, что позволяет дизайнерам и маркетологам самостоятельно реализовывать свои идеи без привлечения разработчиков.

Успех проектов зависит от следования современным трендам пользовательского опыта: ясная навигация, интуитивный интерфейс и визуальная целостность необходимы для эффективности даже самого креативного сторителлинга. Использование сторителлинга позволяет создавать эмоционально насыщенные проекты, которые успешно конкурируют с дорогими аналогами благодаря прозрачной подаче и глубокому пониманию потребностей аудитории. Как показывают рассмотренные кейсы, ключевым фактором становится не бюджет, а качество нарратива и его соответствие ожиданиям целевой аудитории.

Tilda предоставляет уникальную возможность для экспериментального подхода к туристическому сторителлингу. Платформа позволяет быстро тестировать гипотезы: менять последовательность блоков, варьировать анимацию, добавлять интерактивные элементы без перепрограммирования. Это особенно ценно в студенческих и стартап-проектах, где нет ресурсов на длительную разработку. Проанализированные кейсы демонстрируют, что даже простые приемы — смена цветовой гаммы, использование нестандартной типографики, добавление аудиодорожки — способны кардинально изменить восприятие туристического направления.

Качественный цифровой продукт в сфере туризма требует не только применения современных технологий, но и удачного сочетания убедительного повествования с продуманным дизайном. Инвестиции в качественный контент и интерактивные механики — залог успешного продвижения туристических направлений в современном цифровом мире. Решения, созданные на Tilda, предоставляют прочную основу для подготовки к будущим вызовам цифрового туризма. Перспективы дальнейших исследований могут быть связаны с изучением влияния искусственного интеллекта на персонализацию сторителлинга в туристических веб-проектах, а также с анализом эффективности различных типов интерактивного контента для разных возрастных и поведенческих сегментов аудитории.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, Институт графического дизайна, доктор искусствоведения, Дворко Н. И.

Scientific supervisor: Professor, Department of Advertising Design, Institute of Graphic Design, Doctor of Sciences Dvorko N. I.

Список литературы

1. Григорьева Н. С., Колычева Ж. Я., Дынник Д. И. Цифровая трансформация системы управления туристским комплексом // Наука и образование: хозяйство и экономика; предпринимательство; право и управление. 2021. № 1 (128). С. 40-44.
2. Маняйкина Н. В., Надточева Е. С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. 2015. № 10. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-povestvovanie-ot-teorii-k-praktike (дата обращения: 25.03.2025).
3. Фадеева О. А. Сторителлинг как символическая информационно-коммуникативная технология // Политическая лингвистика. 2015. № 4 (54). С. 150-153.
4. Краснов К. С., Сидорня А. А. Теоретическое обоснование концепций трансмедийного сторителлинга // Молодой исследователь Дона. 2018. С. 98-109.
5. Символы Армении: URL: https://symbolsofarmenia.ru/ (дата обращения: 20.03.2025).
6. Сокровища Залесья: URL: https://zalesye-dom.ru/ (дата обращения: 28.03.2025).
7. Северные Курилы: URL: https://·····-·····…/ (дата обращения: 01.04.2025).
8. Разработка логотипа и сайта для экспедиций на северные Курилы URL: https://demshina.digital/case6 (дата обращения: 25.03.2025).
9. Нескучные путешествия по Владивостоку и Приморью URL: https://leto-tour.tilda.ws/(···· обращения:

10.03.2025).
10. Маршрут «Белая полоса» на утёсе Степана Разина URL: https://belayapolosa.info/ (дата обращения: 25.03.2025).
11. «Байкал – это мой микрокосмос» URL: https://zemlyaemociy.ru/ (дата обращения: 14.03.2025).

References

1. Grigor'eva N. S., Kolycheva Zh. Ya., Dynnik D. I. Tsifrovaya transformatsiya sistemy upravleniya turistskim kompleksom [Digital transformation of the tourism complex management system] // Nauka i obrazovanie: khozyaystvo i ekonomika; predprinimatel'stvo; pravo i upravlenie. 2021. No. 1 (128). 40-44 p. (in Rus.).
2. Manyaykina N. V., Nadtocheva E. S. Tsifrovoe povestvovanie: ot teorii k praktike [Digital storytelling: from theory to practice] // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. 2015. No. 10. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-povestvovanie-ot-teorii-k-praktike (date accessed: 25.03.2025). (in Rus.).
3. Fadeeva O. A. Storitelling kak simvolicheskaya informatsionno-kommunikativnaya tekhnologiya [Storytelling as a symbolic information and communication technology] // Politicheskaya lingvistika. 2015. No. 4 (54). 150-153 p. (in Rus.).
4.Krasnov K. S., Sidornya A. A. Teoreticheskoe obosnovanie kontseptsiy transmediynogo storitellinga [Theoretical justification of transmedia storytelling concepts] // Molodoy issledovatel' Dona. 2018. 98-109 p. (in Rus.).
5. Symbols of Armenia. URL: https://symbolsofarmenia.ru/(date accessed: 20.03.2025). (in Rus.).
6.Treasures of Zalesye. URL: https://zalesye-dom.ru/ (date accessed: 28.03.2025). (in Rus.).
7. North Kurils. URL: https://·····.·····.··/(date accessed: 01.04.2025). (in Rus.).
8. Logo and website development for expeditions to the Northern Kurils. URL: https://demshina.digital/case6 (date accessed: 25.03.2025). (in Rus.).
9. Non-boring trips to Vladivostok and Primorye. URL: https://leto-tour.tilda.ws/(date accessed: 10.03.2025). (in Rus.).
10. Route "White Strip" on the cliff of Stepan Razin. URL: https://belayapolosa.info/ (date accessed: 25.03.2025). (in Rus.).
11. "Baikal is my microcosm". URL: https://zemlyaemociy.ru/ (date accessed: 14.03.2025). (in Rus.).

УДК 004.928:794

А.Е. Иванов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

СИНЕРГИЯ ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙНА В 2D-АДВЕНЧУРЕ: СИСТЕМА МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА И МЕХАНИКА ЭМПАТИИ В ПРОТОТИПЕ «OVERTURN»

© А.Е. Иванов, 2026

Аннотация: В статье рассматривается модель синергии технологических и дизайнерских решений при разработке 2D-адвенчуры с нелинейным нарративом. На примере прототипа игры «Overturn» анализируется интеграция гибридной боевой системы и механики эмпатии в среде GameMaker Studio 2. Показано, что ресурсные ограничения инди-разработки могут выступать катализатором творческого поиска, а осознанный выбор 2D-стилистики в сочетании с точечным использованием 3D-эффектов позволяет достичь лудонарративного резонанса и глубокого эмоционального вовлечения.
Ключевые слова: 2D-адвенчура, синергия дизайна, моральный выбор, механика эмпатии, лудонарративный резонанс, инди-разработка, GameMaker Studio 2, «Overturn».

A.E. Ivanov

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SYNERGY OF TECHNOLOGY AND DESIGN IN A 2D ADVENTURE GAME: MORAL CHOICE SYSTEM AND EMPATHY MECHANICS IN THE “OVERTURN” PROTOTYPE

Summary: *The article discusses a model of synergy between technological and design solutions in the development of a 2D adventure game with non-linear narrative. Using the prototype of the game “Overturn” as an example, the integration of a hybrid combat system and empathy mechanics in the GameMaker Studio 2 environment is analyzed. It is shown that resource constraints in indie development can serve as a catalyst for creative exploration, and a conscious choice of 2D stylistics combined with the targeted use of 3D effects allows achieving ludonarrative resonance and deep emotional engagement.*
Keywords: 2D adventure game, design synergy, moral choice, empathy mechanic, ludonarrative resonance, indie development, GameMaker Studio 2, “Overturn”.

Введение

Современная игровая индустрия всё чаще обращается к проектам, где главными становятся не фотореалистичная графика и масштаб открытого мира, а глубокий нарратив, моральный выбор и сильные эмоциональные переживания. В инди-разработке, где ресурсы, такие как время, финансы и кадры, ограничены, успех проекта напрямую зависит от сочетания технологий и дизайна. Цель данного исследования обосновать и проверить на практике модель такого сочетания на примере прототипа 2D-адвенчуры «Overturn».

Актуальность работы объясняется растущим спросом на эмоционально насыщенные игры, которые не требуют больших бюджетов, но предлагают уникальный художественный опыт. В отличие от крупных проектов, инди-студии могут позволить себе эксперименты с формой и содержанием. Это делает их идеальной средой для изучения лудонарративного резонанса. Как подчеркивает Йеспер Юул в работе «A Casual Revolution», именно инди-сектор часто является источником инноваций, так как разработчики ориентируются не на массовый рынок, а на уникальный игровой опыт [1].

В последние годы наблюдается устойчивый тренд на «эмпатичный геймдизайн» — подход, при котором игровая механика намеренно конструируется для формирования у игрока сочувствия к персонажам и переосмысления собственных моральных установок. Такие проекты, как «Disco Elysium» или «Undertale», доказывают, что коммерчески успешная игра может строиться не на насилии, а на диалоге и эмоциональном анализе. Прототип «Overturn» развивает эту традицию, предлагая оригинальную механику «отраженных последствий», где каждый выбор влияет не только на сюжетные развилки, но и на эмоциональное восприятие игроком самого себя.

1. Теоретические основы: синергия технологий, дизайна и нарратива в инди-разработке

Исторический анализ развития визуальных языков в приключенческом жанре показывает, что смена технологических подходов, от ранних 2D-систем до полностью 3D-миров, всегда была направлена на решение конкретных задач взаимодействия с игроком. Эти задачи колебались от стимуляции воображения в «King's Quest» до кинематографичности в «Alone in the Dark» и свободы исследования в «Tomb Raider». Согласно классификации визуальных стилей, предложенной С.В. Костиным, каждый новый этап не отменяет предыдущий, а расширяет палитру выразительных средств. Для инди-разработки это означает возможность сознательного выбора технологий, а не просто копирования подходов крупных игр [2].

В работе выделены три типа синергии между 2D и 3D на основе типологии, адаптированной из статьи Д. Брауна о гибридных техниках [3]. Первый тип эстетический синтез, который включает использование 3D-технологий для имитации 2D-эстетики, таких как cel-shading и покадровая анимация 3D-моделей. Второй тип функциональный синтез, который внедряет 3D-элементы в 2D-мир для создания новых игровых механик, например, поворот объектов и смену ракурса камеры. Третий тип глубинный синтез, который использует параллакс и иллюзию объема в двумерном пространстве.

Ресурсные ограничения инди-разработки выступают не как препятствие, а как катализатор творческого поиска. Проекты «Undertale» и «Papers, Please» показывают, что намеренно простая графика может стать частью художественного замысла, если она поддерживает нарратив и механику. Как отмечает Д. Норман в «Дизайне привычных вещей», ограничения часто приводят к более продуманным решениям, поскольку заставляют сосредоточиться на сути, а не на второстепенных деталях [4].

Центральным понятием при проектировании игрового опыта является лудонарративный резонанс — это согласованность между механиками игры и повествовательной частью. Термин происходит из известной дискуссии о лудологии и нарратологии, описанной Г. Фраской. Он утверждал, что игра не просто способ рассказать историю, а особая система правил, которая генерирует смысл. Конфликт между историей и правилами (диссонанс) разрушает иллюзию [5]. Противоположное явление лудонарративный диссонанс разрушает погружение. В жанре 2D-адвенчуры диссонанс может проявляться в «синдроме немого протагониста» или несоответствии сложности головоломок интеллектуальному уровню персонажа.

Для достижения резонанса используются многообразные инструменты:

— выразительный и эмоционально понятный дизайн персонажа, который, согласно принципам Д. Нормана, обладает высоким «аффордансом» — он прямо подсказывает игроку, какие эмоции испытывает персонаж [4];

— адаптивное звуковое сопровождение;

— архитектура выбора.

Как пишет Г. Дженкинс в статье «Игровой дизайн как нарративная архитектура», пространство игры может быть нарративным, если оно побуждает игрока исследовать и создавать собственные истории [6]. В «Overturn» такое пространство представляет собой школу, где каждый коридор хранит фрагменты прошлого. В исследовании выделены три уровня влияния выбора на повествование, основываясь на модели, предложенной Э. Адамсом в «Основах геймдизайна» [7]: микро-выборы (тон реплики, отношение NPC), мезо-выборы (доступность квестов и локаций) и макро-выборы (судьбы ключевых персонажей и финал игры).

2. Практическая реализация: прототип «Overturn» и его ключевые механики

В прототипе «Overturn» реализована система «отраженных последствий». Здесь выбор не блокирует окончание игры, но меняет способы его достижения. Это дает игроку свободу, а также создает чувство весомости своих решений.

Философской основой проекта является идея эмпатии как альтернативы насилию. Игрок управляет 25-летним молодым человеком, который возвращается в старую школу, чтобы найти друга и оказывается в сюрреалистическом пространстве, населенном фиолетовыми существами и другими попавшими в ловушку людьми.

Геймплей строится вокруг гибридной боевой системы, состоящей из двух фаз:

1. Тактическая пошаговая фаза — игрок выбирает действия: «Атаковать», «Защищаться» или ключевую механику «Взаимодействие» (эмпатия). В этой фазе нужно анализировать поведение противника, его историю и мотивы через диалоги.
2. Динамическое уклонение в стиле bullet-hell — игрок управляет символом души, уклоняясь от атак, чьи паттерны отражают эмоциональное состояние противника: хаотичные для гнева, предсказуемые для страха.

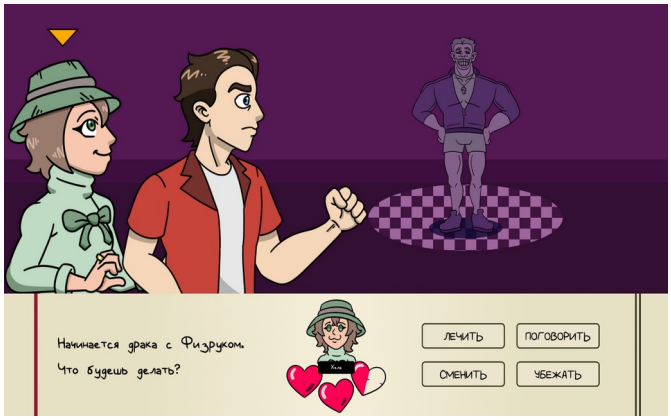


Рис. 1. Схема гибридной боевой системы «Overturn»

Боевая фаза начинается с перемещения аватара на специализированную арену, визуальное оформление которой зависит от текущей игровой локации. Столкновение реализовано в пошаговом формате. В рамках одного хода игрок может выполнить только одно действие конкретного персонажа; единственным исключением является процедура смены активного участника группы.

Тактический арсенал игрока включает четыре основные категории взаимодействия. Физическая атака наноси базовый урон в одну единицу, но при наличии предметов в инвентаре открываются более сильные атаки с распределением урона по трем категориям. Здоровье протагониста ограничено 12 единицами. Вербальная коммуникация предлагает выбор из четырех паттернов поведения: попытка пошутить, накричать, начать молить или провести спокойный диалог, что часто приводит к мирному завершению конфликта. Дополнительные стратегии включают возможность передачи хода компаньону и попытку тактического отступления с 50-процентной вероятностью успешного выхода из боя.

Успех эмпатического взаимодействия зависит от того, как внимательно игрок изучал окружение, диалоги и предысторию. Каждый противник — это личность с уникальной историей, и мирное разрешение конфликта требует эмоционального анализа, а не просто выбора нужной кнопки. Такой подход переносит моральный выбор из абстрактной этики в конкретную игровую практику.

В игре есть три компаньона, каждый из которых открывает уникальную сюжетную линию и влияет на доступные диалоги и моральные дилеммы. Компаньоны не просто сопровождают игрока, но и становятся катализаторами внутренних конфликтов. Их ценности и воспоминания противоречат друг другу, заставляя игрока пересматривать свои решения. Это связано с концепцией «эмоционального дизайна» Д. Нормана: успешный продукт работает на трех уровнях висцеральном (графика), поведенческом (удобство управления) и рефлексивном (осмысление действий после игры). Система компаньонов в «Overturn» нацелена именно на рефлексивный уровень [4].

Система глобальных флагов отслеживает не только явные действия, но и скрытые параметры, такие как время на раздумья, последовательность посещения локаций и пропущенные диалоги. Это позволяет создавать сценарии, в которых игра «помнит» поведение игрока даже в тех моментах, которые на первый взгляд никак не влияют на сюжет.

Для создания прототипа был выбран движок GameMaker Studio 2. Основные причины выбора:

— нативная ориентированность на 2D-разработку (спрайты, тайлсеты, камера и коллизии оптимизированы);

— быстрая скорость итеративного прототипирования;

— гибкий скриптовый язык GML;

— возможность интеграции 3D-элементов через OpenGL для ключевых сцен (визуализация воспоминаний, смена ракурса камеры).

В прототипе реализованы:

— система передвижения и взаимодействия;

— визуальный редактор диалоговых деревьев с поддержкой флагов (сотни веток, тысячи условий);

— гибридная боевая система с переключением фаз;

— система глобальных флагов, отслеживающая явные и скрытые решения игрока;

— интеграция первичных версий спрайтов, анимаций и фонов.

Художественное решение «Overturn» выполнено в экспрессивной 2D-стилистике, отсылающей к традициям качественных анимационных сериалов. Ключевое внимание уделено визуальной «читаемости» эмоций через язык тела, мимику, жесты и цветовую гамму. Как отмечает Е.М. Иванова в «Психологии восприятия в видеоиграх», упрощение визуальной формы парадоксально усиливает эмпатию, так как игрок вынужден «достраивать» эмоцию, глубже проецируя себя на персонажа [8]. Простота и условность

изображения помогают игроку легче принять абсурдность мира и сосредоточиться на эмоциональной связи с персонажами.

Дополнительным преимуществом выбранной стилистики является снижение технических требований к «порогу входа» для игрока. Игра, выполненная в выразительной 2D-графике, будет стабильно работать на широком спектре устройств, включая маломощные ноутбуки и интегрированную графику. Это расширяет потенциальную аудиторию проекта и соответствует философии инди-разработки, ориентированной на доступность игрового опыта, а не на гонку технических характеристик.

Активно используется параллакс-скроллинг для создания иллюзии глубины, а точечные 3D-эффекты, такие как вращение объектов и смена ракурса в кат-сценах, применяются для усиления ключевых моментов. Такой гибридный подход не перегружает игру, но добавляет визуальной выразительности именно в тех местах, где это необходимо для нарратива.

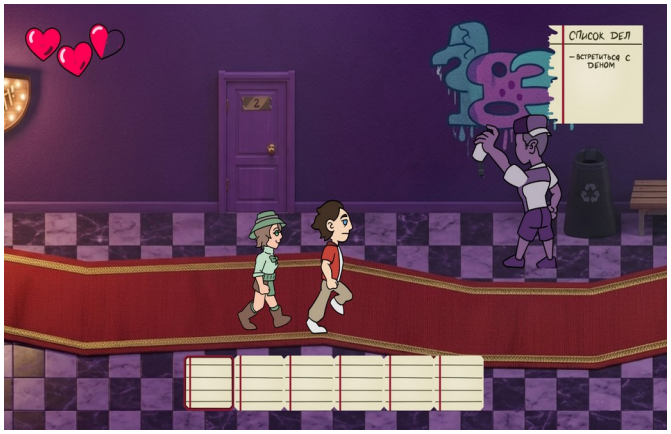


Рис. 2. Пример параллакс-слоев в локации «Коридор школы»

Анализ функционального прототипа подтвердил концептуальную жизнеспособность гибридной боевой системы, эффективность нарративной структуры с тремя компаньонами, а также пригодность GameMaker Studio 2 в качестве инструмента для быстрого прототипирования 2D-адвенчуры. Дальнейшая работа требует углубления системы эмпатии, баланса фазы уклонения, а также расширения контентной базы с новыми противниками, диалогами и сценами воспоминаний.

Заключение

Проведенное исследование показывает, что глубина и эмоциональное воздействие видеоигры достигаются не количеством полигонов, а ясностью художественного видения, последовательностью дизайнерских решений и правильным выбором технологий. Опираясь на работы классиков геймдизайна от нормановской доступности до дженкинсовской нарративной архитектуры можно утверждать, что «Overturn» следует современному тренду на «значимые игры» (meaningful games), где каждое действие несет этический вес.

Синергия технологии и дизайна в «Overturn» проявляется на всех уровнях: от выбора 2D-стилистики до реализации механики эмпатии как альтернативы насилию. Разработанный прототип может служить основой для дальнейшего контентного наполнения и коммерческого релиза, а также использоваться в учебном процессе при подготовке специалистов в области геймдизайна. Особую ценность работа представляет как пример осознанного проектирования, где каждое техническое решение подчинено художественной и нарративной задаче.

Практическая значимость результатов заключается в том, что предложенная архитектура гибридной боевой системы и механики «отраженных последствий» может быть адаптирована для других инди-проектов с ограниченным бюджетом, стремящихся к лудонарративному резонансу. Опыт создания «Overturn» демонстрирует, что GameMaker Studio 2 является не только инструментом для прототипирования, но и полноценной средой для реализации сложных нарративных систем, включающих сотни веток диалогов и скрытые параметры отслеживания решений игрока.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, Институт графического дизайна, доктор искусствоведения, Дворко Н. И.

Scientific supervisor: Professor, Department of Advertising Design, Institute of Graphic Design, Doctor of Sciences Dvorko N. I.

Список литературы
1. Юул Й. Казуальная революция: переосмысление видеоигр и их игроков. The MIT Press, 2012. 252 с.
2. Костин С.В. Эволюция визуальных стилей в компьютерных играх // Искусствоведение и медиа. 2023. № 2. С. 45-58.
3. Браун Д. Гибридные техники 2D/3D в современной разработке игр // Game Developer Magazine. 2024. Март. С. 24-31.
4. Норман Д.А. Дизайн привычных вещей. М.: Вильямс, 2021. 368 с.
5. Фраска Г. Лудология встречает нарратологию: сходство и различия между (видео) играми и нарративом. 1999. URL: https://www.ludology.org/articles/ludology.htm (дата обращения: 15.02.2026).
6. Дженкинс Г. Игровой дизайн как нарративная архитектура // Хрестоматия по геймдизайну. М.: Издательство МГУ, 2022. С. 118-135.
7. Адамс Э. Основы геймдизайна. 3-е изд. СПб.: Питер, 2021. 720 с.
8. Иванова Е.М. Психология восприятия в видеоиграх // Вестник цифровой культуры. 2024. № 1. С. 22-35.

References
1. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. The MIT Press, 2012. 252 p.
2. Kostin S. V. Evolyutsiya vizual'nykh stiley v komp'yuternykh igrakh [Evolution of visual styles in computer games] // Iskusstvovedenie i media. 2023. No. 2. 45-58 p. (in Rus.).
3. Brown D. Gibridnye tekhniki 2D/3D v sovremennoy razrabotke igr [2D/3D Hybrid Techniques in Modern Game Development] // Game Developer Magazine. 2024. March. 24-31 p. (in Rus.).
4.Norman D.A. Dizayn privychnykh veshchey [The Design of Everyday Things]. Moscow: Vil'yams, 2021. 368 p. (in Rus.).
5. Frasca G. Ludologiya vstrechaet narratologiyu: skhodstvo i razlichiya mezhdu (video) igrami i narrativom [Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative]. 1999. URL: https://www.ludology.org/articles/ludology.htm (date accessed: 15.02.2026). (in Rus.).
6.Jenkins H. Igrovoy dizayn kak narrativnaya arkhitektura [Game Design as Narrative Architecture] // Khrestomatiya po geymdizaynu [The Game Design Reader]. Moscow: Izdatel'stvo MGU, 2022. 118-135 p. (in Rus.).
7. Adams E. Osnovy geymdizayna [Fundamentals of Game Design]. 3-e izd. St. Petersburg: Piter, 2021. 720 p. (in Rus.).
8. Ivanova E.M. Psikhologiya vospriyatiya v videoigrakh [Psychology of perception in video games] // Vestnik tsifrovoy kul'tury. 2024. No. 1. 22-35 p. (in Rus.).

УДК 79:72.03

А.И. Колтаков

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

СТИЛЬ МОДЕРН СЕРЕДИНЫ ВЕКА КАК РАСЦВЕТ ДИЗАЙНА В ПОСЛЕВОЕННЫЙ ПЕРИОД XX СТОЛЕТИЯ НА ПРИМЕРЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА ВИДЕОИГРЫ «WE HAPPY FEW»

© А.И. Колтаков, 2026

Аннотация: в данной статье рассматривается история и характеристики стиля модерн середины века в дизайне, его идеи, предпосылки к развитию и отношение с глобальными интересами и тенденциями общества периода 1950—1960-х годов на примере гейм-дизайна видеоигры «We Happy Few».
Ключевые слова: модерн середины века, стиль, модернизм, видеоигры, гейм-дизайн, дизайн интерьера, промышленный дизайн, 1960-е, постмодернизм.

A.I. Koltakov

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

MID-CENTURY MODERN STYLE AS A THRIVE OF THE DESIGN DURING 20TH CENTURY POST-WAR PERIOD BASED ON THE EXAMPLE OF THE «WE HAPPY FEW» VIDEOGAME GAME-DESIGN

Abstract: this article examines the history and characteristics of the mid-century modern style design, its ideas, development background and its correlation to global interests and trends of the society in the 1950s—1960s period using the example of the «We Happy Few» videogame game-design.
Keywords: mid-century moder, style, modernism, videogame, game-design, interior design, industrial design, 1960s, postmodernism.

К сегодняшнему дню история дизайна насчитывает десятки различных стилей во всех своих направлениях — от промышленного до графического, которые также рифмуются и с архитектурой. Многих из нас интересуются дизайном и искусством, порой того не осознавая — для кого то важно видеть приятные глазу образы и формы в местах ежедневного пребывания, кому-то важно Однако, так или иначе, интерес людей к истории дизайна и стиля в самых разных его формах растёт из года в год, закономерно преподнося нам всё больше вопросов о своей сущности, к примеру: «каким образом появился тот или иной стиль?», «какие предпосылки ведут к его появлению?», или: «как стиль сформирует и повлияет на нашу жизнь сегодня; а жизнь, в свою очередь, — на стиль завтра?». Стиль в дизайне и архитектуре действительно много значит для человеческого общества и идёт с ним в ногу — по нему мы можем отслеживать культурные и социальные тенденции, волнения и перемены прошлого, наблюдать за развитием и эволюцией вкуса и потребностей, что, в свою очередь помогает нам лучше воспринимать и объяснять действительность.

Всё чаще мы можем услышать о том, что сегодня в потребительскую моду, в особенности – в интерьерный и промышленный дизайн, возвращаются предметы в лаконичных формах и ярких цветовых сочетаниях, созданные по мотивам творений дизайнеров конца 50-х начала 70-х годов. В настоящее время мы именуем тот стилевой период промышленного, графического, архитектурного и интерьерного дизайна как «модерн середины века» — впервые этим термином назвала данное направление американская журналистка Кара Гринберг при написании своей книги «Mid-century Modern: Furniture of the 1950s» (1983), посвящённой этой теме — однако в года своего возникновения, на переломе двух эпох — закате Второй Мировой войны и рождения постмодернизма, его, с точки зрения современного взгляда, можно было трактовать как «революцию» по отношению к довоенной культуре и укладу быта общества.

Модерн середины века как культурный феномен нашел своё отражение во многих медиа, описывающих события той эпохи — телесериалах: «Заключённый» (The Prisoner, 1967), «Безумцы» (Mad Men, 2007—2015); фильмах: «Заводной апельсин» (A Clockwork Orange, 1971), «2001: Космическая одиссея» (2001: A Space Odyssey, 1968); а также видеоиграх, как, например, «We Happy Few» (2016) — на примере сюжета и сеттинга последней мы можем проследить тенденцию: почему общество пришло к стилю «модерн середины века» и почему данный стиль переживает второе пришествие сегодня, около 50

лет спустя?

С началом развития художественной культуры XX века, в том числе и дизайна в некоторых его формах, вновь дала о себе знать проблема формирования среды вокруг человека и его личности, как закономерный результат более глобальной проблемы общего синтеза искусства [5]. Необходимо отметить, что само по себе творческое направление дизайна, в особенности промышленного, на момент 1900-х годов всё ещё являлось достаточно новым и далёким от обывателя — те черты и принципы, которые мы привыкли видеть в нём сегодня зародились примерно в 1860-х годах, когда английский художественный деятель Уильям Моррис в условиях промышленной революции Великобритании основывает собственное производство мебели, положив начало движению «Искусства и Ремёсла» (Arts & Crafts), цель которого заключалась в противостоянии механизации производства, возрождении творческого ремесла и поиска баланса между качественными товарами и творческой деятельностью рабочих [1]. Этот фактор, а также появление феномена «готовой мебели», а также посуды, текстиля одежды и других предметов, подогревает у публики идею самостоятельного обустройства и формирования вокруг себя личного, как правило, жилого, пространства, которое посредством использования готовых предметов интерьера способно отражать вкусы и интересы хозяина [2].

Заложенные Моррисом идеи к началу XX века находят продолжение в эпохе модерна (ар-нуво), которая продлится в течении 30 лет до начала Первой Мировой Войны. Главным образом модерн концентрируется на плавных и витиеватых декоративных формах из мира природы, близких к человеческому началу. Отличающей чертой стиля становится цельное и беспрерывное перетекание материалов и форм, оформленных единой мыслью, по всему объёму оформляемого пространства — начиная от конструкций перекрытий потолка и несущих колонн продолжая ковкой перил, заканчивая мебелью и приборами освещения. Тенденции и мотивы оформления наглядно прослеживаются во многих проектах бельгийского архитектора Виктора Орта, например, в его особняке (ныне музей Орта), считающимся первым и эталонным представителем модерна (Рис.1).

Важно отметить, что модерн несмотря на то, что обрёл свою популярностью главным образом во Франции, можно назвать первым по-настоящему интернациональным стилем — все его вариативные проявления в европейских странах объединены едиными мотивами оформления, и, возможно, самое главное, подчёркнутым вне-историзмом и, по сути, независимостью от большинства внешних факторов, оказывавших влиявших на стили ранее — производственных ограничений, религиозных и культурных убеждений, исторической преемственности, и других. Модерн был волевым, вожделенным изобретением деятелей искусства (что также важно отметить, учитывая факт, что активное участие в формировании ар-нуво принимали графики и живописцы наравне с архитекторами), нежели закономерным, обусловленным периодизацией, продолжением чего-либо из прошлого века [5]. Интернациональность и всеобъемлемость стиля также подчёркивается и его активной связкой всех областей прикладного искусства [1].

Рис. 1. Лестничный спуск в особняке Орта

Совокупность данных черт определяет модерн как прорывной стиль, так как акцентированный отказ от привязанности к историческому влиянию в дальнейшем даст нужный толчок направлению модернизма в дизайне и искусстве. Однако, с точки зрения того же модернизма и современного представления о дизайне в целом, ар-нуво был обречён на закономерное исчезновение, вследствие своей сугубо декоративной сущности, лишённой по большей части функционального начала, призванного на фундаментальном уровне решать проблемы и отвечать на запросы общества. Исправить данный фактор вызвались представители модернизма под эгидой нового этапа развития дизайна [2].

Говоря о формах стиля модерна середины века, невозможно не заметить тот факт, что многие из его лекал, так или иначе, берут своё начало именно в основах модернизма, который делает ещё более явный акцент на уходе от стилевой традиции в угоду индивидуальным и уникальным авторским решениям. Главным образом среди истоков выделяются дизайнерские проекты школы Баухаус, цели которых схожи с таковыми у «Искусств и Ремёсел» — объединить ручное проектирование и внешний вид предметов дизайна с массовым производством, при том сделав конечный продукт доступным для как можно более широкого круга массовых потребителей, что было особенно важно, учитывая возрастающий уровень урбанизации населения. Важно отметить, что участники школы принципиально позиционировали свой дизайн как внестилевой, потому корректно будет рассматривать Баухаус как этап в развитии

модернизма и интернационального стиля в целом [6].

Новаторским в деятельности Баухауса являлся концептуальный взгляд на дизайн и проектирование пространства. Школа дала старт «новой архитектуры», в основу которой был заложен подход к функциональному осмыслению и решению проблем жилых и других пространств [2]. Совокупность единого подхода к проектированию и дома, и его внутренней среды, а также работы предметов интерьера, при которой они, будучи самодостаточными, могут объединяются в гармоничное целое, продолжающее формирование этой среды вокруг человека, отличил Баухаус как новаторское направление. Баухаус достиг важной вехи, при которой промышленное производство более не вредило эстетике и дизайну вещи, а наоборот, её дополняло. При том получившееся разнообразие предметов дизайна позволило конечному потребителю выстраивать из них собственное пространство на свой вкус [6]. Готовые продукты дизайнеров школы отличались эргономичностью, практичностью и легкостью в уходе — форма Баухауса чётко следует за её предназначением, и данный принцип в тот же период находит отражение в таких стилях как функционализм и рационализм [2].

Стилевые решения Ле Корбюзье продолжают идеи немецкой школы, в частности в виде представления жилого пространства и его наполнения как общей совокупности, направленной на поддержание сугубо функций жизни, нежели эмоции — особенно чётко эти решения видны в интерьере павильона L’Esprit Nouveau (Новый дух) на выставке в Париже 1925 года, а также в его последующем проекте интерьера виллы Савой в Пуасси (Рис.2, 3, 4). Тем не мнее, французский архитектор имплементирует их в более изящном исполнении, доказывая, и научный подход школы Гропиуса может обеспечить появление цельных, минималистичных интерьеров с чистыми и функциональными формами, что, правда, во многом было обусловлено нарастающим объёмом массового заводского мебельного производства [1]. Образовывается подход к созданию интерьеров, при котором отдельно выделяется статичное стандартного размера помещение, поддающееся зонированию (предпосылки к массовому типовому типу строительства жилья), внутри которого размещаются «подвижные» предметы интерьера, такие как столы, стулья, диваны и осветительные приборы, которые берут на себя роль самодостаточных «скульптур в пространстве» и характеризуются свободными и пластичными формами [2].

Рис.2. Интерьер павильона L’Esprit Nouveau

Рис.3. Вилла Савой в Пуасси

Рис.4. Интерьер виллы Савой

Общие методы Ле Корбюзье, тем нем менее, можно назвать преимущественно рациональными и во многом радикальными — архитектор видел дом как «машину для жилья», отрицая при том декоративное искусство [1]. Выходцы из Баухауса, а также многие другие дизайнеры модернисты, всё же, как правило, ставили функциональность предмета превыше других его качеств (что, конечно, можно объяснить авангардным и протестным началом их движения по отношению к излишней декоративности модерна и помпезности ар-деко, но во многом это причина перехода на массовое изготовление и ориентирование на более широкий класс людей, что заставило дизайнеров искать более практичные и доступные решения).

Несмотря на то, что Ле Корбюзье предпринимал попытки в проектировании дизайна, обусловленного физической формой человека (система пропорций Модулор), жажда большей органичности, человеческого фактора в рамках антропометрии, и, как бы просто это не звучало, эмоции, была все ещё ярко выраженной, что в целом характерно для модернизма до периода Второй Мировой Войны. Потому, взяв в основу каноны модернистов, мы постепенно движемся далее к поиску баланса между функцией и внешностью форм стиля.

Период Второй Мировой Войны, продлившейся с 1939 по 1945 год, как и 1940-х годов в целом, выражается в закономерном застое во всех аспектах общественной и социальной жизни — дизайна в том числе. Большинство человеческих и материальных ресурсов были переброшены на военные нужды, а ухудшение экономического положения и дефицит препятствовали полноценному развитию данной сферы. Тем не менее, война стимулировала ускоренный рост научно-технического прогресса, потому уже к началу 1950-х у дизайнеров и архитекторов появляется множество новых материалов и технологий, пригодных для использования и разработки в мирное время [2].

Мирное время постепенно пробудило у населения стран Америки и Европы инстинкт к «гнездованию», созданию уютного домашнего очага, что было не удивительно, учитывая общую эмоциональную неопределённость во время военных действий, многие искали способ обрести

стабильность и покой в зримых и ощущаемых образах вокруг себя, что во многом повлияло на вектор дальнейшего развития промышленного и других видов дизайна. Вместе с подобным мировоззрением, а также улучшающимся уровнем жизни, экономическим подъёмом (особенно в США) и растущих оптимистических настроений, начала распространяться тенденция беспрецедентно высокого уровня потребления, что породило толчок на создание новых форм в рамках продолжающегося модернизма, дабы адаптировать его под новые требования [1].

Благодаря усилиям американского профессора истории искусств и заведующего отделом промышленного дизайна Нью-Йоркского музея современного искусства Эдгара Кауфманна-младшего, в 1950 году прошла первая выставка из пяти ежегодных под названием «Хороший дизайн: выставка предметов домашнего обихода», на которой были представлены 256 предметов домашней обстановки, которые, по мнению жюри, должны были стать основой для новых объектов промышленного дизайна, в дальнейшем предполагаемые к продаже. Одни из таких предметов — настенные часы «Ball Clock» и кресло DAR — представлены на Рис.5 и Рис.6. В выставке приняли участие многие известные дизайнеры того периода: Чарльз и Рэй Имз, Джордж Нельсон, Ээро Сааринен, Дороти Либс и другие. В дальнейшем предметы интерьера, получившие одобрение жюри поступали в магазины с ярлыком принадлежности к выставке, который представлен на Рис. 7.

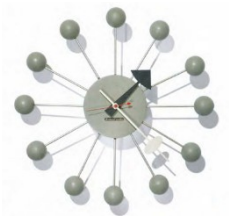


Рис.5. Настенные часы «Ball Clock». Джордж Нельсон

Рис.6. Кресло DAR. Проект Чарльза и Рэй Имз.

Рис.7. Ярлык принадлежности к «Хорошему дизайну»

Работы дизайнеров, выпускавшиеся в соответствии с лекалами «Хорошего дизайна», как и работы предыдущих участников модернизма, отличались, главным образом, чистотой форм, использованием качественных материалов (часто совмещая традиционные, например, дерево, с инновационными, такими как пластмасса, гнутый металл и алюминий) и разумной ценой. Однако теперь в дизайне явно выраженной становится черта органического подхода к адаптации основ модернизма времен первой трети XX века в дизайне. С периода 1950-х годов усилия дизайнеров были направлены не только на решение проблем с помощью функции, но и с помощью эмоции и внешней эстетики — их продукты не просто выглядели «по-домашнему» приятными, но и находили идеальное соответствие между функцией и эстетикой в эмоциональном и чувственном плане (в противовес, опять же, хоть и удобной, но часто строгой и «прямолинейной» форме того же Баухауса), ознаменовав тем самым долгожданную непринуждённость и спокойствие, которого ожидало общество после ужасов войны [1]. Можно сказать, что непосредственно с введением в проектирование модернизма «человеческого фактора» началась эпоха стиля «модерна середины века» в Европе и Америке.

Направленность на человеческое, живое начало, во всем своём проявлении заиграла именно в послевоенный период постмодернизма, когда после затяжного социального упадка общество потребовало обратить внимание на человека как на личность и индивида со своими вкусами, потребностями и желаниями, нежели как на деталь огромного механизма. Исследования человеческого фактора начались еще в военное время и в последствии выразились в новом аспекте дизайна и стиля — антропометрии (метода исследования физических свойств человека). Путём кропотливых исследований и тестов учёные и дизайнеры создавали модель усреднённого человеческого тела, чтобы в дальнейшем иметь возможность проектировать новые предметы интерьера и мебель в соответствии с его пропорциями физическими характеристиками [1].

Американский дизайнер Генри Дрейфус писал об антропометрии в своей книге «Проектирование для людей» (Design for People, 1955) следующее: «промышленный дизайнер обязан думать, о широкой публике, а в этом смысле необходимо определить крайние величины, поскольку мы не должны забывать ни о больших, ни о маленьких. В конце концов, все люди рождаются разными». Антропометрическая диаграмма из книги Дрейфуса представлена на Рис.8.

Данный, более эргономичный и научный подход, основываясь на человеческом факторе постепенно привёл к размытию национальных практик в дизайне модернизма, выведя его на новую ступень в лице «интернационального стиля» (термин был введён еще в 1932 году, однако в полной мере он укоренился лишь после Второй Мировой войны). Таким образом, с установлением интернационального стиля, геометрический формализм Баухауса и Ле Корбюзье окончательно уступает место более богатому эмоциональному языку органических и человеческих форм [1].

В первую очередь модерн средины века начала 1960-х от модернизма предыдущих лет отличает видимое богатое разнообразие материалов и, как следствие, цветов, паттернов и форм, которые ранее не поддавались созданию с помощью стандартных станков для обработки дерева, металла или ткани.

Так, благодаря массовому распространению различных видов пластмасс (поливинилхлорида, акрилонитрилбутадиенстирола и других), винила, а также стекловолокна, появилась возможность достигать плавных и органических форм путём штамповки мягкого пластика с помощью заранее подготовленных форм – это позволило, помимо удобного производства, достигнуть быстроты и одинакового качества от одного предмета к другому. Примеры предметов мебели, выполненных в данной технике, представлены на рисунках Рис. 9, 10, 11. Использование синтетических материалов, ко всему прочему, подарило дизайнерам возможность использовать самые разнообразные и яркие палитры цветов, что лишь положительно сказалось на тенденции ко всеобщему оптимизму и светлому взгляду в футуристичное будущее [1].

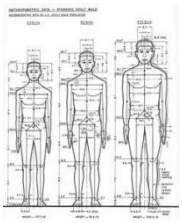


Рис.8. Антропометрическая диаграмма Г. Дрейфуса

Рис.9. Стул «Tulip». Ээро Сааринен

Рис.10. Стул «Panton». Вернер Пантон

Рис.11. Кресло «Habitat». Джерри Адамсон

Если в начале периода модерна середины века двигателем его развития можно было обозначить США, то к началу 1960-х годов европейские страны с новыми силами включились в работу — особенно активно стиль развивали дизайнеры из Великобритании, Германии и стран Скандинавии. Вместе со становлением дизайна как полноценной части образа жизни и самодостаточного института, в Европе открываются множественные выставочные центры, представляющие публике последние достижения в сферах дизайна (продолжение выставок «Хорошего дизайна») [3].

Стоит отметить, что помимо размытия границы между национальными стилевыми тенденциями, модерн середины века (будучи частью интернационального стиля), размывает ранее присутствовавшую границу также между дизайном и искусством. При нём мебель и декор сами по себе могут претендовать на статус арт-объектов, что, опять же, подчёркивает эмоциональную и чувственную составляющую. Особое отношение к себе получили изделия из стекла. Ранее они изготавливались вручную из хрусталя и потому не могли иметь те формы, к которым пришла стеклянная посуда середины XX века с её извилистыми и податливыми формами [3].

И хотя романтические и национальные традиции ушли из дизайна мебели, они во многом остались в дизайне прикладного искусства, такие как текстиль или керамика — большую роль здесь сыграли финские и датские дизайнеры, которые популяризировали использование мотивы природы, а также поддерживали использование натуральных материалов (особенно популярной стала клеёная фанера, также поддающаяся изгибу и формовке). Национальные мотивы среди обилия пластика и металла заиграли новыми красками и стали людям сродни милой диковинной вещи в дополнение к распространяющимся геометрическим и абстрактным орнаментам, потому особенно часто их можно встретить в оформлении обоев, текстиля и одежды (Рис. 12, 13).

Важно, что особое внимание к около-гедонистическому комфорту прослеживалось сквозь все отрасли дизайна — апогеем данного проявления можно назвать проект «кресла-шара» финского дизайнера Ээро Аарнио 1962 года, представленного на Рис. 14 — крупная поликарбонатная сфера с мягкой внутренней обивкой как нельзя лучше олицетворяла идею тотального личного комфорта (в опытном образце дизайнер даже установил внутрь кресла телефонный аппарат) [1].

Рис.12. Орнамент ткани «Unikko». Майя Исола

Рис.13. Настенный гобелен «Hedelmå». Майя Колси-Макеля

Рис.14. «Кресло-шар». Ээро Аарнио

Подход с использованием пластика как основного материала позволил выгодно выделить предметы модерна середины века в глазах покупателей — за счёт грамотного и вдумчивого отношения дизайнеров к материалу, получилось создать высококачественные, удобные, долговечные и эмоционально выразительные предметы дизайна по демократичным ценам, что было особенно важно для поколения молодёжи того времени, которая искала возможности доступного самовыражения в новом обществе. Пластик стал не просто дешёвой заменой более премиальному материалу, такому как дерево, металл или стекло, а полноправным частью смысла дизайнерского продукта, его формой и содержанием. Факт создания подобного класса мебели и декора для широкой аудитории можно считать заслугой рассматриваемого стиля [1].

Рассматривая модерн середины века как расцвет культуры дизайна в период окончания Второй Мировой войны и начала эпохи постмодерна, невозможно не подчеркнуть его выраженное и беспрецедентное стилистическое разнообразие, которое, во многом, впервые открыло всем слоям общества не просто свободу выбора той или иной вещи, а свободу самовыражения через среду своего обитания. Особенно выгодно для людей данный фактор отразился в контексте бурного строительства готовых многоквартирных домов как следствие послевоенного решения жилищной проблемы (более характерно для европейских стран). Всё ярче проявлялся сдвиг взора дизайнера с социума на индивида и удовлетворение его конкретных потребностей, чего до постмодернизма не происходило. Началась эпоха, при которой покупка, к примеру, нового кресла или светильника могла быть обусловлена желанием человека сменить обстановку и поднять положение духа, так как дешевизна и богатый ассортимент всевозможных текстур и цветов вследствие налаженной линии производства из инновационных и лёгких в работе материалов, сделали подобный сценарий возможным для большинства людей, подобно тому, как многие из нас делают это сегодня [3].

1960-е годы были десятилетием беспрецедентных социальных перемен, особенно среди молодого поколения того времени. Сравнивая с новое поколение обстановкой первой половины XX века, с превалирующей строгостью, требовательностью и жёсткими культурными рамками и исторической линей связи, заметно, что вторая его половина характеризуется оптимизмом, чувством свободы, яркой эмансипацией общества, иногда, правда, доходящая до идей вседозволенности. Растущий уровень гедонизма, потребления и требование уделить внимание собственным желанием, конечно, давали почву для развития и негативных феноменов, ранее не проявлявшихся столь массово, таких как употребление наркотиков и проституция. Однако невозможно не отметить кратно возрастающий уровень развития социальной жизни, тенденцию к глобализации, стремление общества к мирному, пацифистскому существованию (учитывая ужесточающиеся политические настроения в период начавшейся холодной войны), а также увеличившийся уровень дохода и благосостояния (как причина возрастающему культу потребления). Потому, оценивая перемены эпохи целостно, мы можем сделать вывод о расцвете общества в послевоенный период 1950—1960-х годов XX столетия как в культурном, так и социальном плане, при котором стиль модерн середины века, окончательно войдя в образ жизни людей, стал сродни лакмусовой бумажки для отражения общественного настроя и духа [3].

Архитектура и дизайн являются неотъемлемой частью почти любого визуального художественного произведения, такого как фильм, иллюстрация или видеоигра. В большинстве случаев они выполняют роль декораций и не являются прямыми переносчиками информации. Тем не менее, дизайн является немаловажным инструментом для поддержания качественного и достоверного сеттинга, особенно, если сюжет произведения создаётся на основе событий или феноменов реальности.

На мой взгляд, пример участия дизайна и, конкретно, стиля модерн середины века как отражения перехода общества от одного периода к другому мы можем наглядно увидеть на примере видеоигры производства студии Compulsion Games «We Happy Few» 2018 года — как в её визуальной, так и сюжетной составляющей.

Действия игры разворачиваются в альтернативной реальности 1964 года в вымышленном городке на территории Великобритании. Во время Второй Мировой войны город находился в немецкой оккупации, что, после её окончания, привело к масштабной депрессии жителей. В упадке, пострадавшее население города пытается выстроить вокруг себя оптимистическое и счастливое будущее, ориентируясь на свои желания и потребности, также прибегнув к массовому употреблению препарата, вызывающего чувство радости и наслаждения — желание перемен проявилось в смене образа жизни, привычек и моды горожан, архитектуры и внешнего вида города, а также искусства и медиаресурсов, доступных обществу. Сюжет игры повествует об ужасах и несостоятельности тоталитарного, антиутопического будущего, к которому пришло население в результате целенаправленной гиперболизации и утрировании подобного образа жизни, который власти города и медийные персоны продвигали в целях форсированного создания вечно счастливого общества без воспоминаний о прошлом.

Уитни Клэйтон, ведущий гейм-дизайнер видеоигры, заявляет, что команда разработчиков хотела создать сюжет вокруг общества, которое ценило счастье превыше всего. Выбор временного периода 60-х с

примесью стиля ретро-футуризма также обусловлен желанием тематически подчеркнуть идею всеобщего оптимизма, гедонизма и надежды на лучшее [4].

Анализируя визуальную составляющей игры и её оформления окружающего мира, важно отметить, что мироустройство We Happy Few, строится на тех же принципах послевоенного человеческого оптимизма и других тенденциях постмодерна, что существовали в реальной мировой истории, однако намеренно гипертрофирует их до степени научно-фантастической антиутопии, чего в реальности, конечно-же, не происходило. Дизайн и искусство мира в сюжете является инструментом, попавшим в руки антагонистам истории. Оформление, которое гейм-дизайнеры тщательно проработали в соответствии с существующими предметами дизайна и окружения, в статье рассматривается с точки зрения реальных исторических событий и предпосылок, во избежание неправильной трактовки посылов и идей модерна середины века.

Исследуя внешний вид города, в первую очередь мы можем наблюдать выраженную разницу в стилях внешнего экстерьера жилых домов и их внутренним убранством. Административные и общественные здания выполнены в силе брутализма и интернационального стиля (Рис. 15), однако большинство домов выстроены либо фахверковыми в стиле архитектуры периода Тюдоров, либо в Георгианском стиле, и смотрятся устаревшими в сравнении с их интерьерами, олицетворяя наследие старого строя и ужаса войны. Столь сильная разница вызвана желанием как можно скорее выстроить комфортную обстановку в условиях недавно побеждённой депрессии, вследствие чего жители в первую очередь уделяют внимание именно внутренней обстановке дома. Потому местные жители своими силами пытаются придать им более подходящий к настроениям общества вид, окрашивая их в яркие цвета — на Рис. 16 и Рис. 17 представлены концепт-арты жилых домов [4].

Рис.15. Вид улицы города

Рис.16. Концепт-арт жилых домов. У. Клэйтон

Рис.17. Концепт-арт жилого дома

При создании оформления интерьеров команда дизайнеров открыто вдохновлялась стилем модерна середины века — в частности гейм-дизайнеры оценили его за характерную палитру и плавные, чистые линии. В дизайне обоев используются как распространявшиеся в то время геометрические орнаменты, так и национальные растительные мотивы в теплых и ярких цветах для достижения динамического и эмоционального эффекта по лекалам эпохи (Рис. 18). Помимо этого, в интерьерах преобладают акценты из деревянных панелей, а также вписанные в оформление старые деревянные перекрытия и несущие конструкции. Интерьеры, представленные на Рис. 19 и Рис. 20, отражают возможность горожан сделать свой дом уютным и в соответствии с последними тенденциями стиля, оформив пространство на свой вкус с помощью развивающегося рынка массовых и доступных решений (таких как текстиль, обои, пластмассовая мебель) [4].

Рис.18. Орнаменты обоев. С. Хамильтон

Рис.19. Интерьер ванной комнаты одного из домов

Рис.20. Интерьер кухни одного из домов

Продолжая анализ, мы можем заметить, что некоторые предметы интерьера почти в точности воспроизводят образы реально существующих предметов мебели и декора, усиливая таким образом эффект реалистичности и приближенности к истории в игровых локациях, более наглядно связывая сеттинг игры с реально существующими тенденциями стиля. Рассмотрим оформление интерьера офиса (Рис.21), в котором работает главный герой, а также концепт-арты данной локации (Рис. 22, 23). На стене справа от рабочего стола расположены часы, схожие дизайном с «Ball Clock» Джорджа Нельсона 1949 года, кресло напротив в углу имеет практически идентичный внешний вид с «креслом-шаром» Ээро Аарнио 1962 года, а стул, на котором сидит главный герой, хоть и поставлен на колёсики, но является

точной копией стула «Тюльпан» 1956 года дизайнера . Вместе совокупность данных предметов формирует выраженную обстановку комфорта, спокойствия и уюта в соответствии с идеями стиля модерна середины века [4].

Рис.21. Интерьер офиса

Рис.22. Концепт-арт оформления офиса. У. Клэйтон

Рис.23. Концепт-арт коридора офиса. У. Клэйтон

Таким образом мы можем убедиться, что оформление интерьера и экстерьера игровых локаций мира We Happy Few работает не только в качестве декора обстановки вокруг главного героя, в которой разворачиваются события, но и как полноценное и достаточно достоверное, при том коррелирующее и играющее в общей, тесной связке с сюжетом, отражение эпохи. На мой взгляд, гейм-дизайн данной видеоигры хорошо передаёт замыслы и идеи, которые авторы и дизайнеры вкладывали в свои работы во время послевоенного периода, а также наглядно продемонстрировать модель общества, в котором данный стиль призван работать и находить решение его проблемам в лице борьбы с депрессией, морального упадка и стремления к наслаждению и светлому будущему.

И сегодня многие из нас стремятся найти персональный комфорт в личном пространстве. В условиях растущего темпа жизни, усложняющейся экономической и социальной ситуации, а также других факторов, большинство люде постепенно возвращаются к сочетанию лаконичной, чистой функциональности с акцентными колористическими решениями и натуральными, знакомыми нам издавна материалами. Несколькими годами ранее вкусам общества в большинстве соответствовали интерьеры в стиле практичного минимализма, однако сейчас, всё больше людей стремятся отразить в дизайне свой яркий, личный внутренний мир, тяготея к выразительным и динамичным цветам, текстурам и, в целом, вещам, вызывающим эмоции в совокупности с пробуждение чувств к истории и фактором ностальгии.

Я полагаю, что именно по этим причинам модерн середины века постепенно возвращается в квартиры многих людей в лице предметов интерьера, производимых как сегодня, в соответствии с оригинальными чертежами, так и в виде сохранившихся винтажных представителей, созданных более 50 лет назад.

Таким образом мы рассмотрели историю и предпосылки к расцвету стиля модерн середины века в послевоенный период XX века, а также проанализировали использование и работу его идей в обществе на примере гейм-дизайна видеоигры «We Happy Few», которые заключаются в массовом и доступном производстве, использовании инновационных материалов и практичных форм, корреляции с яркими, новаторскими, экстравагантными и оптимистическими настроениями общества, а также нацеливании на удовлетворение видения хорошего дизайна и личного вкуса человека как индивида.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Филл Ш. История дизайна. М.: Азбука-Аттикус, 2014. 512 с.
2. Ярмош А. С. Дизайн XX века: Европейская школа. СПб.: Masters, 2024. 60 с.
3. Fiell C., Fiell P. Decorative Art 60s. Köln: TASCHEN, 2022. 577 с.
4. Clayton W., Hunter L. The Art of We Happy Few. Milwaukee: Dark Horse Books, 2018. 192 с.
5. Филичева Н. В. Модерн (к вопросу о проблеме стиля) // Киберленинка: научная электронная библиотека. 2003. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/modern-k-voprosu-o-probleme-stilya (дата обращения: 15.03.2026).
6. Синявина Н.В. Формообразовательные идеи Баухауса и их влияние на теорию архитектуры первой половины XX века // Киберленинка: научная электронная библиотека. 2025. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/formoobrazovatelnye-idei-bauhausa-i-ih-vliyanie-na-teoriyu-arhitektury-pervoy-poloviny-hh-veka (дата обращения: 15.03.2026).

References

1. Fiell C. Istoriya dizajna [The story of design]. Moscow.: Azbuka-Attikus, 2014. 512 pp. (in Rus.).
2. Yarmosh A. S. Dizajn XX veka: Evropejskaya shkola [Design of the 20th century: The European school]. Saint-Petersburg.: Masters, 2024. 60 pp. (in Rus.).

3. Fiell C., Fiell P. Decorative Art 60s. Köln: TASCHEN, 2022. 577 pp.
4. Clayton W., Hunter L. The Art of We Happy Few. Milwaukee: Dark Horse Books, 2018. 192 c.
5. Filicheva N. V. Modern (k voprosu o probleme stilya) // Cyberleninka: scientific electronic library. 2003. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/modern-k-voprosu-o-probleme-stilya [Art-Nouveau (On the issue of the style)] (date accessed: 15.03.2026). (in Rus.).
6. Sinyavina N.V. Formoobrazovatel′nye idei Baukhausa i ikh vliyanie na teoriyu arkhitektury pervoj poloviny XX veka // Cyberleninka: scientific electronic library. 2025. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/formoobrazovatelnye-idei-bauhausa-i-ih-vliyanie-na-teoriyu-arhitektury-pervoy-poloviny-hh-veka [The formative ideas of the Bauhaus and their influence on the theory of architecture of the first half of the 20th century] (date accessed: 15.03.2026). (in Rus.).

УДК 004.928:004.738.5

В. Косенко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

НАРРАТИВНАЯ АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ: ТИПОЛОГИЯ И КЕЙСЫ

© В. Косенко, 2026

Аннотация. Анимация в интернет-среде изучена неравномерно: если реактивным типам (микро-анимации, скролл-эффекты, обратная связь) уделяется достаточно внимания, то нарративная анимация — где движение само становится историей — остаётся на периферии исследований. В статье проводится различение анимации взаимодействия и нарративной анимации, предлагается их классификация по технологическому исполнению и функциональной роли. Анализ веб-кейсов показывает спектр современных практик. Особое внимание уделяется игровой анимации в браузере и анимации взаимодействия как инструменту сторителлинга.
Ключевые слова: анимация взаимодействия, нарративная анимация, веб-анимация, WebGL, игровая анимация, скролл-анимация, микро-анимации.

V. Kossenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

NARRATIVE ANIMATION AND INTERACTION ANIMATION IN THE INTERNET ENVIRONMENT: TYPOLOGY AND CASE STUDIES

Abstract. In the Internet environment, animation is most often studied as an interface optimization tool: feedback, cognitive load reduction, attention capture. Much less attention is paid to narrative animation — a type where movement does not accompany user action but creates plot, emotion, and context. The article examines the distinction between interaction animation (reactive) and narrative animation, and provides a classification based on technological implementation and functional role. Based on the analysis of web case studies, principles for designing animation systems for the Internet environment are formulated.
Keywords: interaction animation, narrative animation, web animation, WebGL, game animation, scroll animation, micro animations.

Введение

В основе понятия анимации лежит эффект иллюзорного движения, формируемый путем последовательной смены статичных визуальных образов. Данный механизм обеспечивает возможность наглядного восприятия процессов и динамики изменения состояний объектов, что принципиально отличает анимационные формы представления информации от статических изображений [1]. Исторически анимация выступала неотъемлемым элементом различных медийных сред, занимая прочное положение в кинематографе, телевизионном вещании и компьютерной графике. В последние годы наблюдается устойчивая тенденция расширения функционального присутствия анимации в структуре веб-сайтов и веб-приложений. Современный уровень развития аппаратного обеспечения и веб-технологий (WebGL, WebGPU, CSS-анимации, Canvas API) позволяет реализовывать анимационные сценарии с соблюдением жестких требований к производительности в реальном времени, что ранее представляло существенное техническое ограничение [2]. Однако, в академическом дискурсе анимация в интернет-среде чаще всего исследуется либо как средство интерфейсной оптимизации (микро-анимации, обратная связь), либо как декоративный элемент. При этом остаётся недостаточно осмысленным спектр анимационных практик — от сложной анимации взаимодействия (скролл-анимации, параллакс, hover-эффекты) до нарративной анимации (веб-документалистика, игровые сайты, образовательные проекты).

Данная статья ставит своей целью систематизацию знаний об анимации в интернет-среде с фокусом на два ключевых типа: анимацию взаимодействия и нарративную анимацию. Для достижения этой цели решаются следующие задачи: разведение понятий анимации взаимодействия и нарративной

анимации; разработка типологии по технологическому и функциональному основаниям; анализ актуальных кейсов из веб-практики; формулирование принципов проектирования анимационных систем для интернет-среды.

1. Анимация взаимодействия vs. нарративная анимация: границы и пересечения

В современной литературе, посвящённой веб-анимации, часто отсутствует различение между анимацией как функциональным инструментом (обратная связь, навигация, акцентирование) и анимацией как нарративным медиумом (рассказывание истории, создание атмосферы). Эта неопределённость приводит к методологическим ошибкам: принципы, разработанные для микро-анимаций кнопок (тайминг 200–500 мс, ease-in-out), механически переносятся на анализ сложных анимационных повествований [3].

Анимация взаимодействия — это анимация, которая непосредственно реагирует на действия пользователя: клик, наведение (hover), скролл, перетаскивание, ввод текста. Её ключевые характеристики: короткая длительность (100–500 мс), предсказуемость, цикличность или однократность. Она отвечает на вопрос «что произошло в ответ на моё действие?». В современных веб-проектах анимация взаимодействия вышла за рамки простых кнопок и переключателей. Она включает:

— микро-анимации — анимация иконок, лайков, переключения тумблеров, отправки форм;

— hover-анимации — трансформация элементов при наведении (масштабирование, изменение цвета, появление подсказок);

— скролл-анимации — появление элементов при прокрутке, параллакс-эффекты, анимированные таймлайны;

— анимации загрузки — скелетоны, спиннеры, прогресс-бары;

— анимации переходов между страницами — плавное появление/исчезновение контента.

Нарративная анимация — это анимация, которая создаёт историю, атмосферу, эмоциональный контекст. Она может быть инициирована действием пользователя, но её цель — не подтверждение действия, а развитие сюжета. Её ключевые характеристики: протяжённая длительность (секунды–минуты), сценарная структура, наличие персонажей или развивающейся среды.

В интернет-среде нарративная анимация представлена в разных форматах:

— веб-документалистика — анимированные документальные истории;

— игровые сайты и WebGL-игры — полноценные анимационные нарративы;

— образовательные проекты — анимированные симуляции с сюжетом;

— интерактивные музыкальные видео — анимация, синхронизированная с музыкой и действиями пользователя;

— корпоративные и промо-сайты — 3D-анимированные миры, представляющие бренд.

Разделение на функциональную и нарративную анимацию не является абсолютным. Существуют проекты, где анимация взаимодействия и нарративная анимация сосуществуют и дополняют друг друга. Например, на игровых сайтах анимация hover-эффектов может быть частью нарратива (персонаж поворачивает голову при наведении), а скролл-анимация может раскрывать сюжет глава за главой. Предлагаемая типология основана на двух измерениях: (1) технологическая реализация и (2) функциональная роль (анимация взаимодействия / нарративная анимация). По технологическому исполнению анимация в интернет-среде может быть разделена на CSS-анимацию, JavaScript-анимацию, Canvas 2D-анимацию, WebGL, Spine-анимацию и т.д.

Анимация в интернет-среде классифицирована по функциональной роли на следующие типы: микро-анимации взаимодействия — короткие, точечные анимации, подтверждающие действие пользователя. Примерами может служить анимация лайка (сердце, которое «выпрыгивает»), анимация отправки формы, анимация переключения тумблера и другие. Эти анимации «оживляют интерфейс, делают его понятнее и человечнее» [2]. Скролл-анимации это любые анимации, запуск и ход которых привязан к положению полосы прокрутки (скролла). По мере того как пользователь листает страницу, элементы могут постепенно появляться, двигаться, трансформироваться (менять размер, поворачиваться) или менять свои стили. Параллакс-эффекты в анимации создают иллюзию глубины за счёт разной скорости движения слоёв. Игровая анимация в вебе — полноценная игровая анимация, реализованная в браузере. Она включает анимацию персонажей (Spine, ключевые кадры), анимацию окружения, VFX-эффекты (взрывы, частицы), UI-анимацию игровых интерфейсов. Примерами являются браузерные WebGL-игры, интерактивные игровые сайты, геймифицированные лендинги. Документальная и образовательная анимация — анимация, которая визуализирует данные, исторические события, научные процессы или образовательный контент. Отличается наличием «голоса» (нарратора) и сценарной структурой. Экспрессивная и атмосферная анимация — анимация, создающая настроение, атмосферу, эмоциональный фон. Часто используется на промо-сайтах, в интерактивном музыкальном видео, в арт-проектах.

2. Кейсы анимации в интернет-среде

Сайты Apple активно используют скролл-анимацию для презентации продуктов. При прокрутке страницы элементы появляются плавно, синхронно с текстом и изображениями. Технологическая основа — GSAP (GreenSock Animation Platform) и кастомные JavaScript-решения. Этот подход стал стандартом для премиальных брендов: «анимация при скролле удерживает внимание пользователя и визуализирует связи между действием (прокруткой) и результатом (появлением контента)» [3]. Однако существует и принципиально иной, более радикальный подход к скролл-анимации — тот, что не просто сопровождает прокрутку декоративными эффектами, а превращает само действие скроллинга в драматургический инструмент повествования. Ярчайшим примером такого подхода в русскоязычном вебе стал проект «После жизни» — интерактивный веб-документальный опыт, созданный командой независимых разработчиков и дизайнеров. В отличие от продуктовых страниц Apple, где скролл-анимация служит цели элегантной презентации характеристик устройства (камера, чип, дисплей), проект «После жизни» использует прокрутку как метафору неумолимого движения времени. Страница открывается заголовком «001. Фейерверк» и лаконичным научным фактом: после остановки сердца мозг не умирает мгновенно — в нейронах вспыхивает каскад электрической активности, «последний салют» угасающего сознания. Здесь нет привычной вертикальной структуры с блоками, которые плавно «влетают» при скролле. Вместо этого прокрутка вниз становится буквальным перемещением по шкале времени посмертных процессов. Каждое движение колесика мыши или свайп на тачпаде приближает зрителя к следующей фазе, следующей главе с заголовком вроде «002», сопровождаемой визуализацией того, что происходит с телом и сознанием минута за минутой. Интерфейс намеренно аскетичен: тёмный фон, крупная типографика и абстрактная, почти медицинская визуализация нейронных связей. Эта скупость графики концентрирует внимание на главном — на тексте факта и ощущении времени, которое пользователь волен растягивать или сжимать усилием прокрутки [4].

Проект kubrick.life, созданный к 90-летию режиссёра Стэнли Кубрика, представляет собой одностраничный веб-документальный лонгрид, который демонстрирует минималистичный подход к использованию параллакс-эффекта. В отличие от технологически сложных проектов, таких как Bear 71 (NFB, 2012) или Snow Fall (NYT, 2012), данный сайт показывает, как даже простая скролл-анимация может эффективно решать нарративные задачи при условии стилистической уместности. Сайт линейно воспроизводит хронику жизни Кубрика (1928–1999): ключевые события представлены текстовыми блоками (год, событие), каждый из которых закреплён за крупным архивным изображением. Технологически проект реализует классический двухслойный параллакс: фоновый слой (чёрно-белое или цветное фото) и передний слой (текстовый блок с датой и описанием события). По мере вертикальной прокрутки фоновое изображение смещается со скоростью, примерно в 2–3 раза меньшей, чем скорость скролла текста, создавая иллюзию «обзора» статичного кадра и имитируя движение кинокамеры [5].

«Виммельбух» для интерактивного стола является примером игровой анимации в вебе. Проект — интерактивная игра-виммельбух (поиск предметов на детализированной картинке), реализованная в браузере с помощью Unity WebGL. Ключевыми анимационными решениями выступают spine-анимация для персонажей и движущихся объектов (сложные и плавные 2D-анимации с псевдо-3D-эффектами), анимированный город (машины, люди, лодки), система подсказок с визуальными эффектами-бликами. Оптимизация под WebGL позволила уложиться в 50 мегабайт. Как отмечает разработчик, «Spine действительно дала городу жизнь» [6].

Примером игрового сайта является «Nomadic Tribe» (makemepulse, 2019). Проект, получивший «Site of the Year» от FWA и AWWWARDS, представляет собой «медитативный, поэтический мир, проводящий пользователя через 4 интерактивные главы повествования». Вдохновлённый творчеством комиксиста Жана Жиро (Moebius) и фильмами Миядзаки, проект создаёт уникальную визуальную вселенную, где «свидетельствуешь рождение каждого растения, рост каждого дерева». Анимация здесь не иллюстрирует историю — она является историей: текстуры, освещение, движение персонажей и природных элементов создают нарратив о мистическом племени, исцеляющем экосистемы. Технологическая основа — WebGL и кастомные шейдеры [7].

Однако 2019 год запомнился индустрии не только триумфом студийной поэзии «Nomadic Tribe», но и громкой победой персонального, почти что панковского подхода к 3D-портфолио. Речь идет о проекте Бруно Симона — французского креативного разработчика, чей сайт в том же году разделил пьедестал с makemepulse, взяв «Site of the Year» по версии CSS Design Awards и уступив «Кочевому племени» лишь десятые доли балла в сводном рейтинге. Главный технологический и концептуальный манифест этого сайта — внедрение физического движка. Бруно намеренно сделал все объекты доступными для столкновения. Пользователь может не просто объехать трехмерную надпись, но и сбить ее, раскидать буквы своего имени по виртуальной лужайке, а затем наблюдать, как они неловко кувыркаются, подчиняясь просчитанной гравитации. Этот жест переворачивает отношение к сайту: из «витрины» он превращается в цифровую игровую площадку, где анимация перестает быть заранее записанным роликом и становится следствием симуляции реального времени [8].

Примером анимация персонажа на сайте является интерактивный комикс «Тиран-овца» (Patrick Heng / justine.soulie, 2025). «Тиран-овца» — интерактивный комикс про мегаломанскую овцу. Проект использует комплекс анимационных техник: шейдерная анимация на главной странице (визуальные эффекты, создаваемые математическими вычислениями на GPU), параллакс-эффекты при прокрутке, интерактивный слайдер с анимированным фоном, с анимацией перетаскивания. Анимация персонажа (овцы) реагирует на действия пользователя: при наведении, клике, перетаскивании. Анимация выполняет одновременно реактивную и нарративную функции, становясь частью «языка» комикса [9].

Проект «Oat the Goat» (Министерство образования Новой Зеландии, 2019) представляет собой образовательную анимацию. Это интерактивная веб-история для детей, рассказывающая о козлёнке Оате. Проект использует гибридную 2D/3D-анимацию: персонажи выполнены в стилистике детской книжной иллюстрации, но перемещаются в 3D-пространстве. Технически это масштабное применение WebGL: 12 минут нарративной анимации, распределённой по 11 сценам, с голосовым сопровождением, звуковыми эффектами и оркестровым сопровождением. В ключевых точках повествования пользователь делает выбор, и анимация визуализирует его последствия [10].

Интерактивное музыкальное видео: «3 Dreams of Black» (Chris Milk / Google, 2011)
«3 Dreams of Black» — интерактивное музыкальное видео, реализованное на WebGL и Three.js. Пользователь может вращать камеру в любом направлении, исследуя сюрреалистическое 3D-пространство, синхронизированное с музыкой. Анимация здесь выполняет экспрессивную функцию, визуализируя музыкальную структуру. Проект стал пионером жанра интерактивного WebGL-музыкального видео, а открытый код сделал его образовательным ресурсом [11].

«Der Krieg und seine Opfer» (dekoder, 2024). Проект рассказывает забытые истории гражданских жертв в нацистской оккупации. В отличие от традиционной документалистики, опирающейся на архивные видео, здесь история визуализируется через анимированные иллюстрации, создающие эмоциональную дистанцию, необходимую для восприятия тяжёлых тем. Технически проект построен на Next.js с использованием Framer Motion для анимации переходов. Анимация выполняет документально-эмпатийную функцию [12].

Промышленная 3D-анимация на сайте: «АЭМ-технологии» (ARTW / Росатом, 2025). Корпоративный сайт для «АЭМ-технологии» (Росатом) с интерактивной 3D-презентацией продукции. Масштаб: более 50 высокореалистичных 3D-моделей оборудования (реакторы, парогенераторы), интерактивные сцены с виртуальными турами, анимация сборочных операций в реальном времени, интерактивный глобус с маршрутами поставок по 80 направлениям. Модели обрабатывались в Blender, использовалась Three.js для сохранения плавности на мобильных устройствах. Анимация выполняет технико-познавательную функцию, превращая сложные технические процессы в увлекательный цифровой опыт на уровне игровой индустрии [13].

AR-анимация в вебе: «Оживление сувенирной продукции» (AVM Technology, 2024). Проект превратил корпоративный сувенир в webAR-опыт: пользователь наводит камеру на QR-код — и в браузере открывается интерактивная 3D-сцена с анимированным городом. Решения: 3D-город-пазл с движущимися автомобилями, анимированные персонажи, интерактивные механики с анимацией (доставка продуктов, вызов курьера). Анимация выполняет бренд-нарративную функцию, показывая, как разные направления бизнеса объединены в единую экосистему. Это пример мягкой геймификации без сложных правил [13].

3. Ценность анимации в интернет-среде

В интернет-среде анимация выполняет несколько ключевых функций, которые выходят за рамки простого «украшательства». Эмпатийная функция — анимация создаёт эмоциональную связь между пользователем и интерфейсом/историей. Как показывает проект «Der Krieg und seine Opfer», анимированные иллюстрации делают тяжёлую тему доступной без потери её глубины [12]. Познавательная функция — анимация позволяет понять сложные процессы через их визуальную динамику. Например, интерактивная 3D-презентация «АЭМ-технологии» позволяет специалистам увидеть, как собирается сложное промышленное оборудование, не выезжая на производство [13]. Агентивная функция — анимация даёт пользователю ощущение влияния на развитие событий. В «Oat the Goat» выбор ребёнка визуализируется через анимацию, создавая эмоциональную связь между действием и результатом [10]. Ориентационная функция — анимация помогает пользователю понять структуру интерфейса, связи между элементами, результат своих действий. Скролл-анимации и параллакс создают ощущение пространства и глубины [2]. Атмосферообразующая функция — анимация создаёт настроение, «душу» сайта. Проект «Nomadic Tribe» показывает, как анимация может создать целый мир, в который хочется возвращаться [7]. Таким образом, анимация в интернет-среде перестаёт быть декоративной добавкой и превращается в полноценный инструмент интерфейсной и нарративной коммуникации. Каждая из перечисленных функций — эмпатийная, познавательная, агентивная, ориентационная, атмосферообразующая — решает конкретную пользовательскую задачу: от снижения тревожности до

формирования долгосрочной эмоциональной привязанности. В современной веб-практике эти функции редко встречаются по отдельности; чаще одна анимация работает на несколько целей одновременно.

Заключение

Анимация в интернет-среде представляет собой сложное, многослойное явление, не сводимое к декоративной или исключительно интерфейсной функции. Ключевое различие между анимацией взаимодействия (реактивной) и нарративной анимацией лежит в целеполагании: первая отвечает на действие пользователя, вторая создаёт историю, эмоцию, контекст. Предложенная типология по двум основаниям (технологическая реализация и функциональная роль) позволяет систематизировать разнообразные веб-проекты. Анализ двенадцати кейсов показывает широкий спектр применения анимации: от микро-анимаций лайков до сложных 3D-миров, от скролл-анимаций до WebGL-игр, от документальной анимации до AR-рекламы. Особого внимания заслуживает игровая анимация в вебе (Spine, Unity WebGL, Three.js), которая демонстрирует, как подходы из игровой индустрии успешно адаптируются для создания вовлекающих веб-опытов. Анимация взаимодействия, в свою очередь, перестала быть простой «ответкой» на действие и стала сложным инструментом сторителлинга, особенно в проектах, сочетающих несколько анимационных функций одновременно. Главный методологический вызов при создании сложных анимационных веб-проектов — координация множественных анимационных процессов. Опыт игровой индустрии (контроллеры анимации, конечные автоматы) успешно адаптируется в веб-среде через инструменты вроде GSAP, Framer Motion и XState, однако эта область требует дальнейших исследований и стандартизации.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доктор искусствоведения Дворко Н.И.

Scientific supervisor: professor, Doctor of Sciences Dvorko N.I.

Список литературы

1. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. — New York, NY: Disney Editions, 1981. — 576 p. — ISBN 978-0-7868-6070-8.
2. Uplab. Анимация на сайте и как она работает [Электронный ресурс] // Uplab.ru. — 2023. — URL: https://www.uplab.ru/blog/animatsiya-na-sayte-i-kak-ona-rabotaet/ (дата обращения: 01.04.2026).
3. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. — Cambridge, MA.: MIT Press, 2017. — 416 p. — ISBN 978-0-262-53348-5.
4. После жизни [Электронный ресурс] // after-life.ru: интерактивный веб-документальный проект. — URL: https://after-life.ru/1 (дата обращения: 10.04.2026).
5. Work and life of Stanley Kubrick: Spartacus (1960) [Электронный ресурс] // kubrick.life. — URL: https://kubrick.life/spartacus4/ (дата обращения: 01.04.2026).
6. Uniday / ВТБ. Виммельбух для интерактивного стола. 2025.
7. Makemepulse. Nomadic Tribe [Электронный ресурс] // NomadicTribe.com. — 2019. — URL: https://nomadictribe.com/ (дата обращения: 01.04.2026).
8. Bruno Simon [Электронный ресурс] // landing.love. — 2021. — URL: https://www.landing.love/sites/bruno-simon-2/ (дата обращения: 10.04.2026).
9. Heng P., Soulie J. Тиран-овца [Электронный ресурс] // Vercel. — URL: https://tyrant-sheep.vercel.app/ (дата обращения: 01.04.2026).
10. Assembly / FCB New Zealand. Oat the Goat [Электронный ресурс] // OatTheGoat.co.nz. — 2018. — URL: https://oathegoat.co.nz/ (дата обращения: 01.04.2026).
11. Milk C., Google Creative Lab. 3 Dreams of Black [Электронный ресурс] // RO.ME. — 2011. — URL: http://www.ro.me/ (дата обращения: 01.04.2026).
12. Dekoder. Der Krieg und seine Opfer [Электронный ресурс] // dekoder.org. — 2019. — URL: https://dekoder.org/ (дата обращения: 01.04.2026).
13. ARTW / АЭМ-технологии (Росатом). Корпоративный сайт с 3D-презентацией [Электронный ресурс]. — 2025.
14. AVM Technology / ТД Нефтьмагистраль. AR-сувенир [Электронный ресурс]. — 2024.

References

1. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. — Disney Editions, 1981. — 576 p. — ISBN 978-0-7868-6070-8.
2. Uplab. Animatsiya na sayte i kak ona rabotayet [Animation on a website and how it works] [Electronic resource] // Uplab.ru. — URL: https://www.uplab.ru/blog/animatsiya-na-sayte-i-kak-ona-rabotaet/ (accessed 01.04.2026). (In Rus.).

3. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. — Cambridge, MA: MIT Press, 2017. — 416 p. — ISBN 978-0-262-53348-5.
4. Posle zhizni [After Life] [Electronic resource]. — URL: https://after-life.ru/1 (accessed 11.04.2026). (in Rus.).
5. Work and life of Stanley Kubrick: Spartacus (1960) [Electronic resource] // kubrick.life. — URL: https://kubrick.life/spartacus4/ (accessed 01.04.2026).
6. Uniday / VTB. Vimmel'bukh dlya interaktivnogo stola [Wimmelbuch for Interactive Table] [Electronic resource]. — 2025. (in Rus.).
7. Makemepulse. Nomadic Tribe. Available at: https://nomadictribe.com/ (accessed 01.04.2026).
8. Bruno Simon [Electronic resource] // landing.love.Available at: https://www.landing.love/sites/bruno-simon-2/ (accessed 10.04.2026).
9. Heng P., Soulie J. Tiran-ovtsa [Tyrant Sheep]. Available at: https://tyrant-sheep.vercel.app/ (accessed 01.04.2026).
10. Assembly / FCB New Zealand. Oat the Goat. Available at: https://oathegoat.co.nz/ (accessed 01.04.2026).
11. Milk C., Google. 3 Dreams of Black. Available at: http://www.ro.me/ (accessed 01.04.2026).
12. Dekoder. Der Krieg und seine Opfer. Available at: https://dekoder.org/ (accessed 01.04.2026).
13. ARTW / AEM-tekhnologii (Rosatom). Korporativnyy sayt s 3D-prezentatsiyey [Corporate Website with 3D Presentation] [Electronic resource]. — 2025. (in Rus.).
14. AVM Technology / TD Neft'magistral'. AR-suvenir [AR Souvenir] [Electronic resource]. — 2024. (in Rus.).

УДК 7

А. Кругликова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭСТЕТИКА НЕСОВЕРШЕНСТВА: ЭВОЛЮЦИЯ ГРАФИКИ В СЕРИИ ИГР SILENT HILL

В статье рассматривается эволюция визуального стиля серии игр Silent Hill как пример художественного осмысления технических ограничений. Анализируется влияние сюрреализма и экспрессионизма на формирование уникальной эстетики игры, исследуется роль тумана, освещения, камеры и цветовой палитры в создании атмосферы ужаса. Особое внимание уделяется сопоставлению оригинальных частей серии с современным ремейком, а также параллелям с кинематографом конца 1990-х годов.

Ключевые слова: Silent Hill, эстетика несовершенства, видеоигры, сюрреализм, Фрэнсис Бэкон, игровая графика, хоррор, туман, ремейк, визуальный нарратив.

A. Kruglikova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

AESTHETICS OF IMPERFECTION: THE EVOLUTION OF GRAPHICS IN THE SILENT HILL GAME SERIES

The article examines the evolution of the visual style of the Silent Hill game series as an example of the artistic interpretation of technical limitations. The influence of surrealism and expressionism on the formation of the unique aesthetics of the game is analyzed, the role of fog, lighting, camera, and color palette in creating an atmosphere of horror is explored. Particular attention is paid to the comparison of the original parts of the series with the modern remake, as well as parallels with the cinema of the late 1990s.

Keywords: Silent Hill, aesthetics of imperfection, video games, surrealism, Francis Bacon, game graphics, horror, fog, remake, visual narrative.

У любого жанра видеоигр есть свои классические игровые серии, придавшие жанру узнаваемые черты и сделавшие его востребованным. Для жанра survival-horror одной из таких игровых серий определенно являются Silent Hill [1]. Атмосфера этих игр – это не просто фон, а полноценный инструмент воздействия на игрока, заставляющий его чувствовать напряжение, тревогу и животный страх. Внешний облик кошмара здесь всегда был не менее важен, чем сюжет.

Сюжет каждой части уникален, но объединяет происходящие события место. События аждой из частей происходят в поселении Сайлент Хилл. Сайлент Хилл – это с виду обычный мирный курортный городок, который был создан разработчиками игры по образу действительно существовавших американских поселений. Это, казалось бы, способствует его сближению через узнаваемые визуальные паттерны с целевой аудиторией, однако у города есть не только реальная сторона, в которой продолжается нормальная жизнь – но и альтернативные, паранормальные версии, в которые и попадают главные герои игр [2]. Подобная двойственность и вызывает ощущение страха у игрока, ведь нечто тоится где-то рядом.

Чтобы понять истоки уникального стиля Silent Hill, сделавшего ее не игрой-однодневкой, а поистине культовым продуктом, нужно обратиться к изобразительному искусству XX века, в частности, к мрачным полотнам Фрэнсиса Бэкона. В отличие от многих разработчиков-современников, вдохновлявшихся блокбастерами вроде «Терминатора» или «Чужого», создатели Silent Hill обратились к высокому искусству XX века. Они строили свой ужас из образов сюрреалистов и метафизических живописцев.

Фрэнсис Бэкон – это имя ключевое для понимания визуального языка игр серии Silent Hill. Его искаженные, «кричащие» фигуры, словно вылепленные из сырой плоти, стали прямым прообразом монстров Silent Hill. Бэкон известен своими «кричащими папами» и искаженными, словно плавящимися фигурами в

интерьеру. Как черты этого визуального языка интегрированы в игру: монстры в Silent Hill (особенно медсёстры и манекены) часто не имеют лиц или их лица стерты (рис.1). Это прямая отсылка к Бэкону, который стирал лица, чтобы показать «крик самой плоти», а не индивидуальную эмоцию.

а б

Рис. 1 Искажение как черта визуального языка
а – «Этюд по портрету папы Иннокентия X работы Веласкеса».
б – Фрэнсис Бэкон, 1953 г.// Смог «Silent Hill: Homecoming». Konami, 2008 г.

Знаменитые «Три этюда у подножия распятия» напрямую перекликаются с дизайном таких существ, как Мандарин или Клозер (Рис.2). Бэкон стирал лица, и дизайнеры Team Silent делали то же самое: медсестры и манекены в игре часто имеют стертые, расплавленные черты лица или и вовсе не обладают ими [2].

Рис. 2 «Три этюда к фигурам у подножия распятия». Фрэнсис Бэкон, 1944 г.

Тела состоят из неправильно скомбинированных мышц и кожи. Они словно сырая говядина, натянутая на скелет – это заимствование принадлежит не столько хоррор-кино, сколько послевоенному искусству, исследующему природу страдания (Рис.3).

а б в

Рис. 3 а –Губы из плоти. «Silent Hill 2». Konami, 2001 г.; б – Мандарин (справа сверху). «Silent Hill 2». Konami, 2001 г.; в –Клозер (справа снизу). «Silent Hill 3». Konami, 2003 г.

Первая часть Silent Hill — это идеальный пример того, как технические ограничения рождают художественный гений. Разработчики из Team Silent не просто смирились с ограничениями PlayStation 1, а превратили их в уникальный стиль. Умело используя ограничения технологий того времени, вроде ограниченной дальности прорисовки или танкового управления, разработчики Team Silent создали игру, в которой тебя пугало не то, что находятся прямо перед тобой, а нечто неизведанное, и от того сеющее панику. Технологии и тренды с самой первой части определяли хоррор составляющую серии Silent Hill. Так, знаменитый для серии туман появился из-за слабой мощности Playstation 1, которая не могла прорисовывать объекты на дальнем расстоянии. С тех пор Silent Hill с течением времени постоянно менял свой облик, вплоть до полного изменения привычного для серии игрового процесса и экспериментов с жанрами: от классического хоррора с фиксированной камерой до боевиков от третьего лица.

Что касается колористического решения: в игре много цветов, но все они довольно приглушенные. Реальность: туман обесцвечивает даль, но объекты на переднем плане сохраняют свои природные цвета: темно-зеленые ели, серо-коричневый асфальт, красный кирпич, выцветшая синяя реклама. Silent Hill (ранние части): разработчики сделали ключевое допущение — они взяли эту палитру и «выкрутили насыщенность в ноль», но добавили один доминирующий оттенок (Рис. 4).

Рис. 4 «Silent Hill». Konami, 1999 г. // Реальность: Мост Куинсборо

Они не копировали реальность, они ее перекрашивали, используя палитру, чтобы рассказать историю. Современные игры, стремясь к фотореализму, часто забывают, что ужас живет не в четкости текстур, а в их «нездоровом» оттенке.

Ракурсы камер в Silent Hill, так же, как и туман, вызывают дискомфорт и дезориентацию (Рис. 5). В первых частях использовалась система, унаследованная от Resident Evil, но доведенная до абсолюта. Камера здесь не следует за игроком, она живет своей жизнью, а из-за постоянной смены композиции за героем порой сложно проследить. Разработчики сами решили, откуда игроку смотреть на разворачивающийся кошмар. Угол обзора менялся в зависимости от того, где это было наиболее эффективно для сеттинга. Когда игрок перемещается в пространстве, он не может управлять камерой от третьего лица и, следовательно, не может видеть то, что находится за кадром. Когда появляются монстры, это создает панику, ведь в одном кадре игрок в одном месте, а уже в следующем — в абсолютно другом. Некоторые кадры в игре специально выстроены так, чтобы игрок не видел, что происходит позади него [1].

Рис. 5 «Silent Hill». Konami, 1999 г.

Из-за слабой детализации и «зернистости» изображения, графика казалась мрачной и «грязной». Эффект «снега» на экране (статические помехи) добавлял ощущение просмотра старой видеокассеты с ужастиком (Рис.6). Атмосфера создавалась не четкостью, а недосказанностью. Туман скрывал не только технические огрехи, но и чужие ужасы.

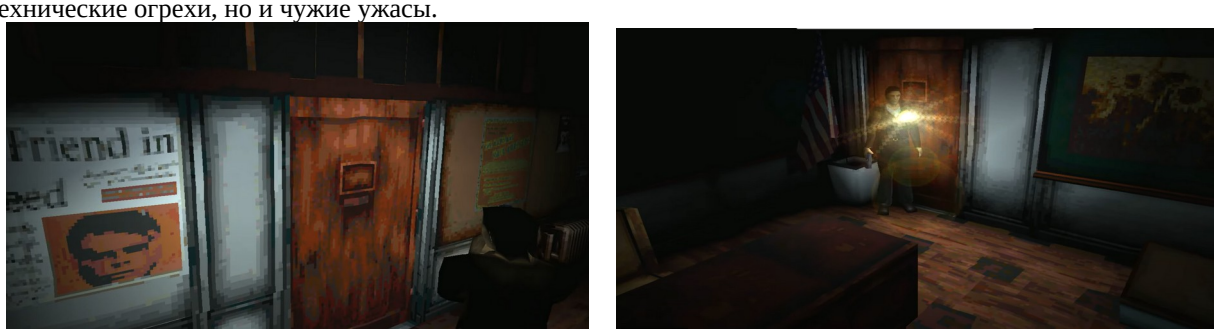


Рис. 6 «Silent Hill». Konami, 1999 г.

1999 год подарил миру два эталона хоррора — игру Silent Hill и фильм «Ведьма из Блэр», которые независимо друг от друга доказали, что страх рождается не из спецэффектов, а из ограниченной видимости и недосказанности. Когда мы ставим рядом Ведьму из Блэр (1999) и Silent Hill (1999), мы видим не просто два успешных проекта, вышедших в один год. Ведьма из Блэр предложила ужас через недостаток изображения: трясущаяся камера, ночная съемка, невозможность разглядеть угрозу. Silent Hill же предложил ужас через перенасыщение изображения смыслами: каждый ржавый угол, каждый ракурс камеры кричал о боли, но угроза по-прежнему пряталась в тумане. Оба произведения используют ограничение видимости как главный инструмент. В Блэр ты не видишь из-за темноты и тряски. В Silent Hill ты не видишь из-за тумана и запрограммированных ограничений. Ведьма из Блэр использовала технологическое несовершенство кинопленки как художественный прием. Если бы фильм сняли на цифровую камеру 4K в 2024 году, магия бы исчезла. Грязь и зерно стали щитом, за которым прятался ужас. Silent Hill использовала технологическое несовершенство PlayStation (низкое разрешение, туман, угловатые модели) как художественный прием. Пиксели и низкополигональные модели работали так же, как зерно пленки: они достраивались воображением. Оба произведения 1999 года — это памятники тому, как ограничения рождают шедевры. Влияние и Эволюция: Ведьма из Блэр породила легион подражателей в жанре VHS-хоррор. Она научила индустрию, что страх может быть документальным. Silent Hill породила подражателей в играх и повлияла на кинематограф.

Ведьма из Блэр и Silent Hill 1999 года — это шедевры американского хоррора. Эти два проекта выросли из одного корня: желания напугать человека знакомой, но искаженной средой. Эти работы научили, тому что ужас может быть эстетически прекрасным и глубоко личным.

С переходом на новый движок серия достигла вершины визуального стиля: реалистичное попиксельное освещение и «мясные» текстуры сделали кошмар пугающе осязаемым. Во второй части не так много изменений. Silent Hill 2 повторяет формулу первой части, но сильно упрощает её, делая игру более доступной. Мощности Playstation 2 позволили создать более детальное пространство. Также игра стала гораздо светлее. Теперь, в отличии от первой части, где в помещениях была кромешная тьма, даже в темных уголках комнат можно что-то разглядеть. Впервые использовалась технология попиксельного освещения, которая создавала невероятно реалистичные тени. Знаменитая сцена с Пирамидоголовым за решеткой стала возможна именно благодаря этой технологии. Разработчики экспериментировали с «мясом» и органическими текстурами в Ином мире. Стены, покрытые гнилью и кровью, выглядели настолько детально, что вызывали физическое отвращение.

Хотя игровой процесс не сильно поменялся, небольшие изменения вроде смены цветовой гаммы на более светлую, более «спокойные» ракурсы у камер, и упрощения боев сильно отличают по настроению вторую часть от первой (Рис. 7). Эти изменения сделали вторую часть серии более доступной, но менее страшной [1].

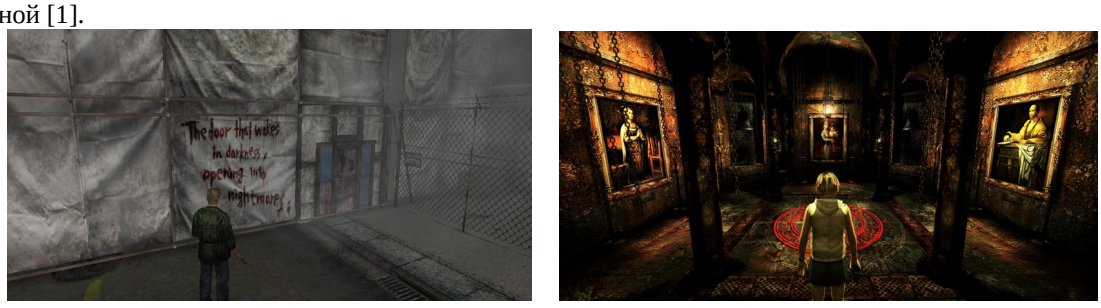


Рис. 7 «Silent Hill 2». Konami, 2001 г. // «Silent Hill 3». Konami, 2003 г.

Четвертая часть пошла на смелый эксперимент, впервые используя вид от первого лица, чтобы стереть грань между игроком и протагонистом и превратить убежище в главный источник страха (Рис. 8). Квартира Генри – главного героя Silent Hill 4: The Room, должна быть «крепостью», но камера, показывающая пространство от первого лица в узких стенах способствует возникновению клаустрофобии. Игрок смотрит на дверь с цепочками своими глазами, и это страшнее, чем смотреть на ту же дверь от третьего лица. Дыра в стене – еще один источник непонятного страха, свойственный каждому: именно через камеру от первого лица Вы заглядываете в дыру, совершая интимный момент подглядывания. Игра заставляет физически приблизиться к монитору, чтобы разглядеть детали, стирая грань между экраном и реальностью.: Когда Генри попадает в иные миры, камера отодвигается и происходит переключение на 3-е лицо в Мире Снов. Это подчеркивает: в кошмаре вы — марионетка (3-е лицо), дома — вы реальны (1-е лицо). По цветам, игра стала гораздо более блеклой чуть ли не черно-белой.

Рис. 8 «Silent Hill 4». Konami, 2004 г.

Ремейк 2024 года наглядно демонстрирует конфликт между современным фотореализмом и оригинальной эстетикой, доказывая, что за четкостью порой теряется магия недосказанности. В ремейке использована последняя версия игрового движка. Графика стала значительно более детализированной и реалистичной, что усиливает восприятие мира как более «живого» и натурального (Рис.9).

Рис. 9 «Silent Hill 2». Konami, 2003 г.// «Silent Hill 2 Remake». Konami, 2024 г.

Вместо размытого тумана, который стал символом оригинала, ремейк использует более чёткое разделение между освещёнными и тёмными участками. Однако туман всё равно присутствует, но его роль теперь связана не столько с техническими ограничениями, сколько с акцентом на эстетическое использование света и тени, что делает игру визуально более привлекательной, но одновременно снижает ощущение неопределённости, которое было столь сильным в оригинале.

В то же время, увеличенная детализация может иногда уменьшать психологическую напряжённость. Если в оригинале визуальные ограничения заставляли игрока часто «додумывать» происходящее и окружение вокруг главного героя, то в ремейке многие моменты стали более ясными и менее абстрактными. Это может уменьшить эффект психологического ужаса, делая восприятие более прямолинейным и менее «неясным» [3].

Существуют сходие игры, которые развиваются с сохранением такой же эстетики и визуального стиля, Tormented Souls (2021) — дань уважения классическим survival horror играм, таким как Resident Evil и Silent Hill. Главная героиня Каролина Уокер попадает в заброшенный особняк-больницу «Винтерлейк», где ей предстоит раскрыть тайну исчезновения двух девочек-близняшек. Игра с фиксированными камерами, предварительно отрендеренными фонами, ограниченными ресурсами и головоломками погружает в ретро-атмосферу, сохраняя при этом современные удобства управления.

Особенность — механика «зеркал», через которые Каролина попадает в альтернативную реальность, похожую на «Иной мир» из Silent Hill, где локации искажены и наполнены ужасами. Сюжет изобилует отсылками к классике ужасов и демонстрирует мрачную готическую эстетику с элементами биомеханики [4].

Исходя из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что эволюция графики в серии Silent Hill — это уникальный для игровой индустрии пример того, как эстетика рождается не из стремления к совершенству, а из диалога с ограничениями. Начиная с первой части, где туман и угловатые модели были вынужденной мерой из-за слабого железа PlayStation, разработчики превратили недостатки в главные инструменты воздействия на игрока. Опираясь на сюрреализм и экспрессионизм, в частности на творчество Фрэнсиса Бэкона, они создали визуальный язык, где страх жил не в четкости, а в недосказанности, а уродство становилось формой красоты.

Переход на PlayStation 2 позволил серии достичь вершины стиля, добавив реалистичное освещение и детализацию, но не утратив при этом своей психологической глубины. Каждая последующая часть экспериментировала с камерой и цветом, доказывая, что визуал в Silent Hill — это не просто оболочка, а полноценный нарративный инструмент.

Однако выход ремейка Silent Hill 2 в 2024 году обнажил фундаментальный конфликт между современными технологиями и наследием серии. Фотореализм и четкость 4K, ставшие отраслевым стандартом, неизбежно разрушили ту самую «эстетику несовершенства», которая делала оригинал уникальным. В погоне за детализацией разработчики лишили игру пространства для воображения игрока, превратив абстрактный кошмар в зрелищный, но слишком прямолинейный аттракцион.

Таким образом, история графики Silent Hill — это наглядная иллюстрация того, как технологический прогресс не всегда идет на пользу художественному замыслу. Серия стала памятником эпохе, когда ограничения заставляли искать нестандартные решения, а пугало не то, что показано, а то, что скрыто за туманом и пикселями. Истинная эстетика Сайлент Хилла оказалась неразрывно связана с его несовершенством, и в этом парадоксе — главный урок для всей индустрии видеоигр.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы:

1. История серии Silent Hill в контексте развития игровой индустрии [Электронный ресурс] // books.mediiia. М. URL: https://mediiia.com/project/e21bac80742642f082ccb31e557aec96 (дата обращения: 12.02. 2026)
2. Влияние сюрреализма и экспрессионизма на визуальный стиль игр Silent Hill [Электронный ресурс] // HSE Design. M. URL: https://hsedesign.ru/project/34ff5dd210a04d5fa7d156646caa4eb1 (дата обращения: 12.02. 2026)
3. Визуальный нарратив в Silent Hill 2: сравнение с ремейком [Электронный ресурс] // Deziiign. M. URL: https://deziiign.com/project/c927517c624e4f808537202dc7361d4a (дата обращения: 16.02. 2026)
4. 7 игр как Silent Hill для фанатов психологического хоррора [Электронный ресурс] // mts fogplay URL: https://fogplay.mts.ru/blog/7-igr-kak-silent-hill-dla-fanatov-psihologiceskogo-horrora/ (дата обращения: 12.03. 2026)

References

1. Istoriya serii Silent Hill v?kontekste razvitiya igrovoy industrii [Elektronnyy resurs] // books.mediiia. M. URL: https://mediiia.com/project/e21bac80742642f082ccb31e557aec96 (date accessed: 12.02.2026)
2. Vliyaniye syurrealizma i?ekspressionizma na?vizualnyy stil igr Silent Hill [Elektronnyy resurs] // HSE Design. M. URL: https://hsedesign.ru/project/34ff5dd210a04d5fa7d156646caa4eb1 (date accessed: 12.02.2026)
3. Vizualnyy narrativ v?Silent Hill 2: sravneniye s?remeykom [Elektronnyy resurs] // Deziiign. M. URL: https://deziiign.com/project/c927517c624e4f808537202dc7361d4a (date accessed: 16.03.2026)
4. 7 igr kak Silent Hill dlya fanatov psikhologicheskogo khorrora [Elektronnyy resurs] // mts fogplay URL: https://fogplay.mts.ru/blog/7-igr-kak-silent-hill-dla-fanatov-psihologiceskogo-horrora/ (date accessed: 12.04.2026)

УДК 004.928

А. В. Курдюкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская ул. Д. 18.

ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ АНИМАЦИИ СТУДИИ MAPPA

Статья посвящена исследованию истории становления и визуально-стилистических особенностей японской анимационной студии MAPPA. Рассматриваются предпосылки основания студии Масао Маруямой, эволюция производственной модели под руководством Манабу Оцуки, а также социальные аспекты деятельности компании, включая критику условий труда. Основное внимание уделяется анализу визуального стиля студии, технологическому синтезу традиционной анимации с новыми технологиями. На примере ключевых работ демонстрируется влияние творческого метода MAPPA на формирование новых стандартов визуальной эстетики японской анимации.
Ключевые слова: МАППА, японская анимация, анимационная студия, стиль анимации, Масао Маруяма, Манабу Оцука,

A. V. Kurdyukova

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE HISTORY OF THE FORMATION AND FEATURES OF THE ANIMATION STYLE OF THE MAPPA STUDIO

The article is devoted to the study of the history of the formation and visual-stylistic features of the Japanese animation studio MAPPA. The prerequisites for the founding of the studio by Masao Maruyama, the evolution of the production model under the leadership of Manabu Otsuka, as well as the social aspects of the company's activities, including criticism of working conditions, are considered. The main focus is on the analysis of the studio's visual style, the technological synthesis of traditional animation with new technologies. The influence of the MAPPA creative method on the formation of new standards of visual aesthetics of Japanese animation is demonstrated by the example of key works.
Keywords: MAPPA, Japanese animation, animation studio, animation style, Masao Maruyama, Manabu Otsuka.

Общая информация

MAPPA Co., Ltd. (яп. 株式会社 MAPPA) — японская анимационная студия, основанная 14 июня 2011 года ветераном индустрии Масао Маруямой. Название MAPPA — это акроним, расшифровывающийся как Maruyama Animation Production Project Assoiation (Ассоциация производства анимационных проектов Маруямы). За относительно короткий срок деятельности студия MAPPA сумела зарекомендовать себя как ведущий игрок современной аниме-индустрии, оставив заметный след в мировой анимационной культуре.

История создания студии MAPPA

История MAPPA неразрывно связана с многолетним опытом её основателя. Карьера Масао Маруямы в индустрии насчитывала более четырёх десятилетий и, к моменту открытия собственной студии, он обладал репутацией одного из наиболее опытных и искусных продюсеров Японии. Маруяма начинал работу в студии Mushi Pro, где заразился любовью к анимации от Осаму Тэдзуки и стоял у истоков легендарной студии Madhouse (известной по работам «Истинная грусть» (1998), «Тетрадь смерти» (2006-2007), «НАНА» (2006-2007), «Хантер х Хантер» (2011-2014), «Паразит: учение о жизни» (2014) и другие), в которой проработал с начала 1970-х годов и до 2010-х. В этот период он выступал в качестве одного из ключевых продюсеров, способствуя развитию студии и воспитанию талантливых режиссёров и аниматоров [1].

Главным мотивом для ухода с Madhouse и открытия новой студии послужило разочарование Маруямы в корпоративной структуре Madhouse, которая, по мере роста, начала ограничивать творческую инициативу. Маруяма стремился к работе в среде, где сохранялась бы атмосфера свободы и возможность реализовывать интересующие его проекты с комфортной командой. Первоначальной целью новой студии стало продюсирование полнометражного фильма режиссёра Сунао Катабути «В этом уголке мира», так как реализация данного проекта стала невозможна в стенах Madhouse по причине возникших организационных сложностей. Однако впоследствии успех MAPPA привёл к стремительному росту компании, увеличению числа проектов и, как следствие, к воспроизведению тех самых бюрократических и

организационных проблем, которые побудили Маруяму покинуть Madhouse. Рост нагрузки и усиление давления на сотрудников стали обратной стороной коммерческого успеха студии. В 2016 году, в возрасте 75 лет, Масао Маруяма принял решение отойти от управления MAPPA, передав пост генерального директора Манабу Оцуке. Сам же основатель сосредоточился на работе в новой организации — Studio M2, продолжая заниматься продюсированием проектов в более комфортном для себя темпе, при этом до сих пор оставаясь председателем совета директоров студии MAPPA [2].

Манабу Оцука видел будущее студии радикально иначе, в отличие от Масао Маруямы. Он понимал, что догнать качество таких анимационных студий как Kyoto Animation («Вайолет Эвергарден» (2018), «Форма голоса» (2016), «Вольный стиль» (2013-2022)), или Ufotable («Клинок, рассекающий демонов» (2019)) за короткий период времени было бы довольно сложно, однако желание посоперничать с ведущими игроками рынка было сильнее, поэтому было принято решение постепенно отходить от образа небольшого авторского объединения. Манабу Оцука сделал ставку на масштаб, скорость и продуктивность любой ценой [3].

За стремительным взлётом и агрессивным захватом рынка скрывалась цена, которую пришлось платить рядовым сотрудникам. К 2023 году за MAPPA прочно закрепилась репутация студии с самой токсичной рабочей культурой в индустрии. Модель Манабу Оцуки «больше проектов — больше хитов» начала давать сбой. Студия неоднократно становилась объектом критики, касающейся условий труда сотрудников. В медиа и профессиональном сообществе появлялись сообщения о чрезмерно продолжительном рабочем дне, сжатых сроках производства и завышенных ожиданиях со стороны заказчиков и руководства. Особое внимание уделялось вопросу оплаты труда художников-аниматоров [4]. Генеральный директор Манабу Оцука в ответ на обвинения указывал на системный характер данных проблем, отмечая, что ситуация в MAPPA отражает общие вызовы, стоящие перед всей анимационной индустрией Японии, а не является уникальным недостатком конкретной компании.

Несмотря на организационные трудности, проекты MAPPA неизменно пользуется высоким спросом у мировой аудитории. Студия известна производством как популярных сериалов, так и полнометражных фильмов, получивших широкий резонанс. К числу наиболее значимых работ относятся:

- «Магическая битва» (Jujutsu Kaisen, 2020-2026);
- заключительный сезон «Атаки титанов» («Shingeki no kyojin» 2020-2024);
- «Сага о Винланде 2» (Vinland Saga Season 2, 2023);
- «Человек-бензопила» (Chainsaw Man, 2022-2025);
- «Юри на льду» (Yuri on Ice, 2016);
- «Банановая рыба» (Banana Fish, 2018);
- «Эхо террора» (Zankyou no Terror, 2014);
- «Безумный азарт» (Kakegurui, 2017-2019).

В настоящее время на студии работает более 460 сотрудников. Штаб-квартира организации располагается в токийском районе Сугинами. Именно в токийской студии находятся самые важные отделения: производственный отдел, подразделение CGI, отдел 2D-аниматоров и режиссеров, отдел прав и лицензирования, а также административный отдел. Позднее, в 2018 году, с целью расширения производственных мощностей, было открыто региональное подразделение в городе Сендай (префектура Мияги), благодаря этому расширению MAPPA смогла получить права на экранизацию популярных произведений. А в 2023 году была открыта третья студия, расположенная в Осаке, в ней сосредоточено производство 3D-графики, в будущем планируется привлечь к работе в студии в Осаке художников, 2D-аниматоров, режиссеров и местных сотрудников, чтобы создать полноценное производство, не уступающее токийскому [5].

В январе 2026 года MAPPA заключила стратегическое партнёрское соглашение с Netflix о совместном создании модели анимационной студии мирового уровня. Партнёры будут работать над новыми оригинальными аниме-проектами — от разработки сюжета до производства сопутствующих товаров. Netflix получит эксклюзивные права на глобальную трансляцию ряда проектов MAPPA, которые будут выходить одновременно по всему миру. Это партнерство стало возможным благодаря тому, что за последние пять лет количество просмотров аниме на Netflix выросло в три раза, и более половины пользователей платформы смотрели аниме [6].

Визуальные приёмы студии MAPPA

Успех молодой студии обусловлен не только экранизацией популярных манг (например «Атака титанов» Хадзиме Исаямы, «Человек-бензопила» Тацуки Фудзимото, «Магическая битва» Геге Акутами), но и внедрением новых технологий в производственный процесс, собственным визуальным стилем и режиссёрскими приемами — именно сочетание этих факторов выделяет компанию на рынке. Творческий метод студии MAPPA представляет собой уникальный синтез традиционной рисованной графики и передовых цифровых технологий. С самого начала проекты MAPPA отличались анимацией высокого качества и глубоким повествованием. MAPPA избегает жёсткого фирменного стиля, чтобы

адаптироваться к различным жанрам и соответствовать визуальному решению оригинала в адаптациях манги, однако можно выделить некоторые общие черты в проектах данной студии.

Одной из ключевых особенностей MAPPA является ее кинематографический подход, характеризующийся динамической работой камеры. В отличие от статичного или панорамного наблюдения, камера здесь активно интегрирована в пространство сцены: она следует за персонажами, перемещающимися через многослойные, детализированные среды. Такой прием усиливает эффект присутствия и погружения зрителя в нарратив [7]. Важным инструментом визуального повествования является использование низких и широких ракурсов. Низкая точка съемки применяется для визуального усиления персонажей, придания их образам монументальности и власти. Широкие ракурсы, напротив, служат для передачи психологического стресса или намеренного искажения окружающей среды, что позволяет визуализировать внутреннее состояние героя через деформацию пространства.

В основе графического стиля MAPPA лежит линия, которая становится самостоятельным средством художественной выразительности. Студия часто использует утолщенный, акцентированный контур, особенно в сценах высокого драматического накала или динамического действия. Данный прием решает две задачи: он придает кадру пластическую выразительность и графическую мощь и позволяет персонажам четко выделяться на фоне даже в условиях высокой детализации среды. В моменты эмоциональных кульминаций линия может становиться более грубой, намеренно «рваной», что усиливает ощущение напряжения и хаоса.

Цветовая палитра MAPPA также уникальна и является средством выразительности. Студия часто предпочитает глубокие, насыщенные тона с выраженным контрастом между светом и тенью. Это особенно заметно в ночных сценах или эпизодах, разворачивающихся в замкнутых пространствах, где цвет работает на создание напряжения и психологической плотности. Однако, в таких проектах как «Атака Титанов», была использована ненасыщенная, с оттенками сепии палитра. Это подчеркивает мрачность мира и суровые реалии, с которыми сталкиваются персонажи. Цветовая гамма здесь более тяжелая, теневые участки — более глубокие и контрастные. Таким образом, подбор цветовой гаммы зависит от шоу в целом и настроения отдельных сцен.

Работы студии отличаются повышенным вниманием к фактурности объектов: одежда персонажей имеет видимую текстуру, а фоны отличаются высокой детализацией и реализмом. Они уделяют пристальное внимание и освещению, используя реалистичные тени и блики для создания глубины и драматизма. Свет может быть холодным или теплым, более контрастным или мягким. Внимание к световым эффектам и деталям текстур лучше передает настроение и атмосферу сцен, значительно влияя на эмоциональную вовлеченность зрителя.

Программное обеспечение и технологии

Производство аниме-сериалов на студии MAPPA базируется на интеграции классической двумерной анимации с трехмерным моделированием (CGI). Такие инновации служат не только визуальному наслаждению, но и углубляют повествовательное погружение, заставляя зрителя чувствовать себя частью разворачивающейся истории.

Основным инструментом для создания двумерной анимации в MAPPA является программа Toon Boom. Широкий набор функций и распространение в отрасли делают его универсальной и эффективной платформой для создания высококачественной анимации. В начале производственного процесса аниме используется Toon Boom StoryBoard Pro — специализированное ПО для создания раскадровок и превизуализации сцен. Основная программа для 2D анимации — Toon Boom Harmony, так как она эффективна для создания плавных и выразительных движений в покадровой анимации, что является основой для многих сцен, кроме того, Toon Boom Harmony обладает системой, которая позволяет создавать риги (цифровые скелеты) персонажей для более эффективной анимации в длительных сериалах. Критически важным преимуществом является наличие мощной узловой системы композитинга для бесшовного соединения 2D-персонажей с 3D-элементами, сложными фонами эффектами и текстурами.

Помимо Toon Boom Harmony, отдельные аниматоры используют TVPaint Animation, который ценится за его естественное ощущение рисования, поскольку он ориентирован на работу с растровой графикой. Большая часть анимации создается в цифровом формате, однако традиционные методы, например разработка ключевых кадров от руки, по-прежнему играют важную роль во многих проектах: позже эти рисунки сканируются и интегрируются в цифровой рабочий процесс.

Художники из отдела 3DCGI в качестве основных инструментов используют Autodesk Maya, 3dsMax, Cinema 4D и Blender. Последний приобретает все большую популярность среди аниматоров благодаря своей доступности и мощным функциям. 3D-технологии применяются не только для статичных объектов, но и для реализации «невозможных» движений камеры, которые не могут быть исполнены средствами традиционной рисованной графики. Примером служит производство сериала «Магическая битва» (Jujutsu Kaisen), где фоны и объекты моделируются в 3D с последующей анимацией, реалистичным освещением и перспективой. Кроме того, используется технология захвата движений для придания сценам

действия физиологической достоверности, особенно для анимации сложных движений персонажей или сцен сражений. Использование цифровых ассистентов помогает автоматизировать рутинные задачи, такие как создание вспомогательных линий и расчёт перспективы.

Финальная сборка всех элементов (персонажей, фонов, эффектов, света и тени) в единую сцену происходит на этапе композитинга. Такая программа как Adobe After Effects широко используется для добавления визуальных эффектов, создания динамической графики и компоновки 2D- и 3D-элементов. Кроме того, нередко аниматоры прибегают к применению Nuke, который позволяет создавать узловой композитинг для более сложных, высокобюджетных сцен, требующих тонкой настройки. В композитинге важно тщательно подбирать стиль рендеринга и освещение 3D-элементов, чтобы они органично сочетались с 2D-анимацией [8].

Заключение

Вклад студии MAPPA в развитие анимационной индустрии носит многоплановый характер. За полтора десятилетия студия превратилась в одного из глобальных лидеров рынка аниме. Ключевая роль MAPPA заключается в трансформации японской анимации, интегрируя в свои проекты 2D и 3D-графику и другие технологические достижения. MAPPA выполнила функцию моста между экспериментальным поиском новых форм и требованиями массового рынка, обеспечив технологический задел для развития индустрии на ближайшее десятилетие. За короткий срок студии удалось создать проекты, такие как «Магическая битва» (Jujutsu Kaisen) и «Человек-бензопила» (Chainsaw Man), которые стали по-настоящему значимыми культурными явлениями, задали новые стандарты визуальной эстетики и нарративной сложности для жанра сёнэн. Студия успешно решила задачу интернационализации аниме, сохранив его культурную идентичность, но сделав изображение более универсальным и узнаваемым для западного зрителя. Кинематографичность постановки, сложный монтаж и внимание к психологическому портрету персонажей подняли планку качества для всей индустрии.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы:

1. Амано М. 10th Anniversary MAPPA = アニメスタジオ・マッパ 10 年史 / М. Амано — Токио: MAPPA, 2021. — 90 с.

2. Leaving the Madhouse: An Interview with Masao Maruyama: [Электронный ресурс]. URL: https://operationrainfall.com/2016/07/13/madhouse-interview-masao-maruyama/ (Дата обращения: 27.02.2026).

3. Адактилос Я. 15 лет MAPPA: от успеха «В этом уголке мира» до скандала с недоделанными сериями JJK/ Я. Адактилос: [Электронный ресурс]. URL: https://kanobu.ru/articles/15-let-mappa-ot-uspeha-yuri-na-ldu-do-skandala-s-nedodelannyimi-seriyami-jjk-378997/ (Дата обращения: 02.03.2026).

4. The story of MAPPA studio: legendary japanese animation company: [Электронный ресурс]. URL: https://www.linearity.io/blog/mappa-studio/ (Дата обращения: 16.02.2026).

5. COMPANY｜株式会社 MAPPA: [Электронный ресурс]. URL: https://www.mappa.co.jp/ (Дата обращения: 15.03.2025).

6. MAPPA: [Электронный ресурс]. URL: https://grokipedia.com/page/MAPPA#ref-9 (Дата обращения: 14.03.2025).

7. What Makes a MAPPA Anime Look So Unique?: [Электронный ресурс]. URL: https://eathealthy365.com/what-makes-a-mappa-anime-look-so-unique/ (Дата обращения: 27.02.2026)

8. Decoding MAPPA’s Animation Arsenal: Unveiling the Software Behind the Studio’s Success: [Электронный ресурс]. URL: https://darkskiesfilm.com/what-animation-software-does-mappa-use/#Compositing_and_Visual_Effects (Дата обращения: 15.03.2026).

References:

1. Amano M. 10th Anniversary MAPPA = アニメスタタ-マッ 10 10 年史 / M. Aano - Toki: MAP, 2021. - 90 p.

2. Leaving the madhouse: An interview with Masao Maruyama: [Electronic resource]. URL: https://operationrainfall.com/2016/07/13/madhouse-interview-masao-maruyama / (Date accessed: 02/27/2026)

3. Aktilos Y. 15 let MAPPA: ot uspekha «V etom ugolke mira» do skandala s nedodelannymi seriyami JJK [15 years of MAPPA: from the success of "In this corner of the world" to the scandal with the unfinished JJK series]/ Y. Aktilos: [Electronic resource]. URL: https://kanobu.ru/articles/15-let-mappa-ot-uspeha-yuri-na-ldu-do-skandala-s-nedodelannyimi-seriyami-jjk-378997 / (Date accessed: 03/02/2026).

4. The story of MAPPA studio: legendary japanese animation company: [Electronic resource]. URL: https://www.linearity.io/blog/mappa-studio / (Date accessed: 02/16/2026).

5. COMPANY ｜ 株式会社 MAPPA: [Electronic resource]. URL: https://www.mappa.co.jp / (Date accessed: 03/15/2025).

6. MAPPA: [electronic resource]. URL: https://grokipedia.com/page/MAPPA#ref-9 (Date of access: 03/14/2025).

7. What makes MAPPA Anime so unique?: [Electronic resource]. URL: https://eathealthy365.com/what-makes-a-mappa-anime-look-so-unique / (Date accessed: 02/27/2026).

8. Arsenal of animation Decoding Mapp: Revealing the software behind the studio's success: [Electronic resource]. URL: https://darkskiesfilm.com/what-animation-software-does-mappa-use/#Compositing_and_Visual_Effects (Date accessed: 03/15/2026).

УДК 7.067

Д.А. Лавриченко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ЭФФЕКТ ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ В ХОРРОР ИГРАХ

© Д.А. Лавриченко, 2026

Аннотация: в данной статье рассматривается использование эффекта зловещей долины в хоррор-играх как психологического приёма создания тревоги и страха на основе почти реалистичных человеческих образов и их искажений;
Ключевые слова: эффект зловещей долины, хоррор-игры, психология восприятия, страх, тревога, человекоподобные персонажи, видеоигры, игровой дизайн, искусственный интеллект, визуальный дизайн.

D.A. Lavrichenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

THE EFFECT OF THE UNCANNY VALLEY IN HORROR GAMES

Abstract: this article examines the use of the uncanny valley effect in horror games as a psychological tool for creating anxiety and fear through nearly realistic human-like characters and their distortions.
Keywords: *uncanny valley effect, horror games, perception psychology, fear, anxiety, human-like characters, video games, game design, artificial intelligence, visual design.*

Жанр хоррора в видеоиграх направлен на создание у игрока чувства напряжения, тревоги и страха. Для достижения этого эффекта разработчики используют различные художественные и психологические приёмы: атмосферное окружение, звуковое сопровождение, особенности дизайна персонажей и их поведения. Понимание данного явления позволяет объяснить, почему определённые персонажи и визуальные решения в хоррор-играх оказываются особенно пугающими.

Актуальность изучения эффекта зловещей долины в хоррор-играх обусловлена стремительным развитием технологий компьютерной графики, анимации и искусственного интеллекта, которые позволяют создавать всё более реалистичных персонажей и игровые миры. Современные игровые проекты активно используют детализированные модели людей и человекоподобных существ, что усиливает эмоциональное воздействие на игрока. Одним из психологических механизмов, способных вызывать у человека сильное отторжение, является эффект «зловещей долины».

Для жанра хоррора данный феномен представляет особый интерес, поскольку чувство дискомфорта и тревоги является одним из ключевых инструментов воздействия на игрока. Понимание механизмов возникновения эффекта зловещей долины позволяет разработчикам более осознанно использовать визуальные и поведенческие особенности персонажей для создания напряжённой атмосферы. В связи с этим исследование данного эффекта имеет значение как для теоретического изучения психологии восприятия, так и для практики разработки видеоигр.

Эффект «Зловещей долины», видимые несоответствия, возникающие как результат мельчайших неточностей при копировании человеческих черт, приводят к тому, что взаимодействие с роботом, который выглядит как «почти человек», но «еще не человек», становится непереносимым [1].

Термин придумал японский инженер Масахиро Мори. Он с детства боялся восковых фигурок людей. А когда появились первые механизированные протезы рук, понял, что испытывает при виде них похожее чувство. Мори описал свой опыт в эссе под названием «Зловещая долина», где предположил, что чем более похожи на человека будут роботы, тем большее отвращение они будут вызывать.

На графике он отразил зависимость между человекоподобностью объекта и уровнем симпатии к нему (Рис. 1). Чем больше робот похож на человека, тем выше симпатия к нему; но она резко падает, если робот слишком человекоподобный. И симпатия, и антипатия к движущемуся роботу сильнее, чем к неподвижному. При этом робот, которого невозможно отличить от здорового человека, будет уже за пределами «зловещей долины» [2].

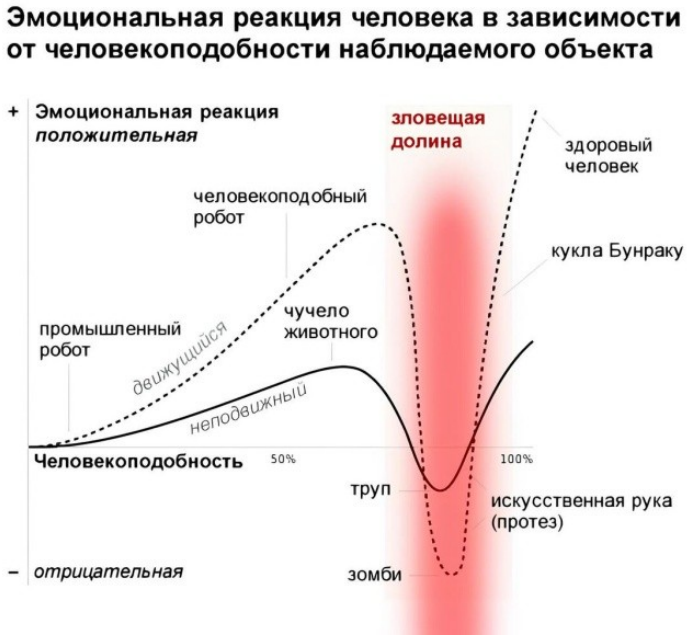


Рис. 1. График зависимости между человекоподобностью объекта и уровнем симпатии к нему.

Эффект зловещей долины часто выходит случайно из-за ошибок в дизайне или технических аспектах, но в данной статье будет рассматриваться эффект в хоррор играх, который был использован как прием для устрашения.

Одним из самых распространённых и наглядных проявлений эффекта зловещей долины в повседневной жизни являются манекены. Эти объекты создаются для демонстрации одежды, поэтому их внешний вид намеренно приближен к человеческому телу: воспроизводятся пропорции фигуры, позы, иногда даже черты лица. Однако, несмотря на стремление к реалистичности, манекены редко выглядят полностью естественно. Небольшие отклонения — неподвижный взгляд, неестественная гладкость кожи, статичная поза — создают ощущение искусственности и вызывают у наблюдателя лёгкий дискомфорт. Именно это сочетание узнаваемого человеческого образа и явной «неживости» делает манекены эффективным инструментом для создания тревожной атмосферы [3].

Особенно выразительно этот приём реализован в игре Condemned: Criminal Origins**.** Разработчики используют манекены для создания напряжённой атмосферы неопределённости. Сначала игрок сталкивается с обычными пластиковыми фигурами, которые выглядят тревожно из-за повреждений и следов насилия. При тусклом освещении такие детали усиливают ощущение угрозы. Однако позднее игра нарушает ожидания: некоторые фигуры оказываются людьми, замаскированными под манекены. Они надевают пластиковые маски и стараются двигаться медленно и неестественно, имитируя неподвижность куклы. Такое поведение усиливает эффект зловещей долины, поскольку игрок сталкивается с существом, которое одновременно выглядит как неживой объект и ведёт себя как человек [4].

Схожий приём используется и в Silent Hill 3. В одной из сцен игрок оказывается в комнате, где находятся манекены без нижней части тела, вытягивающие руки вперёд. Сами фигуры остаются неподвижными, однако звуковое сопровождение - внезапный крик - создаёт иллюзию присутствия живого существа. Когда игрок возвращает взгляд на манекены, обнаруживается след насилия: у одного из них оторвана и лежит на полу окровавленная голова. Контраст между неподвижностью объектов и признаками «жизни» усиливает тревожное ощущение, заставляя воспринимать неживые фигуры как потенциально одушевлённые [5].

Тот же психологический эффект используется в игре Resident Evil Village, особенно в эпизоде, происходящем в доме Донны Беневиенто. Пространство этой локации заполнено фарфоровыми куклами, которые размещены таким образом, что их взгляды направлены прямо на игрока. Статичность этих фигур усиливает ощущение постоянного наблюдения. Даже оставаясь неподвижными, куклы создают напряжение за счёт своей внешней схожести с человеком: детализированные лица, стеклянные глаза и реалистичные пропорции заставляют воспринимать их как нечто почти живое. Дополнительное тревожное воздействие оказывают висящие на крюках отдельные части кукол — руки, ноги и головы. Их форма напоминает части человеческого тела, из-за чего у зрителя возникает ассоциация с расчленением живого организма.

Ещё один интересный пример можно наблюдать в игре SCP: Secret Files. В одной из глав игрок становится участником своеобразного театрального представления, в котором актёры были превращены в манекены. Постепенно главный герой также начинает превращаться в деревянную куклу. Этот приём усиливает эмоциональное воздействие за счёт эффекта идентификации: игрок осознаёт, что окружающие

природу и становится частью этого неподвижного мира кукол, создаёт сильное чувство тревоги и беспомощности. Эффект зловещей долины здесь проявляется не только визуально, но и на уровне игрового опыта, поскольку граница между живым человеком и искусственным объектом постепенно стирается [6].

Использование искусственного интеллекта и андроидов является одним из наиболее распространённых способов реализации эффекта зловещей долины в хоррор-играх. В отличие от обычных монстров, подобные персонажи не выглядят полностью фантастическими: напротив, они стремятся максимально имитировать человека. Именно это сходство и становится источником тревоги. Когда перед игроком появляется существо, способное говорить, реагировать на действия человека и вести диалог, но при этом сохраняющее явные признаки искусственности, возникает ощущение недоверия и внутреннего дискомфорта. Такой персонаж одновременно знаком и чужд: он использует человеческую речь, соблюдает языковые нормы, может демонстрировать подобие эмоций или даже намёк на самосознание. Однако в его поведении всегда присутствует нечто неестественное — синтетический голос, механические паузы в речи, странная мимика или нехарактерные движения. Эти детали постоянно напоминают игроку о том, что перед ним не человек, а лишь его имитация.

Ярким примером подобного образа являются андроиды «Рабочий Джо» из игры Alien: Isolation. Эти роботы обслуживают космическую станцию «Севастополь» и изначально запрограммированы помогать людям. Пока игрок не нарушает установленные протоколы безопасности, андроид остаётся максимально вежливым и услужливым. Однако даже в спокойных ситуациях его поведение вызывает напряжение. Реплики робота звучат корректно и формально, но полностью лишены эмоций и интонационных оттенков, что создаёт ощущение холодной искусственности.

Визуальный дизайн персонажа также усиливает эффект зловещей долины. Андроид имеет человеческие пропорции, но его внешность лишена привычных деталей: отсутствуют волосы, кожа имеет неестественный бледно-голубой оттенок, а за зрачками видны светящиеся элементы механизма. Создаётся впечатление, будто робот лишь имитирует человеческую оболочку. Его движения также вызывают тревогу: андроид никогда не бежит за жертвой, а медленно и неотвратимо преследует её. В условиях замкнутого пространства станции такое неспешное приближение воспринимается особенно пугающе.

Дополнительное напряжение создаёт несоответствие между словами и действиями робота. «Рабочий Джо» может произносить вежливые фразы вроде просьбы сохранять спокойствие или следовать инструкциям безопасности, одновременно пытаясь устранить человека как угрозу системе. Подобный контраст между дружелюбной речью и агрессивным поведением усиливает ощущение тревоги [5].

Подобный эффект можно наблюдать и в игре SOMA**.** В этом проекте игрок сталкивается с роботами, внутри которых находятся копии человеческого сознания. Многие из них продолжают считать себя людьми и пытаются вести обычный разговор, несмотря на то что их тела представляют собой повреждённые механические конструкции. Такое сочетание человеческого мышления и неестественного внешнего облика создаёт сильный эффект зловещей долины. Игрок слышит голос и логику человека, но видит перед собой деформированную машину, что вызывает ощущение глубокого психологического дискомфорта.6

Также известным примером является серия игр Five Nights at Freddy’s. На момент выхода первой части проект воспринимался как оригинальное явление в жанре хоррора. Основной источник напряжения в игре связан не столько со скримерами, сколько с визуальным образом аниматроников. Эти персонажи напоминают ростовые куклы из детских развлекательных центров — яркие, мультяшные и изначально предназначенные для развлечения детей. Однако их внешний вид вызывает сильное чувство дискомфорта. Особую роль играет взгляд персонажей: их глаза кажутся одновременно живыми и безжизненными. Неподвижное лицо сочетается с внезапными движениями, что создаёт ощущение механической имитации жизни. Такое противоречие между знакомым «дружелюбным» образом и пугающей неестественностью поведения делает аниматроников ярким примером проявления эффекта зловещей долины.

Эффективным способом использования эффекта зловещей долины в хоррор-играх является создание монстров, сохраняющих человеческие черты, но при этом искажённых до пугающей неестественности. Такие существа находятся на границе между человеком и чудовищем: их формы знакомы зрителю, однако пропорции, движения или детали внешности нарушают привычное восприятие человеческого тела. Именно это несоответствие вызывает сильное чувство тревоги и дискомфорта.

Ярким примером подобных образов является серия игр Silent Hill, где многие монстры построены на принципе искажённой человеческой анатомии. Среди них можно выделить призраков умерших людей, которые медленно парят по локациям. Их полуразложившиеся тела и почти полная неуязвимость усиливают ощущение беспомощности игрока. Особенно пугающим является тот факт, что эти существа выглядят как бывшие люди, однако их поведение и внешний вид ясно демонстрируют, что перед игроком нечто чуждое и сверхъестественное.

Другой известный образ — медсёстры из Silent Hill 2. Они обладают узнаваемой человеческой фигурой, однако их лица скрыты или изуродованы, а движения напоминают ломаную, механическую походку. Контраст между привычным образом медицинского работника и искажённым, агрессивным поведением создаёт мощный эффект зловещей долины. Подобная визуальная концепция также использует элементы телесной деформации, что делает образ глубоко тревожным [4].

К этой же категории можно отнести монстра, напоминающего сиамских близнецов: два сросшихся

вызывает дискомфорт, а необычный способ передвижения лишь усиливает ощущение неестественности. Подобные существа нарушают привычные представления о человеческой анатомии и тем самым усиливают чувство тревоги.

Схожий принцип используется и в игре Amnesia: The Dark Descent. Монстры этой игры, в частности так называемые «тени» и существо, известное как слуга Грант, имеют явно человеческую основу, однако их тела деформированы и покрыты уродливыми повреждениями. Их лица и пропорции нарушены, движения кажутся тяжёлыми и неестественными, а звуки — нечеловеческими. Подобный внешний вид вызывает у игрока не только страх, но и сильное чувство отвращения [6].

Интересный пример подобного подхода можно увидеть в игре No, I'm Not a Human. В основе её мира лежит глобальная катастрофа: солнечные вспышки сделали дневной свет смертельно опасным, поэтому люди вынуждены покидать свои дома только ночью. Однако именно в темноте появляется новая угроза — загадочные существа, которые способны имитировать людей и проникать в дома под видом обычных посетителей.

Особенность этих персонажей заключается в их визуальном образе. Они выглядят почти как люди, однако их лица и пропорции искажены: вытянутые формы, неестественные улыбки и неподвижные, пустые взгляды создают ощущение, что перед зрителем находится лишь карикатура на человека. Их внешний вид напоминает гротескные изображения, словно сошедшие со страниц старых газетных иллюстраций. Мертвенная цветовая палитра, лишённая тепла, ещё сильнее подчёркивает их чуждость и создаёт ощущение, что перед игроком находятся существа, лишь имитирующие человеческий облик.

Интересный пример использования эффекта зловещей долины можно увидеть и в инди-хорроре Faith: The Unholy Trinity. Несмотря на минималистичную пиксельную графику, игра эффективно создаёт ощущение зловещей долины благодаря неожиданным визуальным контрастам. Основная часть игрового процесса выполнена в стиле простых восьмибитных спрайтов, однако в ключевых сценах появляются ротоскопированные анимации, которые выглядят значительно более реалистично. Резкий переход от примитивной графики к почти живым движениям персонажей создаёт сильный дискомфорт и усиливает ощущение присутствия чего-то чуждого.

Дополнительный вклад в этот эффект вносит и звуковое оформление. Голоса персонажей и демонических сущностей звучат синтезированно и искажённо, словно человеческая речь воспроизводится машиной или существом, не до конца понимающим её структуру. В сочетании с визуальной стилистикой это создаёт ощущение, что игрок сталкивается с чем-то лишь частично человеческим [7].

В ходе рассмотрения эффекта зловещей долины было установлено, что данный феномен играет важную роль в формировании эмоционального восприятия персонажей в хоррор-играх. Почти реалистичное, но не полностью достоверное изображение человека способно вызывать у игрока чувство тревоги, дискомфорта и страха, что делает этот эффект эффективным инструментом в создании пугающей атмосферы.

Использование эффекта зловещей долины в хоррор-играх демонстрирует, как особенности человеческой психики могут быть применены в цифровом искусстве и интерактивных медиа. При грамотном подходе разработчики могут усиливать эмоциональное воздействие игры, управляя уровнем реалистичности персонажей, их мимикой, движениями и поведением. Таким образом, эффект зловещей долины становится важным элементом в разработке современных хоррор-игр и способствует более глубокому погружению игрока в игровой процесс.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Столбова Н. В., Середкина Е.В., Мышкин О.С. Насколько «зловещая долина» зловеща на самом деле? Опыт деконструкции дискурса. Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2022. №1. С. 91–107.
2. Стуликов Н.Д. Коммодификация эффекта «The uncanny valley» в дизайне цифровых игр. Бизнес и дизайн ревю. 2024. № 2(34). С. 142-148.
3. История хоррор-игр: эволюция, механики, бренды / DigitalRazor URL: https://digital-razor.ru/media/articles/game/horror-games-history/#4.3 (дата обращения: 04.03.2026).
4.Зловещая долина — самый страшный приём в играх, часть 1 / StopGame - Об играх интересно / Дзен URL: https://dzen.ru/a/YnPogKcmlTgmdrht (дата обращения: 05.03.2026).
5. 10 самых жутких монстров в играх / Cybersport.ru URL: https://www.cybersport.ru/tags/games/strakh-neizvestnogo-top-10-samykh-zhutkikh-sushestv-iz-igr (дата обращения: 04.03.2026).
6. «Зловещая долина»: Визуальные способы кодирования культурного подтекста в элементах видеоигр / Школа дизайна НИУ ВШЭ — профессиональное цифровое портфолио для студентов. URL: https ://hsedesign.com/books/project/9c2309d95dab4308808038464e133681(дата обращения: 05.03.2026).
7. Топ-40 хоррор-игр: самые страшные ужастики для ПК / Skillbox Media. URL: https ://skillbox.ru/media/gamedev/samye-strashnye-igry/ (дата обращения: 04.03.2026).

References

1. Stolbova N.V., Seredkina E.V., Myshkin O.S. Naskol’ko “zloveshaya dolina” zlovesha na samom dele? [How uncanny is the «Uncanny Valley»? Experience of deconstructing a discourse]. Vestnik Permskogo universiteta. Filosofia. Psihologia. Sociologia [Perm University Herald. Philosophy. Psychology. Sociology], 2022, issue 1, pp. 91–107 (in Rus).
2. Stulikov N.D. Kommodifikacija jeffekta «The uncanny valley» v dizajne cifrovyh igr. Biznes i dizajn revju. [Commodification of the "The uncanny valley" effect in digital game design. Business and design review] 2024. № 2(34). S. 142-148. (in Rus.).
3. Istorija horror-igr: jevoljucija, mehaniki, brendy / DigitalRazor URL: https://digital-razor.ru/media/articles/game/horror-games-history/#4.3 [] (date accessed: 04.03.2026).
4.Zloveshhaja dolina — samyj strashnyj prijom v igrah, chast' 1 / StopGame - Ob igrah interesno / Dzen URL: https://dzen.ru/a/YnPogKcmlTgmdrht [The uncanny valley - The Scariest Game Move, Part 1] (date accessed: 05.03.2026). (in Rus.).
5. 10 samyh zhutkih monstrov v igrah / Cybersport.ru URL: https://www.cybersport.ru/tags/games/strakh-neizvestnogo-top-10-samykh-zhutkikh-sushestv-iz-igr [The 10 Scariest Monsters in Games] (date accessed: 04.03.2026). (in Rus.).
6. «Zloveshhaja dolina»: Vizual'nye sposoby kodirovanija kul'turnogo podteksta v jelementah videoigr / Shkola dizajna NIU VShJe — professional'noe cifrovoe portfolio dlja studentov. URL: https://hsedesign.com/books/project/9c2309d95dab4308808038464e133681 ["The uncanny valley": Visual Ways of Encoding Cultural Subtext in Video Game Elements / HSE School of Design - Professional Digital Portfolio for Students] (date accessed: 05.03.2026). (in Rus.).
7. Top-40 horror-igr: samye strashnye uzhastiki dlja PK / Skillbox Media. URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/samye-strashnye-igry/ [Top 40 Horror Games: The Scariest Horror Games for PC] (date accessed: 04.03.2026). (in Rus.).

УДК 74.01/.09

Е.А. Ламанова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГИД ПО КАМЧАТКЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ПУТЕВОДИТЕЛЕЙ ДЛЯ УДАЛЕННЫХ ТУРИСТИЧЕСКИХ РЕГИОНОВ

© Е.А. Ламанова, 2026

В статье рассматривается проблема создания современного, функционального и эстетически проработанного макета сайта-путеводителя по Камчатскому краю. Актуальность исследования обусловлена высоким туристическим потенциалом региона, с одной стороны, и дефицитом качественных цифровых ресурсов, способных комплексно и достоверно представить информацию для различных категорий путешественников – с другой. Автором обосновывается противоречие между потребностью в целостном навигационно-информационном продукте, адаптированном под уникальные природные, климатические и логистические особенности Камчатки, и отсутствием системных дизайн-разработок в этой сфере. Особое внимание уделяется трансформации поведенческих паттернов пользователей, связанной с распространением мобильных технологий и смещением потребления контента с этапа планирования на этап непосредственного нахождения в поездке. Базу исследования составляет анализ трех проектов-аналогов, в результате которого выявлены устойчивые закономерности визуального кода современных сайтов-путеводителей. На основе проведенного анализа сформулированы выводы о существовании устоявшегося визуального кода категории, а также выделены области для потенциальных улучшений.

Ключевые слова: сайт-путеводитель, веб-дизайн, пользовательский интерфейс, Камчатский край, туризм, информационная архитектура, типографика, интерактивность, юзабилити, анализ аналогов.

E.A. Lamanova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

KAMCHATKA TOUR GUIDE: PROBLEMS AND PROSPECTS OF DESIGNING DIGITAL GUIDES FOR REMOTE TOURIST REGIONS

The article examines the problem of creating a modern, functional, and aesthetically refined mockup of a travel guide website for the Kamchatka Territory. The relevance of the research is determined, on the one hand, by the high tourism potential of the region, and on the other, by the lack of high-quality digital resources capable of presenting information comprehensively and reliably for various categories of travelers. The author substantiates the contradiction between the need for a holistic navigational and informational product adapted to the unique natural, climatic, and logistical features of Kamchatka, and the absence of systematic design developments in this area. Special attention is paid to the transformation of user behavioral patterns associated with the proliferation of mobile technologies and the shift of content consumption from the planning stage to the stage of being on the trip. The research is based on the analysis of three comparable projects, which revealed consistent patterns in the visual code of modern travel guide websites. Based on the conducted analysis, conclusions are drawn regarding the existence of an established visual code within the category, and areas for potential improvement are identified.
Keywords: guide website, web design, user interface, Kamchatka Krai, tourism, information architecture, typography, interactivity, usability, analysis of analogs.

В современную эпоху цифровизации и стремительного развития туристической индустрии информационное сопровождение путешественника приобретает ключевое значение. Особенно это касается удаленных и уникальных в природно-культурном отношении регионов, таких как Камчатский край. Камчатка, известная своими действующими вулканами, гейзерами, дикой природой и самобытной культурой, обладает огромным потенциалом для развития внутреннего и въездного туризма. Однако данный потенциал реализован не в полной мере, что отчасти связано с дефицитом качественных, структурированных и визуально привлекательных цифровых ресурсов, способных комплексно и

достоверно представить информацию для потенциального туриста. Положительные стороны для развития региона очевидны, так как туристические услуги оказывают экономическое воздействие как на микро-, так и на макроуровне. На микроуровне это прибыль, получаемая организациями, оказывающими туристические услуги, на макроуровне - экономический эффект, который получает как регион от развития туризма, так и в целом страна [1].

Существующие информационные порталы о Камчатке часто имеют ряд недостатков: устаревший дизайн, неинтуитивную навигацию, разрозненность данных (когда информация о транспорте, проживании, достопримечательностях и правилах безопасности находится на разных сайтах), а также слабую адаптацию под нужды различных целевых аудиторий (от опытных треккеров до семейных туристов). Это создает барьеры для планирования поездки, снижает интерес и в конечном итоге сдерживает туристический поток. В связи с этим создание современного, удобного и эстетически проработанного макета сайта-путеводителя, который интегрирует все необходимые функции и контент, является актуальной и практически значимой задачей.

Преимущества электронных версий путеводителей по сравнению с бумажными и аудиоверсиями весьма велики. Мультимедийный электронный путеводитель более информативен, имеет большую степень воздействия на человека за счет своей синтетической природы [2].

Однако, несмотря на обширную теоретическую базу, наблюдается недостаток комплексных практических разработок, направленных на синтез этих знаний в едином цифровом продукте, адаптированном именно под контекст Камчатки с учетом ее уникальных особенностей и логистических сложностей. Таким образом, существует пробел в применении современных дизайн-подходов к решению конкретной задачи – созданию эффективного навигационно-информационного онлайн-ресурса для данного региона.

Отсутствие комплексной разработки, объединяющей эти параметры в едином интерфейсе, приводит к снижению туристической привлекательности и увеличению административной нагрузки на локальные службы спасения. Проблема исследования заключается в противоречии между высоким туристическим потенциалом Камчатского края и отсутствием современного, целостного, удобного для пользователя цифрового интерфейса (макета сайта), который бы полноценно выполнял функции гида, планировщика и вдохновителя для путешествия.

Зарождение сайтов-путеводителей неразрывно связано с появлением всемирной паутины и первыми попытками систематизации информации о путешествиях в цифровой среде.

Функции путеводителей веками выполняли рукописные заметки, книги, дорожные журналы, а затем печатные путеводители (например, Baedeker, Lonely Planet). Они задали канон структуры: описание мест, карты, практические советы. Путеводитель как распространённый вид издания появился с возникновением массовой культуры, то есть во второй половине XIX столетия. К концу века путеводители издавались весьма активно. Они рассказывали о самых различных направлениях: о Крыме, о Кавказе, о некоторых городах - Одессе, Смоленске, Киеве [3].

В середине-конце 1990-х гг. первые туристические сайты стали цифровыми копиями своих бумажных аналогов. Это были простые HTML-страницы с текстовыми описаниями достопримечательностей, статичными изображениями и контактной информацией. Дизайн был примитивным, навигация – линейной. Целью была простая публикация информации «в сеть». Примеры: официальные сайты городов, первые странички туроператоров. В этот период доминировал информационный, а не сервисный подход. Сайты воспринимались как цифровой каталог, где ключевым показателем эффективности был объем текста, а не удобство использования. Отсутствие систем управления контентом делало обновление данных крайне затруднительным, что приводило к быстрому устареванию информации о ценах, расписаниях транспорта и визовых требованиях. Дизайн подчинялся техническим ограничениям эпохи: низкая пропускная способность каналов диктовала необходимость минимизации «тяжелой» графики, а навигация строилась на иерархических древовидных структурах, типичных для ранней веб-архитектуры.

Появление интерактивных карт (особенно с приходом Google Maps API в середине 2000-х) стало революцией. Путеводители перестали быть просто статьями, они «обрели» пространство, позволив пользователям визуально привязывать информацию к местности. Интеграция геоинформационных систем (ГИС) стала не просто революцией, а сменой языка взаимодействия. Появление Google Maps API и последующее развитие API навигаторов (Navteq, HERE) позволило путеводителям реализовать функцию «пространственного поиска». Пользователь получил возможность искать объекты не по названию, а по принципу «вокруг меня» или «по маршруту следования». Это изменило архитектуру сайтов: от статичных списков (список музеев, список ресторанов) к динамическому зонированию. Именно на этом этапе зародилось разделение путеводителей на два лагеря**:** атласные (тревел-блоги, национальные офисы туризма), где основной акцент был сделан на эстетику и сторителлинг, и инструментальные (картографические сервисы), уделившие основное внимание маршрутизации, дистанции и времени в пути.

С 2000-х – 2010-х гг. произошла трансформация путеводителей из монолога в диалог, чему способствовало развитие социальных медиа и пользовательского контента. Появление таких платформ, как TripAdvisor и Wikivoyage (на базе Wikitravel, 2006), кардинально изменило парадигму. Контент стал создаваться самими путешественниками в формате отзывов, оценок и советов. Это повысило доверие и актуальность информации. Помимо появления пользовательского контента (UGC), ключевым фактором трансформации стала смена контекста использования. Если печатные путеводители и первые сайты использовались на этапе планирования (дома за компьютером), то распространение смартфонов с высокоскоростным интернетом сместило потребление контента в фазу нахождения в поездке.

Для наглядного рассмотрения проблемы дизайна в сайтах-путеводителях в качестве первого примера-аналога было принято решение взять веб-сайт компании «Vasta Expeditions», представленный на рисунке 1.

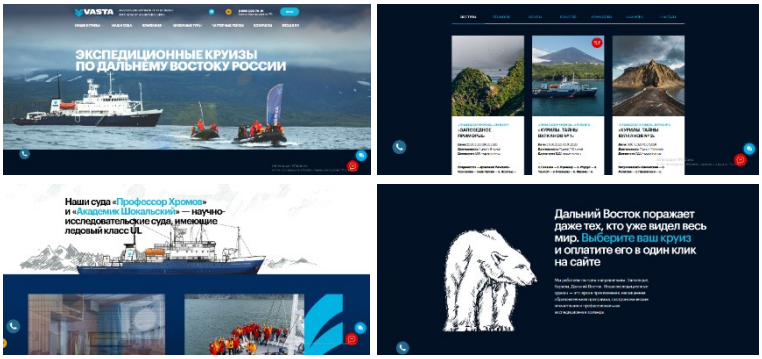


Рис. 1. Сайт компании «Vasta Expeditions»

Из множества рассмотренных сайтов-путеводителей, данный проект является наиболее привлекательным, как с точки зрения современного дизайна, так и в отношении наиболее удобного интерфейса.

Обложка сайта встречает ясным для пользователя слоганом, согласно которому он понимает основное направление компании. На главной странице почти сразу размещены карточки с популярными путешествиями, которые включают в себя: название (направление), даты, длительность маршрута, цену и места, которые туристы посетят. Для удобства пользователя можно рассмотреть каждый маршрут подробнее или сразу же забронировать. Такой вариант с карточками наиболее удобен для сравнения и просмотра, чем выделять отдельные блоки для каждого туристического места. Скроллить страницу в таком случае нужно очень долго, а для восприятия это не самое верное визуальное решение.

Далее по сайту размещена дополнительная информация о преимуществах, команде, еде, которая будет предложена во время экспедиции, статьи, написанные СМИ о компании и т.д. Важно отметить, что дизайн сайта выполнен в одной цветовой гамме (оттенки синего, белый и черный цвета), выбрана подходящая типографика под тематику проекта, а использование гротеска в разном начертании и кегле помогает передать иерархию для пользователя и не создавать визуальный шум, тем самым облегчая чтение. Лаконичность дизайна разбавляют множество изображений, зарисовок и интерактивная инфографика, которая легко и быстро поможет обратить внимание на важные данные. Во многих блоках фотографии становятся динамичными и перемещаются по экрану от взаимодействия с пользователем, а где-то встречается параллакс-эффект, что дополнительно приковывает взгляд потенциального туриста. Просматривая сайт, можно сделать вывод, что анимационному компоненту было уделено отдельное внимание. Помимо эффектных динамичных изображений дизайнер не оставил статичными даже кнопки и придал им анимированный характер.

Несмотря на большое количество динамичных объектов, веб-сайт не выглядит перегруженным, и любой пользователь сможет легко найти конкретную услугу, которая его интересует. Верстка сайта не является слишком сложной или нарочито ассиметричной, но есть блоки, где расположение объектов имеет более интересный характер, в каждом случае они являются более декоративными, нежели практичными для пользователя (например, галерея туристических мест).

Таким образом, можно сделать вывод, что первый проект-аналог является отличным примером для рассмотрения визуальных концепций и идей.

В качестве второго примера был взят сайт-путеводитель «Камчатка», представленный на рисунке 2.

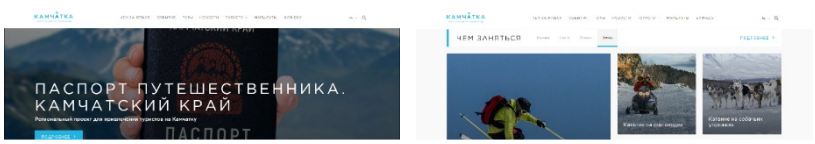


Рис. 2. Сайт компании «Камчатка»

Первое, что приковывает внимание пользователя – бегущая строка о безопасности, которая расположена после обложки сайта. Данный прием может повысить лояльность клиентов и вызвать положительные отзывы о компании. Далее расположен блок с возможностью выбрать сезон путешествия и карточки с популярными активностями в определенное время года. Также пользователь может выбрать даты, город и количество гостей, чтобы быстро найти подходящий отель или гостиницу на время путешествия. Такая функция особо важна для сайтов с подобной тематикой, ведь ни одно путешествие не обходится без комфортного проживания. Далее по сайту расположены карточки с турами, идеи для путешествий, список необходимых вещей и карта. Карта является кликабельной. И под каждый объект (туристическое место) есть своя отдельная страница сайта. Кликнув на название места на карте, можно перейти и подробнее посмотреть интересующую информацию и видеоматериалы (например, про Ключевскую сопку или про Кроноцкий заповедник).

Цветовая гамма схожа с первым примером-аналогом, и включает в себя оттенки синего, белый и черный цвета. Шрифтовые пары также являются гротескными и не переключают на себя внимание, а лишь передают всю нужную информацию для зрителя. В данном случае, на сайте отсутствуют анимационные вставки или более интересные решения для взаимодействия с пользователем, но интерактивная инфографика все же присутствует. В странице с маршрутами для туриста открывается карта, по которой можно кликнуть, затем откроется небольшое окно с дополнительной информацией про определенное место, а для более подробного изучения можно перейти по кнопке на следующую страницу. Данный прием является хорошим примером для сайтов-путеводителей, благодаря которому можно дополнительно увлечь пользователя интересными местами и фактами.

В целом, сайт выполнен удобным и практичным, без лишних деталей и информации. Но для привлечения большего внимания со стороны пользователя можно рассмотреть возможность добавления интерактивных деталей или анимации.

В качестве третьего примера был рассмотрен веб-сайт компании «Самокатус», представленный на рисунке 3.

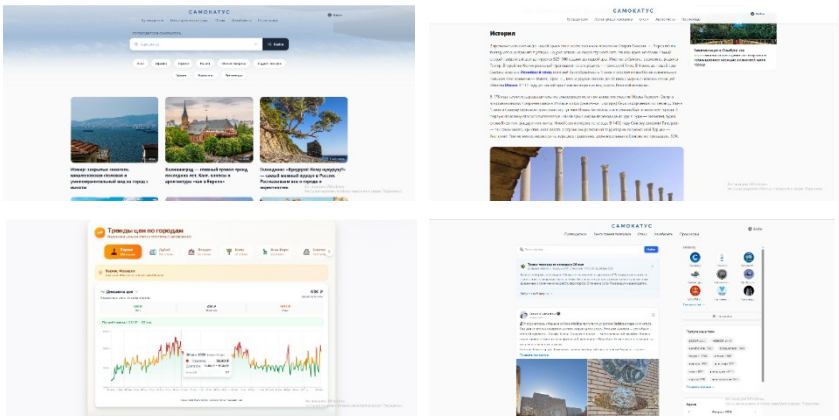


Рис. 3. Сайт компании «Самокатус»

Первой важной отличительной чертой третьего примера от других двух является очень короткая главная страница. Зрителя сразу же встречает поисковая строка, где нужно написать название страны или города, в который он бы хотел отправиться, а ниже представлена возможность быстрого выбора из предложенных вариантов. Такой прием расположения информации является очень удобным, чтобы избежать бесконечный поиск по сайту нужного места для путешествия. Далее размещены карточки с фотографиями и городами, которые можно рассмотреть более подробно, и футер, который завершает главную страницу.

Если просматривать конкретные города из карточек, то открывается отдельная страница, на которой представлено не самое удобное расположение контента. Вся информация строится в форме статьи, которую нужно очень долго листать. В век информационных технологий и быстро меняющегося контента, пользователю будет сложно удержать свое внимание или искать информацию, которая интересна конкретно ему. Для удержания внимания зрителя наиболее верным решением было бы создание карточек или интерактивной инфографики, которая могла бы показать основные преимущества, достопримечательности или интересные факты о населенном пункте. Также стоит отметить странное расположение формы с возможностью покупки билетов. Она находится в самом конце очень длинной страницы, куда пользователь может не добраться, таким образом понижается процент предполагаемых туристов и желающих купить тур или перелет.

Из интересных особенностей веб-сайта «Самокатус» следует отметить наличие страницы «лента тревел телеграмма», где пользователи могут оставлять свои посты и прикреплять фотографии из путешествий. Пользователи размещают различный контент от меню в ресторане до интересных достопримечательностей, которые они посетили.

Визуальная концепция сайта не несет в себе отличительных особенностей. Простая верстка создает лаконичный образ, гротескные шрифты являются удобным для пользователя и помогает наилучшим образом передать настроение сайта, а основная цветовая палитра ассоциируется с тематикой компании, где голубой цвет отвечает за акценты, а черный и белый являются базовыми для текста и фона.

Одной из самых интересных страниц с точки зрения визуальной концепции и дизайна, является страница, на которой представлен список отелей. В данном случае это пример удачного использования интерактивной инфографики – обратившись к расписанию, можно познакомиться с порядком цен проживания в отелях в конкретный временной период с помощью наведения мышью.

Таким образом, можно сделать вывод на основе изучения трех проектов-аналогов, что существует ряд визуальных приемов, свойственных сайтам-путеводителям. Цветовая палитра у всех рассмотренных проектов очень схожа, где черный, белый и оттенки синего или голубого выступают в качестве доминирующих цветов. Это создает ощущение технологичности и профессионализма. Для сайтов-путеводителей такое сочетание особенно существенно – оно сообщает зрителю настроение надежности, спокойствия и открытости – тех качеств, которые пользователь ищет в информации о путешествиях. Здесь белый цвет часто выходит на первый план, а не просто служит фоном. Он ассоциируется с чистотой, свежестью и простотой. На белом фоне отлично смотрятся фотографии достопримечательностей, еды и природы, которые являются главным контентом любого путеводителя. Он создает ощущение «чистого листа» или открытого пространства. Синий и голубой в путеводителях – это не просто акцент. Это цвет неба и моря, что напрямую отсылает к тематике путешествий. Психологически он успокаивает, вселяет уверенность и дарит ощущение простора и приключений. Им могут быть выделены интерактивные элементы или важные категории. А для обеспечения максимальной читаемости описаний отелей, маршрутов и исторических справок используется черный или темно-серый шрифт на белом фоне. Это классика типографики, которая не утомляет глаза при длительном чтении.

Типографика во всех примерах также очень похожа. Везде используется гротеск – шрифты без засечек. И это не случайное совпадение, а осознанный выбор, продиктованный как функциональными требованиями, так и современными тенденциями веб-дизайна. Путеводителями пользуются в самых разных условиях: дома за компьютером при планировании поездки, в метро или на ярком солнце где-нибудь в аэропорту, используя смартфон. Гротески, благодаря простой геометрии букв и отсутствию лишних деталей (засечек), отлично читаются даже на экранах с невысоким разрешением и при любом освещении. Они четкие и «не распадаются» на пиксели при мелком кегле. Они не несут в себе сильной исторической или культурной нагрузки, в отличие от антиквенных шрифтов (с засечками), которые могут отсылать к эпохе Возрождения или классицизму. Для путеводителя, который рассказывает о разных странах и культурах, важна именно эта нейтральность. Шрифт не должен конфликтовать с визуальным рядом или создавать неверные ассоциации. Гротески прочно ассоциируются с цифровой эпохой, минимализмом и функциональностью. Для путеводителя важно выглядеть актуально, чтобы не создавать ощущения, что информация устарела еще до того, как ее прочитали. Хотя гарнитура одна, дизайнеры активно играют с ее начертаниями, используя жирный, обычный или тонкий шрифт. Таким образом пользователь легко отличает более важную информацию и быстро ориентируется по тексту.

На сайтах про путешествия есть возможность разнообразно и интересно преподнести важную информацию. Анимация, параллакс-эффекты, видеоматериалы, инфографика – все это может помочь удержать внимание зрителя и повысить количество пользователей. Однако, в рассмотренных проектах заметна определенная сдержанность в использовании этих эффектов. Создатели явно придерживаются принципа «не навреди», и интерактивные элементы используются дозированно и только тогда, когда они действительно улучшают восприятие контента.

Очень важно правильно структурировать информационный материал электронного путеводителя. Не следует делать слишком глубокую иерархию для категорий материала, так же, как и делать большое количество разделов. Использование гиперссылок, фреймовой структуры или карт-изображений дает возможность быстрой и удобной навигации по разделам путеводителя, позволяя при необходимости быстро вернуться обратно, не запоминая страниц, на которых расположены соответствующие разделы [4].

Таким образом, проведенный анализ трех проектов-аналогов позволяет сказать, что существует устоявшийся визуальный код сайтов-путеводителей, базирующийся на цветовой палитре, состоящей из белого, синего и черного, и гротескной типографике. Работая в тандеме, это обеспечивает узнаваемость категории и удовлетворяет ожиданиям пользователей. Важно отметить, что наиболее успешные решения демонстрируют баланс между визуальной выразительностью и функциональной практичностью, где интерактивные элементы используются дозированно для улучшения пользовательского опыта и возможности увлечь зрителя сильнее и дольше. Также ключевым фактором эффективности выступает

информационная архитектура: продуманная система навигации, модульное представление контента (карточки, интерактивные карты) и минимизация количества кликов до целевого действия. А выявленные недостатки (избыточная длина страниц, неоптимальное расположение ключевых элементов, недостаток интерактивности в отдельных проектах) формируют области для потенциальных улучшений, которые могут быть учтены при создании собственного макета сайта-путеводителя. Итак, можно с уверенностью сказать, что путеводитель может и должен (в силу своей функциональной специфики) выступать инструментом формирования имиджа города (пусть и для ограниченной целевой аудитории) [5].

Научный руководитель: доцент кафедры рекламы СПбГУПТД, кандидат социологических наук Шевердяев А.В.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Advertising Department of St. Petersburg State University of Industrial and Technical Sciences, Candidate of Sociological Sciences Sheverdiaev A.V.

Список литературы

1. *Куклина М.В., Дабаев В.П.* О разработке «Интерактивного туристического путеводителя по Байкалу» // Экономика и бизнес. 2012. № 11 (70). С. 25-28.
2. *Вуль В.А.* Электронные издания. Спб.: БХВ-Петербург, 2003, 560 с.
3. *Попова А.Д.* Путеводители рубежа XIX–XX вв. Как исторический источник о повседневной жизни // История и археология. 2023. № 4 (28). С. 13-15.
4. *Мартынова А.В., Белобокова Ю.А.* Особенности разработки интерактивных путеводителей // Компьютерные и информационные науки. 2012. № 9. С. 34-36.
5. *Бахвалова Л.Е*. Путеводитель как инструмент формирования имиджа города (на примере путеводителей по городу Ярославлю) // СМИ (медиа) и массовые коммуникации. 2012. №3 (1). С. 22-24.

References

1. Kuklina M.V., Dabaev V.P. O razrabotke «Interaktivnogo turisticheskogo putevoditelya po Baykalu» [On the development of the «Interactive tourist guide to Baikal»]. *Ekonomika i biznes* [Economy and business]. 2012. No 11 (70). 25-28 pp. (in Rus.).
2. Vul' V.A. *Elektronnyye izdaniya* [Electronic publications]. Saint Petersburg. BKHV-Peterburg, 2003, 560 pp. (in Rus.).
3. Popova A.D. Putevoditeli rubezha XIX–XX vv. Kak istoricheskiy istochnik o povsednevnoy zhizni [Guidebooks of the turn of the 19th–20th centuries as a historical source on everyday life] *Istoriya i arkheologiya* [History and Archeology]. 2023. No 4 (28). 13-15 pp. (in Rus.).
4. Martynova A.V., Belobokova Yu.A. Osobennosti razrabotki interaktivnykh putevoditeley [Features of the development of interactive guides]. *Komp'yuternyye i informatsionnyye nauki* [Computer and Information Sciences]. 2012. No 9. 34-36 pp. (in Rus.).
5. Bakhvalova L.Ye. Putevoditel' kak instrument formirovaniya imidzha goroda (na primere putevoditeley po gorodu Yaroslavlyu) [Guidebook as a tool for forming the image of a city (using guidebooks for the city of Yaroslavl as an example)]. *SMI (media) i massovyye kommunikatsii* [Media and mass communications]. 2012. No 3 (1). 22-24 pp. (in Rus.).

УДК 004.774.6

М.А. Ли

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ИНКЛЮЗИВНОГО МОУШН-ДИЗАЙНА: СЕНСОРНЫЕ И КОГНИТИВНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

© М.А. Ли, 2026

Аннотация: в данной статье рассматриваются особенности инклюзивного моушн-дизайна с учётом сенсорных и когнитивных характеристик пользователей. Анализируются различия в восприятии визуальной информации у людей с нарушениями слуха, СДВГ, дислексией и РАС. Обосновывается необходимость адаптивных дизайнерских решений.
Ключевые слова: инклюзивный дизайн, моушн-дизайн, визуальное восприятие, когнитивная нагрузка, СДВГ, дислексия, РАС, нарушения слуха, адаптивный дизайн, пользовательский опыт

M.A. Li

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

DIFFERENTIATION OF INCLUSIVE MOTION DESIGN WITH REGARD TO SENSORY AND COGNITIVE LIMITATIONS

Abstract: this article examines inclusive motion design in relation to users' sensory and cognitive characteristics. It analyzes differences in visual perception among people with hearing impairments, ADHD, dyslexia, and ASD. The need for adaptive design solutions is substantiated.
Keywords: inclusive design, motion design, visual perception, cognitive load, ADHD, dyslexia, ASD, hearing impairment, adaptive design, user experience

В условиях цифровизации коммуникации моушн-дизайн становится одним из ключевых инструментов передачи информации. Однако в контексте инклюзивного дизайна не обеспечивает учет вариативности когнитивных и сенсорных характеристик пользователей. Исследования в области когнитивной психологии и дефектологии показывают, что различные группы пользователей демонстрируют принципиально разные механизмы переработки визуальной информации, и универсальные дизайнерские решения не учитывают различия в сенсорных и когнитивных особенностях пользователей. В частности, пользователи с нарушениями слуха и пользователи с когнитивными особенностями (СДВГ, дислексия, расстройства аутистического спектра) предъявляют принципиально различные требования к визуальной динамике интерфейсов. Отсутствие дифференциации приводит либо к информационной недостаточности, либо к перегрузке восприятия. Это определяет необходимость разработки специализированных подходов к инклюзивному моушн-дизайну.

Исследования показывают, что при нарушении слуха происходит компенсаторное развитие зрительного канала: он начинает выполнять функции, которые в норме частично распределены между модальностями. В связи с этим усиливается нагрузка на зрительную систему, и обработка зрительной информации требует больших когнитивных усилий. Людям с такими нарушениями сложнее выделять значимые зрительные образы и идентифицировать их [1; 9].

Поскольку жестовый язык является основной системой коммуникации для людей с нарушениями слуха и включает «пространственную грамматику», у них формируется способность к параллельной обработке визуальной информации. Жестовый язык представляет собой многоканальную визуально-пространственную структуру, включающую движение, мимику и пространственные отношения. В связи с этим уже к 11–12 годам у детей с нарушением слуха скорость реакции на визуальные стимулы становится выше, чем у слышащих.

Также у людей с нарушениями слуха и слышащих различается распределение внимания: «взрослые глухие, по сравнению со слышащими, активнее реагируют на отвлекающие стимулы на периферии зрения. Но слышащих больше отвлекают мешающие стимулы в центре поля визуального внимания, тогда как глухие

глухих отмечено снижение способности к различению целевых и отвлекающих стимулов в тесте вариативного внимания. В тесте на внимание Фланкера глухие продемонстрировали более низкие показатели времени реакции, но более высокий результат по параметру точности» [2, с. 3].

Таким образом, особенности внимания и восприятия у слабослышащих пользователей носят неоднозначный характер. С одной стороны, усиленное развитие зрительного канала и опыт использования жестового языка формируют способность к параллельной обработке информации, повышенную чувствительность к периферическим стимулам и более высокую скорость реакции на визуальные сигналы. С другой стороны, увеличение нагрузки на зрительную систему приводит к усложнению процессов селекции и идентификации значимых визуальных объектов, а также к снижению эффективности фильтрации отвлекающих стимулов в условиях высокой визуальной вариативности.

Следовательно, при проектировании визуальной среды необходимо учитывать двойственную природу этих особенностей: с одной стороны, допустимо использование многоканальной и насыщенной визуальной коммуникации, с другой – требуется чёткая структуризация информации и контроль уровня визуального шума. Это подтверждает необходимость балансирования между информативностью и избыточностью в дизайне для пользователей с нарушением слуха. На рисунке 1 представлен интерфейс сайта фестиваля, который является антипримером, поскольку высокая вариативность визуальных стимулов при отсутствии чёткой иерархии усиливает нагрузку на зрительную систему. Динамичными в данном фрагмента являются все элементы за исключением шапки, это значительно затрудняет селекцию значимых элементов.

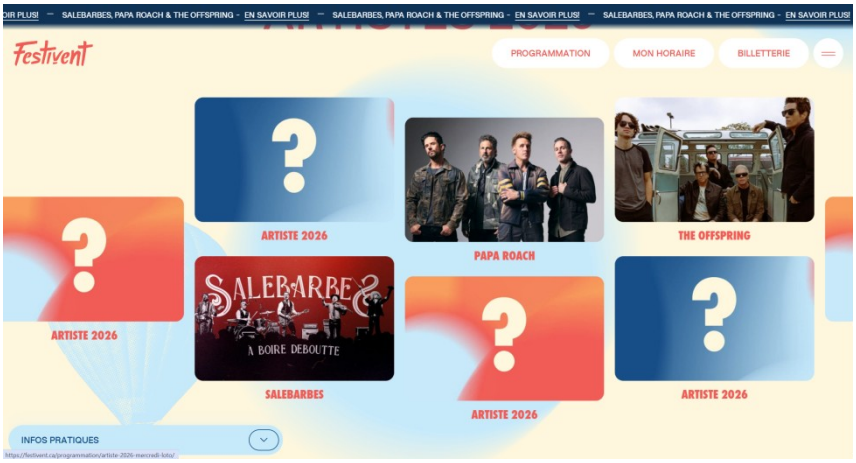


Рис. 1. Фрагмента сайта фестиваля

В отличие от сенсорных нарушений, при когнитивных нарушениях ключевым ограничением является не сенсорный канал, а механизмы внимания и рабочей памяти.

Синдром дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ) – одна из наиболее распространённых форм нейроразвития, проявляющаяся в детстве и часто сохраняющаяся во взрослом возрасте. Он характеризуется когнитивными нарушениями: снижением устойчивости внимания и рабочей памяти, а также повышенной импульсивностью. Последняя традиционно разделяется на когнитивную (поспешность мыслительных процессов) и поведенческую (трудности подавления автоматических реакций). При СДВГ наблюдаются трудности с селективным вниманием – способностью игнорировать нерелевантные стимулы. Исследования показывают, что данный механизм функционирует по тем же базовым принципам, что и у нейротипичных пользователей, однако имеет иные пороги активации.

Ключевым фактором является перцептивная нагрузка – объём сенсорной информации, обрабатываемой в конкретный момент времени. При низкой нагрузке у людей с СДВГ наблюдается повышенная отвлекаемость, так как незадействованные ресурсы внимания переключаются на посторонние стимулы. При увеличении нагрузки степень отвлекаемости снижается, поскольку когнитивные ресурсы оказываются полностью задействованы [3].

Следовательно, стратегия инклюзивного дизайна должна учитывать дифференциацию типов нагрузки. Моушн-дизайн в данном случае может выступать инструментом регуляции внимания: использование микровзаимодействий, кинетической типографики и акцентированных анимаций позволяет направлять внимание пользователя и снижать влияние внешних дистракторов.

При этом необходимо чётко различать перцептивную и когнитивную нагрузку. Если повышение сенсорной вовлечённости может способствовать стабилизации внимания, то увеличение когнитивной сложности (например, усложнение структуры информации) приводит к росту ошибок и снижению эффективности восприятия.

Таким образом, эффективный моушн-дизайн для пользователей с СДВГ должен обеспечивать управляемую визуальную динамику при одновременном снижении нагрузки на рабочую память за счёт чёткой иерархии и последовательной подачи информации. Хорошим примером является сайт maxima-terapy (Рис. 2).

Анимация акцентирует внимание на ключевых элементах, а, микровзаимодействия направляют внимание пользователя и компенсирующую дефицит селективного внимания.

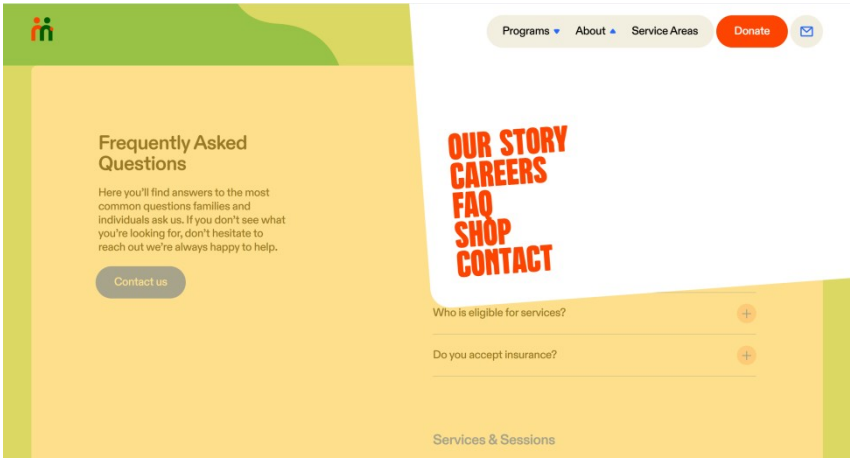


Рис. 2. Фрагмента сайта maxima-terapy

Иная картина наблюдается у людей с дислексией. В научной литературе дислексия рассматривается как стойкое специфическое нарушение чтения, связанное с трудностями обработки письменной информации. При этом речь идёт о группе состояний, имеющих различные механизмы, но объединённых общим признаком – затруднением распознавания и интерпретации текста [4].

В контексте анализа визуального восприятия особый интерес представляет оптическая дислексия, поскольку она напрямую связана с особенностями зрительной обработки информации. Данная форма характеризуется трудностями распознавания графически сходных букв и их взаимными заменами [7]. Исследования (Л.Н. Ефименкова, А.Н. Корнев, Р.И. Лалаева и др.) показывают, что при оптической дислексии могут нарушаться как процессы узнавания отдельных букв, так и чтение целых слов [6]. Это связано с недостаточной сформированностью зрительного анализа и синтеза, а также с трудностями дифференциации сходных визуальных образов. Кроме того, отмечаются более общие особенности восприятия: неточность распознавания формы, сниженная зрительная память, трудности пространственной ориентации и обработки визуальных стимулов [5].

Таким образом, оптическая дислексия связана с нарушениями зрительного анализа и распознавания визуальных образов, что приводит к замедленному и менее точному восприятию информации.

В контексте моушн-дизайна это означает необходимость создания чёткой, предсказуемой и упрощённой визуальной среды. Следует избегать наложения нескольких движущихся элементов, визуально сходных форм и избыточной динамики, поскольку это усиливает трудности распознавания и повышает когнитивную нагрузку. На сайте агентства Cluma при формальной структурированности информации восприятие ее пользователем с оптической дислексией будет затруднено, поскольку в дизайне использованы графически сходные формы как в типографике, так и в визуальных элементах. В анимации и микроанимации нет направленности на акцентуацию внимания, а также присутствует избыточность движущихся элементов. Так в представленном фрагменте сайта (Рис. 3) персонажи анимированы параллельно с одинаковой интенсивностью. Это повышает вероятность ошибочного распознавания символов и увеличивает когнитивную нагрузку при чтении.

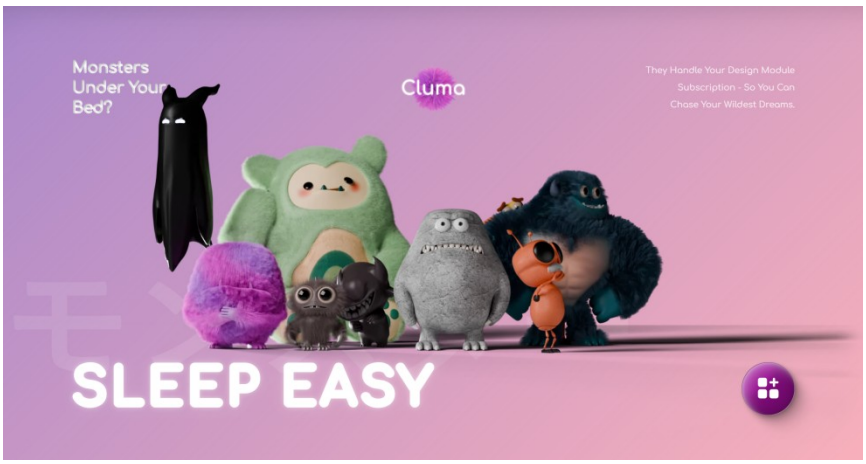


Рис. 3. Фрагмента сайта агентства Cluma

Восприятие визуальной информации при расстройствах аутистического спектра (РАС) имеет специфические особенности, связанные с нарушением отбора и организации сенсорной информации. Одним из ключевых механизмов является слабая центральная когерентность, при которой затруднено выделение главной и второстепенной информации. Это проявляется в фрагментарности восприятия: пользователь может концентрироваться на отдельных элементах, не объединяя их в целостную структуру. В результате отдельные детали фиксируются, но их смысловая связь остаётся неочевидной. [10]

Дополнительно наблюдаются трудности распределения и переключения внимания, что затрудняет обработку динамических визуальных сцен. Повышенная чувствительность к сенсорным стимулам приводит к тому, что избыточная визуальная или звуковая информация вызывает перегрузку и снижает эффективность восприятия. [8]

Таким образом, при РАС восприятие характеризуется фрагментарностью, сниженной способностью к интеграции информации и высокой уязвимостью к перегрузке.

В контексте моушн-дизайна это требует создания предсказуемой, структурированной и минималистичной визуальной динамики. Следует избегать одновременного появления нескольких движущихся элементов, резких переходов и избыточных анимационных эффектов, так как они усиливают перегрузку и затрудняют обработку информации [8]. Хорошим примером является сайт Opal Tadpole, поскольку он характеризуется минималистичной визуальной средой, динамика минимальна и направлена на последовательное восприятие информации, микроанимация дополняет визуальную информацию. Так на представленном фрагменте анимировнные стрелочки помогают ознакомиться со схемой, представленной на сайте (Рис. 4).

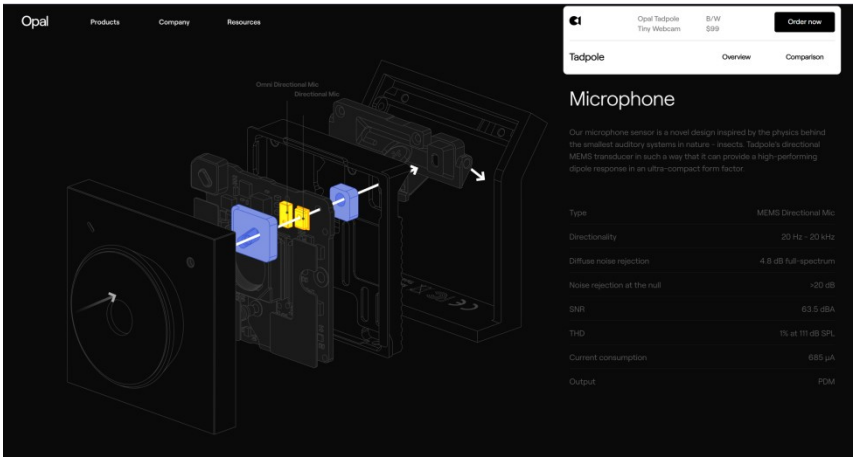


Рис. 4. Фрагмента сайта Opal Tadpole

Анализ различных групп пользователей показывает, что часть принципов инклюзивного дизайна носит универсальный характер (структурированность, предсказуемость, визуальная иерархия). Однако ключевые параметры моушн-дизайна – прежде всего плотность визуальных событий и уровень динамики – предъявляют противоположные требования.

Так, высокая визуальная насыщенность может быть эффективной для пользователей с нарушением слуха, но приводит к перегрузке у пользователей с когнитивными нарушениями. В связи с этим полностью универсальный моушн-дизайн представляется ограниченно применимым. Более эффективным является адаптивный подход, предполагающий вариативность визуальной динамики в зависимости от особенностей пользователя.

Таким образом, различные группы пользователей демонстрируют принципиально разные механизмы восприятия и обработки визуальной информации. Для пользователей с нарушением слуха характерно усиление визуального канала и возможность восприятия более насыщенной визуальной среды, тогда как для пользователей с когнитивными нарушениями ключевым ограничением становится перегрузка и трудности обработки информации. Это определяет необходимость дифференциации моушн-дизайна: визуальная динамика должна не только передавать информацию, но и соответствовать когнитивным возможностям пользователя. Эффективный инклюзивный дизайн предполагает отказ от универсальных решений в пользу адаптивных и вариативных стратегий, учитывающих специфику сенсорных и когнитивных ограничений [11].

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Смирнова Е.В. Особенности переработки визуальной информации у лиц с нарушением слуха // Психологическая наука и образование. 2025. № 2. URL: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2025_n2/Smirnova (дата обращения: 21.03.2026).
2. Ясин М.И., Виноградова В.Л. Особенности внимания, влияющие на успешность овладения жестовым языком у взрослых с нормальным слухом // Психолог. 2018. № 4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-vnimaniya-vliyayuschie-na-uspeshnost-ovladeniya-zhestovym-yazykom-u-vzroslyh-s-normalnym-sluhom (дата обращения: 21.03.2026).
3. Forster S., Robertson D.J., Jennings A., Asherson P., Lavie N. Plugging the attention deficit: perceptual load counters increased distraction in ADHD // Neuropsychology. 2014. Vol. 28, № 1. P. 91–97. DOI: 10.1037/neu0000020. URL: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3906797/ (дата обращения: 21.03.2026).
4. Польшина М.А. Коррекция оптической дислексии у младших школьников средствами наглядности // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 70-4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/korrektsiya-opticheskoy-disleksii-u-mladshih-shkolnikov-sredstvami-naglyadnosti (дата обращения: 21.03.2026).
5. Коваленко О.М. Коррекция нарушений письменной речи у учащихся младших классов общеобразовательной школы: учеб.-метод. пособие. М.: АСТ: Астрель; Владимир: ВКТ, 2008. 157 с.
6. Ланина Т.Н. Формирование зрительно-моторной координации в инклюзивном и дифференцированном обучении детей с нарушениями чтения // Сборник материалов IX Международной научно-практической конференции Российской ассоциации дислексии (Москва, 10 сентября 2020 г.). М., 2020. С. 126–132.
7. Пузина Е.А. Предупреждение оптической дисграфии и дислексии у дошкольников // Молодой ученый. 2016. № 11 (115). С. 1525–1527. URL: https://moluch.ru/archive/115/30620/ (дата обращения: 21.03.2026).
8. Bogdashina O. Sensory perceptual issues in autism and Asperger syndrome. London: Jessica Kingsley Publishers, 2003. 224 p.
9. Neville H.J., Bavelier D. Human brain plasticity: evidence from sensory deprivation and altered language experience // Progress in Brain Research. 2002. Vol. 138. P. 177–188.
10. Happé F., Frith U. The weak coherence account: detail-focused cognitive style in autism spectrum disorders // Journal of Autism and Developmental Disorders. 2006. Vol. 36. № 1. P. 5–25.
11. World Wide Web Consortium (W3C). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. URL: https://www.w3.org/TR/WCAG21/ (дата обращения: 21.03.2026).

References

1. Smirnova E.V. Features of visual information processing in individuals with hearing impairments. Psychological Science and Education. 2025. No. 2. URL: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2025_n2/Smirnova (date accessed: 21.03.2026). (in Rus.)
2. Yasin M.I., Vinogradova V.L. Attention features influencing sign language acquisition in hearing adults. Psychologist. 2018. No. 4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-vnimaniya-vliyayuschie-na-uspeshnost-ovladeniya-zhestovym-yazykom-u-vzroslyh-s-normalnym-sluhom (date accessed: 21.03.2026). (in Rus.)
3. Forster S., Robertson D.J., Jennings A., Asherson P., Lavie N. Plugging the attention deficit: perceptual load counters increased distraction in ADHD. Neuropsychology. 2014. Vol. 28. No. 1. P. 91–97. DOI: 10.1037/neu0000020 (date accessed: 21.03.2026).
4. Polshina M.A. Correction of optical dyslexia in primary school children using visual aids. Problems of Modern Pedagogical Education. 2021. No. 70-4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/korrektsiya-opticheskoy-disleksii-u-mladshih-shkolnikov-sredstvami-naglyadnosti (date accessed: 21.03.2026). (in Rus.)
5. Kovalenko O.M. Correction of written speech disorders in primary school students: учеб.-method. manual. Moscow: AST: Astrel; Vladimir: VKT, 2008. 157 p. (in Rus.)
6. Lanina T.N. Formation of visuomotor coordination in inclusive and differentiated education of children with reading disorders. In: Proceedings of the IX International Scientific and Practical Conference of the Russian Dyslexia Association (Moscow, September 10, 2020). Moscow, 2020. P. 126–132. (in Rus.)
7. Puzina E.A. Prevention of optical dysgraphia and dyslexia in preschool children. Young Scientist. 2016. No. 11 (115). P. 1525–1527. URL: https://moluch.ru/archive/115/30620/ (date accessed: 21.03.2026). (in Rus.)
8. Bogdashina O. Sensory perceptual issues in autism and Asperger syndrome. London: Jessica Kingsley Publishers, 2003. 224 p.
9. Neville H.J., Bavelier D. Human brain plasticity: evidence from sensory deprivation and altered language experience. Progress in Brain Research. 2002. Vol. 138. P. 177–188.
10. Happé F., Frith U. The weak coherence account: detail-focused cognitive style in autism spectrum disorders. Journal of Autism and Developmental Disorders. 2006. Vol. 36. No. 1. P. 5–25.
11. World Wide Web Consortium (W3C). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. URL: https://www.w3.org/TR/WCAG21/ (date accessed: 21.03.2026).

УДК 74.01/.09

А.В. Меркулова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ МОДЫ (DIGITAL FASHION & NFT)

В статье исследуется феномен цифровой моды и её интеграция с технологией невзаимозаменяемых токенов (NFT) как значимое явление современной индустрии моды и цифровой экономики. Автор уделяет внимание рассмотрению основных сегментов рынка цифровой моды: одежда для соцсетей, наряды для аватаров, NFT-коллекции как цифровое искусство, цифровые двойники физических вещей.
Ключевые слова: digital, NFT, мода виртуальная одежда, цифровая идентичность.

© **A.V. Merkulova**

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE PHENOMENON OF DIGITAL FASHION (DIGITAL FASHION & NFT)

The article explores the phenomenon of digital fashion and its integration with the technology of non-interchangeable tokens (NFT) as a significant phenomenon of the modern fashion industry and the digital economy. The author pays attention to the main segments of the digital fashion market: clothes for social networks, outfits for avatars, NFT collections as digital art, digital counterparts of physical things.
Keywords: digital, NFT, fashion, virtual clothing, digital identity.

Цифровая мода представляет собой виртуальные предметы гардероба, существующие исключительно в цифровом пространстве — их физическое воплощение отсутствует, однако они могут быть использованы на фотографиях в социальных сетях, для аватаров в компьютерных играх или в метавселенных [1]. В научной литературе цифровая мода определяется как компьютерная одежда, обувь и аксессуары, которые существуют только в виртуальных средах, создаются с помощью 3D-графики и используются преимущественно на игровых платформах, в социальных сетях и мобильных приложениях с технологиями дополненной и виртуальной реальности. Метавселенная в контексте цифровой моды определяется как виртуальная среда, предоставляющая инструменты для деятельности digital-авторов в сфере моды, позволяющая частично или полностью перенести творческую и коммерческую активность в цифровое пространство, а также использовать это пространство для демонстрации результатов творчества и профессионального взаимодействия специалистов индустрии [2]. Концепция метавселенной получила активное развитие после ребрендинга компании Facebook в Meta, однако для модной индустрии данный тренд оказался не просто маркетинговой стратегией, а реальным новым каналом коммуникации с целевой аудиторией. Именно в метавселенных нивелируются географические и физические ограничения, что позволяет брендам одновременно презентовать коллекции пользователям из различных регионов, а потребителям — взаимодействовать с продуктами в принципиально новом интерактивном формате. По прогнозам экспертов, рынок цифровой моды и связанных с ней технологий демонстрирует устойчивый рост: мировой рынок одежды в 2025 году оценивается в 2,1 триллиона долларов с перспективой достижения 3,6 триллиона к 2032 году, при этом значительная доля этого роста обеспечивается цифровыми сегментами [3].

Ключевая особенность цифровой моды заключается в том, что вещь существует как визуальный образ, не имея материального воплощения [1]. Данный феномен обращен не к реальному человеку, а к его виртуальной репрезентации — аватару или отредактированному фотографическому изображению, что принципиально трансформирует традиционное понимание одежды: вместо взаимодействия с физическим телом цифровой костюм функционирует исключительно с визуальным образом личности [4]. В данном контексте можно говорить о формировании нового типа идентичности — гибридной, при которой индивид конструирует себя одновременно в физическом и цифровом пространствах, используя для этого различные инструменты самопрезентации. Исследователи отмечают, что цифровая самопрезентация — от фильтров в Instagram до скинов в видеоиграх — давно стала неотъемлемой частью жизни современных людей, и теперь на новый уровень переходит и мода [1]. Если в традиционной парадигме одежда являлась продолжением тела и маркером социального статуса, то в цифровой среде костюм становится

продолжением аватара и способом позиционирования в виртуальных сообществах. Данный сдвиг имеет глубокие культурные последствия: формируется поколение, для которого наличие цифрового гардероба столь же естественно, как и физического, а в некоторых случаях даже более значимо. Современные потребители воспринимают цифровую моду как возможность расширения границ самовыражения, где креативность и интерактивность выходят на первый план, а потребность в тактильном контакте успешно компенсируется способностью мысленно симулировать ощущения от виртуальной ткани благодаря развитию технологий виртуальной реальности [4].

Технология невзаимозаменяемых токенов трансформирует цифровую одежду из простого изображения, подверженного неограниченному копированию, в уникальный актив с закрепленным правом собственности, что создает экономическую основу для коммерческого оборота виртуальных вещей. Невзаимозаменяемый токен представляет собой запись в блокчейне, удостоверяющую подлинность и право собственности на цифровой объект. Благодаря данной технологии покупатель приобретает не просто изображение, а сертифицированный уникальный предмет с прозрачной историей транзакций. Важно подчеркнуть концептуальное различие между цифровой модой в широком смысле и NFT-модой: если цифровая мода воспринимается потребителями преимущественно как цифровой контент, ценность которого определяется визуальной привлекательностью, возможностью рендеринга и кастомизации, то NFT-мода позиционируется как цифровой актив, обладающий свойствами собираемости, лицензируемости и владения [5]. Это открывает новые возможности для коллекционирования и инвестирования: цифровая одежда может увеличиваться в стоимости, подлежать перепродаже на вторичном рынке, причем создатель оригинального NFT может получать роялти с каждой последующей продажи. Данная экономическая модель принципиально отличается от традиционной моды, в которой дизайнер получает доход только с первичной продажи. Рынок промпт-инжиниринга, ключевой для работы с генеративными нейросетями в модной индустрии, в 2024 году составлял 222 миллиона долларов, а к 2030 году ожидается его рост до 1,6 миллиарда долларов [3].

Зарождение цифровой моды произошло в игровой культуре начала 2000-х годов — именно виртуальные миры Second Life и The Sims сформировали у пользователей практику приобретения одежды для персонажей. Эволюция цифровой моды прошла путь от простых виртуальных «скинов» в компьютерных играх до полноценного направления в мировой индустрии моды, представленного на подиумах и в люксовых коллекциях. В Second Life, запущенном в 2003 году, сложилась полноценная экономика, в рамках которой пользователи тратили реальные денежные средства на виртуальную одежду, аксессуары и недвижимость. Отдельные дизайнеры зарабатывали значительные суммы, создавая наряды для аватаров, что происходило задолго до появления термина «digital fashion». The Sims, в свою очередь, приучила миллионы игроков к мысли о естественности кастомизации внешности персонажей и приобретения дополнительных предметов гардероба [1]. Данный игровой опыт сформировал поколение, для которого покупка цифровой одежды являлась абсолютно органичным действием еще до того, как индустрия моды обратила внимание на этот рынок. Сегодня цифровая мода активно развивается на таких платформах, как Roblox, Zepeto, Fortnite и Decentraland, где пользователи не только приобретают виртуальные предметы, но и участвуют в цифровых показах и мероприятиях [2].

В современном цифровом пространстве выделяется несколько направлений виртуальной моды: одежда для фотографий в социальных сетях, наряды для аватаров, NFT-коллекции как объекты цифрового искусства и цифровые копии физических вещей для маркетинговых целей [5]. Одежда для фотографий представляет собой наиболее понятный для широкой аудитории сегмент: пользователь направляет свое изображение дизайнеру, который посредством 3D-моделирования и постобработки «надевает» на него виртуальный наряд. В результате создается изображение человека в эксклюзивном предмете одежды, не существующем физически, но выглядящем реалистично [1]. Данный формат востребован среди блогеров и инфлюенсеров, нуждающихся в постоянном обновлении контента и уникальных образах без значительных финансовых затрат на реальные дизайнерские вещи. По данным исследований, 79% россиян знакомы с феноменом виртуальных инфлюенсеров, а 53% подписаны хотя бы на одного цифрового блогера, что свидетельствует о высоком уровне проникновения цифровой культуры в массовое сознание [2].

Наряды для аватаров представляют собой одежду для персонажей в играх и метавселенных. Платформы Roblox, Zepeto, Fortnite и Decentraland обладают многомиллионной аудиторией, и пользователи демонстрируют готовность оплачивать виртуальные предметы для эстетической и статусной дифференциации своих аватаров. В данном сегменте действует та же логика, что и в реальной моде: одежда позволяет выделиться, продемонстрировать социальный статус и эстетические предпочтения, но в цифровом пространстве. Для молодого поколения, проводящего значительную часть времени в играх, виртуальный образ приобретает не меньшую значимость, чем реальный [6].

NFT-коллекции как объекты цифрового искусства представляют собой самостоятельное направление, в котором ценность вещи определяется не столько функциональными возможностями использования, сколько фактом владения уникальным цифровым объектом. Это сближает цифровую моду с современным искусством и коллекционированием. Отдельные NFT-коллекции реализуются за миллионы

долларов, причем покупателями выступают не только технологические энтузиасты, но и профессиональные коллекционеры, музеи, инвестиционные фонды. Исследования показывают, что NFT-мода воспринимается потребителями именно как цифровой актив, обладающий инвестиционной привлекательностью и способный сохранять или увеличивать стоимость. Цифровые двойники физических вещей создаются брендами для витрин в метавселенных, интерактивной примерки в мобильных приложениях и демонстрации коллекций на цифровых показах, выполняя важную маркетинговую функцию.

Экономика цифровой моды принципиально отличается от традиционной: стоимость виртуального предмета формируется из оплаты труда дизайнера и 3D-моделлера, но не включает затраты на материалы, производство, логистику, складское хранение и розничную инфраструктуру. Это обусловливает более высокую маржинальность цифровых продуктов и отсутствие рисков, связанных с нереализованными остатками. Дизайнер может создать одну цифровую модель и реализовать ее неограниченное количество раз либо выпустить лимитированную серию без производственных издержек. Кроме того, цифровая мода открывает возможности для творческих экспериментов, недоступных в реальности: создание одежды из несуществующих материалов, с фантастическими текстурами, светящимися элементами, динамически меняющимися формами.

Технологический базис цифровой моды составляют три ключевых компонента. Трехмерное моделирование в программных комплексах CLO 3D и Marvelous Designer обеспечивает создание фотореалистичных моделей с точной симуляцией физических свойств тканей и драпировки. Данные программы, изначально разработанные для индустрии компьютерной графики и игр, стали основным инструментарием цифровых дизайнеров. Они позволяют не только создавать статичные изображения, но и анимировать одежду, демонстрируя ее поведение в динамике, реакцию тканей на внешние воздействия. Уровень реалистичности достигает такой степени, что качественный рендер зачастую неотличим от фотографии физического объекта [2].

Технологии дополненной реальности обеспечивают возможность «надевания» виртуальной одежды на реальных людей посредством AR-фильтров либо интеграции трехмерных моделей в фотографии. Данная технология критически важна для сегмента социальных сетей, где пользователи стремятся примерять виртуальные наряды в реальном времени. Современные AR-фильтры способны отслеживать движения тела, мимику, пространственное положение и накладывать виртуальную одежду с естественной адаптацией к движениям человека. Развитие данной технологии открывает перспективы для виртуальных примерочных и цифровых показов мод. Такие проекты, как Fashionverse, предлагают покупателям интерактивные шоу в виртуальной реальности, где среднее время взаимодействия пользователя достигает 24 минут, а стоимость контакта с брендом оказывается ниже, чем цена клика по контекстной рекламе [3].

Блокчейн и невзаимозаменяемые токены трансформируют цифровые изображения в ликвидные активы с подтвержденной уникальностью и верифицируемой историей владения. Технология блокчейна гарантирует неизменность и прозрачность записей о праве собственности, что создает доверие к цифровым активам и позволяет формировать вокруг них полноценную экономическую экосистему. Крупные блокчейн-платформы предоставляют техническую инфраструктуру для эмиссии и оборота NFT, а специализированные маркетплейсы обеспечивают площадку для торговли [7].

Рынок цифровой моды в настоящее время структурирован на несколько сегментов. Первый сегмент — одежда для аватаров в метавселенных и играх, в котором активно представлены Ralph Lauren, Gucci и Nike. Данные бренды осознают, что будущие поколения потребителей формируются именно в цифровых пространствах, и присутствие там является долгосрочной инвестицией в лояльность. Второй сегмент — AR-фильтры для социальных сетей, например виртуальные кроссовки Gucci Virtual 25, созданные в коллаборации с платформой Wanna. Такие проекты обеспечивают брендам видимость в молодежной среде и создают вирусный эффект. Третий сегмент — NFT-коллекции, часто предоставляющие доступ к реальным привилегиям. Четвертый сегмент — цифровые двойники для витрин и примерки, улучшающие пользовательский опыт в онлайн-торговле [6].

Масштабы рынка демонстрируют впечатляющие показатели: студия RTFKT реализовала 600 пар виртуальных кроссовок за 7 минут на сумму 3,1 миллиона долларов, а цифровая версия сумки Gucci была продана по цене, превышающей стоимость физического аналога — 4115 долларов против 3400. RTFKT, основанная в 2020 году, быстро стала одним из наиболее заметных игроков на рынке цифровой моды, что привлекло внимание крупных корпораций — в 2021 году компания была приобретена Nike. Кейс с сумкой Gucci особенно показателен: он демонстрирует, что цифровые активы могут обладать самостоятельной ценностью, не привязанной к стоимости физических аналогов. Это подтверждает тезис о том, что для определенной аудитории владение уникальным цифровым объектом становится значимым маркером статуса [1].

В настоящее время более 40 процентов люксовых брендов реализовали NFT-проекты, а крипто-платформы демонстрируют втрое более высокую конверсию по сравнению с традиционными интернет-

магазинами. Данная статистика свидетельствует о высокой вовлеченности аудитории, уже интегрированной в криптоэкономику [3]. Модные бренды активно осваивают формат direct-to-avatar. В августе 2021 года Ralph Lauren выпустила цифровую коллекцию из 50 предметов для приложения Zepeto. В июле 2021 года American Eagle анонсировала цифровую коллекцию для аватаров Bitmoji. Gucci и The North Face создали совместную коллекцию аватаров для Pokémon Go в январе 2021 года. Цифровой модный дом The Fabricant заключил партнерские соглашения с Adidas, Puma и Tommy Hilfiger для виртуализации их продукции. Российские бренды также активно внедряют цифровые технологии: «Спортмастер» использует нейросети для обработки рекламных баннеров, сократив время задачи с одного дня до 15 минут и повысив кликабельность на 11 процентов, а Love Republic представил лукбук, полностью сгенерированный искусственным интеллектом [2].

Рост спроса на цифровую моду обусловлен глубинными социальными трансформациями. Поколение Z, родившееся после 1997 года, формировалось в условиях повсеместной цифровизации, поэтому виртуальная среда для них обладает равной с физической реальностью значимостью. Внешность аватара для данной возрастной группы часто превалирует над реальной одеждой, а цифровое самовыражение становится неотъемлемым компонентом идентичности. Для поколения Z естественно иметь множественные онлайн-персоны, и цифровая одежда обеспечивает такую возможность. Социальные сети, игры, мессенджеры представляют собой пространства их повседневной активности, что закономерно порождает потребность в соответствующей визуальной самопрезентации [6].

Виртуальная одежда позволяет оперативно трансформировать образы без финансовых и физических ограничений, свойственных реальному гардеробу. Люксовые бренды становятся более доступными: приобретение цифровых кроссовок Gucci требует существенно меньших затрат по сравнению с физическими аналогами при сохранении символического капитала [5]. Для многих молодых потребителей возможность приобщения к миру люкса через цифровые продукты является первым шагом к формированию лояльности бренду. Психологические исследования показывают, что особенно заинтересованы в виртуальной одежде те потребители, которые стремятся к новизне и ярким сенсорным переживаниям — для них цифровой гардероб становится не заменой, а расширением возможностей самовыражения.

Процесс приобретения цифровой одежды часто приобретает игровые черты — охота за редкими экземплярами, лимитированные выпуски, потенциальная возможность выгодной перепродажи добавляют азартный компонент и вовлекают пользователя в долгосрочное взаимодействие с брендом. Многие проекты сознательно выстраивают вокруг своих коллекций игровую механику, заимствуя принципы из гейминга и криптовалютной сферы. Возможность появления на фотографиях в эксклюзивных виртуальных нарядах обеспечивает социальное одобрение и повышает статус в цифровом сообществе [1]. В экономике внимания подобные инструменты демонстрируют высокую эффективность.

Вместе с тем индустрия цифровой моды сталкивается с рядом существенных проблем. Технологическая фрагментарность остается одной из ключевых: отсутствуют единые платформенные решения и стандарты, обеспечивающие интероперабельность цифровой одежды в различных виртуальных пространствах. Рынок NFT характеризуется высокой волатильностью, зависимостью от курсов криптовалют, значительной долей спекулятивных участников, что создает риски для долгосрочных инвестиций и подрывает доверие массового потребителя [7].

Безопасность цифровых активов представляет отдельную серьезную проблему. Владение NFT привязано к криптовалютному кошельку и закрытым ключам, утрата доступа к которым влечет безвозвратную потерю всех цифровых активов [8]. Высок уровень мошенничества: фишинговые сайты, фальшивые дропы, поддельные NFT, взломы аккаунтов стали распространенным явлением [7].

Экологический аспект также неоднозначен. С одной стороны, цифровое производство исключает потребление водных и текстильных ресурсов, образование отходов, транспортные издержки — существенное преимущество с позиций устойчивого развития [1]. В отличие от fast fashion, использующей дешевые вредные для окружающей среды материалы, цифровая одежда создается, потребляется и исчезает нажатием клавиши — без фабрик, доставки, эксплуатации труда или вырубки лесов [4]. С другой стороны, технологии блокчейна характеризуются значительным энергопотреблением и углеродным следом. В научной литературе отмечается парадокс: цифровизация является мощным катализатором для повышения энергоэффективности и развития циркулярных бизнес-моделей, однако само функционирование цифровой инфраструктуры требует колоссальных энергетических затрат и порождает проблему электронных отходов [2]. Правовая неопределенность создает дополнительные сложности: законодательство не успевает за технологическим развитием, не урегулированы вопросы авторского права, налогообложения, защиты прав потребителей в сфере NFT.

Несмотря на существующие проблемы, перспективы развития цифровой моды оцениваются позитивно. Согласно прогнозам аналитических агентств, к 2025 году объем рынка NFT-моды может достичь миллиарда долларов. Искусственный интеллект будет интегрироваться в процессы дизайна и персонализированных рекомендаций. Вероятна постепенная стандартизация и обеспечение

интероперабельности метавселенных, что многократно повысит ценность цифровых активов. Цифровая одежда будет глубже интегрироваться с социальными сетями, становясь стандартным элементом профиля. Эксперты прогнозируют, что на смену виральным, но бессодержательным проектам с цифровой модой придет эпоха осмысленной гибридизации, когда границы между физическим и цифровым миром окончательно сотрутся: покупка цифрового аналога физической вещи для своего аватара и посещение виртуального показа с последующим заказом реальной коллекции станут нормой [3].

Возникнет потребность в новых специалистах — разработчиках трехмерных моделей, создателях AR-фильтров, экспертах по NFT и блокчейну. Образовательные учреждения уже начинают внедрять соответствующие программы, осознавая формирование нового сегмента рынка труда. Как отмечают исследователи, российский fashion-tech обладает уникальным сочетанием культурного наследия и технологической инновационности, что позволяет создавать проекты, сопоставимые с мировыми трендами, а в некоторых аспектах проявлять даже большую смелость и экспериментальность. Цифровая мода постепенно утратит статус экзотического явления и займет устойчивую позицию наряду с физической, а в некоторых сферах, где приоритетное значение имеет образ, возможно, частично вытеснит ее. Очевидно, что цифровая и физическая мода будут сосуществовать в режиме взаимодополнения, создавая для потребителей принципиально новый гибридный опыт взаимодействия с одеждой и брендами. Технологии здесь выступают не просто украшением, а инструментом изменений, позволяющим выстраивать более этичные производственные цепочки, снижать экологический след и расширять границы инклюзивности, делая моду доступной для различных культур, тел и идентичностей [2].

В конечном счете, цифровая мода становится не просто технологическим экспериментом, а полноценным культурным феноменом, отражающим фундаментальные изменения в человеческом восприятии реальности, идентичности и самовыражения [3]. Она формирует новые формы социальной коммуникации, объединяя людей по принципу стиля цифрового самовыражения и создавая эстетические сообщества, существующие одновременно в физическом и виртуальном пространствах.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. Кудрина, Е. В. ЦИФРОВАЯ МОДА: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ [Электронный ресурс] / Е. В. Кудрина — Текст: электронный // Петербургская социология сегодня URL: https://pitersociology.ru/files/2023-21-07.pdf (Дата обращения: 14.02.2026).
2. Коробцева, Н. А. Метавселенная как среда для развития цифровой моды [Электронный ресурс] / Н. А. Коробцева, М. В. Романов . — Текст: электронный // Костюмология. — 2023. — Т. 8. — № 3. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/23IVKL323.pdf (Дата обращения: 14.02.2026).
3. Fashion NFTs 2025 [Электронный ресурс] // Ndlabc URL: https://ndlabs.dev/fashion-nfts (дата обращения: 13.02.2026).
4. ЦИФРОВОЙ ОБРАЗ В ДИДЖИТАЛ МОДЕ КАК ЧАСТЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ БУДУЩЕГО [Электронный ресурс] // The Digital Scholar: Philosopher’s Lab URL: https://digital-scholar.unn.ru/files/2024/12/DS-2024-2-12.pdf (Дата обращения: 14.02.2026).
5. NFT-мода: Идеальное сочетание с Web3 [Электронный ресурс] // OneKey URL: https://onekey.so/blog/ru/ecosystem/nft-fashion-perfect-match-for-web3/#%d0%bd%d0%be%d0%b2%d1%8b%d0%b9-%d1%83%d1%80%d0%be%d0%b2%d0%b5%d0%bd%d1%8c-%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%bd%d0%be%d1%81%d1%82%d0%b8-%d0%b7%d0%b0-%d0%bf%d1%80%d0%b5%d0%b4%d0%b5%d0%bb%d0%b0%d0%bc%d0%b8-%d1%84%d0%b8%d0%b7%d0%b8%d1%87%d0%b5%d1%81%d0%ba%d0%be%d0%b9-%d0%be%d0%b4%d0%b5%d0%b6%d0%b4%d1%8b (Дата обращения: 15.02.2026).
6. Direct-to-avatar [Электронный ресурс] // VLM URL: https://www.vml.com/insight/direct-to-avatar-brands?j=61174&sfmc_sub=37470258&l=65_HTML&u=4069497&mid=110005021&jb=8010 (Дата обращения: 15.02.2026).

7. NFT: цифровое искусство или финансовый пузырь? [Электронный ресурс] // MK URL: https://www.mk.ru/social/2026/01/08/nft-cifrovoe-iskusstvo-ili-finansovyy-puzyr.html (Дата обращения: 14.02.2026).
8. NFT: в чём особенность технологии и как она развивается [Электронный ресурс] // Яндекс Образование URL: https://education.yandex.ru/journal/nft:-vandnbspchyom-osobennost-tehnologii-iandnbspkak-ona-razvivaetsya (Дата обращения: 13.02.2026).
9. To NFT or Not: A Strategic Analysis for Fashion Brands Developing Digital Products in the Metaverse [Электронный ресурс] // MDPI URL: https://www.mdpi.com/0718-1876/20/3/155 (Дата обращения: 15.02.2026).
10. Почему NFT занимают все больше места в мире дорогой одежды, обуви и аксессуаров [Электронный ресурс] // Ведомости URL: https://www.vedomosti.ru/kp/deluxe/article/2022/11/28/952502-tsifra-v-mode (Дата обращения: 12.02.2026).
11. NFT Paris – XYZ 2025: Web3 Moves Beyond Experimentation to Business Impact [Электронный ресурс] // Absolute Labs URL: https://absolutelabs.io/nft-paris-2025/ (Дата обращения: 13.02.2026).
12. Трансформация функций моды в пространстве культуры [Электронный ресурс] // Dissercat URL: https://www.dissercat.com/content/transformatsiya-funktsii-mody-v-prostranstve-kultury (Дата обращения: 14.02.2026).
13. NFTs 2025 [Электронный ресурс] // Nftplazas URL: https://nftplazas.com/best-nfts-to-watch-in-july-2025/ (Дата обращения: 16.02.2026).
14. Что такое NFT — и как эта технология меняет мир моды и современного искусства [Электронный ресурс] // Symbol URL: https://www.thesymbol.ru/lifestyle/tehnologii/chto-takoe-nft-i-kak-eta-tehnologiya-menyaet-mir-mody-i-sovremennogo-iskusstva/ (Дата обращения: 19.02.2026).

References

1. Kudrina, E. V. Tsifrovaya moda: sotsiologicheskiye aspekty issledovaniya [Elektronnyy resurs] / E. V. Kudrina — Tekst: elektronnyy // Peterburgskaya sotsiologiya segodnya URL: https://pitersociology.ru/files/2023-21-07.pdf (Data obrashcheniya: 14.02.2026).
2. Korobtseva, N. A. Metavselennaya kak sreda dlya razvitiya tsifrovoy mody [Elektronnyy resurs] / N. A. Korobtseva, M. V. Romanov . — Tekst: elektronnyy // Kostyumologiya. — 2023. — T. 8. — № 3. — URL: https://kostumologiya.ru/PDF/23IVKL323.pdf (Data obrashcheniya: 14.02.2026).
3. Fashion NFTs 2025 [Elektronnyy resurs] // Ndlabc URL: https://ndlabs.dev/fashion-nfts (data obrashcheniya: 13.02.2026).
4. Tsifrovoy obraz v didzhital mode kak chast virtualnoy realnosti budushchego [Elektronnyy resurs] // The Digital Scholar: Philosopher's Lab URL: https://digital-scholar.unn.ru/files/2024/12/DS-2024-2-12.pdf (Data obrashcheniya: 14.02.2026).
5. NFT-moda: Idealnoye sochetaniye s Web3 [Elektronnyy resurs] // OneKey URL: https://onekey.so/blog/ru/ecosystem/nft-fashion-perfect-match-for-web3/ (Data obrashcheniya: 15.02.2026).
6. Direct-to-avatar [Elektronnyy resurs] // VLM URL: https://www.vml.com/insight/direct-to-avatar-brands (Data obrashcheniya: 15.02.2026).
7. NFT: tsifrovoye iskusstvo ili finansovyy puzyr? [Elektronnyy resurs] // MK URL: https://www.mk.ru/social/2026/01/08/nft-cifrovoe-iskusstvo-ili-finansovyy-puzyr.html (Data obrashcheniya: 14.02.2026).
8. NFT: v chyom osobennost tekhnologii i kak ona razvivayetsya [Elektronnyy resurs] // Yandeks Obrazovaniye URL: https://education.yandex.ru/journal/nft:-vandnbspchyom-osobennost-tehnologii-iandnbspkak-ona-razvivaetsya (Data obrashcheniya: 13.02.2026).
9. To NFT or Not: A Strategic Analysis for Fashion Brands Developing Digital Products in the Metaverse [Elektronnyy resurs] // MDPI URL: https://www.mdpi.com/0718-1876/20/3/155 (Data obrashcheniya: 15.02.2026).
10. Pochemu NFT zanimayut vse bolshe mesta v mire dorogoy odezhdy, obuvi i aksessuarov [Elektronnyy resurs] // Vedomosti URL: https://www.vedomosti.ru/kp/deluxe/article/2022/11/28/952502-tsifra-v-mode (Data obrashcheniya: 12.02.2026).
11. NFT Paris – XYZ 2025: Web3 Moves Beyond Experimentation to Business Impact [Elektronnyy resurs] // Absolute Labs URL: https://absolutelabs.io/nft-paris-2025/ (Data obrashcheniya: 13.02.2026).

12. Transformatsiya funktsiy mody v prostranstve kultury [Elektronnyy resurs] // Dissercat URL: https://www.dissercat.com/content/transformatsiya-funktsii-mody-v-prostranstve-kultury (Data obrashcheniya: 14.02.2026).
13. NFTs 2025 [Elektronnyy resurs] // Nftplazas URL: https://nftplazas.com/best-nfts-to-watch-in-july-2025/ (Data obrashcheniya: 16.02.2026).
14. Chto takoye NFT — i kak eta tekhnologiya menyaet mir mody i sovremennogo iskusstva [Elektronnyy resurs] // Symbol URL: https://www.thesymbol.ru/lifestyle/tehnologii/chto-takoe-nft-i-kak-eta-tehnologiya-menyaet-mir-mody-i-sovremennogo-iskusstva/ (Data obrashcheniya: 19.02.2026).

УДК 004.92

В. Морская

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИММЕРСИВНЫЙ СКРОЛЛИТЕЛЛИНГ КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ ВНИМАНИЕМ В СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВЕБ-КОМИКСАХ

© В.Морская, 2026

Статья посвящена исследованию феномена иммерсивного скроллителлинга в веб-комиксах, особой формы повествования, в которой вертикальная прокрутка становится не только инструментом навигации, но и ключевым механизмом управления темпом, ритмом и вниманием пользователя. На основе анализа теоретических работ и разбора пяти релевантных кейсов. В статье выявляются способы трансформации классических элементов комикса (панель, гаттер, разворот) в цифровой среде. Показано, что скроллителлинг формирует гибридную модель повествования, сочетающую авторский контроль последовательности с пользовательским контролем темпа. Особое внимание уделяется синхронизации визуальных, аудиальных и интерактивных компонентов как условию возникновения иммерсивности.

Ключевые слова: скроллителлинг, интерактивные веб-комиксы, управление вниманием, цифровой нарратив, иммерсивность, бесконечный холст, интерактивный дизайн.

V. Morskaya

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

IMMERSIVE SCROLLTELLING AS A TOOL FOR ATTENTION MANAGEMENT IN MODERN INTERACTIVE WEB COMICS

This article explores the phenomenon of immersive scrollitelling in webcomics—a distinct narrative form in which vertical scrolling serves not merely as a navigation tool, but as a key mechanism for controlling pace, rhythm, and user attention. Drawing upon an analysis of theoretical literature and a detailed examination of five relevant case studies, the article identifies the various ways in which classic comic elements (panels, gutters, and spreads) are transformed within the digital environment. It demonstrates that scrollitelling establishes a hybrid narrative model that combines authorial control over narrative sequence with user control over pacing. Particular emphasis is placed on the synchronization of visual, auditory, and interactive components as a prerequisite for the emergence of immersion.

Keywords: scrollitelling, interactive webcomics, attention management, digital narrative, immersion, infinite canvas, interactive design.

Введение

Переход комикса из печатной формы в цифровую среду не сводится к простой оцифровке страниц. Как отмечает Даниэль Гудбри, «форма комикса претерпевает переход в тот момент, когда цифровой дисплей становится доминирующим способом потребления» [1]. В отличие от традиционной книги, где структура разворота и последовательность панелей жёстко фиксированы, веб-среда предлагает принципиально иные условия: экранное поле потенциально бесконечно, границы кадра размываются, а линейное перелистывание уступает место вертикальной прокрутке. Именно этот переход порождает феномен, требующий отдельного теоретического осмысления, — скроллителлинг.

Под скроллителлингом в современных исследованиях понимается способ организации цифрового нарратива, при котором «прокрутка синхронизирует повествовательную прогрессию с действием пользователя, обеспечивая направленное чтение» [2]. В отличие от традиционного веб-комикса или вебтуна, где скроллинг служит лишь техническим средством перемещения по длинному полотну, иммерсивный скроллителлинг превращает сам процесс прокрутки в нарративное событие: появление новых элементов, запуск анимации, изменение звукового фона и даже переход между сценами могут быть привязаны к позиции прокрутки. Таким образом, управление вниманием пользователя осуществляется не только через визуальную композицию, но и через интерфейсную логику.

Актуальность данного исследования обусловлена тремя обстоятельствами. Во-первых, несмотря на рост популярности веб-комиксов и вебтунов, теоретическая рефлексия о специфике скроллителлинга как самостоятельной нарративной формы остаётся фрагментарной. Большинство работ либо сосредоточены на технических аспектах реализации (параллакс-эффекты, JavaScript-библиотеки), либо ограничиваются общими замечаниями о «новых возможностях цифры». Во-вторых, существующие исследования внимания в комиксе. Преимущественно опираются на печатные формы или статичные цифровые аналоги. Вопрос о том, как динамическая среда и интерактивность меняют паттерны восприятия, остаётся открытым. В-третьих, в русскоязычном академическом дискурсе практически отсутствуют работы, систематически анализирующие иммерсивный скроллителлинг как инструмент управления вниманием, что создаёт терминологический вакуум и затрудняет преподавание соответствующих дисциплин.

Цель данной статьи — выявить и описать механизмы управления вниманием пользователя, которые активируются в интерактивных веб-комиксах, использующих скроллителлинг. Для достижения цели решаются следующие задачи:

— Уточнить понятие «иммерсивный скроллителлинг» через соотнесение с классической теорией комикса и современными интерфейсными исследованиями.

— Разработать аналитическую рамку для описания трансформации ключевых элементов комикса в условиях вертикальной прокрутки.

— На примере проектов — «The Boat», «These Memories Won't Last», «Nawlz» и «The Wagner Files», «Tell Me Your Secrets» — продемонстрировать различные стратегии синхронизации скролла с визуальными, аудиальными и интерактивными компонентами.

1. Теоретические основания: от печатной панели к цифровому потоку.

Традиционный комикс исторически был привязан к странице как к замкнутой системе координат: именно она задавала ритм, порядок считывания и драматургию. Панель, гаттер и разворот формировали не только визуальную структуру, но и временную организацию повествования. Как подчёркивает Скотт Маклауд, «именно в этом лимбе гаттера человеческое воображение берёт два раздельных изображения и превращает их в единую идею» [3]. В традиционном комиксе читатель активно участвует в нарративе, заполняя пустоту между панелями собственными ментальными реконструкциями. Цифровая среда, напротив, предлагает принципиально иную модель — протяжённое, потенциально бесконечное экранное поле. В рамках вебтунов, это поле реализуется через вертикальный скроллинг, который заменяет перелистывание страниц [4]. Scrollytelling — это формат повествования, в котором структура, мультимедийный контент и визуальные изменения активируются по мере прокрутки страницы. Веб-страница перестаёт быть просто текстом — она становится динамической историей, в которой каждое перемещение вниз укрепляет нарратив, показывает анимации, визуализирует данные, запускает видео или меняет графику.

Цифровая среда позволяет «разворачивать» изображение во времени, «Бесконечный холст — это концепция, при которой пространство повествования не ограничено традиционными размерами страницы». В цифровых медиа пространство становится динамичным и гибким, позволяя контенту адаптироваться к экрану и предоставляя пользователю больше свободы в восприятии истории"что сближает комикс с аудиовизуальными формами. Однако, в отличие от кино, контроль над этим разворачиванием частично передаётся пользователю [5].

Классическая сетка комикса, основанная на регулярности и повторяемости, обеспечивала ясность восприятия и предсказуемость структуры. Она выступала своеобразным «каркасом», внутри которого разворачивался нарратив. В веб-комиксе этот каркас растворяется, уступая место более гибкой и вариативной организации. Цифровой формат способствует переходу от модульной композиции к потоковой [6]. В этом случае последовательность кадров становится менее жёстко заданной; увеличивается роль переходов между сценами; композиция начинает напоминать монтажную логику. Показательно, что пустое пространство, аналог гаттера, в вебтуне приобретает качественно новую функцию. Оно может растягиваться, формируя паузы разной длительности, или, наоборот, сокращаться, ускоряя восприятие. Таким образом, «пустота» превращается в активный выразительный элемент, управляющий вниманием. «Комиксы требуют от читателя специфической когнитивной обработки, которая включает активное внимание к как визуальным, так и текстовым элементам» [7].

2. Анализ кейсов: стратегии иммерсивного скроллителлинга

Для выявления механизмов управления вниманием в интерактивных веб-комиксах было отобрано пять проектов, репрезентирующих различные модели скроллителлинга: «The Boat» (Matt Huynh, 2015), «These Memories Won't Last» (анонимный автор, 2015), «Nawlz» (Sutu, 2008–2014), «The Wagner Files» (Zeitguised / ZDF, 2013–2014) и «Tell Me Your Secrets» (BBS, Michael Orwell, 2016). Критериями отбора выступили: (1) использование скроллинга (включая горизонтальный и свайповый)

как нарративного механизма, а не только навигационного средства; (2) наличие мультимодальных элементов (анимация, звук, интерактивность); (3) релевантность для анализа категорий внимания (темп, пауза, синхронизация, визуальная иерархия).

Анализ каждого кейса строится вокруг следующих категорий, выделенных на основе теоретической рамки: трансформация панели и гаттера, механизмы синхронизации, распределение агентности между автором и пользователем, способы управления темпом и вниманием.

«The Boat»: синхронизированный вертикальный скроллинг

Проект «The Boat» (2015), созданный Мэттом Хюинем по мотивам рассказа Нам Ле и опубликованный австралийским телеканалом SBS, представляет собой гибрид графического романа, анимированного фильма и интерактивной документалистики. Вертикальный скроллинг здесь выступает не просто средством навигации, но нарративным триггером: каждое движение пользователя инициирует последовательные изменения в визуальном, аудиальном и темпоральном слоях повествования.

В традиционном комиксе панель — это «изолированное изображение, которое репрезентирует последовательный момент времени», а гаттер — пространство, в котором «человеческое воображение берёт два раздельных изображения и превращает их в единую идею» [3]. В «The Boat» эти категории трансформируются. Панель утрачивает замкнутость: вместо серии дискретных кадров пользователь видит непрерывный визуальный поток, в котором отдельные сцены наплывают друг на друга, размываются или кристаллизуются из абстрактных пятен туши. Технически это реализовано через CSS-позиционирование и JavaScript-обработчики события scroll: по мере продвижения пользователя меняются свойства прозрачность, трансформация и фильтр у графических слоёв. Гаттер перестаёт быть пустым промежутком и превращается во временной интервал, измеряемый длиной прокрутки. В сцене шторма пользователь вынужден прокрутить значительное расстояние (около 800–1000 пикселей) при почти неизменном визуальном содержании — лишь медленно нарастает амплитуда качки изображения, а звук ветра и волн становится громче. Этот приём, который можно назвать «паузой-накоплением», заставляет пользователя переживать ожидание и тревогу, характерные для морского путешествия.

Ключевая особенность «The Boat» — жёсткая синхронизация трёх каналов: визуального, аудиального и интерактивного. Как отмечают Тьярнхаге с соавторами, эффективный скроллителлинг предполагает «предсказуемую связь между действием пользователя и изменением контента» [2]. В «The Boat» эта связь реализована по принципу «один к одному»: каждые 100–200 пикселей прокрутки запускают новое событие. В сцене воспоминаний о семье пользователь сталкивается с «сопротивлением» скролла: изображение фотографии на секунду задерживается, а затем медленно тает. Этот приём имитирует психологическое нежелание расставаться с воспоминанием. Исследования Лауброка и Хоэнштайн показывают, что такой тип кроссмодальной синхронизации снижает когнитивную нагрузку при восприятии сложных визуальных нарративов, поскольку синхронизированные стимулы направляют взгляд на ключевые элементы сцены [7].

В терминологии Джанет Мюррей, агентность — это «способность пользователя совершать значимые действия и видеть их последствия» [8]. В «The Boat» агентность пользователя парадоксальным образом ограничена: он не может пропустить сцену, изменить порядок событий или повлиять на финал. Единственное доступное действие — регулировать скорость и направление прокрутки. Однако именно это ограничение создаёт особую форму иммерсивности. Гудбри называет такую модель «управляемым лабиринтом»: пользователь верит, что исследует пространство самостоятельно, но все его пути предопределены архитектурой повествования [1].

«These Memories Won't Last»: пауза и пустота как нарративные маркеры

Проект «These Memories Won't Last» (2015), опубликованный на платформе Screendiver, посвящён дедушке автора, страдающему деменцией. В отличие от «The Boat», где скроллинг синхронизирован со сложными анимационными эффектами, данный проект использует минималистичную эстетику: однотонные рисунки, сделанные только в лайне, редкие цветовые акценты, почти полное отсутствие звука. Именно эта минимализация позволяет фокусироваться на роли пустого пространства и паузы как инструментов управления вниманием.

В «These Memories Won't Last» между некоторыми панелями вставлены пустые экраны, занимающие от 500 до 1500 пикселей вертикального пространства и в них тянется нить. Пользователь вынужден прокручивать через полную темноту, не получая визуальной информации. Первая реакция — недоумение, затем — догадка: чёрная пустота симулирует провал памяти, момент, когда воспоминание исчезает. Как отмечает Гудбри это пример «негативного скроллителлинга»: пустота становится не фоном, а активным нарративным агентом, который говорит о потере, отсутствии, невосполнимой утрате. С когнитивной точки зрения, такие вынужденные паузы увеличивают «время возврата внимания» — после прохождения пустого экрана пользователь тратит дополнительные 1–2 секунды на повторное погружение в нарратив, что имитирует усилие по «вспоминанию» [7].

В отличие от «The Boat», где пользователь может регулировать скорость прокрутки, «These Memories Won't Last» использует фиксированный минимальный темп: даже при максимальной скорости

прокрутки появление следующей панели занимает не менее 1 секунды. Этот приём, названный Ченом «принудительным замедлением», заставляетпользователя рефлексировать [9].

Клинические исследования показывают, что деменция замедляет восприятие времени у пациентов. В комиксе это замедление переносится на пользователя: он буквально ощущает фрустрацию от невозможности ускориться. В этом заключается ключевое отличие от печатного комикса: если в бумажной версии читатель может пролистать «скучную» страницу за секунду, то в интерактивном скроллителлинге автор может заблокировать возможность быстрого прохождения, тем самым управляя не только вниманием, но и эмпатией.

Основной риск «принудительного замедления» — раздражение пользователя. Как показывают исследования Тьярнхаге «Scrollytelling способен вызывать эмоциональный отклик у читателя, увеличивая вовлечённость и интерес к теме, а также улучшать понимание содержимого за счёт визуальных переходов, снижая потребность в запоминании предыдущих фрагментов текста», если задержка превышает 2 секунды без визуального индикатора прогресса, пользователи склонны интерпретировать это как технический сбой, а не как художественный приём. В «These Memories Won't Last» отсутствие индикаторов является уязвимостью, что указывает на необходимость «обучающего интерфейса» — первой сцены, объясняющей правила игры [2].

«Nawlz»: ризоматический скроллинг и темпоральная фрагментация

Проект «Nawlz» (2008–2014) создан австралийским дизайнером Стюартом Кэмпбеллом [11]. Это 24-серийный киберпанк-веб-комикс, действие которого разворачивается в вымышленном городе, где дополненная реальность, наркотики и техно-культуры переплетаются в гипермедийную среду. В отличие от линейных нарративов предыдущих кейсов, Nawlz представляет собой ризоматическую структуру, где скроллинг становится способом навигации по многомерному пространству.

Ключевая формальная инновация Nawlz — отказ от традиционной панельной сетки. Как отмечает Wikipedia, «традиционные панели комикса заменены многоаспектными анимированными фреймами, которые работают на панорамном, интерактивном цифровом холсте», причём сам комикс использует горизонтальный цифровой скролл. В исследовании Эльжбеты Невадомы подчёркивается, что Nawlz создан на «горизонтальном интерактивном цифровом холсте», что позволяет говорить о расширенном понимании скроллителлинга — как любого скроллингового взаимодействия (включая свайп), а не только вертикальной прокрутки [12].

Если в печатном комиксе страница — замкнутая система, а вертикальный скролл вебтуна сохраняет идею «бесконечного низа», то горизонтальный скролл Nawlz принципиально иначе конструирует пространство. Читатель движется не «вниз» по истории (с линейной темпоральностью), а «вправо» — как бы скользя по поверхности города. Город Nawlz становится не фоном для действия, а самой нарративной структурой.

В анализе, представленном на платформе USC Scalar, фрагменты Nawlz характеризуются как пример «экспрессионистского времени» — когда анимация служит не репрезентации реального действия, а передаче настроения, точки зрения персонажа. В отличие от «The Boat», где анимация синхронизирована со скроллом, в Nawlz анимационные элементы существуют по собственным временным законам. Это создаёт эффект темпоральной полифонии: пользователь одновременно видит статичный фон, анимированного персонажа, мерцающую кнопку и звуковую петлю. Внимание не движется линейно, а фрактально ветвится, перескакивая между разными темпоральными слоями. Как показывают Лауброк и Хоэнштайн , при чтении традиционного комикса когнитивная нагрузка распределена между текстом и изображением. В Nawlz к этим двум каналам добавляется третий — интерактивно-анимационный, что требует от пользователя принципиально иной стратегии внимания, основанной на постоянном переключении между фокусами.

Невадома анализирует творчество Sutu «Творчество Stu Campbell демонстрирует, как новые медиа позволяют комиксам выходить за пределы печатной формы, благодаря интеграции гипертекста, анимации, звука и мультимодальной структуры, что делает онлайн-комиксы экспериментальными и технологически зависимыми от цифровой среды» [12], через понятие «аффордансов»— возможностей, которые среда предоставляет пользователю. В Nawlz цифровая среда аффордит не просто чтение, но ощущение: музыка, звуковые эффекты, тактильность свайпа на планшете, визуальный шум — всё это создаёт «сенсорную иммерсивность» [8], когда граница между пользователем и нарративом стирается за счёт обилия модальностей. Показательно, что Nawlz получил награду Webbys и FWA Award, а в 2010 году был номинантом SXSW Interactive Design Award. Это подтверждает, что проект воспринимался как интерактивный дизайн-продукт на пересечении графического романа, видеоигры и музыкального клипа.

«The Wagner Files»: параллакс и гипертекстовая навигация

Проект «The Wagner Files» (2013–2014) создан студией Zeitguised при поддержке немецкого телеканала ZDF и посвящён жизни композитора Рихарда Вагнера. В отличие от эмоционально-интимных нарративов Sutu, этот проект ориентирован на интеграцию документального материала (писем,

фотографий, музыкальных фрагментов, интерактивных карт) в структуру комикса. Скроллинг здесь выполняет функцию «организатора многоканальной информации».

Ключевой технический приём — параллакс-скроллинг: фоновые и передние слои изображения движутся с разной скоростью при прокрутке, создавая иллюзию трёхмерного пространства. В традиционном комиксе глубина создаётся за счёт перспективных сокращений; параллакс позволяет динамически разворачивать пространство в зависимости от положения пользователя. В сцене работы над оперой «Кольцо нибелунга» пользователь видит три слоя: передний (фигура композитора), средний (нотные листы) и задний (мифологические сцены). При прокрутке слои смещаются с разной скоростью, создавая эффект погружения вглубь повествования. Как отмечает Гудбри, параллакс в цифровых комиксах «превращает прокрутку из линейного перемещения в пространственное исследование» [1].

В отличие от линейных проектов, «The Wagner Files» использует ветвящуюся структуру. На определённых позициях прокрутки появляются интерактивные «горячие точки», открывающие дополнительные материалы. После закрытия окна пользователь возвращается к тому же месту скролла. Эта модель, описанная Мюррей как «эпизодическая агентность», позволяет совмещать линейное повествование с нелинейным исследованием [8].

Чен показал, что пользователи тратят на 40% больше времени на страницах с ветвящимся скроллителлингом, причём удовлетворённость выше. Авторы объясняют это эффектом «открытия»: каждый новый клик воспринимается как личное достижение [9].

Традиционный комикс управляет вниманием через размер панели. В «The Wagner Files» эта логика переносится на вертикальную ось: важные сюжетные точки занимают больше вертикального пространства (800–1200 пикселей), второстепенные — сжимаются до 200–300 пикселей. Пользователь физически не может «проскочить» мимо ключевой сцены — она требует большего жеста, что автоматически увеличивает время фиксации. Лауброк и Хоэнштайн называют этот приём «эффектом растянутого кадра»: в цифровой среде размер панели измеряется в пикселях вертикального пространства, и именно этот параметр становится основным инструментом ранжирования важности [7].

«Tell Me Your Secrets»: гиперскролл и многослойная навигация

Проект Tell Me Your Secrets — это интерактивный графический роман с ветвящейся историей, созданный как опытный экспериментальный мультимедийный проект. Прокрутка страницы становится не просто механическим действием, но и основным интерактивным элементом повествования. Это взаимодействие можно рассматривать через призму теорий сенсомоторных контингентностей, как отмечает исследовательница Карин Кукконен. По её словам, наше восприятие окружающей среды и истории зависит от того, как наше тело соотносится с потенциальными возможностями взаимодействия с этой средой [13]. В контексте скроллиттеллинга, физическое движение, такое как прокрутка, становится активным элементом взаимодействия, стимулирующим сенсомоторную систему читателя.Он сочетает визуальную графику, звук, повествование и элементы игры (выборы, развилки) для усиления вовлечения аудитории. Сама история Tell Me Your Secrets основана на реальных событиях, связанных с так называемой миссией Тицарда во время Второй мировой войны — когда британский учёный сэр Генри Тицард отправился в США, чтобы убедить американцев помочь Великобритании, поставив на кон критически важные технологические разработки. В основе сюжета — история дипломатии, научной коллаборации и стратегического обмена информацией, а также связанных с этим моральных и политических дилемм. Это усиливает ощущение погружения в повествование, делая его более органичным и вовлекающим. Однако, как подчёркивает Мари-Лор Райан, это физическое взаимодействие обретает подлинный смысл лишь в том случае, если читатель находит ценность в самой истории [14]. Данный проект используют прокрутку как механизм повествования — повествование прогрессирует по мере скролла, при этом следующая сцена не появляется просто визуально, а как часть истории. В проекте используются техники WebGL, где сцена держится в 3D-пространстве и движение камеры/слоёв может зависеть от скролл. Проект не только рассказывает историю, но и предлагает взаимодействие: выбирать, брать ли элемент рассказа как улику и возможные развилки в сюжете от ваших выборов.

3. Сравнительный анализ четырёх моделей скроллителлинга

Проведённый анализ позволяет выделить четыре различные стратегии иммерсивного скроллителлинга, каждая из которых по-своему решает задачу управления вниманием пользователя.

Во-первых, все пять проектов демонстрируют отказ от дискретной панельной структуры в пользу непрерывного или фрагментированного потока. Однако способы этого отказа различны: от плавной синхронизации (The Boat) через принудительные лакуны (These Memories) до радикальной фрагментации (Nawlz).

Во-вторых, пустое пространство (гаттер) в цифровой среде приобретает новые функции: от нейтрального перехода до активного нарративного маркера (память/забвение в These Memories) и

интерактивности (Tellmeyoursecrets). В проектах с плотной компоновкой (Nawlz, The Wagner Files) функция гаттера фактически исчезает, уступая место другим механизмам управления вниманием.

В-третьих, агентность пользователя варьируется от минимальной (These Memories) до достаточно высокой (Nawlz, The Wagner Files). Однако даже в проектах со свободной навигацией автор сохраняет контроль над общей архитектурой повествования, что подтверждает тезис Гудбри о гибридной природе цифровых комиксов.

В-четвёртых, иммерсивность достигается разными средствами: через синхронизацию модальностей (The Boat), через эмпатическую паузу (These Memories), через сенсорную перегрузку (Nawlz), через познавательное углубление (The Wagner Files) или интерактивные элементы (Tellmeyoursecrets). Это свидетельствует о том, что не существует единой «формулы» иммерсивного скроллителлинга — каждая стратегия эффективна в своём контексте.

Заключение

«Комикс — это дуо-сенсорный медиум. Он полагается только на два из пяти чувств, чтобы передать целый мир опыта» [3]. Установлено, что иммерсивный скроллителлинг является самостоятельной нарративной формой, которая переопределяет традиционные представления о взаимодействии между автором, текстом и читателем. Показано, что скроллинг не просто выполняет функцию навигации, но становится важным инструментом, который активно управляет временем, темпом и вниманием пользователя. Это не просто техническая деталь, а ключевой элемент повествования в цифровых медиапроектах. Выявлено, что даже небольшие изменения в интерфейсе, такие как замена кнопки «далее» на бесконечный скролл, могут радикально изменить восприятие истории, влияя на восприятие сюжета и вовлечённость читателя. Перспективы исследования заключаются в необходимости дальнейшего анализа и разработки принципов и методов скроллителлинга для теории медиа, а также для практических областей, таких как цифровой дизайн, образование и интерактивная журналистика.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, Институт графического дизайна, доктор искусствоведения, Дворко Н. И.

Scientific supervisor: Professor, Department of Advertising Design, Institute of Graphic Design, Doctor of Sciences Dvorko N. I.

Список литературы

1. Goodbrey D. M. The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics : DDes thesis // D. M.Goodbrey /University of Hertfordshire. Hatfield, 2017. URL: http://e-merl.com/theory/thesis (дата обращения: 08.04.2026).
2. Tjärnhage, A., The impact of scrollytelling on the reading experience of long-form journalism // ATjärnhage, U.Söderström, O. Norberg, M. Andersson, &T. Mejtoft/ In *Proceedings of the European Conference on Cognitive Ergonomics 2023* , p. 1–9.
3. McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art // S. McCloud, New York: HarperPerennial, – 1993 . – 388 с.
4. Романова Ю. А. Вебтун как разновидность веб-комикса : статья // Ю. А. Романова ; VIII (XXII) Международная научно-практическая конференция молодых учёных «Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения», 15–17 апреля 2021 г. — Томск : Томский государственный университет, 2021. — С. 540–543.
5. Жилякова Н. В., Трансформация визуального сторителлинга в цифровой среде : электронный ресурс // Н. В. Жилякова, Е. Д. Ситникова. — Журнал «Цифровой сторителлинг и микронарративы: новые формы репрезентации персонального опыта и коллективного творчества» [Электронный журнал]. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-storitelling-i-mikronarrativy-novye-formy-reprezentatsii-personalnogo-opyta-i-kollektivnogo-tvorchestva/viewer (дата обращения: 1.04.2026).
6. Камышев И. А., Влияние цифрового формата на содержание и композицию комикса: электронный ресурс // И. А. Камышев, И. А. Фахрутдинова. — Журнал «Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации», 2023. — Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-komiks-i-setevoe-iskusstvo-perspektivy-vizualnoy-kommunikatsii/viewer (Дата обращения: 1.04. 2026).
7. Laubrock, J., Attention to Comics: Cognitive Processing During the Reading of Graphic Literature // A. Dunst, J. Laubrock & J. Wildfeuer (eds.). Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods. — New York: Routledge, 2018– 76 p.
8. Murray, J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace // , J. H. Murray – New York : Free Press, 1997. – 128 p.

9. Chen Ch.- Sh., Flipping vs. Scrolling in Digital Narratives: Reader Engagement and Reading Patterns in Comic Layouts // Ch.-Sh.Chen, Lin Yu.-J., Jeng W.Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 2023– 115 с.
10. The Boat : интерактивный графический роман / Special Broadcasting Service. — Режим доступа: https://www.sbs.com.au/theboat/ (дата обращения: 3.04.2026).
11. Campbell S. // S. Campbell // Wikipedia. — Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Stu_Campbell (дата обращения: 08.04.2026).
12. Niewiadoma E. The Experimental Works of Stu Campbell: The Use of New Media in Creating Online Comics // E. Niewiadoma , Studia Litteraria et Historica. — 2021. — No. 3. — P. 221–239;
13. Кукконен, К. Studying Comics and Graphic Novels // К. Кукконен. — 2016. — ISBN 978-1-118-49993-1, ISBN 978-1-118-49992-4.
14. Райан, М.-Л. Нарративность и её модусы как культурно-транскедентые аналитические категории // М.-Л. Райан // Japan Forum. — 2009. — Т. 21, № 3. — С. 307–323.

References

1. Goodbrey D. M. The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics: DDes thesis // D. M.Goodbrey //University of Hertfordshire. Hatfield, 2017. URL: http://e-merl.com/theory/thesis (Accessed: 08.04.2026). (in Rus.).
2. Tjärnhage, A., The impact of scrollytelling on the reading experience of long-form journalism // ATjärnhage, U.Söderström, O. Norberg, M. Andersson, &T. Mejtoft/ In *Proceedings of the European Conference on Cognitive Ergonomics 2023* , pp. 1–9.
3. McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art //S. McCloud, New York: HarperPerennial, – 1993. – 388 p.
4. Romanova, Yu. A. Webtoons as a Variety of Webcomics: Article // Yu. A. Romanova; 8th (22nd) International Scientific-Practical Conference of Young Scholars "Current Issues in Linguistics and Literary Studies," April 15–17, 2021. — Tomsk: Tomsk State University, 2021. — 540–543 p.
5. Zhilyakova, N. V. The Transformation of Visual Storytelling in the Digital Environment: Electronic Resource // N. V. Zhilyakova, E. D. Sitnikova. — Journal "Digital Storytelling and Micronarratives: New Forms of Representing Personal Experience and Collective Creativity" [Electronic Journal]. — Access mode: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-storitelling-i-mikronarrativy-novye-formy-reprezentatsii-personalnogo-opyta-i-kollektivnogo-tvorchestva/viewer (Accessed: 1.04.2026).
6. Kamyshev, I. A. The Influence of the Digital Format on the Content and Composition of Comics: Electronic Resource // I. A. Kamyshev, I. A. Fakhrutdinova. — Journal "Digital Comics and Network Art: Perspectives on Visual Communication," 2023. — Access mode: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-komiks-i-setevoe-iskusstvo-perspektivy-vizualnoy-kommunikatsii/viewer (Accessed: April 1, 2026).
7. Laubrock, J., Attention to Comics: Cognitive Processing During the Reading of Graphic Literature // A. Dunst, J. Laubrock & J. Wildfeuer (eds.). Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods. — New York: Routledge, 2018– 76с. (in Rus.).
8. Murray, J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace //, J. H. Murray – New York : Free Press, 1997. – 128 с.
9. Chen Ch.-Sh., Flipping vs. Scrolling in Digital Narratives: Reader Engagement and Reading Patterns in Comic Layouts // Ch.-Sh.Chen, Lin Yu.-J., Jeng W.Proceedings of the Association for Information Science and Technology,2023– 115 p.
10. The Boat: An Interactive Graphic Novel / Special Broadcasting Service. — Available at: https://www.sbs.com.au/theboat/ (Accessed: 3.04.2026) — Electronic resource.
11. Campbell S. // S. Campbell // Wikipedia. — Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Stu_Campbell (Accessed: 08.04.2026).
12. Niewiadoma E. The Experimental Works of Stu Campbell: The Use of New Media in Creating Online Comics // E. Niewiadoma , Studia Litteraria et Historica. — 2021. — No. 3. — 221–239p.
13. Kukkonen, K. Studying Comics and Graphic Novels / K. Kukkonen. — 2016. — ISBN 978-1-118-49993-1 (cloth), ISBN 978-1-118-49992-4.
14. Ryan, M.-L. Narrativity and Its Modalities as Culturally Transcendent Analytical Categories // M.-L. Ryan // Japan Forum. — 2009. — Vol. 21, No. 3. — 307–323 p.

УДК 004.7:398(=6)

М.Д. Намирембе

Санкт-Петербургский Государственный Университет Промышленных Технологий и Дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АФРИКАНСКИХ УСТНЫХ ТРАДИЦИЙ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

© М. Д. Намирембе, 2026

Аннотация. В статье исследуется потенциал цифровых медиа для репрезентации и актуализации африканских устных традиций. Анализируются интерактивные веб-нарративы, иммерсивные среды (VR/AR), видеоигры и ИИ-системы. Проектов из Египта, Камеруна, Нигерии показано, как цифровые технологии передают интерактивную, перформативную и вариативную природу устной традиции. Рассматриваются этические аспекты: защита от «техноколониализма», локализованные ИИ-модели, общинное управление контентом. Делается вывод, что цифровые медиа становятся пространством развития и передачи культурного наследия при условии децентрализации дизайна и суверенитета сообщества.
Ключевые слова: африканские устные традиции, цифровой сторителлинг, виртуальная реальность, видеоигры, искусственный интеллект, техноколониализм.

M. J. Namirembe

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REPRESENTATION OF AFRICAN ORAL TRADITIONS IN DIGITAL MEDIA

Abstract. The article explores the potential of digital media for the representation of African oral traditions. It analyzes interactive web narratives, immersive environments (VR/AR), video games, and AI systems. Case studies from Egypt, Cameroon, and Nigeria show how digital technologies convey the performative nature of oral tradition. Ethical aspects are examined: protection from techno-colonialism, localized AI models, and community-based content management. The conclusion states that digital media become a space for developing and transmitting cultural heritage provided that design decentralization and community sovereignty are observed.
Keywords: African oral traditions, digital storytelling, virtual reality, video games, artificial intelligence, techno-colonialism.

Introduction

The discourse related to African oral traditions has historically been overshadowed by a widespread Eurocentric bias that characterized sub-Saharan cultures as having no history or complex intellectual products due to their reliance on oral speech. For centuries, worldview has been dictated by evolutionary frameworks that have reduced oral speech to a "primitive" stage, presumably replaced by a "civilized" means of writing [3]. Scholars such as Ruth Finnegan have played an important role in breaking these myths, demonstrating that African oral literature has a depth of meaning, complex structural conventions, and a degree of individual mastery that rivals written canons [3]. However, as these traditions enter the digital age, several new challenges arise. The shift from physical performance to digital representation risks depriving these art forms of their vital context, potentially exposing them to extinction.

The modern digital media landscape offers unprecedented opportunities for the revival of African verbal art, provided that the design of these platforms takes into account the unique ontological and epistemological foundations of oral tradition. Unlike written literature, which exists independently of its creator after publication, oral tradition is determined by its performance [3]. It is an act of "actualization" in which the performer, the audience, and the event form an inseparable triad. In this context, digital representation should encompass an interactive environment that can reproduce the relational and performative aspects of the original act.

This study examines the complex representation of African oral traditions in digital media. It begins by identifying the distinctive features of African oral traditions such as performance, verbal variability, audience participation, linguistic tonality, and ideophones as fundamental elements that must be respected in any digital representation. It then traces the evolution of digital documentation from passive archival recording to interactive models based on community ownership. The work further examines three main digital formats of oral heritage:

interactive web narratives, immersive environments (virtual and augmented reality), and video games as narrative engines for epic and myth, with a particular focus on African game development studios such as Kiro'o Games and Leti Arts. Based on case studies from the Ulwazi program, the African Storybook Initiative, and Google Baraza, the article analyzes existing community-driven digital platforms. Finally, it examines new research perspectives in interactive digital narratives (IDN) and artificial intelligence, including small language models for African languages, preservation of symbolic systems through AI (such as Elisa divination), and ethical issues of algorithmic bias and techno-colonialism. In conclusion, the work highlights the role of educators and families in digital storytelling and formulates principles of decolonizing design that place African epistemology and community sovereignty at the forefront.

The Distinctive Features of African Oral Traditions: Performance, Variability, and Audience Participation

African oral literature is fundamentally defined by its reliance on actual performance; it is only realized in execution and cannot be said to have a continued existence without direct rendition by a speaker or singer [3]. Unlike written literature, where the text is static and independent of the author, oral literature is a transitory event dependent on a performer who formulates words on a specific occasion [1]. This performative essence includes symbolic gestures, tonal nuances, and proverbs that are critical to the original meaning [3]. As Finnegan notes, even a brief Akan dirge represents only a shadow of its full aesthetic realization when reduced to printed words alone, for the actual enactment involves the emotional situation of a funeral, the singer's sobs, facial expressions, vocal modulations, and the musical setting that together constitute the work as literature [3].

A defining characteristic of this medium is verbal variability. There is no single "authentic" version of a poem or story; every performance involves some degree of improvisation where the artist re-creates the work anew based on the specific audience or context [1]. Furthermore, the audience is an active participant in the creative event, often influencing the direction and quality of the performance through responses, choruses, or rhythmic participation. This communal interaction provides immediate social and artistic validation to the performer, distinguishing it from the impersonal mode of transmission found in printed media [3].

The variability of oral literature extends beyond mere wording to encompass structure, episode order, and even the introduction of entirely new elements. Finnegan cites the example of Thonga storytellers, among whom it is rare to hear two narrators follow exactly the same sequence of episodes; they arrange their material as they like, and new elements are constantly introduced by applying contemporary circumstances to the narration [3]. This flexibility ensures that oral narratives remain living, responsive art forms rather than fixed artifacts, a quality that presents major challenges for digital preservation, which must avoid freezing dynamic traditions into static, singular versions.

The linguistic resources underpinning African oral traditions further complicate their representation in digital media. Many African languages are highly tonal, a feature that skilled oral artists exploit in ways analogous to rhyme or rhythm in European poetry, yet this aspect is almost completely lost in written transcriptions [1]. Ideophones — vivid "idea-in-sound" words that convey manner, color, texture, or intensity — add another layer of sensory depth that resists standard textual analysis [1]. Finnegan notes that in Bantu languages (such as Zulu), a skilled narrator can use ideophones such as khwibishi (sudden recoil) or nyakwi-nyakwi-nyakwi (little hurried steps) to bring actions directly before the listener's eyes, effects that cannot be replicated in static text [3]. The performative and linguistic complexity of African oral traditions thus demands digital representation strategies that move beyond transcription toward multi-modal, interactive environments capable of capturing the full sensory and participatory dimensions of the original art form.

Digital Media for Oral Heritage: From Archival Recording to Interactive Representation

The documentation of African heritage is evolving from simple archival recordings into multifaceted, data-driven pathways. Historically, efforts focused on capturing the audio-visual properties of songs and rituals to prevent histories from vanishing as traditional custodians — elders, healers, and storytellers — departed without systematic records [1]. As Okonkwo notes, the rise of AI-powered transcription and translation tools, while efficient, often fails to interpret the symbolic and metaphorical richness embedded in African oral narratives, particularly in tonal languages like Yoruba or Igbo, leading to distortions that strip oral histories of their original meaning [1]. Today, Digital Humanities provide a technological bridge to transform Indigenous Knowledge (IK) into searchable and interoperable digital formats such as databases, GIS mapping, and mobile applications [2].

Crucially, this digital transition must be guided by ethical considerations of community ownership. Within African Indigenous Knowledge Systems (AIKS), memory is viewed as communal and spiritually anchored rather than individually owned [2]. Owiny, Mehta, and Maretzki add that indigenous knowledge is collectively owned and exists as stories, songs, folklore, proverbs, cultural values, taboos, norms, languages, and rituals, contrasting with Western knowledge systems that create separate categories for science, art, religion, and culture [6]. Effective digital preservation is therefore reimagined as a relationship where communities lead and digital

tools support, ensuring that local custodians determine what information is shared and how sensitive knowledge is handled [2].

The practical application of digital preservation has been demonstrated through social media and mobile technologies across East Africa. Owiny, Mehta, and Maretzki document that in East Africa, where literacy rates average 74.2%, approximately one-fourth of the population remains illiterate and relies on oral tradition for the transmission of knowledge and skills. Social media platforms such as YouTube, Facebook, Google Docs, and Twitter can be used to create, access, and share indigenous knowledge within geographic communities and among wider audiences [6]. YouTube is particularly valuable because it is multimedia-based and therefore accessible to both illiterate and literate users. Cell phones, which are ubiquitous in sub-Saharan Africa (30 mobile phones per 100 people and 60% of the population having mobile phone coverage), can capture knowledge in the place where it is generated, with camera-enabled phones adding a visual dimension and audio-video capability enriching the knowledge-sharing experience [6].

Contemporary digital preservation models are shifting toward participatory, community-led frameworks that prioritize revitalization over extraction. Gontor identifies several promising digital pathways: structured databases for cataloging herbs, treatment techniques, and oral stories; GIS mapping of sacred forests, medicinal plant locations, and cultural landmarks; mobile applications that empower youth to record interviews with elders, photographs of rituals, and voice notes in local languages; and AI-assisted classification of medicinal plants and pattern recognition in textile designs. Gontor emphasizes, however, that technology alone cannot save Indigenous knowledge; what matters is how digital tools honor, protect, and empower the communities to whom this knowledge belongs. Successful projects in Africa show that when communities lead the process, digital tools become empowering, but when outsiders dominate, communities resist, withdraw, or protect their knowledge privately [2]. The goal, therefore, is not merely to create interoperable systems but to build community-governed platforms that support the ongoing, evolving practice of African storytelling.

Interactive Web Narratives: Scroll-Based Storytelling and Branching Structures for Folklore

The Shift from Linear to Interactive Narrative

Interactive Digital Narratives (IDN) represent a fundamental evolution in how stories are consumed and produced online, moving away from linear, fixed sequences toward user-driven, participatory experiences [5]. For African folklore, this shift is particularly significant because oral traditions are inherently non-linear and variable, with each performance constituting a unique creation shaped by audience reactions and contextual factors [3]. Interactive web narratives, specifically scrollytelling and branching structures, provide the structural complexity necessary to mirror this oral variability in digital space. Interactive technologies, particularly interactive maps and web-based storytelling platforms, have demonstrated significant impact by combining web mapping with multimedia content to create accessible platforms that integrate fragmented data sources, transforming passive reading into active engagement with cultural heritage [4].

Scrollytelling as Sequential Revelation

Scrollytelling, or scroll-driven digital storytelling, uses the user's physical interaction with the page to trigger narrative events in a carefully paced sequence. As the user scrolls, visual and textual elements appear, animate, or transform, allowing for a gradual revelation of story beats that mirrors the unfolding of an oral performance before an attentive audience [4]. This technique is particularly effective for unfolding chronological narratives, explaining complex processes, or guiding users through cultural heritage sites in a way that captures the attention of digital-native audiences. This approach was implemented in the Siwa Oasis project, where ArcGIS Story Maps were used to display descriptive data, photographs, and digital maps of heritage sites in an interactive manner for experts, decision-makers, and general users [4]. For heritage projects, scrollytelling transforms passive reading into active engagement, making data-heavy cultural information accessible through dynamic infographics [5].

Branching Structures and Decision-Based Learning

Branching structures, in contrast to linear scrollytelling, allow users to make narrative decisions that lead to different outcomes. This decision-based learning mirrors the variability of oral performance, where each telling can produce a new version of the story. In the Siwa Oasis project, the interactive map was designed to offer users multiple options: selecting specific sites to display detailed information, or viewing entire categories of heritage sites (handicrafts, lakes, springs, tourist and archaeological sites) simultaneously [4]. This design philosophy aligns with what Zort et al. describe as "human-centered computing concentration," where participatory cultural heritage projects are planned with a community-oriented background that prioritizes user needs and cultural sensitivity [5].

Technical Implementation and User Agency

The implementation of interactive web narratives for folklore requires careful attention to user agency — the degree of freedom and control users have over the narrative experience [4]. However, limitations remain: digital platforms such as GIS and Story Maps cannot fully capture sensory experiences such as textures, sounds, and smells of physical heritage sites, risking an incomplete representation of intangible heritage. Furthermore, technical barriers such as dependency on internet and power in remote areas, high software costs, and required

expertise limit access for non-technical users or communities in developing regions, echoing Gontor's warning that technology alone cannot preserve Indigenous knowledge without attention to infrastructure and community capacity [2].

Case Examples and Cultural Applicability

Practical examples of interactive web narratives for cultural heritage demonstrate their potential for African folklore preservation. The Siwa Oasis project successfully integrated spatial, descriptive, and photographic data into a GIS database, then presented the outputs through interactive maps and Story Maps, providing the public, experts, and decision-makers with comprehensive information about handicraft centers, archaeological sites, lakes, and springs [4]. The heuristic evaluation of this platform indicated high usability, suggesting effective design for cultural heritage contexts. It was also found that educators and families play essential roles in sharing cultural values through digital storytelling [5]. Owiny, Mehta, and Maretzki note that platforms such as YouTube are particularly valuable because they are multimedia-based and accessible to both illiterate and literate users [6]. These examples collectively demonstrate that interactive web narratives, when designed with cultural sensitivity and community participation, can effectively bridge the gap between traditional oral performance and digital representation.

Immersive Environments: Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) as Spaces for Oral Narrative

Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) offer powerful mediums for retelling indigenous narratives, moving beyond the limitations of traditional archives that often fail to capture the performative essence of oral literature [7]. As Marsden, Ladeira, Reitmaier, Bidwell, and Blake argue, technology must be sympathetic to the cultures of storytellers, both in the capture of stories and their retelling. Recent projects demonstrate this potential: the Echoes Game Jam in Nigeria produced Cradle (a VR puzzle experience) and Building Obu (using AR to explore the Obu House Monument for the Igbo people), while artist Zainab Odemwingie's The Legend of Arua immerses viewers in the ancient Benin Kingdom through hand-drawn animation and extended reality [8]. Similarly, the "Traveling Treasures" project allows Liberians to engage with displaced cultural objects via VR headsets, with one educator noting that VR "brings our nearly forgotten cultural identity and images into the present" [9]. These immersive environments restore a sense of cultural presence by allowing users to experience cautionary tales firsthand or explore heritage sites as active participants rather than passive listeners [9].

However, the effectiveness of these technologies depends on ethical implementation and community ownership. Gumede, Mncibi, and Mthembu caution that while VR and AR can increase vocabulary acquisition, pronunciation, and cultural relevance, they risk "techno-colonialism" when not locally developed and culturally rooted [10]. Finnegan reminds us that oral literature is defined by its variability and dependence on live performance — qualities that a fixed VR experience cannot fully replicate. As Victoria Natsai Chasi's patented system demonstrates, integrating AI with immersive environments allows communities to validate and contribute to linguistic and cultural content, ensuring that digital representations serve as bridges for intergenerational storytelling [11].

Video Games as Narrative Engines: Representing Epic and Myth Through Player Agency

Video games offer a unique participatory platform for representing African epic and myth. By embracing player agency, they mirror the verbal variability of oral performance, where each telling can differ based on audience and context. In the African context, this interactive medium allows users to reinterpret myths and engage with moral dilemmas in ways that static archives cannot replicate. As Gontor notes, digital tools amplify Indigenous knowledge when rooted in respect and community ownership — a principle that extends to game design, where collaboration with cultural custodians ensures authenticity rather than appropriation [2]. The following case studies demonstrate how African game developers are leveraging player agency to preserve and revitalize oral traditions. The selection of cases was guided by three criteria: (1) African authorship or co-creation with local communities, (2) explicit engagement with oral traditions (epic, myth, cautionary tale), and (3) availability of documented outcomes or public releases.

Aurion: Legacy of the Kori-Odan (Kiro'o Games, Cameroon)

Developed by Yaoundé-based Kiro'o Games, Aurion is the first African role-playing game on Xbox, placing the story in an African fantasy setting that was never colonized [12]. The protagonist, Enzo Kori-Odan, must travel across continents to form alliances and reclaim his throne after a coup d'état. The game's innovation lies in its "fighting intelligence" system, where combat variety serves as a conduit for players to discover new elementals based on Enzo's feelings, integrating longstanding African politics and mythology into a fantasy world. The game uses African fashion, music, and myths, proving that ancient narratives can drive modern, engaging video games while allowing players to experience epic storytelling through direct agency.

Cradle (Echoes Game Jam, Nigeria)

Developed during the Echoes Game Jam in Nigeria, Cradle is a VR puzzle game that retells an Igbo cautionary tale about the supernatural Tokoloshe. The player is placed in a virtual campfire setting where the story

unfolds around them, and they must interact with a village witch doctor to break a possession. This approach moves the user from being a passive listener to an active participant, directly addressing the challenge of engaging younger, digitally native generations [5]. The game demonstrates how VR can create immersive environments where player decisions directly influence narrative progression, effectively translating oral variability into interactive gameplay.

The Legend of Arua (Zainab Odemwingie, Nigeria/Benin)

This immersive experience combines hand-drawn animation with extended reality (XR) to immerse viewers in the ancient Benin Kingdom [13]. The project spent years collaborating with community elders and historians to ensure cultural authenticity, addressing Gontor's warning that when outsiders dominate, communities resist or withdraw. Viewers navigate through the kingdom, encountering historical figures and participating in key events, with their choices affecting how the story unfolds. This approach demonstrates that effective digital preservation requires long-term partnership with custodians, not just technological innovation, and that player agency can serve as a vehicle for cultural transmission when grounded in community validation.

Interactive Digital Narratives (IDN) and Artificial Intelligence: New Research Perspectives for Dynamic Story Generation

The convergence of Interactive Digital Narratives (IDN) and Artificial Intelligence (AI) is opening new frontiers for dynamic, generative storytelling that can adapt to user input while respecting cultural specificity. Unlike static digital archives that freeze oral traditions in fixed forms, AI-powered IDN systems can generate emergent narratives that reflect the variability and improvisation inherent in live oral performance. However, as Okonkwo warns, AI tools often fail to capture the tonal nuances, proverbs, and performative contexts of African oral narratives, particularly in tonal languages like Yoruba or Igbo [1], leading to distortions that strip oral histories of their original meaning. The challenge, therefore, is to develop AI systems that are trained on localized linguistic datasets and co-created with community custodians rather than imported from Western models.

A pioneering solution to this challenge is Victoria Natsai Chasi's patented system, which integrates predictive multimodal AI with extended reality (XR) to preserve and expand African languages. By combining speech, video, text, and environmental data, the system generates new language and learning experiences while rewarding communities for contributing and validating their linguistic and cultural content, thus avoiding static datasets [11]. The model invites linguists, elders, and developers to co-create and validate content, drawing from collective African wisdom to create a future where children can learn STEM subjects in their mother tongues [11]. As Chasi's former UN colleague noted, "Her invention offers a visionary solution that empowers communities and democratizes learning" [11]. The system is designed to evolve as languages evolve, with community validation ensuring that outputs remain culturally accurate — a direct response to Okonkwo's critique of AI's current limitations. This approach, combined with Kenya's planned Digital Heritage Centre at Bomas of Kenya, which aims to archive oral histories as living, evolving resources rather than static relics [9], represents a new paradigm where technology serves as a bridge between generations rather than a boundary.

Conclusion

Digital media are becoming not merely a means of archiving African oral traditions but a new space for their development, interpretation, and intergenerational transmission. Interactive web narratives, immersive environments, video games, and AI-driven systems — when designed with cultural sensitivity and community sovereignty — can convey the interactive, performative, and variable nature of oral literature. However, ethical challenges remain: protection from techno-colonialism, localization of AI language models, and community-based content management are not optional additions but foundational requirements. The principles of decentralizing design and community ownership must guide future research and practice. Educators and families continue to play essential roles in digital storytelling, and technology should serve as a bridge — not a boundary — between generations. Future research should prioritize AI systems that respect the symbolic and spiritual dimensions of African oral traditions, ensuring that they endure not as archived relics but as dynamic, living practices in an increasingly digital world.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, Институт графического дизайна, доктор искусствоведения, Дворко Н. И.
Scientific supervisor: Professor, Department of Advertising Design, Institute of Graphic Design, Doctor of Sciences Dvorko N. I.

Список литературы

1. Okonkwo O.G. The erosion of indigenous oral histories in Africa: globalization and artificial intelligence as dual threats in the digital age. Trinity Theological College, Umuahia. 2025. Vol. 1, No. 2.

2. Gontor P. Digital preservation and documentation of indigenous knowledge in Africa: a data-driven approach. Journal of African Philosophy and Indigenous Knowledge (JAPIK). 2025. Vol. 2, No. 1. ISSN 3007-7184 (Print), 3007-7192.
3. Finnegan R. Oral literature in Africa. Cambridge: Open Book Publishers, 2012. (World Oral Literature Series; Vol. 1).
4. Abdelgawad D., Youssef G., Ibrahim S., Abdelsattar A., Derbali A., Dwidar S. Interactive mapping for the documentation of cultural heritage in Siwa Oasis, Egypt. Cogent Arts & Humanities. 2026. Vol. 13, No. 1. P. 2600524. DOI: 10.1080/23311983.2025.2600524.
5. Zort Ç., Karabacak E., Öznur Ş., Dağlı G. Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age. Frontiers in Psychology. 2023. Vol. 14. P. 1104121. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1104121.
6. Owiny S.A., Mehta K., Maretzki A.N. The use of social media technologies to create, preserve, and disseminate indigenous knowledge and skills to communities in East Africa. International Journal of Communication. 2014. Vol. 8. P. 234–247.
7. Marsden G., Ladeira I., Reitmaier T., Bidwell N.J., Blake E. Providing a digital voice for storytellers in Africa. 2010. URL: https://people.cs.uct.ac.za/~edwin/MyBib/2010-digital-voice.pdf (дата обращения: 03.04.2026).
8. Egenuka N. African storytelling goes digital with Echoes Game Jam projects. The Guardian Nigeria. 2025. 11 April. URL: https://guardian.ng/features/african-storytelling-goes-digital-with-echoes-game-jam-projects/ (дата обращения: 03.04.2026).
9. Onyango C. Inside digital makeover of Kenya's cultural heritage. The Star. 2025. 15 October. URL: https://www.the-star.co.ke/news/big-read/2025-10-15-inside-digital-makeover-of-kenyas-cultural-heritage (дата обращения: 03.04.2026).
10. Gumede F.N., Mncibi V., Mthembu S. The role of technology in preserving African indigenous languages and culture. Proceedings of The Focus Conference (TFC 2025). 2025. DOI: 10.2991/978-2-38476-521-8_29.
11. Aliyu A. Victoria Natsai Chasi: African innovator using AI and XR to safeguard the continent's living languages. Tribune Online. 2025. 23 October. URL: https://tribuneonlineng.com/victoria-natsai-chasi-african-innovator-using-ai-and-xr-to-safeguard-the-continents-living-languages/ (дата обращения: 03.04.2026).
12. Aurion: Legacy of the Kori-Odan. Kiro'o Games / Steam. 2016. URL: https://store.steampowered.com/app/368080/Aurion_Legacy_of_the_KoriOdan/ (дата обращения: 03.04.2026).
13. Odemwingie Z. The Legend of Arua. XR immersive experience. 2025.

References

1. Okonkwo O.G. The erosion of indigenous oral histories in Africa: globalization and artificial intelligence as dual threats in the digital age. Trinity Theological College, Umuahia. 2025. Vol. 1, No. 2.
2. Gontor P. Digital preservation and documentation of indigenous knowledge in Africa: a data-driven approach. Journal of African Philosophy and Indigenous Knowledge (JAPIK). 2025. Vol. 2, No. 1. ISSN 3007-7184 (Print), 3007-7192.
3. Finnegan R. Oral literature in Africa. Cambridge: Open Book Publishers, 2012. (World Oral Literature Series; Vol. 1).
4. Abdelgawad D., Youssef G., Ibrahim S., Abdelsattar A., Derbali A., Dwidar S. Interactive mapping for the documentation of cultural heritage in Siwa Oasis, Egypt. Cogent Arts & Humanities. 2026. Vol. 13, No. 1. P. 2600524. DOI: 10.1080/23311983.2025.2600524.
5. Zort Ç., Karabacak E., Öznur Ş., Dağlı G. Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age. Frontiers in Psychology. 2023. Vol. 14. P. 1104121. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1104121.
6. Owiny S.A., Mehta K., Maretzki A.N. The use of social media technologies to create, preserve, and disseminate indigenous knowledge and skills to communities in East Africa. International Journal of Communication. 2014. Vol. 8. P. 234–247.
7. Marsden G., Ladeira I., Reitmaier T., Bidwell N.J., Blake E. Providing a digital voice for storytellers in Africa. 2010. URL: https://people.cs.uct.ac.za/~edwin/MyBib/2010-digital-voice.pdf (accessed: 03.04.2026).
8. Egenuka N. African storytelling goes digital with Echoes Game Jam projects. The Guardian Nigeria. 2025. 11 April. URL: https://guardian.ng/features/african-storytelling-goes-digital-with-echoes-game-jam-projects/ (accessed: 03.04.2026).
9. Onyango C. Inside digital makeover of Kenya's cultural heritage. The Star. 2025. 15 October. URL: https://www.the-star.co.ke/news/big-read/2025-10-15-inside-digital-makeover-of-kenyas-cultural-heritage (accessed: 03.04.2026).
10. Gumede F.N., Mncibi V., Mthembu S. The role of technology in preserving African indigenous languages and culture. Proceedings of The Focus Conference (TFC 2025). 2025. DOI: 10.2991/978-2-38476-521-8_29.
11. Aliyu A. Victoria Natsai Chasi: African innovator using AI and XR to safeguard the continent's living languages. Tribune Online. 2025. 23 October. URL: https://tribuneonlineng.com/victoria-natsai-chasi-african-innovator-using-ai-and-xr-to-safeguard-the-continents-living-languages/ (accessed: 03.04.2026).

12. Aurion: Legacy of the Kori-Odan. Kiro'o Games / Steam. 2016. URL: https://store.steampowered.com/app/368080/Aurion_Legacy_of_the_KoriOdan/ (accessed: 03.04.2026).
13. Odemwingie Z. The Legend of Arua. XR immersive experience. 2025.

УДК 7.01:004.9

А. А. Ноговицын

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВИЗУАЛЬНАЯ МЕТАФОРА КАК ИНСТРУМЕНТ РАСКРЫТИЯ НАРРАТИВА В АВТОРСКИХ ИГРОВЫХ ПРОЕКТАХ

© А. А. Ноговицын 2026

Аннотация. Статья посвящена анализу визуальной метафоры как структурного механизма нарративной организации в авторских видеоиграх. На материале четырёх игровых проектов – What Remains of Edith Finch, The Stanley Parable, Flower и Pathologic 2 – рассматривается, каким образом пространственно-визуальные, хроматические и процедуральные решения формируют смысловое измерение, недоступное традиционным вербальным средствам. В качестве теоретической основы выступают концепции мультимодальной семиотики, теория концептуальной метафоры и ключевые подходы Game Studies к интерактивному нарративу. Актуальность исследования обусловлена недостаточной разработанностью специализированного аналитического аппарата для описания смыслообразования в интерактивных медиа. Автор приходит к выводу о том, что видеоигры представляют собой самостоятельный семиотический режим, в котором визуальное и игровое действие неотделимы от производства нарративного смысла.

Ключевые слова: визуальная метафора, нарратив, видеоигры, семиотика, мультимодальность, Game Studies, интерактивный нарратив, авторские игры.

A. A. Nogovitsyn

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

VISUAL METAPHOR AS A TOOL FOR NARRATIVE DISCLOSURE IN AUTEUR GAME PROJECTS

Abstract. The article is devoted to the analysis of visual metaphor as a structural mechanism of narrative organization in author's video games. Based on the material of four game projects – What Remains of Edith Finch, The Stanley Parable, Flower and Pathological 2 – it examines how spatial-visual, chromatic and procedural solutions form a semantic dimension that is inaccessible to traditional verbal means. The concepts of multimodal semiotics, the theory of conceptual metaphor, and the key approaches of Game Studies to interactive narrative serve as a theoretical basis. The relevance of the research is due to the insufficient development of a specialized analytical apparatus for describing semantic formation in interactive media. The author comes to the conclusion that video games are an independent semiotic mode in which visual and game action are inseparable from the production of narrative meaning.

Keywords: visual metaphor, narrative, video games, semiotics, multimodality, Game Studies, interactive narrative, auteur games.

Введение

Видеоигры долго оставались на периферии гуманитарных исследований. Их воспринимали прежде всего как индустриальный продукт, рассчитанный на досуг, – и в этом качестве они мало интересовали культурологов или теоретиков медиа. Положение начало меняться в конце 1990-х – начале 2000-х годов, когда сформировалась дисциплина Game Studies, поставившая перед собой задачу рассматривать игры всерьёз – как культурное явление, а не только как рынок. Однако даже в рамках этой дисциплины разговор о визуальном языке игр и, в частности, о визуальной метафоре как самостоятельном инструменте повествования ведётся заметно реже, чем разговор о механиках или сюжетных структурах. При этом именно авторские игровые проекты – те, где художественное высказывание стоит выше коммерческой логики, – показывают, насколько богатым может быть этот визуальный язык. В подобных играх образ не просто иллюстрирует происходящее: он несёт самостоятельный смысл, который зачастую точнее и глубже того, что можно выразить словами. Архитектура игрового пространства, цветовые

решения, динамика освещения, устройство интерфейса – всё это складывается в систему значений, работающую по своим законам.

Актуальность темы объясняется несколькими причинами. Во-первых, несмотря на развитие Game Studies [1, 2], визуальная метафора в играх остаётся слабо изученной – большинство исследований метафоры в аудиовизуальных медиа сосредоточены на кино и телевидении [3]. Во-вторых, именно авторские проекты дают наиболее интересные примеры того, как смысл рождается не из слов, а из пространства и взаимодействия. В-третьих, активный рост инди-сцены – появление walking simulators, экспериментальных проектов с минимальным текстом – делает этот вопрос особенно актуальным прямо сейчас.

Цель работы – проанализировать, как визуальная метафора функционирует в нарративной структуре авторских видеоигр, и показать, чем она принципиально отличается от того, как метафора работает в кино или литературе.

Степень изученности темы и теоретические основания

Исследования визуальной метафоры в медиа формировались на пересечении нескольких традиций. Отправной точкой принято считать когнитивно-лингвистическую концепцию Дж. Лакоффа и М. Джонсона, согласно которой метафора – это не украшение речи, а фундаментальный способ мыслить [4, 19]. Люди понимают абстрактное через конкретное: «спор – это война», «время – это деньги». Важно, что такое понимание метафоры распространяется далеко за пределы языка – на изображение, звук, пространство. В области визуальной метафоры ключевой работой стала монография Ч. Форсвилла, предложившего типологию метафорических отношений в рекламных образах и показавшего, что метафора существует в визуальном тексте независимо от слов [5]. Впоследствии Форсвилл совместно с Э. Уриос-Апариси распространил этот подход на тексты, в которых смысл создаётся несколькими каналами одновременно [6], – что открыло дорогу для анализа кино, телевидения и видеоигр.

Прямым продолжением этого направления стал сборник под редакцией К. Фаленбрах, посвящённый воплощённым метафорам в подвижных изображениях – с отдельным разделом о видеоиграх [3]. Авторы показывают, как аудиовизуальные структуры порождают метафорический смысл через тело зрителя или игрока – через аффект, ритм, кинестетику. Это направление наиболее близко к задачам данной статьи. В рамках мультимодальной семиотики важнейшей точкой опоры являются работы Г. Кресса и Т. ван Левена, разработавших грамматику визуального дизайна [7]. Их главная мысль: смысл рождается не из суммы элементов, а из отношений между ними. Применительно к видеоиграм это особенно продуктивно – ведь здесь к пространству изображения добавляется пространство действия, и отношение между ними само становится носителем значения. В Game Studies проблему интерактивного нарратива осмысляли прежде всего Дж. Мюррей [8], М.-Л. Райан [9] и И. Богост [10]. Мюррей ввела понятие процедурности как ключевого свойства цифровых сред: смысл возникает из правила, а не из описания. Райан показала, что вопрос о специфике игрового опыта не решается простым противопоставлением игры и литературы. Богост, в свою очередь, предложил концепцию процедуральной риторики – идею о том, что механики игры способны аргументировать и убеждать не хуже слов. Дж. Хаврелиак разработал систематическое описание модальных конфигураций в игровой среде и ввёл понятие мультимодальной консонантности – взаимного усиления нескольких модальностей [11].

Среди отечественных работ следует выделить коллективную монографию под редакцией Е. В. Галаниной [2], а также исследования Д. В. Галкина [12] и книгу А. С. Ветушинского [1], в которой систематизированы философские подходы к пониманию игровой культуры. Семиотические основания анализа опираются на труды Ч. С. Пирса [13] и Ф. де Соссюра [14]; общий контекст визуальных исследований задаётся работой А. Р. Усмановой [15].

Несмотря на богатую теоретическую базу, визуальная метафора как нарративный инструмент именно в авторских видеоиграх практически не рассматривалась как самостоятельный предмет. Работы по метафоре в медиа тяготеют к кино; Game Studies занимаются нарративом в целом, не выделяя метафору отдельно. Настоящая статья делает попытку заполнить этот пробел.

Семиотика игрового пространства: знак, образ, структура

Разговор о знаке в видеоиграх закономерно начинается с Соссюра – с его пары «означающее/означаемое» – и так же закономерно быстро в неё упирается [14]. Игра не является языком в строгом смысле слова: её знаки не дискретны, не произвольны так, как произвольны слова, и не складываются в единую систему по типу грамматики. Но смысл она производит – и делает это через несколько взаимодействующих каналов: визуальный, звуковой, тактильный и – что здесь принципиально – интерактивный.

Более рабочей основой оказывается трёхчастная типология знаков Ч. С. Пирса: икона, индекс, символ [13]. В игровой среде все три сосуществуют и постоянно накладываются друг на друга. Иконические отношения – когда изображение похоже на то, что изображает, – очевидны в визуальном

представлении персонажей и пространства. Индексальные – когда элемент указывает на что-то за своими пределами: следы крови на стене, незакрытая дверь, угасающий огонь. Символические задаются культурной договорённостью: красная полоска здоровья означает опасность не потому, что на неё похожа, – просто так принято в игровой культуре. В авторских играх границы между этими типами часто намеренно стираются. Один и тот же элемент может работать сразу в нескольких регистрах. Закрытая дверь в доме Финчей – это и изображение двери (икона), и сигнал о том, что за ней что-то случилось (индекс), и образ невозможности вернуться в прошлое (символ). Именно такая многослойность и делает визуальный язык авторских игр настолько ёмким.

Кресс и ван Левен предлагают инструменты для работы с этой многослойностью на уровне изображения в целом [7]: смысл рождается не из отдельных знаков, а из отношений между ними – через композицию, ритм, цветовые контрасты. Применительно к видеоиграм это означает, что расположение объектов в пространстве уровня, динамика освещения, масштаб элементов – всё это работает как полноправный носитель смысла, а не просто фон для сюжета. Важно и другое: игровое пространство не только воспринимается, но и проходится. В кино монтаж ведёт взгляд зрителя; в игре игрок сам решает, куда идти и на что смотреть. Это значит, что метафора здесь не предъявляется – она открывается, причём постепенно, через действие. Именно поэтому пространственная метафора в игре переживается острее и телеснее, чем в любом другом медиуме.

Визуальная метафора в интерактивной среде: как это работает

По Лакоффу и Джонсону, метафора – это прежде всего структура понимания: одну область мы осмысляем через другую, более конкретную и понятную телесно [4, 19]. Форсвилл показал, что это работает и в изображении – метафора существует в визуальном тексте без обязательной опоры на слова [5, 6]. В визуальной метафоре образ-источник и образ-цель нередко существуют в одном кадре или одной композиции, и именно поэтому она действует быстрее и непосредственнее вербальной: воспринимается раньше, чем успеваешь её осмыслить.

Переносить эту логику на видеоигры нужно с поправкой на специфику среды. Игра полимодальна: помимо визуального канала, в ней работают звук, тактильный отклик и взаимодействие, которые не просто дополняют друг друга, а образуют единую систему. Хаврелиак называет ситуацию, когда несколько каналов усиливают друг друга, мультимодальной консонантностью [11] – и именно в этом режиме работают самые выразительные метафоры авторских игр.

Фаленбрах обращает внимание на то, что игры принципиально отличаются от кино по способу существования метафоры [3]. В кино она предъявляется режиссёром – через монтаж или мизансцену, – и зритель её воспринимает. В игре метафора открывается через действие: игрок сам совершает то, что метафора изображает. Движение сквозь сужающийся коридор – это не картинка давления, это давление, ощущаемое физически. Усилие нажать кнопку в нужный момент, когда персонаж уже еле стоит на ногах, – это не описание усталости, а сама усталость.

Богост описывает ту же логику, с другой стороны, называя её процедуральной риторикой [10]: когда правило игры воплощает некую идею, это уже не иллюстрация, а полноценное высказывание – форма и содержание неотделимы. Метафора в игре может быть не только видимой, но и «играбельной» – встроенной в сами механики.

Вместе с тем важно не переоценивать риторическое измерение. Метафора в авторских играх чаще не убеждает, а создаёт опыт – опыт проживания определённого состояния или идеи. Это ближе к поэзии, чем к аргументу: цель не в том, чтобы игрок пришёл к какому-то выводу, а в том, чтобы он что-то почувствовал. Именно поэтому для анализа таких игр нужен не один инструмент, а несколько сразу.

What Remains of Edith Finch: дом как архитектура памяти

Игра студии Giant Sparrow (2017) устроена как путешествие по заброшенному дому, где каждая комната хранит историю кого-то из умерших членов семьи Финч. Кажется, что это обычный нарративный приём – интерьер как экспозиция. Но при внимательном взгляде становится ясно: архитектура дома здесь не декорация, а сам язык повествования. Дом стоит на обрыве и достраивался поколениями – каждый раз, когда умирал кто-то из семьи, его комнату навсегда закрывали, а жизнь продолжалась в новых помещениях, возведённых поверх. Это решение оказывается развёрнутой пространственной метафорой: память здесь не абстрактна, она имеет конкретное воплощение в архитектуре. Заколоченные двери, переходы, заросшие снаружи, лестницы, ведущие в тупик, – всё это говорит об одном: накопление, закрытость, невозможность вернуться назад.

Наиболее показательна история Льюиса: экран буквально разделяется на две половины. Внизу – монотонные движения на рыбоконсервном заводе, реальность, из которой Льюис хочет сбежать. Вверху – разворачивающийся фантастический мир его воображения. По мере продвижения воображаемое вытесняет реальное, занимая всё больше экранного пространства, – и это нарастание совпадает с тем, что происходит внутри персонажа. Раздвоение экрана – метафора раздвоения сознания, причём живая,

динамическая: она не фиксирует состояние, а показывает его развитие. Никакой закадровый текст не передал бы это с такой непосредственностью. Цветовое решение работает в том же ключе: комнаты, связанные с детством и жизнью, залиты тёплым насыщенным светом, а там, где речь идёт о потере, палитра уходит в холодные приглушённые тона. Эта градация нигде не объясняется – она просто воздействует на восприятие раньше, чем успеваешь её осмыслить. Визуальная метафора и работает именно так: не называет состояние, а создаёт его.

Важна и роль управления. В каждом эпизоде механика подстраивается под логику истории: игрок то открывает консервные банки, то ведёт стрелка через ночь, то раскачивается на качелях. Эти действия – не геймплей ради геймплея, а воплощение состояний: монотонности, свободы, детства. Именно здесь реализуется то, о чём говорит Мюррей: смысл не описывается, а производится в самом действии [8].

The Stanley Parable: пространство как аргумент

Игра Дэйви Врдена (версии 2011 и 2013 гг.) строит метафору совершенно иначе – не через насыщенность образа, а через его намеренную пустоту. Всё, что видит игрок, подчёркнуто типовое: одинаковые серые коридоры, безликие офисные кубики, монотонный флуоресцентный свет. Это пространство не пытается быть красивым или выразительным – оно стремится быть никаким. И именно в этой никаком-ности заключается вся его метафорическая сила.

Офисная среда воспроизводит образ бюрократической нормативности: среды, где у человека нет лица, нет выбора, нет индивидуальной истории. Пространство само по себе – метафора детерминированности. Чем меньше в нём личного, тем острее ощущение заданности и предопределённости. Это противоположный подход по сравнению с Edith Finch: не накопление смыслов, а их устранение. Центральная метафора игры рождается из противоречия. Нарратор говорит об одном – о свободе выбора, о значимости каждого решения. Пространство говорит о другом: любое отклонение от маршрута предусмотрено заранее и в итоге замкнётся в петлю. Аргумент здесь воплощён не в тексте, а в устройстве возможных действий – именно то, что Богост называет процедуральной риторикой [10]. Нарратор обещает свободу, архитектура её опровергает. При этом метафора направлена одновременно в две стороны. С одной – она иронизирует над самой идеей нарративного выбора в играх. С другой – намекает на нечто большее: на структуры обычной жизни, в которых автономия человека тоже нередко оказывается заранее предусмотренной. Офис как пространство выбран не случайно: он давно стал культурным символом добровольного подчинения. Игра переводит этот символ на уровень механики – и делает его не просто видимым, но буквально проходимым.

Примечательно и то, как работает визуальная аскетика сама по себе. Намеренно «некрасивое» пространство снимает вопрос об эстетическом удовольствии и сосредотачивает внимание на структуре переживания. The Stanley Parable – редкий пример игры, которая исследует собственные возможности и ограничения, используя форму как содержание.

Flower: нарратив без слов

Игра студии Thatgamecompany (2009) – наверное, самый радикальный из рассматриваемых случаев отказа от вербального нарратива. Нет диалогов, нет текста, нет персонажей в традиционном смысле – только ветер, лепестки, ландшафт и контроллер. И тем не менее игра что-то говорит – и делает это с точностью, заслуживающей отдельного разбора.

Структура игры – шестичастная дуга: от мрачного промышленного пейзажа через постепенное оживление природы к финальному образу, где город и природа существуют вместе. Это движение – от гибели к возрождению и далее к примирению – является нарративом, пусть и без единого слова. У него нет персонажей и конфликта в привычном смысле, но есть направленный смысловой опыт, разворачивающийся во времени. Центральная метафора – оживание – реализуется не через образ, а через процесс. Игрок наклоняет контроллер, управляет ветром; лепестки касаются засохших стеблей, и те расцветают. Это не символ возрождения – это его воплощение в акте взаимодействия. Смысл не предъявляется и не объясняется: он возникает прямо в момент действия. Именно об этом говорит Мюррей, когда описывает процедурность как уникальное свойство цифровой среды: возможность создавать не описание переживания, а само переживание [8].

С точки зрения того, как работают несколько каналов одновременно [11], Flower – образцовый случай: визуальный (цвет, движение, плавность анимации), звуковой (музыкальный рисунок, реагирующий на действия) и тактильный (вибрация контроллера) каналы не просто дополняют, а усиливают друг друга. Когда засохший луг расцветает под потоком лепестков, это переживается сразу по нескольким каналам – и именно это одновременное воздействие создаёт ту интенсивность опыта, которую словами не передать. Стоит отдельно сказать о цветовой метафоре. Первые уровни холодные и приглушённые: серые поля, тёмные конструкции, тусклый свет. По мере продвижения палитра теплеет и насыщается – зелень ярче, небо светлее, движение плавнее. Эта цветовая дуга воплощает метафору надежды точнее любого диалога именно потому, что действует непосредственно – раньше слова.

Pathologic 2: визуальный язык умирания

Игра студии Ice-Pick Lodge (2019) стоит особняком среди рассматриваемых проектов. Здесь визуальная метафора работает не ради красоты – она работает ради дискомфорта. Игра намеренно делает пребывание в себе тяжёлым, и именно через это высказывается. Действие разворачивается в городе, умирающем от эпидемии. Визуальная эстетика нарушает привычные ожидания от игровой картинки: текстуры размыты почти до неразличимости, перспектива искажена так, что пространство кажется ненадёжным, палитра – мутные серо-охристые тона с редкими вспышками красного. Это не технические ограничения. Это стратегия: сделать видимое неприятным, потому что неприятно само содержание. Визуальный язык игры воспроизводит опыт болезни – дезориентацию, упадок, размытость границ между собой и миром.

Главная метафора Pathologic 2 – время. Не как ресурс, а как давление. Часы идут сами по себе; жители гибнут по расписанию, которое невозможно остановить; механики голода, усталости и иммунитета воплощают в интерфейсе нарастающее ощущение того, что сил уже не хватает. Шкалы в углу экрана, меняющийся цвет неба, темнеющий горизонт – всё это части одной метафорической системы, которая говорит об одном: ты не успеваешь, и это неизбежно. Нельзя спасти всех – это не сюжетное сообщение, а опыт, который проживаешь через конкретные решения с конкретными последствиями. Когда умирает персонаж, которого не успел навестить, это не просто нарративная информация. Это переживание вины, воплощённое в факте промедления [10]. Именно здесь видно, насколько игровая механика способна быть этическим высказыванием – и насколько точным.

Как замечает Энслин в контексте авторских игр, пространственный нарратив способен не просто изображать моральную ситуацию, но воссоздавать её структуру – давление, неразрешимость [16]. Pathologic 2 – один из самых убедительных тому примеров: ощущение невозможности здесь не описывается, а проживается. И в этом – то, чего ни философский текст, ни художественная проза не могут достичь по определению.

Интерактивность и производство смысла

Вопрос о том, рассказывают ли игры истории или задают правила действия, долгое время был едва ли не главным в Game Studies. Сегодня он всё чаще воспринимается как неправильно поставленный: нарратив и механика не противостоят, а дополняют и взаимно создают друг друга. Визуальная метафора – как раз тот элемент, который делает этот синтез наглядным: в авторских играх один и тот же образ является одновременно и нарративным знаком, и игровым элементом, с которым нужно взаимодействовать.

Сужающийся коридор – это и метафора давления, и пространство, которое нужно пройти. Засохший сад в Flower – и образ запустения, и зона, которую предстоит оживить. Закрытая дверь в доме Финчей – и нарративный объект, хранящий чью-то историю, и физическое препятствие. В этом слиянии образа и действия смысл рождается не до и не после взаимодействия, а прямо в нём. Лотман, говоря о семиотическом пространстве как о среде, где значение возникает из взаимодействия элементов [18], имел в виду именно такую логику – и игровое пространство воплощает её, пожалуй, полнее, чем любой другой медиум. Разница с кино здесь принципиальная. В кино метафора создаётся режиссёром – через монтаж, мизансцену, крупность плана – и предъявляется зрителю в определённой последовательности. В игре этот маршрут частично отдаётся игроку: он сам решает, куда идти, на что смотреть, что открывать первым. Метафора не предъявляется, а открывается – и открывается через действие. Именно поэтому игровая визуальная метафора не является просто кинематографическим или литературным приёмом в новой оболочке: это другой инструмент, работающий по другим законам. Манович отмечает, что переход к интерактивным формам означает переустройство базовых отношений между текстом, образом и воспринимающим субъектом [17]. В контексте видеоигр это проявляется очень конкретно: игрок – не зритель и не читатель, а участник, и его участие является частью того, как рождается смысл. Визуальная метафора обращается не к созерцанию, а к действию – и в этом её особое место среди художественных инструментов.

Немаловажно и то, что авторские игры, как правило, не задают единственно верного прочтения. Дом Финчей можно воспринимать и как метафору семейной травмы, и как размышление о памяти, и как образ американского «дома» с его идеей накопления – и все эти прочтения будут поддержаны визуальным материалом. Открытость смыслового пространства здесь не недостаток, а намеренная стратегия. В этом авторские игры, пожалуй, ближе всего к поэзии.

Заключение

Проведённый анализ показывает: в авторских видеоиграх визуальная метафора – это не приём для атмосферы. Это то, на чём держится смысл всего проекта. Дом Финчей как материализованная память, офисный лабиринт как образ детерминированности, оживание ландшафта в Flower как воплощённое возрождение, визуальный и механический язык умирания в Pathologic 2 – во всех этих случаях смысл передаётся не через слова, а через форму, пространство и действие. Именно поэтому пересказать эти игры

словами значит потерять главное. Четыре рассмотренных проекта демонстрируют очень разные стратегии. What Remains of Edith Finch строит метафору через насыщенность и многослойность образа. The Stanley Parable – через намеренную бедность и иронию. Flower – через процессуальность и телесный опыт. Pathologic 2 – через дискомфорт и давление. Это разнообразие говорит о том, что визуальная метафора в игровой среде – не один приём, а целый спектр возможностей, каждая из которых задействует разные ресурсы.

Для изучения этих возможностей нужен комбинированный подход – на пересечении семиотики, теории метафоры, мультимодальности и Game Studies. Ни одна из этих областей по отдельности не даёт полного языка описания: семиотика работает со знаками, но не с процессом их переживания; теория метафоры описывает концептуальные проекции, но не интерактивное измерение; мультимодальность анализирует отношения между каналами, но разработана в основном на некоммерческих текстах. Развитие такого комбинированного подхода представляется перспективным – тем более что авторских игровых проектов становится всё больше, и они ставят перед исследователями вопросы, на которые ни литературоведение, ни киноведение, ни классическая семиотика пока не имеют готовых ответов.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доктор искусствоведения Дворко Н. И.

Scientific supervisor: Professor, Doctor of Sciences Dvorko N. I.

Список литературы

1. Ветушинский А. С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Бомбора, 2021. – 271 с. – ISBN 978-5-04-117521-4.
2. Ветушинский А. С., Галанина Е. В., Салин А. С. [и др.]. Видеоигры: введение в исследования / под ред. Е. В. Галаниной. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2018. – 204 с.
3. Fahlenbrach K. (ed.). Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches. – New York: Routledge, 2016. – 300 p. – ISBN 978-1-138-85083-5.
4. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живём / пер. с англ. А. Н. Баранова, А. В. Морозовой; под ред. А. Н. Баранова. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с. – ISBN 5-354-00222-4.
5. Forceville C. Pictorial Metaphor in Advertising. – London; New York: Routledge, 1996. – 233 p. – ISBN 0-415-12868-4.
6. Forceville C., Urios-Aparisi E. (eds.). Multimodal Metaphor. – Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2009. – 462 p. – ISBN 978-3-11-021343-1.
7. Kress G., van Leeuwen T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. 2nd ed. – London: Routledge, 2006. – 312 p. – ISBN 978-0-415-31915-7.
8. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Updated ed. – Cambridge, MA: MIT Press, 2017. – 324 p. – ISBN 978-0-262-53348-5.
9. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. – Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. – 399 p. – ISBN 978-0-801-87753-7.
10. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. – Cambridge, MA: MIT Press, 2007. – 450 p. – ISBN 978-0-262-02614-7.
11. Hawreliak J. Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames. – London; New York: Routledge, 2018. – 212 p. – ISBN 978-1-138-06573-4.
12. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3. – С. 54–71.
13. Пирс Ч. С. Избранные философские произведения / пер. с англ. К. Голубович, К. Чухрукидзе, Т. Дмитриева. – М.: Логос, 2000. – 448 с. – ISBN 5-7333-0064-X.
14. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / пер. с фр. А. М. Сухотина; под ред. Р. О. Шор. – М.: УРСС, 2004. – 272 с. – ISBN 5-354-00556-8.
15. Усманова А. Р. Визуальные исследования как исследовательская парадигма // Логос. – 2012. – № 1 (85). – С. 1–40.
16. Ensslin A. Literary Gaming. – Cambridge, MA: MIT Press, 2014. – 216 p. – ISBN 978-0-262-02715-1.
17. Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкой. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 399 с. – ISBN 978-5-91103-411-5.
18. Лотман Ю. М. Семиосфера: Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. – СПб.: Искусство–СПБ, 2000. – 704 с. – ISBN 5-210-01488-6.
19. Lakoff G., Johnson M. Metaphors We Live By. – Chicago: University of Chicago Press, 1980. – 242 p. – ISBN 0-226-46801-1.

References

1. Vetushinskiy A.S. Igrodrom. Chto nuzhno znat o videoigrakh i igrovoy kulture [Igrodrom. What you need to know about video games and gaming culture]. Moscow: Bombora, 2021. 271 p. ISBN 978-5-04-117521-4. (in Rus.).
2. Vetushinskiy A.S., Galanina E.V., Salin A.S. [i dr.]. Videoigry: vvedenie v issledovaniya [Video games: an introduction to research]. Tomsk: TPU Press, 2018. 204 p. (in Rus.).
3. Fahlenbrach K. (ed.). Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches. New York: Routledge, 2016. 300 p. ISBN 978-1-138-85083-5.
4. Lakoff Dzh., Dzhonson M. Metafory, kotorymi my zhivem [Metaphors We Live By]. Moscow: Editorial URSS, 2004. 256 p. (in Rus.).
5. Forceville C. Pictorial Metaphor in Advertising. London; New York: Routledge, 1996. 233 p.
6. Forceville C., Urios-Aparisi E. (eds.). Multimodal Metaphor. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2009. 462 p.
7. Kress G., van Leeuwen T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. 2nd ed. London: Routledge, 2006. 312 p.
8. Murray J.H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Updated ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2017. 324 p.
9. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p.
10. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 450 p.
11. Hawreliak J. Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames. London; New York: Routledge, 2018. 212 p.
12. Galkin D.V. Kompyuternye igry kak fenomen sovremennoy kultury [Computer games as a phenomenon of contemporary culture]. Gumanitarnaya informatika [Humanitarian Informatics]. 2007. No 3. 54–71 pp. (in Rus.).
13. Pirs Ch.S. Izbrannye filosofskie proizvedeniya [Selected Philosophical Writings]. Moscow: Logos, 2000. 448 p. (in Rus.).
14. Sossyur F. de. Kurs obshchey lingvistiki [Course in General Linguistics]. Moscow: URSS, 2004. 272 p. (in Rus.).
15. Usmanova A.R. Vizualnye issledovaniya kak issledovatelskaya paradigma [Visual Studies as a research paradigm]. Logos. 2012. No 1 (85). 1–40 pp. (in Rus.).
16. Ensslin A. Literary Gaming. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. 216 p.
17. Manovich L. Yazyk novykh media [The Language of New Media]. Moscow: Ad Marginem Press, 2018. 399 p. (in Rus.).
18. Lotman Yu.M. Semiosfera [Semiosphere]. St. Petersburg: Iskusstvo–SPB, 2000. 704 p. (in Rus.).
19. Lakoff G., Johnson M. Metaphors We Live By. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 242 p.

УДК 7.067

А.Е. Пахомова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ПРОБЛЕМА МАССОВОГО ПЕРЕХОДА К ТРЕХМЕРНОЙ АНИМАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ (НА ПРИМЕРЕ РОССИЙСКОЙ АНИМАЦИИ)

© А.Е. Пахомова, 2026

Аннотация: В статье рассматривается комплекс проблем, связанных с массовым переходом анимационной индустрии от классической рисованной анимации к трёхмерной компьютерной графике. Анализируются экономические, технологические, художественные и психологические аспекты данного процесса. Особое внимание уделяется ситуации в российской анимации, приведены примеры неудачных проектов, иллюстрирующих основные противоречия. Делается вывод о необходимости сохранения многообразия анимационных техник как условия полноценного развития индустрии.
Ключевые слова: 3D-анимация, рисованная анимация, визуальный нарратив, российская анимация, компьютерная графика, психология восприятия.

A.E. Pakhomova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

THE PROBLEM OF A MASS TRANSITION TO 3D ANIMATION IN THE MODERN INDUSTRY (ON THE EXAMPLE OF RUSSIAN ANIMATION)

Abstract: The article examines a complex of problems related to the mass transition of the animation industry from classical hand-drawn animation to 3D computer graphics. It analyzes the economic, technological, artistic, and psychological aspects of this process. Special attention is paid to the situation in Russian animation, and examples of unsuccessful projects are provided to illustrate the main contradictions. The article concludes that it is necessary to preserve the diversity of animation techniques as a condition for the full development of the industry.
Keywords: 3D animation, hand-drawn animation, visual narrative, Russian animation, computer graphics, and psychology of perception.

Анимационное искусство за последние четверть века претерпело фундаментальные изменения. Если в конце XX века индустрия была представлена преимущественно рисованными фильмами, то сегодня доминирующее положение занимает трёхмерная компьютерная анимация. Крупнейшие студии мира — Disney, DreamWorks, Pixar — практически полностью отказались от производства полнометражных 2D-картин. Аналогичные процессы происходят и в российской анимации, где доля 3D-продукции неуклонно растёт.

На первый взгляд, этот процесс выглядит как закономерный технический прогресс: новые технологии открывают широкие возможности для создателей. Однако при ближайшем рассмотрении обнаруживается целый комплекс проблем, требующих осмысления. Массовый переход на 3D-анимацию затрагивает не только производственные процессы, но и художественное качество фильмов, психологическое состояние создателей, особенности восприятия зрителей и, в конечном счёте, судьбу целого пласта мировой культуры.

Цель данной статьи — проанализировать основные проблемы, порождённые массовым переходом к 3D-анимации, с особым вниманием к ситуации в российской анимационной индустрии.

Переход на трёхмерную анимацию часто обосновывается экономической целесообразностью. Распространено мнение, что компьютерная анимация дешевле и быстрее в производстве, чем классическая рисованная. Однако реальность оказывается значительно сложнее.

3D-анимация требует колоссальных стартовых инвестиций. Необходимо приобретение мощного компьютерного оборудования, лицензионного программного обеспечения, создание инфраструктуры для рендеринга. Существенных затрат требует и обучение персонала. Экономический эффект достигается только в долгосрочной перспективе — за счёт многократного использования созданных моделей, ригов и

анимационных циклов. Однако на начальном этапе студии вынуждены вкладывать миллионы рублей, и далеко не все выдерживают эту финансовую нагрузку.

Особую остроту проблема приобрела в контексте зависимости от зарубежного программного обеспечения. Подавляющее большинство инструментов для 3D-анимации — Autodesk Maya, 3ds Max, Blender, которая развивается при поддержке западных компаний, Cinema 4D — являются иностранными разработками. Санкционное давление и уход западных вендоров создают риски паралича производства для российских студий.

Показательным примером реакции на эту ситуацию является разработка отечественного 3D-редактора в 2024 году. «Анимационная студия Воронеж» при поддержке Российского фонда развития информационных технологий (РФРИТ) создала «первый российский» 3D-редактор, который уже используется для производства мультсериала «Супергерои.ру». Однако примечательна деталь: интерфейс программы по умолчанию выполнен на английском языке, что разработчики объясняют «спецификой индустрии» [1].

Этот факт свидетельствует о сохраняющейся зависимости от западных стандартов и сложности создания полноценной альтернативы.

Эпоха стриминговых сервисов породила дополнительную проблему — «пузырь» перепроизводства. Погоня за контентом привела к резкому росту количества 3D-проектов, за которым последовали массовые сокращения и закрытия студий. Рынок оказался перенасыщен визуально однотипной продукцией, а зритель — утомлён бесконечным потоком мультфильмов, созданных по схожим лекалам.

Переход на 3D-технологии породил острый дефицит квалифицированных кадров. Система профессионального образования не успевает за стремительным развитием технологий. Ещё в середине 2000-х годов эксперты отмечали, что российские вузы практически не готовят специалистов по 3D-технологиям, а общая потребность индустрии оценивалась в 2–2,5 тысячи профессионалов.

Специфика 3D-анимации требует от художника принципиально иного набора компетенций. Хороший 3D-специалист должен сочетать навыки скульптора (для моделирования), аниматора (для создания движения), технического специалиста (для работы с софтом). При этом, как отмечают практики, путь в профессию открыт и для людей без классического художественного образования — при наличии мотивации и способности к обучению [4].

Профессия аниматора в 3D-индустрии претерпела фундаментальную трансформацию. Рисованный аниматор работал с персонажем напрямую — через линию, через движение руки. Это был телесный, интуитивный процесс. 3D-аниматор работает опосредованно: он двигает ползунки, настраивает параметры, ожидает рендера. Прямая связь с творением исчезает.

Крупные студии внедрили конвейерный принцип производства: один специалист занимается моделингом, второй — риггингом (настройкой скелета персонажа), третий — анимацией, четвёртый — освещением. Художник перестаёт быть автором целостного образа, превращаясь в исполнителя узкой технологической операции. Это неизбежно ведёт к отчуждению от результата труда и снижению творческой удовлетворённости.

Дополнительным стрессовым фактором становится практика бесконечных правок. В 3D-анимации внесение изменений технически относительно легко, что провоцирует заказчиков и руководство на многократные корректировки. Аниматор оказывается в ситуации, когда его работа может переделываться бесконечно, что приводит к профессиональному выгоранию.

Примечательно, что при всех сложностях профессии заработки в индустрии растут. Исследования показывают, что доход ведущих аниматоров может утраиваться за относительно короткий период [4]. Однако высокая стоимость труда создаёт новую проблему: бюджеты полнометражных 3D-фильмов приближаются к блокбастерам, а гарантии окупаемости в российских реалиях остаются крайне неопределёнными.

Наиболее существенные потери при переходе на 3D-анимацию лежат в художественной плоскости. Рисованная анимация на протяжении десятилетий вырабатывала уникальный визуальный язык, основанный на способности к преувеличению, деформации, стилизации. Художник мог одним штрихом создать характер персонажа, цветовым решением передать эмоциональное состояние сцены, намеренным искажением пропорций усилить комический или драматический эффект.

3D-анимация по своей природе ориентирована на физическую достоверность. Персонажи подчиняются законам трёхмерного пространства, их движения просчитываются на основе реалистичной биомеханики. Это неизбежно ограничивает возможности художественного преувеличения. Попытки стилизовать 3D-персонажей под рисованную эстетику требуют колоссальных усилий и технических ухищрений, доступных далеко не каждой студии.

Особенно остро проблема проявляется в передаче эмоций. Рисованный персонаж мог «вытянуться» от удивления, «сплющиться» от горя, «завибрировать» от страха — зритель мгновенно считывал эти условные, но предельно выразительные сигналы.

В 3D-анимации эмоции приходится передавать через микро-движения лицевых мышц, что, во-первых, технически сложно, а во-вторых, часто порождает эффект «зловещей долины» — состояния подсознательного дискомфорта при восприятии почти реалистичных, но всё же искусственных лиц.

Визуальный нарратив в 3D-анимации существенно упростился. Истории рассказываются не столько через художественные приёмы, сколько через монтаж и спецэффекты. Камера в трёхмерном пространстве может совершать любые движения, что часто используется для создания внешнего динамизма, но не всегда работает на раскрытие содержания. За визуальным шумом теряется глубина, уходит то, что принято называть «душой» фильма.

Массовый переход на 3D-анимацию имеет отчётливое психологическое измерение, затрагивающее как создателей, так и потребителей анимационной продукции.

Для зрителя ключевым изменением становится трансформация характера восприятия. Рисованная анимация, в силу своей условности, оставляла пространство для активной работы воображения. Мозг зрителя был вынужден «достраивать» реальность, участвовать в сотворчестве с авторами. Это особенно важно в детском возрасте, когда формируются базовые механизмы фантазии и образного мышления.

3D-анимация предлагает зрителю готовую, полностью простроенную реальность. Здесь уже всё продумано: освещение, текстуры, движения камеры. Мозгу не требуется активного включения — он переходит в режим пассивного потребления. Психологи отмечают, что это может приводить к снижению способности к воображению у детей, делая их зависимыми от готовых визуальных образов.

На подсознательном уровне зритель часто ощущает разницу между «тёплыми» рисованными фильмами и «холодной» 3D-продукцией. Рисованная анимация несёт в себе след человеческого прикосновения — неровность линии, вариативность штриха, неповторимость каждого кадра. 3D-анимация, при всём её техническом совершенстве, остаётся продуктом машинной обработки, что на глубинном уровне воспринимается как нечто чужеродное.

Для художника психологическая цена перехода на 3D оказалась чрезвычайно высокой. Разрушение прямой связи с творением, фрагментация творческого процесса, превращение в «винтик» производственного конвейера — всё это ведёт к кризису профессиональной идентичности. Аниматор перестаёт ощущать себя творцом, утрачивает чувство авторства. Бесконечные правки и отсутствие возможности влиять на конечный результат приводят к эмоциональному истощению и выгоранию.

Ситуация в российской анимации особенно показательна для понимания проблем, порождённых массовым переходом на 3D. За последние полтора десятилетия было создано значительное количество трёхмерных проектов, многие из которых стали примерами неудачного использования технологии. Рассмотрим наиболее характерные случаи.

«Особенный» (2006) — первый российский полнометражный 3D-мультфильм. Рейтинг на «Кинопоиске» 1,5 балла красноречиво свидетельствует о результате. Нелепый сюжет, примитивная анимация, невыразительные персонажи — этот проект надолго стал символом того, как не надо делать 3D-анимацию [5].

«Приключения Алёнушки и Ерёмы» (2008) — ещё один пример раннего и крайне неудачного опыта освоения трёхмерных технологий. Персонажи напоминали дешёвых кукол с непропорциональными телами, неживыми глазами и деревянными движениями. Графика была настолько примитивной, что создателей чествовали в профессиональном сообществе просто за факт завершения проекта, а не за его качество. Вышедшее через год продолжение, «Новые приключения Алёнушки и Ерёмы», оказалось ещё слабее.

«Наша Маша и волшебный орех» (2009) — экранизация «Щелкунчика», ставшая примером производственного хаоса. Из-за того, что сценарий переписывался за два месяца до премьеры, озвучка и анимация губ персонажей оказались полностью рассогласованы. Герои открывают рты невпопад, эмоции на лицах отсутствуют, а устаревшая даже для своего времени графика довершает удручающую картину.

«От винта! 3D» (2012) — проект, который критики единодушно назвали плагиатом диснеевских «Тачек» и «Самолётов». Качество графики оказалось крайне низким: текстуры земли были настолько примитивными, что просматривались границы текстурных квадратов. Персонажи-самолёты выглядели бездушными болванками без намёка на характер в движениях.

«Щелкунчик и Крысиный король» (2010) — фильм Андрея Кончаловского, где 3D-анимация использовалась для создания фантастических существ. Режиссёр с гордостью сообщал, что постпродакшен длился год и вёлся на восьми студиях, работавших над «Золотым компасом» и «Хрониками Нарнии». Отдельные сцены стоили до ста тысяч долларов [3]. Однако именно за «убивающее глаза использование 3D-эффектов» фильм был номинирован на антипремию «Золотая малина» в специально введённой категории. Американские критики писали о «фантасмагорической какофонии, вызывающей головную боль» [3]. На «Кинопоиске» у ленты 3 балла.

«Савва. Сердце воина» (2015) — проект Максима Фадеева с бюджетом около миллиарда рублей. При столь значительных вложениях персонажи оказались лишены собственного стиля, представляя собой

эклектичную смесь из западных образцов. Дорогая графика не компенсировала отсутствия души и характера — герои не вызывали зрительской симпатии.

Перезапуск «Ну, погоди!» (2021) — попытка возродить культовый советский мультсериал с использованием низкокачественной 3D-анимации стала для многих зрителей символом кризиса отечественной анимации.

Закрытие студии «Вверх» (2021) — студия, создавшая один из самых красивых российских 2D-мультфильмов «Огонёк-огниво», закрылась из-за кассового провала. Аниматоры остались без работы, что наглядно демонстрирует экономические проблемы не-3D-анимации в современной России [2].

Анализ этих примеров позволяет выделить основные причины неудач: слабый продакшн и хаос в управлении (переписывание сценариев в последний момент), плагиат западных образцов вместо создания собственного стиля, убогие текстуры и дешёвая графика, отсутствие «души» в персонажах.

Массовый переход на 3D-анимацию представляет собой не просто технологическую смену вех, а комплексный процесс, затрагивающий все уровни анимационной индустрии — от экономики производства до психологии восприятия. Проведённый анализ позволяет выделить следующие ключевые проблемы:

1. Экономические: высокие стартовые инвестиции, зависимость от зарубежного ПО, «пузырь» перепроизводства в эпоху стриминга.

2. Кадровые: дефицит квалифицированных специалистов, фрагментация творческого процесса, угроза вытеснения художников искусственным интеллектом.

3. Художественные: обеднение визуального языка, утрата выразительности, унификация эстетики, проблема «зловещей долины».

4. Психологические: пассивное восприятие зрителем, снижение способности к воображению у детей, профессиональное выгорание аниматоров, кризис творческой идентичности.

Особенно остро эти проблемы проявляются в российской анимации, где технологическое отставание и зависимость от западных разработок сочетаются с хроническим недофинансированием и слабостью продюсерских школ. Многочисленные примеры неудачных 3D-проектов последних полутора десятилетий демонстрируют, что простое копирование западных технологий без выработки собственного художественного языка приводит к созданию безликой продукции, не находящей отклика у зрителя.

При этом принципиально важно подчеркнуть: 3D-анимация сама по себе не является «злом». Это мощный инструмент, который в умелых руках способен создавать подлинные шедевры. Проблема заключается в том, что в погоне за технологическим прогрессом индустрия утратила разнообразие. Рисованная анимация вытесняется не потому, что она хуже, а потому, что она менее технологична и требует иной организации производства.

Восстановление баланса между различными анимационными техниками — насущная необходимость. Искусство анимации нуждается в многообразии, в сосуществовании разных подходов и школ.

Только при этом условии оно сможет сохранить свою живую душу и продолжать развиваться как полноценная художественная практика, а не как технологический конвейер по производству однотипной продукции.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. CNews. Российская мультипликация спасена. Создан «первый российский» 3D-редактор. 3DMax и Maya больше не нужны. — 2024. — URL: https://importfree.cnews.ru/news/top/2024-04-08_rossijskaya_multiplikatsiya (дата обращения: 16.03.2026)

2. Kinoafisha.info. «Дороже всего мне обошлась»: сказка Кончаловского попала в позорную номинацию — разнесли за то, чем режиссер гордился. — 2025. — URL: https://www.kinoafisha.info/articles/dorozhe-vsego-mne-oboshlas-skazka-konchalovskogo-popala-v-pozornuyu-nominaciyu--raznesli-za-to-chem-rezhisser-gordilsya_id102514_a15721177/ (дата обращения: 16.03.2026)

3.Силиконовая Тайга. Трехмерная графика утраивает зарплату. — URL: http://www.silicontaiga.ru/home.asp?artId=7841 (дата обращения: 16.03.2026)

4. Нестерова, Е. И. Средства и технологии моделирования, анимации и визуализации в дизайнерских проектах : монография / Е. И. Нестерова ; Министерство культуры Российской Федерации, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения. — Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. — 242 с.

5. Пимкина, А. А. Литература в анимации : учебно-методическое пособие / Анастасия Пимкина ; Российская государственная библиотека для слепых. — Москва, 2025. — 75 с.

6. Кривуля, Н. Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий : в 2 т. / Н. Г. Кривуля. — Москва : Академический проект, 2021. — Т. 1. — 598 с.

References

1. CNews. Rossiyskaya multiplikatciya spasena. Sozdan “perviy rossiyskiy” 3-D redactor. 3DMax i Maya bol’she ne nujni. — 2024. — URL: https://importfree.cnews.ru/news/top/2024-04-08_rossijskaya_multiplikatsiya [Russian animation is saved. The "first Russian" 3D editor has been created. 3DMax and Maya are no longer needed] (accessed: 16.03.2026)
2. — 2025. — URL: https://www.kinoafisha.info/articles/dorozhe-vsego-mne-oboshlas-skazka-konchalovskogo-popala-v-pozornuyu-nominaciyu--raznesli-za-to-chem-rezhisser-gordilsya_id102514_a15721177/ ["It cost me the most": Konchalovsky's fairy tale was nominated for a shameful award, criticized for something the director was proud of] (accessed on March 16, 2026)
3. Silicone Taiga. Trehmernaya grafika utaivaet zarplatu. — URL: http://www.silicontaiga.ru/home.asp?artId=7841 [Three-dimensional graphics triple your salary] (accessed on March 16, 2026)
4. Nesterova, E. I. Sredstva i technologii modelirovaniya, animatcii i vizualizacii v dizaynerskih proectah : monoghafiya [Means and Technologies of Modeling, Animation, and Visualization in Design Projects : Monograph] / E. I. Nesterova ; Ministry of Culture of the Russian Federation, Saint Petersburg State Institute of Cinema and Television. — Saint Petersburg : SPbGIKIT, 2020. — 242 p.
5. Pimkina, A. A. Literatura v animatcii [Literature in Animation: A Study Guide] / Anastasia Pimkina ; Russian State Library for the Blind. — Moscow, 2025. — 75 p.
6. Krivulya, N. G. Animatology: Evolutcia mirovih animatografiy v 2 tomah[Evolution of World Animatographies : in 2 volumes] / N. G. Krivulya. — Moscow : Academic Project, 2021. — Vol. 1. — 598 p.

УДК 004.9:502/504

В.О. Пенькова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИНТЕРАКТИВНАЯ ВЕБ-ДОКУМЕНТАЛИСТИКА ДЛЯ ЭКОЛОГИИ: ИММЕРСИВНОСТЬ, ЭМПАТИЯ И ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ

© В.О. Пенькова, 2026

Аннотация. В статье анализируется формат интерактивного документального веб-проекта как инструмента экологического просвещения. Автор рассматривает методы формирования эмпатии и вовлеченности аудитории через иммерсивный сторителлинг и игровые механики, включая потенциал виртуальной реальности. На основе сравнительного анализа международных кейсов выявляются ключевые принципы визуальной коммуникации и синтеза 2D-графики с WebGL. Обосновывается практическая применимость результатов при разработке проекта для Фонда балтийских нерп.
Ключевые слова: интерактивная документалистика, иммерсивный сторителлинг, экологическое просвещение, эмпатия, игровые механики, виртуальная реальность, WebGL.

V. O. Penkova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

INTERACTIVE WEB DOCUMENTARY FOR ECOLOGY: IMMERSIVENESS, EMPATHY AND GAME PRACTICES

Abstract. The article analyzes the format of an interactive documentary web project as a tool for environmental education. The author examines methods of forming empathy and audience engagement through immersive storytelling and game mechanics, including the potential of virtual reality. Based on a comparative analysis of international cases, key principles of visual communication and synthesis of 2D graphics with WebGL are identified. The practical applicability of the results for the development of a project for the Baltic Seal Fund is substantiated.
Keywords: interactive documentary, immersive storytelling, environmental education, empathy, game mechanics, virtual reality, WebGL.

Введение

Современное экологическое просвещение сталкивается с фундаментальной проблемой: как преодолеть психологическую дистанцию между аудиторией и сложными для восприятия явлениями — исчезновением видов, изменением климата, деградацией экосистем [1]. Традиционные форматы (лекции, статьи, линейные документальные фильмы) оставляют зрителя в пассивной позиции наблюдателя, что недостаточно для формирования активной гражданской позиции. В ответ на этот вызов развивается интерактивная документалистика — направление, интегрирующее цифровые технологии, мультимедийные форматы и принципы иммерсивного сторителлинга. Пользователь здесь не просто потребляет контент, а взаимодействует с ним: выбирает маршруты повествования, исследует данные, влияет на последовательность событий [2]. Такая архитектура позволяет перевести абстрактные экологические угрозы на язык личного опыта и соучастия. Актуальность исследования обусловлена практической востребованностью подобных проектов в России, в частности — планируемой разработкой интерактивного веб-проекта для Фонда балтийских нерп. Цель статьи — выявить универсальные принципы визуальной коммуникации и проектирования пользовательского опыта в экологических i-doc.

1. Теоретические основы исследования

Интерактивная документалистика, как подчеркивает Кейт Нэш, — это не перенос кино в веб-среду, а новая форма, где интерактивность становится фундаментальным принципом организации материала. Исследовательница выделяет несколько ключевых аспектов: контроль пользователя над контентом, возможность вносить собственный вклад и выстраивать отношения с аудиторией [3]. Сандра Гауденци добавляет, что цифровые медиа отличаются от традиционных переходом от линейного повествования к интерактивному: если линейный фильм требует когнитивного участия, то

интерактивный — физического [4]. Интерактивность становится не технической характеристикой, а пользовательским опытом, формирующим знание через действие.

Важным теоретическим основанием выступает концепция трансмедийного сторителлинга Генри Дженкинса, согласно которой элементы нарратива распределяются по нескольким каналам, создавая единый опыт [5]. В экологическом контексте это позволяет представить проблему одновременно на глобальном уровне (научные данные, спутниковые снимки) и на уровне личной истории (судьба конкретного животного) [6]. Дополнительный пласт — концепция локативных медиа Дж. Дидур и Л.Т. Фань, где цифровые технологии накладывают информационные слои на физическое пространство, а перемещение тела становится частью нарратива [7]. Для экологических тем это важно, так как привязывает абстрактную проблему к конкретному ландшафту.

Особого внимания заслуживает понятие иммерсивности. В контексте интерактивной документалистики это не только и не столько технологии виртуальной реальности, сколько проектная стратегия, направленная на создание у пользователя ощущения присутствия внутри нарратива. Как показал Крис Милк в своем выступлении на TED, именно иммерсивные медиа способны генерировать «машину эмпатии» — опыт, в котором пользователь перестает быть сторонним наблюдателем и начинает чувствовать чужую боль как свою. В экологических проектах иммерсивность может достигаться через персонализацию точки зрения (пользователь получает роль животного или исследователя), пространственную навигацию (карта как главный интерфейс) и временную компрессию (миграция или рост леса сжимаются до минут взаимодействия).

2. Эмпатия, игровые механики и анализ зарубежных проектов

Эмпатия в экологических проектах становится критическим элементом: только эмоционально пережив «не-человеческую» историю, пользователь способен перейти к реальным действиям. Иммерсивный сторителлинг активирует механизмы эмпатии через принятие роли, что в психологии считается более эффективным, чем простое наблюдение. Как отмечает Сандра Гауденци, пользователь в интерактивной среде конструирует собственный опыт, что усиливает как когнитивное, так и эмоциональное вовлечение [4].

Ключевую роль здесь играют игровые механики, которые формируют агентность — ощущение себя действующим лицом, способным влиять на ситуацию. В документальных проектах они выполняют три основные функции. Когнитивная функция: сложные экологические взаимосвязи легче усваиваются через интерактивные симуляции (концепция «процедурной риторики» Йена Богоста [8]). Эмоциональная функция: механики «последствий» создают связь — когда выбор пользователя приводит к видимым результатам, переживание становится интенсивнее [3]. Мотивационная функция: система достижений и прогрессии стимулирует к длительному исследованию темы; в отличие от традиционных игр, здесь целью становится понимание [9].

Для эмпирической иллюстрации данных положений был проведен анализ трех международных проектов, отличающихся по тематике, технологиям и способам взаимодействия с пользователем.

Проект «Bear 71» (Канада, 2012), созданный канадской Национальной кинематографической службой, признан одним из самых влиятельных в истории интерактивной документалистики. В его основе лежат реальные данные GPS-трекинга медведицы в национальном парке Банф (Рис. 1). Пользователь взаимодействует с интерактивной картой, на которую наложены точки активации видео с фотоловушек, аудиодневник медведицы и материалы о других обитателях парка [10]. Повествование нелинейно и фрагментировано, пользователь сам определяет порядок исследования. Проект вызывает сильное чувство сопричастности, позволяя почувствовать себя «следопытом». Это пример реализации эмпатии через персонализацию и пространственную навигацию.

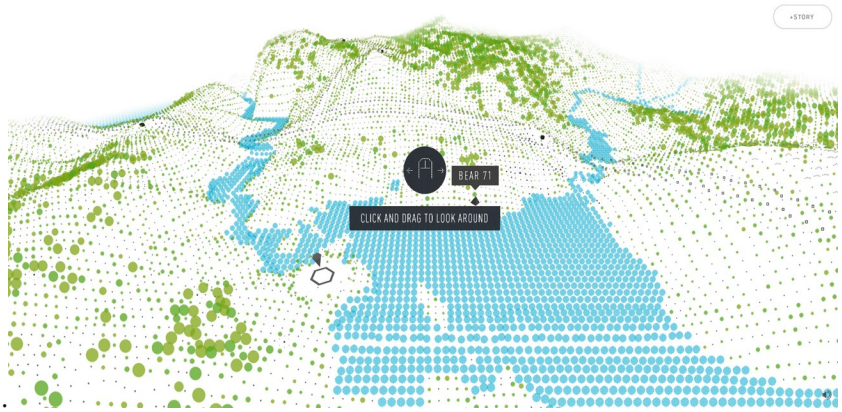


Рис. 1. Визуализация GPS-трекинга в проекте «Bear 71»

Проект «100 Lost Species» (Франция), разработанный студией Immersive Garden, посвящен проблеме вымирания видов. Его ключевая особенность — отказ от статистики и графиков в пользу созерцательного опыта [11]. Реализован на HTML, CSS, JavaScript с использованием библиотеки GSAP. Скроллинг становится основным механизмом взаимодействия, а центральным элементом нарратива — таймер, символически отсчитывающий время необратимой утраты (Рис. 2). Пользователь самостоятельно выбирает порядок изучения видов. Здесь эмпатия достигается не через действие, а через созерцание и символическое время.

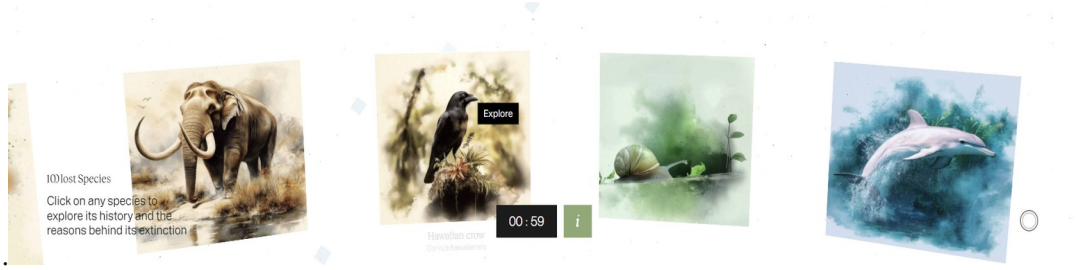


Рис. 2. Интерфейс с таймером в проекте ««100 Lost Species»

Проект «Fishing the Feed» (Великобритания) — кампания фонда Changing Markets Foundation, освещающая проблему использования дикой рыбы для производства корма в рыбоводстве [12]. Реализован на HTML, CSS и jQuery. Основной механизм — скроллинг с анимацией и инфографикой, интерактивная шкала позволяет перемещаться по блокам информации (Рис. 3). В отличие от двух первых проектов, он апеллирует больше к фактам, чем к повествованию, не имеет цельного сюжета и персонажей, что снижает эмоциональное вовлечение, но делает его эффективным инструментом информирования. Данный кейс демонстрирует, что отсутствие игровых механик и персонализации ведет к снижению эмпатии, но не обязательно снижает информационную эффективность.

Рис. 3. Инфографика и иллюстрации, «Fishing the Feed»

3. Принципы визуальной коммуникации и технологические решения

Эффективность экологического интерактивного документального проекта во многом определяется визуальным языком. Как отмечает А.А. Бровкина, средства графического дизайна — цвет, типографика, композиция — непосредственно влияют на восприятие экологической информации, формируя у аудитории определенное эмоциональное отношение [13]. Э.И. Дмитриева добавляет, что экологический дизайн выступает фактором формирования экологической культуры [14]. Однако в интерактивной среде визуальные решения должны быть не просто выразительными, но и функциональными.

Особого внимания заслуживает технология WebGL (Web Graphics Library), позволяющая рендерить интерактивную 3D- и 2D-графику в браузере без использования плагинов. Для экологических i-doc это дает три ключевых преимущества: кроссплатформенность, обработку больших объемов данных в реальном времени и высокую визуальную выразительность. Эмпирические исследования подтверждают, что 3D-формат вызывает больше физиологических и эмоциональных изменений при

восприятии сцен [15], а также демонстрирует повышенную активность мозга при восприятии трехмерных стимулов, особенно в областях, связанных с обработкой эмоций [16]. Оптимальной стратегией становится синтез 2D и 3D [17]: трехмерные сцены (ландшафты, анимированные объекты) создают эффект присутствия и усиливают эмоциональное воздействие, в то время как двухмерные элементы (карты, схемы, инфографика) обеспечивают навигационную ясность и удобство интерфейса.

На основе теоретического анализа и рассмотренных практических кейсов можно сформулировать пять ключевых принципов визуальной коммуникации для экологических интерактивных документальных проектов. Первый принцип — эмпатия через агентность: пользователь должен иметь возможность выбора с видимыми последствиями. Проект «Bear 71» реализует этот принцип через свободу исследования, тогда как «Fishing the Feed» его ослабляет, что снижает вовлеченность аудитории. Второй принцип — визуализация научных фактов: анимированная инфографика и кинетическая типографика позволяют представить большой объем информации в легко считываемой форме. Проект «100 Lost Species» демонстрирует альтернативный подход — отказ от фактов в пользу образа. Третий принцип — адаптивный и минималистичный интерфейс: навигация должна быть интуитивно понятной, макет — адаптированным под разные экраны, озвучивание текста — доступным для людей с ограниченными возможностями [9]. Четвертый принцип — использование 3D и WebGL: трехмерная графика вызывает более яркий эмоциональный отклик и создает эффект погружения. Пятый принцип — нелинейность нарратива: пространство или карта выступают не фоном, а основным нарративным измерением. Проекты «Bear 71» и «100 Lost Species» в полной мере реализуют нелинейность, тогда как «Fishing the Feed» — лишь частично (через интерактивную шкалу).

4. Практическая реализация (на примере Фонда балтийских нерп)

Полученные в ходе исследования результаты имеют непосредственное практическое значение для разработки интерактивного веб-проекта, посвященного сохранению балтийской нерпы. Фонд, занимающийся спасением и реабилитацией этих животных, нуждается в инструменте, который не только информирует, но и формирует устойчивую эмоциональную связь с аудиторией, мотивируя к поддержке и экологически ответственному поведению.

На основе сформулированных пяти принципов предлагаются следующие проектные решения. Интерактивная карта Финского залива и Ладожского озера с нанесенными местами обитания нерп, центров реабилитации и зон антропогенной нагрузки наглядно демонстрирует проблемы браконьерства, незаконной ловли рыбы, опасности сетей, а также климатических изменений и уменьшения площади устойчивого ледового покрова (пятый принцип). Персонажи-нерпы с именами и индивидуальными историями (по аналогии с проектом «Bear 71») позволяют пользователю выбрать животное и следить за его судьбой, что усиливает эмпатию. В качестве героев могут быть использованы реальные нерпы из реабилитационного центра с фотографиями и видеоматериалами (первый принцип). Игровые механики включают задания, где нерпам нужно выбрать безопасный маршрут для миграции, избегая рыболовных сетей, или найти пропитание, не наткнувшись на браконьера, а также викторины и образовательные элементы геймплея. Как показывают исследования, образовательные игры — полезный инструмент экологического просвещения, поскольку они имитируют реальность, увлекательны и обеспечивают интерактивность [18]. Синтез 2D и WebGL предполагает использование 2D-инфографики для объяснения биологических особенностей нерп и угроз, а также интерфейса, и WebGL-сцен для визуализации подводного мира, миграций и 3D-моделей нерп (второй и четвертый принципы). Призыв к действию в конце опыта (поддержать фонд, стать волонтером, сделать пожертвование) закрепляет эмоциональный опыт реальным действием. На официальном сайте Фонда балтийских нерп уже есть кнопка для пожертвований, поэтому ее стоит продублировать в проекте. Как показывают исследования, психологическая близость к проблеме способствует большей вовлеченности в экологическое поведение, прежде всего на индивидуальном уровне [1].

Заключение

Интерактивная веб-документалистика открывает новые горизонты для экологического просвещения, преодолевая ограничения традиционных медиа и переходя от информирования к погружению и соучастию. Теоретическими основаниями такого перехода выступают концепции трансмедийного сторителлинга (Дженкинс), локативных медиа (Дидур, Фань) и интерактивной документалистики (Нэш, Гауденци), а также идея иммерсивности как «машины эмпатии» (Милк). Проведенный анализ международных кейсов («Bear 71», «100 Lost Species», «Fishing the Feed») показывает, что наиболее эффективные проекты строятся на синтезе иммерсивного сторителлинга, игровых механик и продуманной визуальной коммуникации. Сформулированные пять принципов (эмпатия через агентность, визуализация научных фактов, адаптивный интерфейс, использование 3D и WebGL, нелинейность нарратива) могут служить практическим руководством при разработке подобных ресурсов. Практическая значимость выводов подтверждается возможностью их применения при создании проекта для Фонда балтийских нерп. Дальнейшие исследования в этой области могут быть

связаны с разработкой методик количественной и качественной оценки эффективности интерактивных документальных проектов, а также с изучением возможностей использования технологий искусственного интеллекта для персонализации интерактивных документальных нарративов в реальном времени.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доцент, доктор искусствоведения Дворко Н.И.

Scientific supervisor: professor, Doctor of Sciences Dvorko N.I.

Список литературы

1. Wang S. Environmental storytelling and empathy in interactive documentary. PhD thesis. University of Western Australia. 2019. 210 p.
2. Дворко Н.И. Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики // Массмедиа в мультимедийной среде. Основные проблемы и зоны риска: научный сборник / под ред. С.Л. Уразовой. Серия «Пространство медиакоммуникаций». М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 116–126.
3. Nash K. Interactive documentary // The International Encyclopedia of Journalism Studies. 2019. P. 1–7.
4. Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. PhD thesis. University of Westminster. 2013. 245 p.
5. Jenkins H. Transmedia Storytelling // MIT Technology Review. 2003. URL: https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/ (дата обращения: 10.04.2026).
6. Краснов Г.С., Сидорня А.А. Теоретическое обоснование концепций трансмедийного сторителлинга // Международный журнал исследований культуры. 2018. № 2 (31). С. 120–128.
7. Didur J., Fan L.T. Between Landscape and the Screen: Locative Media, Transitive Reading, and Environmental Storytelling // HAL Open Science. 2018. 20 p.
8. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 450 p.
9. Ходент С. Мозг игрока. Как нейронауки и UX влияют на дизайн видеоигр. М.: Бомбора, 2020. 320 с.
10. Bear 71. National Film Board of Canada. 2012. URL: https://bear71.nfb.ca (дата обращения: 10.04.2026).
11. 100 Lost Species. Immersive Garden / 60FPS. URL: https://www.100lostspecies.com (дата обращения: 10.04.2026).
12. Fishing the Feed. Fiasco Design / Changing Markets Foundation. URL: https://www.fishingthefeed.com (дата обращения: 10.04.2026).
13. Бровкина А.А. Использование средств графического дизайна при решении экологических проблем // Молодой ученый. 2021. № 14 (356). С. 312–315.
14. Дмитриева Э.И. Проблемы экологии в синтезе с графическим дизайном // Успехи современной науки и образования. 2017. Т. 4. № 2. С. 112–115.
15. Comparative analysis of affective and physiological responses to emotional movies // Springer. 2018. URL: https://rd.springer.com/article/10.1186/s13673-018-0138-5 (дата обращения: 10.04.2026).
16. Effects of emotional valence and three-dimensionality of visual stimuli on brain activation: an fMRI study. 2019. URL: https://recipp.ipp.pt/entities/publication/b97f55fd-b5e3-4f09-9982-d4e77fb24176 (дата обращения: 10.04.2026).
17. Virtual reality serious games for promoting environmental systems thinking and pro-environmental policy support. 2020.
18. Дворко Н.И. Интерактивная документалистика с использованием технологии WEBGL // Графический дизайн. Традиции и инновации: сборник научных трудов VIII Международной научно-практической конференции / под ред. А.М. Сухаревой, Н.И. Дворко, М.Р. Кузнецовой. Санкт-Петербург: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2023. С. 226–232.

References

1. Wang S. Environmental storytelling and empathy in interactive documentary. PhD thesis. University of Western Australia. 2019. 210 p.
2. Dvorko N.I. Sovremennyi interaktivnyi dokumentalnyi film: mirovoi opyt v oblasti teorii i praktiki [Modern interactive documentary film: world experience in theory and practice]. Massmedia v multimediinoi srede. Osnovnye problemy i zony riska: nauchnyi sbornik. Ed. by S.L. Urazova. Seriya «Prostranstvo mediakommunikatsii». Moscow: Akademiya mediaindustrii, 2014. Pp. 116–126. (in Rus.)
3. Nash K. Interactive documentary. The International Encyclopedia of Journalism Studies. 2019. Pp. 1–7.
4. Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. PhD thesis. University of Westminster. 2013. 245 p.
5. Jenkins H. Transmedia Storytelling. MIT Technology Review. 2003. URL: https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/ (accessed: 10.04.2026).

6. Krasnov G.S., Sidornya A.A. Teoreticheskoe obosnovanie kontseptsii transmediinogo storytellinga [Theoretical substantiation of transmedia storytelling concepts]. Mezhdunarodnyi zhurnal issledovanii kultury. 2018. No. 2 (31). Pp. 120–128. (in Rus.)
7. Didur J., Fan L.T. Between Landscape and the Screen: Locative Media, Transitive Reading, and Environmental Storytelling. HAL Open Science. 2018. 20 p.
8. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 450 p.
9. Khodent S. Mozg igroka. Kak neironauki i UX vliyayut na dizayn videioigr [The Gamer‘s Brain: How Neuroscience and UX Influence Video Game Design]. Moscow: Bombora, 2020. 320 p. (in Rus.)
10. Bear 71. National Film Board of Canada. 2012. URL: https://bear71.nfb.ca (accessed: 10.04.2026).
11. 100 Lost Species. Immersive Garden / 60FPS. URL: https://www.100lostspecies.com (accessed: 10.04.2026).
12. Fishing the Feed. Fiasco Design / Changing Markets Foundation. URL: https://www.fishingthefeed.com (accessed: 10.04.2026).
13. Brovkina A.A. Ispolzovanie sredstv graficheskogo dizaina pri reshenii ekologicheskikh problem [Using graphic design tools to solve environmental problems]. Molodoi uchenyi. 2021. No. 14 (356). Pp. 312–315. (in Rus.)
14. Dmitrieva E.I. Problemy ekologii v sinteze s graficheskim dizainom [Problems of ecology in synthesis with graphic design]. Uspekhi sovremennoi nauki i obrazovaniya. 2017. Vol. 4. No. 2. Pp. 112–115. (in Rus.)
15. Comparative analysis of affective and physiological responses to emotional movies. Springer. 2018. URL: https://rd.springer.com/article/10.1186/s13673-018-0138-5 (accessed: 10.04.2026).
16. Effects of emotional valence and three-dimensionality of visual stimuli on brain activation: an fMRI study. 2019. URL: https://recipp.ipp.pt/entities/publication/b97f55fd-b5e3-4f09-9982-d4e77fb24176 (accessed: 10.04.2026).
17. Virtual reality serious games for promoting environmental systems thinking and pro-environmental policy support. 2020.
18. Dvorko N.I. Interaktivnaya dokumentalistika s ispolzovaniem tekhnologii WEBGL [Interactive documentary using WEBGL technology]. Graficheskii dizain. Traditsii i innovatsii: sbornik nauchnykh rabot X Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Ed. by A.M. Sukhareva, N.I. Dvorko, M.R. Kuznetsova. St. Petersburg: SPbGUPTD, 2023. Pp. 226–232. (in Rus.)

УДК 004.9:821.111

Д.Д. Поволяева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

АДАПТАЦИЯ ЛАВКРАФТИАНСКОГО УЖАСА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ «BLOODBORNE»

© Д.Д. Поволяева, 2026

Аннотация: в данной статье анализируется влияние творчества Говарда Лавкрафта на видеоигру «Bloodborne». Рассматривается интеграция ключевых элементов космического ужаса, изучаются механики игры, позволяющие игроку пережить лавкрафтианский опыт, а также проводится параллель между произведениями Лавкрафта и сюжетом «Bloodborne», подтверждающая универсальность и современность идей Лавкрафта в новых формах и цифровых медиа.
Ключевые слова: Лавкрафт, лавкрафтианский ужас, видеоигра, Bloodborne, FromSoftware, визуальный нарратив, сюжет, игровые механики.

D.D. Povoliaeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

ADAPTATION OF LOVECRAFTIAN HORROR USING THE EXAMPLE OF THE VIDEO GAME «BLOODBORNE»

Abstract: this article analyzes the influence of Howard Lovecraft's work on the video game «Bloodborne». The integration of key elements of space horror is considered, game mechanics are studied that allow the player to relive the Lovecraftian experience, and a parallel is drawn between Lovecraft's works and the plot of «Bloodborne», confirming the universality and modernity of Lovecraft's ideas in new forms and digital media.
Keywords: Lovecraft, Lovecraftian horror, video game, Bloodborne, FromSoftware, visual narrative, plot, game mechanics.

Современная культура активно адаптирует наследие Говарда Лавкрафта, одного из основоположников жанра космического ужаса. Творчество Лавкрафта характеризуется акцентом на непостижимость и чуждость космических сил, а также на психологическое давление, которое оказывают эти силы на человеческое сознание. Видеоигра «Bloodborne», разработанная студией FromSoftware под режиссурой Хидэтаки Миядзаки, предлагает уникальный взгляд на лавкрафтианский ужас, где игрок не пассивно наблюдает за героями рассказов, а принимает непосредственное активное участие в событиях, что требует уникальной реализации ключевых аспектов произведений Лавкрафта, за счет которых и достигалась атмосфера безысходности и давящего чужеродного присутствия.

Основой лавкрафтианского ужаса является столкновение человечества с непостижимыми силами, превышающими пределы человеческого понимания [1]. В данной постгуманистической концепции через присутствие опасных и величественных существ доносится незначительность человечества в огромном космосе. В «Bloodborne» этот элемент реализуется через взаимодействие с Великими — существами, имеющими ужасающее влияние на окружающий мир и сочетающими в своей внешности черты не только различных организмов, но и космических элементов, таинственно переливающихся подобно звездам. В данной иерархии мира человек оказывается на низших ступенях, и, по мнению Лавкрафта, сама реальность устроена так, чтобы люди не взаимодействовали с чужеродными существами, которые могут принести за собой хаос и разрушение [2].

Игроки «Bloodborne» сталкиваются с такими сущностями, как Присутствие Луны и Мозг Менсиса, чьи формы и поведение нарушают обычные физические и биологические законы. Эти монстры порождают чувство тревоги и страха, поскольку их мотивы невозможно понять или контролировать. Подобно произведениям Лавкрафта, таким как «Зов Ктулху», герои испытывают ужас перед непостижимостью древних существ, приводящих в безумие почти любого, кто с ними соприкоснется [3].

Мифология Лавкрафта включает в себя не только древних богов и таинственных существ, находящихся вне рамок человеческого понимания, но и связанные с ними культы [4]. Культы поклонения в произведениях Лавкрафта возникают там, где люди способны лицезреть влияние космических существ и желают соприкоснуться с этой огромной силой. Церковь Исцеления в «Bloodborne» стремится возвыситься

и исцелить все болезни через связь с Великими и их кровью, что приводит лишь к трагическим последствиям, а Рыбацкая Деревня ужасающе мутирует после встречи с Великим Кос.

Также, одним из центральных элементов лавкрафтианского ужаса является использование снов и кошмаров как способа взаимодействия с неизвестным. В произведениях Лавкрафта сны часто служат окном в иные измерения, позволяя героям соприкоснуться с древними богами и существами, находящимися за пределами человеческого понимания. В «Bloodborne» эта концепция находит отражение в самом сюжете игры, который начинается с перемещения игрока в «Кошмар Охотника». Во вселенной «Bloodborne» Кошмары являются созданными Великими мирами, и в игре не дается четкого ответа, являются ли подобные миры реальностью, или лишь лихорадочными снами жертв переливания крови. Как и у Лавкрафта, подобные сны, позволяющие увидеть сокрытое, несут в себе лишь опасность и разрушительность для разума.

Мир Лавкрафта населен огромным количеством существ, каждое из которых уникально и страшно по-своему. Эти существа символизируют непостижимость и чуждость космоса, а их встреча с людьми всегда приводит к безумию или гибели [5].

В «Bloodborne» существует своя система существ и Великих, каждый из которых обладает уникальной историей и характером. Эти Великие, подобно существам Лавкрафта, абсолютно чужды обычным людям. Их встреча с игроками связана с опасностью, сражениями и возможностью потерять контроль над собственным сознанием через механику накопления статусного эффекта «Безумие», снимающего у игрока определенный процент от максимального здоровья.

Каждый из монстров в «Bloodborne» несет собственную историю и символизм, будь то трансформация, страх перед непознаваемым или последствия контакта с запретным знанием.

Одним из наиболее запоминающихся монстров является Амигдала. Это существо сочетает в себе черты органических и неорганических элементов, имея многочисленные конечности и удлиненную голову с множеством глаз (Рис. 1). Форма и движения Амигдалы вызывают чувство чуждости и тревоги, что характерно для лавкрафтианского стиля, а огромное количество глаз в контексте вселенной игры свидетельствует о возвышенности этого существа, об обладании им знаний, недоступных людям [6]. Помимо прочего, повествовательным элементом выступает и само название существа; в биологии амигдала — часть мозга, отвечающая за оценку опасности окружения и за первичные главные эмоциональные реакции. Этот Великий в качестве элемента, нагнетающего хтонический ужас, использует свою способность буквально отовсюду следить за игроками внутри Кошмара.

Рис. 1. Великий Амигдала в видеоигре «Bloodborne»

Другой примечательной фигурой являются Посланники Небес, которые выглядят как гибриды ангелов и инопланетных существ (Рис. 2). Их длинные конечности и отсутствие лиц делают их еще более чуждыми и пугающими. Эти существа символизируют стремление к контакту с высшими силами и его потенциальные негативные последствия, являясь сиротами, изуродованными в результате экспериментов в попытке Церкви Исцеления достичь мощи Великих [7].

Рис. 2. Посланник Небес в видеоигре «Bloodborne»

Также в игре присутствуют противники Огромные Амфибии, которые совмещают черты морских хищников и гуманоидов. Их массивные размеры и острые зубы внушают страх, а их присутствие в Рыбацкой Деревушке подчеркивает тему разрушения и мутации через создание культов и проведение ритуалов. Данные враги «Bloodborne» вдохновлены описаниями Глубоководных из произведения Лавкрафта «Тень над Иннсмутом» (Рис. 3) [8].

Рис. 3. Сравнение Огромной Амфибии из видеоигры «Bloodborne» и Глубоководного из произведения «Тень над Иннсмутом»

Важнейшим элементом лавкрафтианского ужаса является тема безумия, возникающего вследствие столкновения с непостижимым [9]-[11]. В «Bloodborne» эта концепция передана через игровую механику Озарения. Игрок постепенно открывает тайны мира, но это сопровождается усилением чувства тревоги и беспокойства.

Озарение позволяет игроку видеть альтернативные версии мира, являясь одновременно и валютой, и неотъемлемой частью игрового опыта и продвижения по сюжету, увеличивающей опасность окружения через снижение сопротивления «Безумию» и добавление новых противников (Рис. 4). Данная механика является прямым отражением идеи, что попытка игрока найти истину опасна для него же самого.

Рис. 4. Появление Амигдалы после повышения уровня Озарения

Стоит упомянуть, что основные сюжетные темы «Bloodborne» касаются человеческой слабости и тяги к познанию, особенно к запрещенному знанию, что неизменно приводит к катастрофам и нарушениям природного порядка [12]. Игра демонстрирует конфликты между персонажами, стремящимися к разным путям и способам возвеличивания не только себя, но и человеческой расы.

Главные фигуры истории мира игры, такие как Виллем и Лоуренс, представляют собой противоположные подходы к взаимодействию с Великими. Виллем, будучи рациональным мыслителем, предупреждает об опасности изучения Древней крови, желая возвысить собственное сознание без слияния с Великими, в то время как Лоуренс стремится ускорить эволюцию человечества через прямое соединение с Великими. Эти отличающиеся взгляды приводят к различным, но не менее трагичным результатам: Виллем, едва живой, погружается в кататонию, пытаясь сохранить остатки человечности, а Лоуренс становится первым чудовищем Церкви, жертвуя моральным порядком ради прогресса в экспериментах.

Противостояние данных персонажей и подходов отражает внутренние человеческие конфликты, возникающие при попытке примирить научный прогресс с моральными и религиозными границами [13].

Художественное оформление и музыкальное сопровождение «Bloodborne» играют решающую роль в формировании атмосферы ужаса и безысходности, характерной для лавкрафтианских произведений [14].

Город Ярнам вдохновлен викторианской готической архитектурой, придающей ему мрачное и депрессивное настроение. Высокие башни, темные улочки и затхлые здания создают ощущение замкнутости и безнадежности. Это напоминает произведения Лавкрафта, где города часто ассоциируются с упадком и тайнами прошлого. Сами же здания в Ярнаме находятся в состоянии распада, отражая моральное и физическое разложение общества. Повсюду видны признаки болезней и насилия, усиливающие ощущение безысходности.

Сложная структура города, вдохновленная реальным Эдинбургом, полная тупиков и неожиданных поворотов, вызывает у игроков дезориентацию и потерю контроля, в то время как центральные храмы и соборы в Ярнаме символизируют религиозное отчаяние и одержимость запретным знанием [15].

Музыка в «Bloodborne» преимущественно основана на струнных инструментах и низкочастотных шумах. Саундтрек редко отвлекает игрока, оставаясь на заднем плане, но при этом поддерживает общую атмосферу ужаса и ощущение постоянного напряжения и ожидания чего-то ужасного.

В моменты боя или важных сюжетных моментов музыка резко меняется, становясь более интенсивной и агрессивной. Она усиливает эмоциональное воздействие сцены, заставляя игрока испытывать шок и тревогу. В то же время, композиторы уделяют особое внимание созданию ощущения хаоса и дисгармонии через звуковые конфликты между разными инструментами и тональностями. Ошеломляющий контраст достигается и за счет сочетания тревожных и неприятных мелодий с почти ангельским женским пением, позволяющим игроку перевести дух в редкие моменты спокойствия [15].

Анализ, проведенный в данной статье, подтверждает, что «Bloodborne» представляет собой яркий пример удачной адаптации принципов лавкрафтианского ужаса в цифровом формате. Используя классические приемы Лавкрафта, такие как мотив космического ужаса, противопоставление человеческого ума силам, превосходящим его, и неприятие людьми своего положения в большом и опасном мире, разработчики смогли создать насыщенную и многослойную историю, которая увлекает и пугает одновременно.

Благодаря инновационным игровым механикам, «Bloodborne» выводит на первый план те страхи и сомнения, которые касаются пределов возможностей человеческого разума и морали, а творческие достижения данной игры напрямую подтверждают актуальность стремления современной культуры, обогащённой цифровыми технологиями, экспериментировать с форматами и адаптировать паттерны, присущие определенным жанрам, новыми и уникальными способами.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. *Лавкрафт Г.Ф.* Цвет из иных миров / под ред. Е. А. Варганова. М.: Эксмо, 2020. 288 с.
2. *Вудард Б.* Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни / пер. с англ. Д. Хамис. Пермь: Гиле Пресс, 2016. 124 с.
3. *Данилов Д.Д.* Происхождение и основные архетипы образов из мифов Ктулху Говарда Лавкрафта // Наука и современность. 2010. №6-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/proishozhdenie-i-osnovnye-arhetipy-obrazov-iz-mifov-ktulhu-govarda-lavkrafta (дата обращения: 14.03.2026)
4. *Лавкрафт Г.Ф.* Ужас Данвича / пер. с англ. Л. Володарская, Л. Брилова, Е. Любимова. М.: Эксмо, 2021. 544 с.
5. *Лавкрафт Г.Ф.* Мифы Ктулху. Дагон / пер. с англ. Ю. Р. Соколов, М. Тютина. М.: АСТ, 2024. 80 с.

6. The Biology of Bloodborne: Inverting Lovecraft's Racism. URL: https://youtu.be/SZI2lS7_jrM?si=W3EfVgRp3ESBKxSD (date accessed: 14.03.2026)
7. *Морозова Е.* Лавкрафт и Bloodborne: правовые аспекты заимствования образов // Школа дизайна НИУ ВШЭ, Mediiia: медиапортал. 2024. URL: https://mediiia.com/project/058c4588ab1547efa6e7e9d6beaa8fbe (дата обращения: 14.03.2026)
8. *Лавкрафт Г.Ф.* Зов Ктулху / под ред. Е. А. Варганова. М.: Эксмо, 2025. 416 с.
9. *Sağlam B.* Narrating Anxiety through Lovecraftian Horror // Institute for Medical Humanities at Durham University, The Polyphony: web platform. 2024. URL: https://thepolyphony.org/2024/05/24/anxiety-lovecraft/ (date accessed: 14.03.2026)
10. *Lovecraft H.P.* Supernatural Horror in Literature // H. P. Lovecraft Archive. 2009. URL: https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx (date accessed: 14.03.2026)
11. *Lovecraft H.P.* An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft / edited by David E. Schultz, S. T. Joshi. New Jersey: Fairleigh Dickinson Univ Press., 1991. 347 pp.
12. След Лавкрафта в творениях Хидетаки Миядзаки. Dark Souls, Bloodborne, Elden Ring lore. URL: https://youtu.be/WOlUPEN-1No?is=siE6HsT-GIWunYas (дата обращения: 14.03.2026)
13. *Харман Г.* Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // Философско-литературный журнал «Логос». 2019. №5 (132). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/uzhas-fenomenologii-lavkraft-i-gusserl (дата обращения: 14.03.2026)
14. Bloodborne, Лавкрафт и Кафка — точки соприкосновения. URL: https://dtf.ru/games/204186-bloodborne-lavkraft-i-kafka-tochki-soprikosnoveniya (дата обращения: 14.03.2026)
15. Bloodborne. Антология. Отголоски крови / под ред. С. Паркин, пер. с англ. В. Ю. Лымарева. М.: Эксмо, 2024. 232 с.

References

1. *Lavkraft G.F.* Cvet iz inyh mirov [The Colour Out of Space] / edited by E. A. Varganova. Moscow. Jeksmo, 2020. 288 pp. (in Rus).
2. *Vudard B.* Dinamika slizi. Zarozhdenie, mutacija i polzuchest' zhizni [Slime Dynamics. Generation, Mutation, and the Creep of Life] / translated from English by D. Hamis. Perm'. Gile Press, 2016. 124 pp. (in Rus).
3. *Danilov D.D.* Proishozhdenie i osnovnye arhetipy obrazov iz mifov Ktulhu Govarda Lavkrafta [The origin and main archetypes of images from Howard Lovecraft's Cthulhu myths] // Nauka i sovremennost' [Science and Modernity]. 2010. No 6-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/proishozhdenie-i-osnovnye-arhetipy-obrazov-iz-mifov-ktulhu-govarda-lavkrafta (date accessed: 14.03.2026). (in Rus).
4. *Lavkraft G.F.* Uzhas Danvicha [The Dunwich horror] / translated from English by L. Volodarskaja, L. Brilova, E. Ljubimova. Moscow. Jeksmo, 2021. 544 pp. (in Rus).
5. *Lavkraft G.F.* Mify Ktulhu. Dagon [The Cthulhu Myths. Dagon] / translated from English by Ju. R. Sokolov, M. Tjutina. Moscow. AST, 2024. 80 pp. (in Rus).
6. The Biology of Bloodborne: Inverting Lovecraft's Racism. URL: https://youtu.be/SZI2lS7_jrM?si=W3EfVgRp3ESBKxSD (date accessed: 14.03.2026)
7. *Morozova E.* Lavkraft i Bloodborne: pravovye aspekty zaimstvovanija obrazov [Lovecraft and Bloodborne: Legal aspects of Image Borrowing] // Shkola dizajna NIU VShJe, Mediiia: mediaportal [HSE School of Design, Mediia: media portal]. 2024. URL: https://mediiia.com/project/058c4588ab1547efa6e7e9d6beaa8fbe (date accessed: 14.03.2026). (in Rus).
8. *Lavkraft G.F.* Zov Ktulhu [The Call of Cthulhu] / edited by E. A. Varganova. Moscow. Jeksmo, 2025. 416 pp. (in Rus).
9. *Sağlam B.* Narrating Anxiety through Lovecraftian Horror // Institute for Medical Humanities at Durham University, The Polyphony: web platform. 2024. URL: https://thepolyphony.org/2024/05/24/anxiety-lovecraft/ (date accessed: 14.03.2026)
10. *Lovecraft H.P.* Supernatural Horror in Literature // H. P. Lovecraft Archive. 2009. URL: https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx (date accessed: 14.03.2026)
11. *Lovecraft H.P.* An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft / edited by David E. Schultz, S. T. Joshi. New Jersey: Fairleigh Dickinson Univ Press., 1991. 347 pp.
12. Sled Lavkrafta v tvorenijah Hidetaki Mijadzaki. Dark Souls, Bloodborne, Elden Ring lore [Lovecraft's Footprint in the works of Hidetaka Miyazaki. Dark Souls, Bloodborne, Elden Ring lore]. URL: https://youtu.be/WOlUPEN-1No?is=siE6HsT-GIWunYas (date accessed: 14.03.2026). (in Rus).
13. *Harman G.* Uzhas fenomenologii: Lavkraft i Gusserl' [The Horror of phenomenology: Lovecraft and Husserl] // Filosofsko-literaturnyj zhurnal «Logos» [Philosophical and literary journal "Logos"]. 2019. No 5 (132). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/uzhas-fenomenologii-lavkraft-i-gusserl (date accessed: 14.03.2026). (in Rus).
14. Bloodborne, Lavkraft i Kafka — tochki soprikosnovenija [Bloodborne, Lovecraft and Kafka — points of contact]. URL: https://dtf.ru/games/204186-bloodborne-lavkraft-i-kafka-tochki-soprikosnoveniya (date accessed:

14.03.2026). (in Rus).
15. Bloodborne. Antologija. Otgoloski krovi [Bloodborne. An anthology. Echoes of blood] / edited by S. Parkin, translated from English by V. Ju. Lymareva. Moscow. Jeksmo, 2024. 232 pp. (in Rus).

УДК 67.017(679.7)

В.А. Раскатова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

РОЛЬ ЛИЧНОЙ ТРАГЕДИИ В ФОРМИРОВАНИИ ОБРАЗА АНТАГОНИСТА В АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ СТУДИИ DREAMWORKS

© В.А. Раскатова, 2026

Аннотация: в данной статье анализируется подход студии DreamWorks к созданию антагонистов, чье злодейство коренится в личной трагедии, что придает персонажам драматургическую глубину и вызывает у зрителя амбивалентную реакцию — осуждение поступков при понимании их причин.
Ключевые слова: анимация, DreamWorks, антагонист, злодей, личная трагедия, эмпатия, психологическая травма.

V.A. Raskatova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

THE ROLE OF PERSONAL TRAGEDY IN THE FORMATION OF THE ANTAGONIST'S IMAGE IN DREAMWORKS ANIMATED FILMS

Abstract: this article analyzes the DreamWorks studio's approach to creating antagonists whose villainy is rooted in personal tragedy, which adds dramatic depth to the characters and evokes an ambivalent reaction from the audience, where they condemn the actions while understanding their reasons.
Keywords: animation, DreamWorks, antagonist, villain, personal tragedy, empathy, psychological trauma.

В мире анимационного кино долгое время господствовала классическая бинарная модель: абсолютное добро противостояло столь же абсолютному злу. Злодеи Disney прошлого века — будь то злая мачеха или коварный морской ведьмак — редко вызывали сочувствие; они были функцией, необходимым препятствием на пути героя к счастью. Однако студия DreamWorks, ворвавшаяся в индустрию в конце 1990-х, совершила настоящую революцию, предложив зрителю не просто «плохих парней», а сложных, многомерных персонажей, чьи поступки зачастую продиктованы не врожденной тягой к хаосу, а глубокой психологической травмой.

Сегодня, в эпоху расцвета стриминговых сервисов и «золотого века телевидения», зритель как никогда прежде ценит неоднозначность. Мы устали от картонных героев и шаблонных злодеев; нам интересны те, в ком борются свет и тьма, те, чей выбор заставляет нас спорить и размышлять. Именно поэтому обращение к опыту DreamWorks становится не просто академическим упражнением, а ключом к пониманию современных зрительских запросов. Анимация студии десятилетиями формировала нашу способность к эмпатии, показывая, что даже в антагонисте можно разглядеть отражение собственных страхов и боли. «Искусство играет важнейшую роль в работе с травматическим опытом, позволяя зрителю не только идентифицировать себя с персонажем, но и прожить сложные эмоциональные состояния в безопасной художественной среде» [1, с. 12].

Цель данной статьи — проанализировать подход студии DreamWorks к созданию антагонистов, чье злодейство уходит корнями в личную трагедию. Этот прием позволяет студии выйти за рамки традиционного повествования, придавая своим злодеям драматургическую глубину и вызывая у зрителя сложную амбивалентную реакцию: отторжение их методов и одновременно понимание истоков их боли. Особый интерес представляет именно «грань характера» — то хрупкое равновесие между жертвой и палачом, сочувствием и осуждением, на котором балансируют эти персонажи. Они не становятся героями, но перестают быть просто монстрами; они обретают объем, оставаясь при этом носителями зла. В отличие от многих конкурентов, DreamWorks показывает, что монстрами не рождаются — ими становятся, когда мир оказывается жесток к мечтам, чувствам или самой жизни человека. Исследователи Ю.Г. Симонова и О.Ю. Редько, анализируя восприятие злодеев в анимации, приходят к выводу, что «зрители симпатизируют образам злодеев, но в то же время отмечают отсутствие широкого разнообразия, как во внешних, так и во внутренних аспектах личности негативного персонажа»; именно DreamWorks восполняет этот дефицит, создавая «неоднозначного персонажа в качестве злодея» [2, с. 124].

1. Травма как катализатор злодейства и искажение мировоззрения

Личная трагедия — это удар, который деформирует психику. В психологии это называется «психологической травмой» — событием, которое нарушает нормальное восприятие реальности и запускает механизмы защиты [3]. Для антагонистов DreamWorks такой защитой часто становится агрессия, направленная вовне. Боль превращается в злобу, а стремление к гармонии — в желание тотального контроля. Важно отметить, что студия никогда не оправдывает злодеяния своих персонажей, но она виртуозно объясняет их мотивы, показывая, что зло — это часто гипертрофированная реакция на пережитую беспомощность. Современный кинематограф использует прием психологизации литературного прототипа: авторы сценария становятся психоаналитиками своим персонажам, обосновывая черты их характера эпизодами детства, историями из прошлого, личными травмами [4, с. 2].

Одним из самых ярких примеров является Тай Лунг из «Кунг-фу Панды» (2008). Снежный барс с первых минут фильма предстает как грозная сила, сбегающая из неприступной тюрьмы, чтобы завладеть Свитком Дракона. Однако по мере развития сюжета выясняется, что его ярость — это оборотная сторона глубочайшей душевной раны. С детства Тай Лунг был воспитанником мастера Шифу, который видел в нем не просто ученика, а сына. Тай Лунг впитывал учение кунг-фу как губка, и его главной мотивацией было не мировое господство, а желание оправдать ожидания отца и получить признание. Мечта стать Воином Дракона была для него не жаждой власти, а кульминацией любви и доверия. Трагедия Тай Луна кроется в моменте отвержения. Когда магистр Огвей отказал ему в титуле, мир для зверя рухнул. Он воспринял это не как справедливое решение мудреца, а как предательство со стороны отца (Шифу не смог или не захотел оспорить вердикт) и насмешку судьбы. Вспышка гнева, в ходе которой он разрушил деревню, — это не просто приступ ярости, это истерика ребенка, у которого отняли самую заветную мечту. Его путь вора и убийцы начался именно с этого момента боли, когда любовь к семье и вера в справедливость были растоптаны. Как отмечает М. Пэрри в своем контент-анализе детских фильмов, «антагонисты DreamWorks часто наделяются предысторией, где решающую роль играет эмоциональное отвержение значимым другим, что формирует их последующие деструктивные паттерны» [5, с. 47].

Схожий механизм, но с другими культурными акцентами, мы видим в образе Лорда Шэня из «Кунг-фу Панды 2» (2011). Белый павлин — персонаж шекспировского масштаба. Его трагедия коренится в семейных узах и жестоком пророчестве. Узнав, что его погубит «воин черно-белого цвета», Шэнь не просто испугался — он действовал решительно, попытавшись уничтожить всех панд. Это был акт, продиктованный страхом, но именно он привел к главной трагедии его жизни: изгнанию собственными родителями. Для Шэня изгнание стало точкой невозврата. Любимый сын, наследник, превратился в отверженного из-за попытки предотвратить судьбу. Эта травма (отторжение родителями) породила в нем чудовищную смесь обиды и желания доказать свою значимость. Если родители отвергли его за слабость (страх перед пророчеством), значит, нужно стать настолько сильным, чтобы никто и никогда не посмел его отвергнуть. Его изобретение пушек — это не просто оружие, это символ контроля над судьбой. Пытаясь уничтожить пророчество, Шэнь уничтожил свою душу, превратив боль в безжалостность.

Третий пример — Драго Блудвист из «Как приручить дракона 2» (2014). В отличие от предыдущих персонажей, травма Драго не связана с отвержением мечты или семьи. Она связана с насилием и утратой доверия к миру. Будучи юным вождем, он попытался подружиться с драконами, следуя той же логике, что и главный герой Иккинг. Но дракон, которого он приручил, Королевский Громмель, предал его, убив всю его семью и лишив Драго руки. Это событие исказило его мировоззрение радикально и навсегда. Он сделал единственно возможный для травмированного сознания вывод: с драконами нельзя дружить, их можно только подчинять. Чудовищная боль потери стала катализатором создания философии тотального доминирования. Он не просто мстит драконам — он строит мир, в котором никто и никогда не сможет причинить ему боль, потому что он будет контролировать всех. Драго не верит в возможность мира и симбиоза, предложенного Иккингом, потому что его опыт говорит об обратном. Его злодейство — это застывшая, не пережитая до конца боль юноши, потерявшего семью.

2. Стремление к контролю и власти как компенсация за потерю или бессилие

Одним из ключевых психологических последствий травмы является чувство утраты контроля над собственной жизнью. Человек, переживший катастрофу, чувствует себя абсолютно беспомощным. Компенсаторным механизмом в таком случае часто становится гиперконтроль — стремление управлять не только собой, но и всем окружающим миром. Власть становится наркотиком, который заглушает боль прошлого бессилия. И таким образом в восприятии зрителей антагонисты, демонстрирующие «несдерживаемую деятельностную силу» (unmitigated agency), часто кажутся привлекательными именно потому, что их стремление к контролю воспринимается как компенсация глубинной уязвимости [6, с. 3].

Ярчайший пример такого сценария — Рампельштильцхен из мультфильма «Шрек навсегда» (2010). Этот маленький человечек с огромными амбициями — классический пример «злодея по невниманию». В альтернативной реальности, которую создает Рампель, мы видим истоки его обиды: когда-то давно Шрек, желавший избавиться от хлопот отцовства, заключил с ним сделку. Но в решающий момент Фиона спасла мужа, поцеловав его, и сделка не состоялась. Для Рампеля это стало моментом

глубочайшего унижения. Его лишили не просто контракта, его лишили значимости. Он остался ни с чем, в то время как Шрек обрел счастье. Травма Рампеля — это травма забвения и незначительности. Его мать считала его неудачником, и единственный шанс доказать обратное был сорван. Поэтому в переписанной реальности он жаждет абсолютной власти. Он становится «королем» не ради богатства, а ради того, чтобы все наконец-то признали его силу. Его тирания — это гигантская гиперкомпенсация за годы, когда его никто не замечал или считали ничтожеством. Он контролирует время, судьбы, измеряет жизнь сделками, потому что собственная жизнь когда-то ускользнула из-под его контроля.

Другой пример компенсации через власть и обладание — «Большой» Джек Хорнер из «Кота в сапогах: Последнее желание» (2022). Джек Хорнер — трагикомическая фигура, чья одержимость коллекционированием и властью проистекает из детского опыта невидимости. Его желание Звезды — это отчаянная попытка стать заметным любой ценой [7]. На первый взгляд, это карикатурный злодей — толстый, пафосный, собирающий «редкости» (в том числе и фею-крестную в лампе). Однако его образ обретает мрачную глубину, когда мы узнаем о его прошлом. В детстве он был пухлым мальчиком, которого не замечали, над которым смеялись, и чьим единственным утешением была выпечка. Он собирал награды за выпечку, но они не могли заполнить пустоту от нелюбви сверстников и отсутствия настоящего признания. Желание обладать Звездой желаний для Джека — это шанс переписать саму реальность и избавиться от травмы «недооцененности». Ему плевать на этику и мораль, он готов убить Кота в сапогах не из ненависти, а из прагматичного желания заполучить карту. Его «армия» — это тоже коллекция, символ статуса. Вся его жизнь — это бесконечная гонка за признанием, которое должно компенсировать ему годы унижений. Страх смерти, который терзает Кота, Джеку неведом, потому что его настоящая смерть уже случилась — в детстве, когда он понял, что никому не нужен таким, какой он есть.

3.Жажда признания и месть за отвержение/недооцененность

Если одни антагонисты жаждут контроля, то другие жаждут более тонкой материи — любви и признания. И если общество или конкретные люди отказывают им в этом, механизм запускается тот же: боль превращается в агрессию, направленную на обидчиков. Харизматичные злодеи часто движимы глубокими личными мотивами, связанными с травмой отвержения, что делает их поступки, при всей их аморальности, психологически объяснимыми для зрителя» [8]. Самым показательным примером такого «коронованного неудачника» является Принц Чаминг из франшизы «Шрек». DreamWorks последовательно деконструирует архетип принца-героя, превращая его в жертву собственной нарративной функции, что позволяет зрителю переосмыслить природу героизма и злодейства [9, с. 34].

Чаминг появляется во второй части как типичный «принц на белом коне», призванный спасти принцессу. Проблема в том, что принцесса (Фиона) уже счастлива с огром. С этого момента начинается череда его унижений. В «Шреке 2» его отвергают как «неправильного» принца. В «Шреке Третьем» его трагедия достигает апогея: после смерти отца он должен стать королем, но совершенно к этому не готов, а затем его отправляют на поиски Артура, что само по себе удар по самолюбию. Кульминацией становится сцена в баре «Токсичный бочонок», где Чаминг, окруженный злодеями-неудачниками, произносит проникновенную речь. В ней он раскрывает свою душу: «Нас считают чудовищами! Мной помыкает собственная мать!» Трагедия Чампинга — это трагедия функции, а не личности. Весь мир воспринимает его не как человека, а как «красивого принца», роль которого — поцеловать девицу и исчезнуть. Когда система дает сбой (девица его отвергает), он оказывается в экзистенциальном вакууме. Его злодейство в финале третьей части — это бунт против системы, которая его недооценила и отвергла. Он объединяет злодеев, потому что видит в них родственные души — таких же «списанных со счетов» персонажей. Его мотивация — не столько захватить мир, сколько заставить этот мир, наконец, обратить на него внимание, признать его значимость. Месть за отвержение становится единственным способом самоутверждения.

4.Трагедия из-за изоляции, утраты веры или искаженного самоопределения

Существует категория антагонистов, чья трагедия коренится не в одном событии, а в длительном процессе изоляции и неправильной интерпретации их сущности. Они становятся злыми, потому что мир навесил на них ярлык «зла», и они, устав от одиночества, решают соответствовать, либо пытаются отчаянно докричаться до человечества, искажаясь в процессе.

Идеальным примером здесь служит Бугимен (Страшила) из мультфильма «Хранители снов» (2012). Визуально это один из самых пугающих персонажей DreamWorks, но его сюжетная арка — одна из самых печальных. Бугимен — это не воплощение зла по определению. Он — Хранитель кошмаров, чья роль изначально была иной. Но суть его трагедии раскрывается ближе к финалу: веками дети боялись его и не верили в него. В то время как в Санта-Клауса, Пасхального кролика и Зубную фею верят, даря им силу, Бугимен остается в тени, изгоем. Его существование — это вечное одиночество и неприятие. Это привело к искажению его самоопределения. Раз его природа — внушать страх, и за это его ненавидят, значит, нужно заставить их не просто бояться, а страдать. Его план покрыть мир сном и кошмарами — это крик о помощи, доведенный до абсолюта. Если дети не могут верить в него как в защитника (пусть и мрачного), пусть они верят в него как в абсолютное зло. Главное, чтобы они вообще в него верили. Его мотивация — месть за века забвения и искаженная попытка вернуть смысл своему существованию. Как говорит сам Бугимен, его

цель — не уничтожить мир, а сделать так, чтобы дети перестали верить в тех, кто их охраняет, и, в конечном счете, признали его власть. Это трагедия существа, чья сущность была определена неправильно, и которое решило принять эту ложь как истину.

Подход студии DreamWorks к созданию антагонистов является важной вехой в развитии анимационного искусства. Отказавшись от плоскостных злодеев, студия подарила зрителям галерею образов, которые остаются в памяти надолго именно благодаря своей человечности (пусть и воплощенной в звериных или сказочных обличиях). Тай Лунг, Лорд Шэнь, Драго, Рампельштильцхен, Джек Хорнер, Принц Чаминг и Бугимен — каждый из них несет на себе шрам прошлого. Как отмечается в исследовании трансформации образов злодеев в массовой культуре, современные нарративы все чаще представляют злодея не как абсолютное зло, а как «“сломанного” героя, поведение которого — защитный механизм или орудие мести, способ самоутверждения» [10]. Эта типология точно описывает персонажей DreamWorks, которые балансируют между трагическим и комическим, оставаясь при этом носителями глубокой личной драмы. Личная трагедия в их историях выступает не просто предысторией, а активным двигателем сюжета. Она объясняет их мотивацию: жажду признания, стремление к контролю, попытку заглушить боль или отомстить обидчикам. Это делает их не просто препятствиями, а отражениями главных героев, их темной стороной, которая могла бы стать реальностью, сделай те другой выбор в похожих обстоятельствах.

Студия мастерски балансирует на грани, позволяя зрителю испытывать сложные чувства: страх и отвращение к поступкам антагониста смешиваются с горечью и сочувствием к его прошлому. Именно этот эмоциональный конфликт, это напряжение между осуждением и пониманием поднимает мультфильмы DreamWorks над уровнем простого развлечения, превращая их в повод для размышлений о природе добра и зла, о том, как боль формирует личность, и о том, что путь к свету иногда начинается с принятия собственных теней.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Дубкова Е.В. Индивидуальный и коллективный опыт травмы в литературе, кино и комиксах / выпускная квалификационная работа бакалавра / Е.В. Дубкова ; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Москва: 2022. 87 с.
2. Симонова Ю.Г. Диснеевские злодеи в кинопроизведениях XXI века / Ю.Г. Симонова, О.Ю. Редько // Социология искусственного интеллекта. 2022. Т. 3, № 4. С. 117-128.
3. Фрейд З. Введение в психоанализ / З. Фрейд ; пер. с нем. В. Зоргенфрея, Г. Барышниковой. М. Группа компаний «РИПОЛ классик» / «Панглосс». 2019. 448 с.
4. Конева А.В. Детские травмы популярных персонажей как прием современного кинематографа - доклад на 46-й Международной филологической конференции / А.В. Конева. Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет, 2017. 4 с.
5. Parry M. Villains, Morality, and Redemption: A Content Analysis of Children‘s Movies / M. Parry. - Kingston : University of Rhode Island, 2019. 112 p.
6. Kjeldgaard-Christiansen J. Do dark personalities prefer dark characters? A personality psychological approach to positive engagement with fictional villainy / J. Kjeldgaard-Christiansen, A. Fiskaali, H. Høgh-Olesen, J.A. Johnson, M. Smith, M. Clasen // Poetics. 2021. Vol. 85.
7. Carrero A. The Dark Reflections of Villainy: Puss in Boots: The Last Wish (2022) / A. Carrero // Fantasy/Animation. 2023. 15 March. – URL: https://www.fantasy-animation.org/blog/2023/3/15/the-dark-reflections-of-villainy-puss-in-boots-the-last-wish-2022 (дата обращения: 13.03.2026).
8. Осипов Д.В. Коммуникативное поведение культового злодея и его влияние на деструктивное поведение молодежи. Портрет Джокера / Д.В. Осипов // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2023. Т. 6, № 1. С. 118-145.
9. Colman K. Vikings and Ogres, Dragons and Donkeys: An Analysis of Protagonists and Antagonists in DreamWorks Films : Senior Independent Study Thesis / K. Colman. – Wooster : College of Wooster. 2015.89 p.
10. Трансформация образа злодея в современной массовой культуре: от стереотипа к «апологии» / под ред. А.В. Ивановой. – М. : Искусство и культура, 2024. 156 с.

References

1. Dubkova E.V. Individual’nyy i kollektivnyy opyt travmy v literature, kino i komiksakh [Individual and Collective Trauma Experience in Literature, Film and Comics] : vypusknaya kvalifikatsionnaya rabota bakalavra. Moscow : National Research University Higher School of Economics, 2022. 87 p. (in Rus.).
2. Simonova Yu.G., Red’ko O.Yu. Disneevskie zlodei v kinoproizvedeniyakh XXI veka [Disney Villains in 21st Century Films] // Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta [Sociology of Artificial Intelligence]. 2022. Vol. 3, no. 4. P. 117–128. (in Rus.).

3. Freyd Z. Vvedenie v psikhoanaliz [Introduction to Psychoanalysis] / transl. from German by V. Zorgenfrey, G. Baryshnikova. Moscow : RIPOL klassik / Pangloss, 2019. 448 p. (in Rus.).
4. Koneva A.V. Detskie travmy populyarnykh personazhei kak priem sovremennogo kinematografa [Childhood Traumas of Popular Characters as a Device in Contemporary Cinema] : doklad na 46-y Mezhdunarodnoy filologicheskoy konferentsii. St. Petersburg : Saint Petersburg State University, 2017. 4 p. (in Rus.).
5. Parry M. Villains, Morality, and Redemption: A Content Analysis of Children‘s Movies [Villains, Morality, and Redemption: A Content Analysis of Children‘s Movies] : Master‘s thesis. Kingston : University of Rhode Island, 2019. 112 p.
6. Kjeldgaard-Christiansen J., Fiskaali A., Høgh-Olesen H., Johnson J.A., Smith M., Clasen M. Do Dark Personalities Prefer Dark Characters? A Personality Psychological Approach to Positive Engagement with Fictional Villainy // Poetics. 2021. Vol. 85. Art. 101487. DOI: 10.1016/j.poetic.2020.101487.
7. Carrero A. The Dark Reflections of Villainy: Puss in Boots: The Last Wish (2022) [The Dark Reflections of Villainy: Puss in Boots: The Last Wish (2022)] // Fantasy/Animation. 2023. 15 March. URL: https://www.fantasy-animation.org/blog/2023/3/15/the-dark-reflections-of-villainy-puss-in-boots-the-last-wish-2022 (date accessed: 13.03.2026).
8. Osipov D.V. Kommunikativnoe povedenie kul’tovogo zlodeya i ego vliyanie na destruktivnoe povedenie molodezhi. Portret Dzhokera [Communicative Behavior of a Cult Villain and Its Influence on Destructive Behavior of Youth: The Joker‘s Portrait] // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2023. Vol. 6, no. 1. P. 118–145. DOI: 10.46539/gmd.v6i1.418. (in Rus.).
9. Colman K. Vikings and Ogres, Dragons and Donkeys: An Analysis of Protagonists and Antagonists in DreamWorks Films [Vikings and Ogres, Dragons and Donkeys: An Analysis of Protagonists and Antagonists in DreamWorks Films] : Senior Independent Study Thesis. Wooster : College of Wooster, 2015. 89 p.
10. Transformatsiya obraza zlodeya v sovremennoy massovoy kul’ture: ot stereotipa k «apologii» [Transformation of the Villain Image in Contemporary Mass Culture: From Stereotype to “Apology”] / ed. by A.V. Ivanova. Moscow : Iskusstvo i kul’tura, 2024. 156 p. (in Rus.)

УДК 7.067

А.А. Салихов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

АВТОБИОГРАФИЧЕСКИЙ КОМИКС КАК ИНСТРУМЕНТ ДЕСТИГМАТИЗАЦИИ МЕНТАЛЬНЫХ РАССТРОЙСТВ НА ПРИМЕРЕ КОМИКСА А. ШЕВЧЕНКО «СТАЦИОНАР»

© А.А. Салихов, 2026

Аннотация: в данной статье рассматривается феномен репрезентации опыта ментального расстройства в жанре автобиографического комикса. На примере графического романа Александры Шевченко «Стационар» (2022) анализируются визуальные и нарративные стратегии, позволяющие передать субъективный опыт пребывания в психиатрическом стационаре. Особое внимание уделяется психолого-педагогическому потенциалу издания: его роли в дестигматизации психиатрии, формировании эмпатии у читателя и терапевтическом эффекте для людей, столкнувшихся с аналогичным опытом. В работе используется метод нарративного анализа и искусствоведческого описания в контексте концепции «креолизованного текста».
Ключевые слова: репрезентация, ментальное здоровье, автобиографический комикс, «Стационар», Александра Шевченко, психолого-педагогический потенциал, дестигматизация.

A.A. Salikhov

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

AUTOBIOGRAPHICAL COMIC AS A TOOL FOR DESTIGMATING MENTAL DISORDERS USING THE EXAMPLE OF A. SHEVCHENKO'S COMIC "STATITOR"

Abstract: This article examines the representation of mental illness in the autobiographical comics genre. Using Alexandra Shevchenko's graphic novel "Inpatient" (2022) as an example, it analyzes the visual and narrative strategies used to convey the subjective experience of being in a psychiatric hospital. Particular attention is paid to the publication's psychological and pedagogical potential: its role in destigmatizing psychiatry, fostering empathy in readers, and its therapeutic effect on people who have faced similar experiences. The paper utilizes narrative analysis and art historical description within the context of the concept of "creolized text."
Keywords: representation, mental health, autobiographical comics, "Inpatient," Alexandra Shevchenko, psychological and pedagogical potential, destigmatization.

В современном гуманитарном дискурсе проблема репрезентации ментальных расстройств занимает важное место, поскольку общество постепенно отказывается от стигматизации «психически больных» и стремится к более глубокому пониманию их внутреннего мира. Одним из эффективных каналов такой репрезентации становится комикс – синтетический медиум, соединяющий визуальный и вербальный коды. Как отмечает Л.З. Семенова в своем аналитическом обзоре, креолизованные тексты (комиксы и карикатуры) обладают значительным психолого-педагогическим потенциалом, позволяя обсуждать сложные социальные и психологические темы – от расизма до интернет-зависимости – с детьми и подростками, а также использовать их в диагностической и консультативной практике [1].

Особую ценность представляют автобиографические комиксы, авторы которых делятся личным опытом столкновения с ментальными заболеваниями. Они становятся не просто художественными произведениями, но и документальными свидетельствами, выполняющими терапевтическую, просветительскую и дестигматизирующую функции. Ярким примером такого издания в современной российской культуре является графический роман Александры Шевченко «Стационар», выпущенный издательством «Бумкнига» в 2022 году. Книга основана на реальном опыте художницы, проходившей лечение в психиатрическом стационаре после попытки суицида.

Объектом данного исследования выступает графический роман А. Шевченко «Стационар». Предмет исследования – визуально-нарративные средства репрезентации опыта ментального заболевания и их психолого-педагогический потенциал.

Цель работы – проанализировать, каким образом автобиографический комикс может служить инструментом дестигматизации психиатрии, источником психологической поддержки для людей с ментальными расстройствами и материалом для психолого-педагогической практики.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

1. Рассмотреть комикс как легитимную площадку для автобиографического высказывания о травме.
2. Проанализировать специфику изображения психиатрической институции («взгляд изнутри») в работе Шевченко.
3. Выявить роль визуальных приемов (цвет, линия, композиция, фактура) в передаче измененных состояний сознания.
4. Оценить потенциал комикса для решения психолого-педагогических задач, описанных в научной литературе.
5. Вступить в полемику с критикой «эстетизации» болезни и обосновать правомерность художественного подхода.

Методологическую основу исследования составляют теория креолизованного текста, нарративный анализ, элементы искусствоведческого описания и принципы арт-терапевтической практики.

Автобиографический поворот в искусстве комикса, начавшийся во второй половине XX века (Р. Крамб, А. Шпигельман, М. Саттрапи), открыл возможность использования графического нарратива для проговаривания личного травматического опыта. В российской традиции этот жанр только формируется, и «Стационар» Александры Шевченко становится одним из его знаковых произведений. Как справедливо отмечает анонимный автор блога «1 информация», «произведение является автобиографичным и раскрывает личный опыт Александры» [2]. Это не просто история болезни, но и попытка осмыслить произошедшее, структурировать хаос переживаний и поделиться им с читателем.

В психологической практике работа с автобиографическими текстами и рисунками давно зарекомендовала себя как эффективный метод. И.М. Никольская в своем учебном пособии подробно описывает метод серийных рисунков и рассказов, который позволяет ребенку «переносить на бумагу свои беспокойство и напряжение, учиться словами дифференцировать и обобщать переживания» [3]. Этот метод, как отмечает Семенова, базируется на нарративном подходе, где смысл истории возникает в диалоге рассказчика и слушателя [1]. В случае с «Стационаром» рассказчиком выступает автор, а слушателем – читатель. Диалог разворачивается на страницах книги, и психологический эффект достигается благодаря тому, что читатель «присоединяется» к опыту героини, идентифицирует себя с ней или, напротив, получает возможность взглянуть на проблему извне, сохраняя безопасную дистанцию.

Кроме того, создание автобиографического комикса для самой художницы является актом арт-терапии. В зарубежной традиции такие практики получили название «графические мемуары» и активно исследуются в рамках medical humanities. Как пишет К. Малчиоди, создание комиксов может использоваться в работе с резистентными клиентами, помогая преодолеть сопротивление и выразить подавленные эмоции [4]. Шевченко, создавая «Стационар», не только фиксирует события прошлого, но и перерабатывает их, придавая им эстетическую форму, что способствует посттравматическому росту.

Одной из ключевых задач «Стационара» является преодоление стигматизирующих образов психиатрической больницы, укорененных в массовой культуре. В кино и литературе психбольница часто предстает как место ужаса, где царят насилие, хаос и дегуманизация (готическая эстетика, фильмы ужасов). Шевченко сознательно отказывается от этих клише и показывает стационар через призму обыденности.

Читатель видит не мрачные коридоры и садистов-санитаров, а рутинную больничную жизнь: ожидание обеда, прием лекарств, скучающие взгляды в окно, тихие разговоры с соседями по палате. Этот прием «прозаического реализма» выполняет важную функцию – он возвращает психиатрическому учреждению статус обычной больницы, где лечат, а не наказывают. Героиня не отделяет себя от других пациентов; напротив, она внимательно вслушивается в их истории, находя в них общие человеческие черты.

В рецензии точно подмечено: «...это ещё и возможность, взяв за руки, показать здоровым людям, какие истории могут скрываться за холодными стенами, о чём думают "психи" и насколько человечны наши общие страхи» [2]. Действительно, через портреты соседей по палате (каждый со своей судьбой, характером, манерой говорить) Шевченко деконструирует образ «безумного Другого». Пациенты предстают как обычные люди, оказавшиеся в сложной ситуации. Это перекликается с выводами Семеновой о том, что комиксы могут эффективно освещать социально важные темы, такие как насилие, эйджизм, нездоровый образ жизни [1]. Показывая «изнанку» психиатрии без сенсационности и ужаса, автор способствует разрушению предрассудков.

Художественные средства «Стационара» не просто иллюстрируют сюжет, но и становятся прямым выражением психологического состояния героини. Визуальный код здесь работает на создание эффекта погружения в субъективную реальность человека с депрессией и суицидальными мыслями.

Цвет и фактура. Палитра комикса намеренно ограничена и приглушена. Преобладают желтовато-серые, больничные тона, размытые, словно выцветшие от времени или лекарственного тумана. Автор рецензии замечает: «пятна мягких (возможно, угольных) карандашей порой нагнетают атмосферу, а нечеткие границы линий показывают, как размывается реальный свет жизни и как проявляется мрачность пагубных мыслей» [2]. Эта техника передает ощущение апатии, монотонности и одновременно внутреннего напряжения, характерного для депрессивного состояния.

Особого внимания заслуживает сцена (Рис. 1.), в которой новая пациентка обращается к соседке с простым бытовым вопросом: *«Привет! Знаешь, когда обед?»*. На первый взгляд, это рутинный диалог, однако визуальное решение и контекст наполняют его глубоким смыслом.

Ответная реплика соседки – *«Ох, обошлись?»* с последующим уточнением *«Такое бывает в первое время приёма препаратов»* – выполняет сразу несколько функций. Во-первых, она маркирует соседку как «опытную» пациентку, которая уже знакома с больничными порядками и эффектами терапии. Это создает в палате неформальную иерархию, основанную не на принуждении, а на знании и поддержке. Во-вторых, диалог фиксирует конкретный симптом – трудность концентрации, возникающую на начальных этапах фармакотерапии. Героиня не может сосредоточиться на простом вопросе («понятка сосредоточиться» – как иронично обозначена ее попытка), что является точным клиническим наблюдением.

Важна и финальная реплика рассказчицы: *«Слишком радостная для этого места»*. Она адресована соседке, которая сохраняет бодрость духа и помогает новичкам. Эта фраза высвечивает внутреннее состояние самой героини: она воспринимает стационар исключительно как «место», где радость неуместна. Чужая жизнерадостность кажется ей диссонансом, что подчеркивает глубину ее собственной депрессии и одновременно указывает на разнообразие человеческих реакций на болезнь.

С визуальной точки зрения, эта сцена, вероятно, решена в общей приглушенной гамме, но эмоциональный контраст (радостная соседка – подавленная героиня) создает внутреннее напряжение кадра. Как отмечает Семенова, в работе с несовершеннолетними правонарушителями создание комиксов о самих себе позволяло лучше понять их внутренний мир [1]. Здесь Шевченко делает обратное – через диалог и портрет «Другого» (радостной соседки) она раскрывает собственное состояние.

Рис. 1. Страница комикса «Стационар»

Композиция и нарратив. Повествовательная структура имитирует работу тревожного сознания. Внешний сюжет минималистичен: героиня находится в палате, ждет обеда, общается с соседями. Однако внутренний план – ее размышления и воспоминания – занимает большую часть повествования. Читатель «скачет» от биографии одного персонажа к биографии другого, а затем возвращается в реальность. Это создает эффект потока сознания, где прошлое и настоящее переплетаются, а мысли текут ассоциативно. Автор блога справедливо сравнивает это с тем, «как думает тревожный человек» [2].

Документальность стиля. Использование мягкого карандаша, клячки, маркеров создает ощущение наброска, сделанного «здесь и сейчас», прямо в больничной палате. Эта стилизация под «сырой» рисунок усиливает доверие к рассказчику – кажется, что перед нами не отстраненное художественное

высказывание, а личный дневник, случайно попавший в печать. Семенова, ссылаясь на опыт работы в колониях для несовершеннолетних, отмечает, что создание комиксов самими воспитанниками позволяет лучше понять их внутренний мир [1]. В «Стационаре» читатель получает доступ к такому внутреннему миру напрямую.

В рецензии, упомянутой в блоге «1 информация», был поднят важный вопрос: не является ли визуальная привлекательность «Стационара» эстетизацией и романтизацией психического заболевания? Автор блога вступает в полемику с этим утверждением, и ее аргументы заслуживают внимания.

Действительно, тема ментальных расстройств традиционно связана со страданием, и любое ее художественное оформление может быть заподозрено в «приукрашивании» ужаса. Однако, как пишет блогер, «болеть – это не красиво, но красота помогает... Но можно создать моду на освещение этих проблем» [2]. Эстетизация в данном случае выполняет функцию «контейнера» для тяжелого содержания. Привлекательная форма снижает защитные барьеры читателя, делая возможным диалог на сложную тему. Без этого многие просто не открыли бы книгу о психбольнице.

С точки зрения психолого-педагогического потенциала, «Стационар» решает несколько задач одновременно:

Терапевтическая задача для людей со схожим опытом**.** Комикс выполняет функцию «книжки-подружки», которая поддерживает и вселяет надежду. Финал истории (выписка, возвращение к жизни) показывает возможность выхода из кризиса, что особенно важно для профилактики суицидального поведения.

Просветительская задача для «здоровых» читателей. Книга позволяет заглянуть в мир пациентов психиатрического стационара, увидеть их человечность и понять, что ментальные расстройства — это не клеймо, а болезнь, которую можно и нужно лечить.

Задача развития эмоционального интеллекта. Работа с комиксом, как показывают исследования, может способствовать развитию эмпатии, рефлексии, навыков общения [5]. Шевченко не поучает, а предлагает читателю эмоционально прожить чужой опыт.

Таким образом, обвинения в эстетизации оказываются несостоятельными: художественная форма здесь служит не романтизации страдания, а его гуманизации и переработке. Психолого-педагогический потенциал «Стационара» заключается именно в этом балансе – эстетически привлекательная форма открывает путь к серьезному разговору о ментальном здоровье.

Проведенный анализ графического романа Александры Шевченко «Стационар» позволяет сделать следующие выводы.

Автобиографический комикс как форма креолизованного текста обладает уникальными возможностями для репрезентации опыта ментальных расстройств. Благодаря синтезу визуального и вербального кодо в автор может передать не только внешние события, но и внутренние состояния, трудно поддающиеся вербализации.

В «Стационаре» Шевченко решает несколько ключевых задач:

1. Документирует личный опыт, фиксируя пребывание в психиатрическом стационаре без стигматизирующих клише.
2. Деконструирует образ «безумного Другого», показывая пациентов как обычных людей со своими судьбами и проблемами.
3. Использует визуальный язык (цвет, фактуру, композицию) для передачи измененных состояний сознания, создавая эффект погружения.
4. Вступает в диалог с читателем, выполняя терапевтическую, просветительскую и эмпатийную функции.
5. Демонстрирует психолого-педагогический потенциал**,** который может быть использован в практике психологического консультирования, в работе с детьми и подростками, а также в образовательных целях для развития эмоционального интеллекта.

Полемика об эстетизации болезни разрешается через понимание функции художественной формы: она служит не романтизации страдания, а созданию безопасного пространства для встречи с травмой, что соответствует современным представлениям о терапевтической роли искусства.

Перспективы дальнейшего исследования видятся в сравнительном анализе «Стационара» с другими автобиографическими комиксами о ментальном здоровье (как российскими, так и зарубежными), а также в разработке конкретных методических рекомендаций по использованию данного издания в работе психологов и педагогов.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы
1. Семенова, Л. З**.** Психолого-педагогический потенциал комиксов и карикатур: аналитический обзор / Л. З. Семенова // [Нижегородское образование]. – [Город], [Год]. – С. 1–8. URL: psihologo-pedagogicheskiy-potentsial-komiksov-i-karikatur-analiticheskiy-obzor.pdf
2. Даурбекова, Я. З. [Электронный ресурс] : блог / Рецензия на комикс «Стационар». – [Б.М.], 2023. – URL: https://hsedesign.ru/project/b17bd39386514717a445e7d372c160df (дата обращения: 08.03.2026).
3. Никольская, И. М. Метод серийных рисунков и рассказов в психологической диагностике и консультировании детей и подростков : учеб. пособие / И. М. Никольская. – Санкт-Петербург : Речь, 2014. – 56 с.
4. Шевченко, А. Стационар : [графический роман] / Александра Шевченко. – Санкт-Петербург : Бумкнига, 2022.

References
1. Semenova, L. Z. Psychologo-pedagogicheskiy potencial komiksov i karikatur[Psychological and Pedagogical Potential of Comics and Caricatures: An Analytical Review] / L. Z. Semenova // [Nizhny Novgorod Education]. - [City], [Year]. - Pp. 1-8. URL: psihologo-pedagogicheskiy-potentsial-komiksov-i-karikatur-analiticheskiy-obzor.pdf
2. Daurbekova, Ya. Z. [Electronic resource]: Blog / Recensiya na komiks "Stasionar". - [B.M.], 2023. - URL: https://hsedesign.ru/project/b17bd39386514717a445e7d372c160df [Review of the comic strip "Hospital"] (accessed: 03/08/2026).
3. Nikolskaya, I. M. Metod seriynih risunkov i rasskazov v psichologicheskoy diagnostic i konsul’tirovanii detey i podrostkov: ucheb. posobie [The Method of Serial Drawings and Stories in Psychological Diagnostics and Counseling of Children and Adolescents: A Textbook] / I. M. Nikolskaya. – St. Petersburg: Rech, 2014. – 56 p.
4. Shevchenko, A. Stationary: [graphic novel] / Alexandra Shevchenko. – St. Petersburg: Bumkniga, 2022.

УДК 004.9:821.111

В.М. Степика

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18, Санкт-Петербург, Россия

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ КАК СРЕДСТВО РАСКРЫТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ КОНФЛИКТОВ НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА «АРКЕЙН»

© В.М. Степика, 2026

Аннотация: статья посвящена анализу визуального дизайна персонажей как средства раскрытия психологических конфликтов в сериале «Аркейн». Рассматривается роль цветовой символики, формы и визуальных кодов в передаче внутреннего состояния и трансформации героев. Показано, что визуальный нарратив выступает самостоятельным инструментом повествования, усиливающим драматургию и эмоциональное воздействие.
Ключевые слова: визуальный нарратив, анимация, «Аркейн», дизайн персонажей, цветовая символика, психологический конфликт.

V.M. Stepika

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18, St. Petersburg, Russia

VISUAL CHARACTER DESIGN AS A MEANS OF REVEALING PSYCHOLOGICAL CONFLICTS IN THE ARCAN SERIES

Abstract: this article analyzes character visual design as a tool for revealing psychological conflicts in the animated series “Arcane”. It examines the role of color symbolism, form, and visual codes in conveying the characters’ inner states and transformations. The study demonstrates that visual narrative functions as an independent storytelling instrument, enhancing both the dramatic structure and emotional impact.
Keywords: visual narrative, animation, “Arcane”, character design, color symbolism, psychological conflict.

В последние годы анимация переживает качественную трансформацию: развитие технологий и усложнение художественных методов позволяют ей выходить за рамки исключительно развлекательного формата и становиться полноценным инструментом глубокого психологического повествования. Современные анимационные произведения всё чаще обращаются к сложным внутренним конфликтам персонажей, где визуальный нарратив играет не вспомогательную, а равноправную роль по отношению к драматургии и диалогам.

Одним из главных средств такого повествования становится визуальный дизайн персонажей, включающий цвет, форму, силуэт, пластику, свет и фактуру. Эти элементы формируют особую систему знаков — триггеров, способных передавать эмоциональные состояния, внутренние противоречия и эволюцию героя без прямых словесных средств.

Показательным примером такого подхода является сериал Аркейн, в котором художественный дизайн тесно интегрирован с драматургической структурой. Визуальные решения в нём не только дополняют сюжет, но и активно участвуют в раскрытии внутренних конфликтов героев, отражая их личностные изменения, травматический опыт и социальное положение.

Если рассматривать образы персонажей по отдельности, может показаться, что они построены на простых контрастах: свет и тьма, добро и зло, голубое и розовое. Однако при более внимательном анализе становится ясно, что визуальный нарратив значительно глубже и раскрывает множество нюансов, подчеркивающих сложность истории.

Начиная с окружения, цветовая палитра играет важную роль в воздействии на зрителя. Красные оттенки и элементы появляются преимущественно в конфликтных сценах — будь то военные столкновения или напряжённые диалоги между персонажами. При этом создатели не ограничиваются прямыми ассоциациями с кровью: красный цвет проявляется в деталях — военных плащах, освещении или образе кровавой луны, что делает визуальный ряд более многослойным.

Голубой цвет, напротив, символизирует прогресс и становится своего рода рамкой повествования: именно с него начинается история и им же она завершается (Рис. 1). Он ассоциируется не только со

свободой и лёгкостью чистого неба, но и со стремлением к познанию неизведанного, магического — того, что способно как вдохновлять, так и разрушать [1].

Рис. 1. Начало и конец сериала «Аркейн»

Часто эти цвета используются совместно, подчёркивая двойственность мира, созданного авторами, и отражая сложные внутренние и внешние конфликты персонажей (Рис. 2).

Рис. 2. Сочетание красного и голубого цвета в сериале «Аркейн»

Зелёный цвет в сериале выступает символом надежды. Он практически не присутствует в индустриальных пейзажах городов, кроме участия в болезненно-зеленном освещении Зауна, что подчёркивает их отчуждённость и утрату естественной среды. Весь его символизм раскрывается через образ большого дерева, которое становится не только домом для жителей Зауна, но и объектом, требующим защиты [2]. Таким образом, зелёный ассоциируется с жизнью, устойчивостью и возможностью сохранения человечности в агрессивной среде (Рис. 3).

Рис. 3. Дерево в сериале «Аркейн»

Фиолетовый цвет, напротив, является одним из ключевых визуальных триггеров — безмолвной движущей силой развития повествования. Он символизирует масштабные перемены и революционные процессы. В рамках сериала этот цвет приобретает многозначность: для одних персонажей он связан с угрозой и силами антагонистов, для других — с научным прорывом, оружием или возможностью трансформации. Такая контрастность усиливает общую идею нестабильности мира и неоднозначности прогресса (Рис. 4).

Рис. 4. Проявление фиолетового цвета

Золотой цвет выполняет функцию визуального символа трансформации и власти. Он появляется у персонажей, которые получили новую силу или достигли вершины своих возможностей, превращая их образы в нечто почти божественное и недосягаемое. Золотые оттенки подчёркивают не только физические изменения, но и внутреннюю трансформацию: преданность новым идеалам, подчинение системе или слияние с технологическим прогрессом. Визуально этот цвет выделяет персонажей на фоне остальных, создавая контраст между человеческим и сверхчеловеческим, между прошлым и новой реальностью, между властью и обычным жителем (Рис. 5).

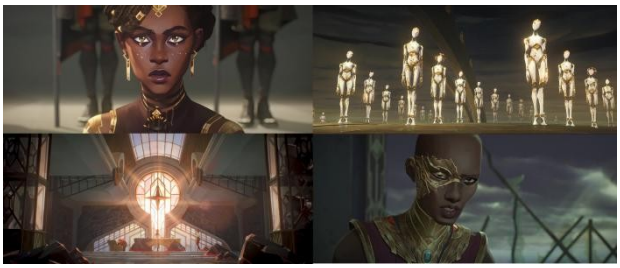


Рис. 5. Золотой цвет в сериале «Аркейн»

Сочетание и взаимодействие этих цветовых символов напрямую отражается в визуальных образах персонажей, позволяя раскрывать не только их индивидуальные истории, но и внутренние и внешние конфликты.

Наиболее ярким примером такого подхода является образ Джинкс — одного из ключевых персонажей сериала Аркейн. Её трансформация разворачивается на протяжении всего повествования и достигает кульминации в финальных эпизодах. Визуальный образ Джинкс строится на сложном переплетении цветовых кодов, прежде всего голубого и фиолетового. Голубой, изначально ассоциирующийся с детской наивностью, свободой и стремлением к познанию, постепенно трансформируется, приобретая более холодные и «грязные» оттенки. Со временем он начинает отражать внутреннюю пустоту, нестабильность и утрату прежней идентичности. Розовый цвет, который изначально служит намёком на подражание её сестре, постепенно приобретает иное значение, превращаясь в символ утраты и болезненных воспоминаний о прошлом и разрушенной семье. Этот цвет отражает болезненные воспоминания, усиливает образ хаоса, в который погружается героиня после пережитых событий. Особое значение приобретает тот факт, что галлюцинации, преследующие Джинкс, окрашены именно в розовый цвет — цветовой код её старшей сестры Вай. Таким образом происходит происходит диалог между зрителем и нарративом, показывая разрушение ее реальности и личности.

Фиолетовый цвет, как уже упоминалось ранее, выступает ключевым триггером изменений. В образе Джинкс он приобретает значение полной утраты прежней личности и последующего перерождения — как в буквальном, так и в символическом смысле.

Если на ранних этапах этот цвет ассоциируется с внешним воздействием и началом трансформации, то впоследствии он становится частью внутреннего мира героини. Фиолетовый начинает проявляться в её галлюцинациях, окончательно размывая границы между реальностью и воображением.

Тем самым визуальный код усиливает ощущение разрыва с действительностью: фиолетовый цвет не только обозначает момент перелома, но и закрепляет новое состояние персонажа, в котором адекватное восприятие мира оказывается утрачено (Рис. 6).

Рис. 6. Галлюцинации Джинкс

Зелёный цвет в образе хаоса появляется в последней серии, где героине приходится столкнуться с последствиями собственных эгоистичных действий, а также занять позицию сопротивления к власти.

Его появление в визуальной палитре Джинкс становится особенно значимым: зелёный, который ранее ассоциировался с надеждой и возможностью сохранения жизни, включается в ее образ, создавая намёк на возможность выбора и пути исправления.

Таким образом, включение зеленого цвета в финале серила не свидетельствует о полном изменении сложного персонажа, сколько о том, что хаос впервые сталкивается с идеей ответственности за собственные разрушительные поступки (Рис. 7).

Рис. 7. Изменение образа Джинкс

Вай — сестра Джинкс и второй ключевой персонаж сериала Аркейн. В её визуальном образе, в отличие от образа сестры, практически отсутствуют прямые отсылки к их прошлым семейным взаимоотношениям.

Единственным устойчивым элементом, указывающим на их неразрывную кровную связь, остаётся цвет глаз — точнее, совпадение их цветового кода. Этот, на первый взгляд, незначительный визуальный элемент приобретает особую смысловую нагрузку, становясь тонким, но постоянным напоминанием об их общем происхождении и утраченной связи.

Дизайн персонажей продуман до такой степени, что даже официальные названия цветовых оттенков соотносятся с именами сестёр, усиливая символическую связь между ними на уровне визуального языка (Рис. 8). Если у Джинкс эта связь проявляется через образ и галлюцинации, то у Вай она скрыта, указывая на ее серьезность и стабильность.

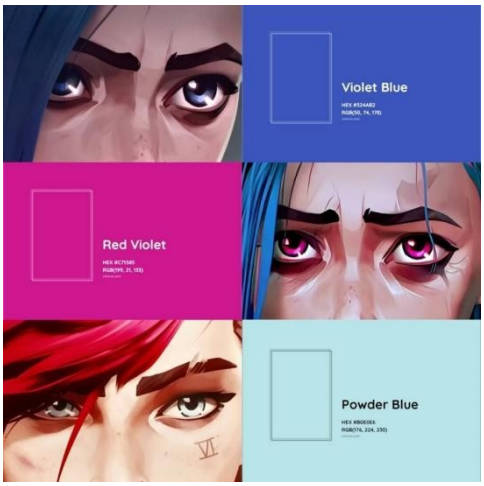


Рис. 8. Цветовые коды и названия

В отличие от сестры, Вай обладает более устойчивым и целостным визуальным образом. В нём лишь постепенно появляются отдельные детали, такие как татуировки или очки — они служат напоминанием об утраченных друзьях и семье, фиксируя её личную историю на уровне внешнего облика.

При этом главным индикатором внутреннего состояния персонажа остаётся цветовая палитра. В отличие от фрагментированного и постоянно меняющегося образа Джинкс, изменения у Вай происходят значительно реже и сдержаннее, проявляясь через цветовые нюансы, в частности — через оттенок её волос.

Смена цвета волос отражает эмоциональные изменения героини: изначально яркий, насыщенный цвет, передающий её импульсивность и силу, постепенно сменяется более тёмным, который выражает накопленный опыт, усталость и внутреннюю тяжесть. Эти изменения не столь радикальны, как у её сестры, однако именно в этой постепенности и кроется их выразительность.

Таким образом, визуальная стабильность образа Вай не означает статичности персонажа. Напротив, её развитие передаётся через тонкие, почти незаметные изменения, что подчёркивает её внутреннюю стойкость и способность сохранять целостность даже в условиях травмы и потерь (Рис. 9).

Рис. 9. Изменение образа Вай

Все персонажи сериала проходят ту или иную трансформацию, и ярче всего это проявляется на примере Виктора. Он — гений, чьи научные идеи постепенно переходят границы здравого смысла, сочетая стремление к технологическому и биологическому прогрессу с проявлениями безумия. Первым заметным изменением в его образе стали следы от использования хекстека. Здесь проявляется визуальный код фиолетового цвета, который символизирует запретный прогресс и трансформацию, граничащую с безумием. Со временем Виктор медленно меняется от типичного изобретателя до почти роботизированного, мессии-персонажа. Теплые цвета, изначально подчеркивающие его робость и дружелюбие, постепенно трансформируются вместе с ним, а фиолетовый появляется не только в его новом теле, но и в сочетании цветов на плаще — символе нового пути и его роли как мессии.

В дальнейшем, с изменением хекстека, который впитал в себя все важные цвета сериала — фиолетовый, красный, голубой и зелёный, тело Виктора также подверглось трансформации (Рис.10). От напоминания о том, что раньше он был человеком, осталось лишь лицо, видимое на новой роботизированной маске. Его тело полностью изменилось, отражая слияние человека и технологии (Рис. 11).

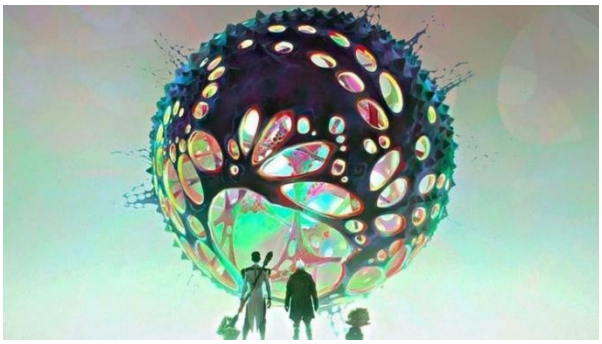


Рис. 10. Изменение хекстека

Рис. 11. Изменение образа Виктора

Виктор, как персонаж, который напрямую влияет на изменения во вселенной Аркейна, воздействует и на образы других персонажей. Его последователи, которых он излечил от недугов и наделил новой силой, приобретают золотые отметины — символ трансформации и принадлежности к новому порядку. Эти изменения отражают не только физическое преображение, но и внутренние метаморфозы: их личности и цели начинают синхронизироваться с видением Виктора, а сами отметины становятся визуальным кодом власти и влияния, которое он распространяет.

Позже образы последователей приобретают новое воплощение в виде роботов с золотыми телами, отражающих их полное слияние с идеями и силой Виктора (Рис. 12).

Так, цветовая палитра сериала становится не просто декоративным элементом, а языком трансформации персонажа: где фиолетовый — цвет прогресса, а золотой — власть, совершенство и подчинение новой системе.

Рис. 12. Изменение образов последователей Виктора

Еще одним важным фактором визуального нарратива являются формы персонажей, их тела и лица. Рисовка персонажей сочетает элементы живописи, например текстурные мазки на лицах, которые создают ощущение глубины и реализма. Благодаря использованию прямоугольных и угловатых форм в пропорциях герои становятся похожими на скульптуры, а черты их лиц — более выразительными и экспрессивными. Дизайн продуман до мельчайших деталей: каждая линия и штрих подчеркивает характер персонажа и рассказывает историю его внутреннего мира.

Так, глядя на Джинкс, легко догадаться, что она родом из Нижнего города: худое, подвижное тело, лицо с резкими чертами и ярко выраженная мимика отражают её хаотичную, импульсивную натуру. Вай, наоборот, обладает более крепкой и приземистой фигурой, её формы и выражение лица передают силу, решимость, а каждая деталь — от линии бровей до мышечного рельефа — усиливает ощущение её динамичности и жизненной энергии. Виктор же, по мере трансформации, теряет человеческие черты: его роботизированное тело и лицо на маске становятся символом слияния науки и технологии, а точные формы и углы подчёркивают его строгость и почти безэмоциональную угрозу (Рис. 13).

Рис. 13. Сравнение тел персонажей

Говоря о визуальном нарративе и о формах, которые без слов влияют на восприятие зрителя, сложно не провести анализ двух противоположностей — Верхнего и Нижнего города. Верхний город — чистый, светлый, идеализированный мир, в котором легко узнаются черты стиля Арт-Деко. При взгляде на Пилтовер можно заметить характерные геометрические линии, металлический декор и четкие паттерны, создающие ощущение порядка, богатства и прогресса. Этот стиль возник после Первой мировой войны, когда люди стремились к восстановлению, развитию технологий и построению идеализированного общества. Архитектура Пилтовера отражает эти ценности и мировоззрение его жителей, сломленных войнами, но верящих в прогресс и порядок (Рис. 14).

Рис. 14. Архитектура Пилтовера

Город представлен крупными массивами зданий, которые при этом не теряют элегантности — это визуально соотносится с образом представителей власти. О таких персонажах, как Мел, Джеймс, Кейтлин и Амбесса, легко судить по их внешнему виду: их дизайн гармонирует с архитектурой города, подчёркивая стабильность, высокий статус и отсутствие глубоких личных кризисов. Их строгие, выверенные силуэты и аккуратные линии одежды визуально подчеркивают порядок, дисциплину и социальное положение, делая их частью эстетики Верхнего города (Рис. 15).

Рис. 15. Дизайны персонажей Пилтовера

В отличие от симметричной и материально богатой архитектуры Пилтовера, дизайн города Заун черпает вдохновение из стиля Арт-Нуво, предшественника Арт-Деко. Для этого стиля характерны тонкие

линии, орнаментальные узоры, органичные формы и сдержанная цветовая палитра, а также особое внимание к гармонии с природой (Рис. 16). В визуальном оформлении Зауна можно заметить явные отсылки к работам Альфонса Мухи, известного своими произведениями в стиле Арт-Нуво, где каждая линия и деталь создают чувство живости и текучести (Рис. 17) [3].

Рис. 16. Архитектура Зауна

Рис. 17. Отсылки к работам Альфонса Мухи

Эти архитектурные особенности напрямую связаны с дизайном персонажей. Жители Зауна — более гибкие, подвижные, с нестандартными пропорциями и динамичными линиями в одежде и фигуре. Их образы отражают хаотичную, но жизненную среду, в которой они выросли: кривые линии зданий перекликаются с угловатыми или изломанными формами персонажей, а более мягкие и органичные контуры подчёркивают адаптивность, изобретательность и уязвимость жителей [4]. В отличие от строгих, симметричных и «правильных» форм пильтоверцев, дизайн заунцев визуально передает их социальное положение, сложность жизни и готовность к изменениям, создавая целостный нарративный язык, где архитектура и персонажи работают вместе, усиливая восприятие мира Аркейна (Рис. 18) [5].

Рис. 18. Дизайн персонажей Зауна

Таким образом, визуальный нарратив сериала «Аркейн» выступает не просто эстетическим оформлением, а полноценным инструментом раскрытия смыслов и характеров. Через цвет, форму, свет, фактуру и архитектурную среду создаётся сложная система визуальных кодов, которая позволяет зрителю глубже понять внутренние конфликты персонажей, их эволюцию и социальное положение без прямых объяснений.

Цветовая палитра формирует эмоциональный фон повествования и отражает ключевые темы — прогресс, хаос, власть, надежду и трансформацию, в то время как формы и силуэты персонажей усиливают их индивидуальность и подчеркивают различия между мирами Пилтовера и Зауна. Архитектура городов, в свою очередь, становится продолжением характеров их жителей, визуально закрепляя социальное расслоение и идеологическое противостояние.

Особенность «Аркейна» заключается в том, что все элементы визуального языка работают в единой системе, где ни одна деталь не является случайной. Именно это делает сериал примером

современной анимации, в которой изображение становится равноправным носителем смысла, способным не только сопровождать историю, но и самостоятельно её рассказывать, усиливая эмоциональное и психологическое воздействие на зрителя.

Научный руководитель: старший преподаватель Смородина О.В.
Scientific supervisor: senior lecturer Smorodina O.V.

Список литературы

1. Роль композиционных параллелей в «Аркейн». URL: https://hsedesign.ru/project/79a964c7c60f4ec18132486a275b9d70 (дата обращения: 20.03.2026)
2. Эстетика сериала Аркейн. URL: https://deziiign.com/project/79dbec7a3e9c42499e71885a4d030966 (дата обращения: 20.03.2026)
3. Влияние искусства на визуальный язык анимационного сериала «Аркейн». URL: https://hsedesign.ru/project/vliyanie-iskusstva-na-vizualnyj-yazyk-ani-132b5630b2d9400e8a8c4d3a3437bac7 (дата обращения: 20.03.2026)
4. О дизайне химбаронов в «Аркейне». URL: https://dtf.ru/cinema/3475933-o-dizaine-himbaronov-v-arkeine (дата обращения: 20.03.2026)
5. League of Legends. The art and making of Arcane. Riot Games Inc, 2024. 218 с.

References

1. Rol’ kompozicionnyh parallelej v «Arkejn». URL: https://hsedesign.ru/project/79a964c7c60f4ec18132486a275b9d70 (data obrashcheniya: 20.03.2026).
2. Estetika seriala Arkejn. URL: https://deziiign.com/project/79dbec7a3e9c42499e71885a4d030966 (data obrashcheniya: 20.03.2026).
3. Vliyanie iskusstva na vizual’nyj yazyk animacionnogo seriala «Arkejn». URL: [https://hsedesign.ru/project/vliyanie-iskusstva-na-vizualnyj-yazyk-ani-132b5630b2d9400e8a8c4d3a3437bac7] (https://hsedesign.ru/project/vliyanie-iskusstva-na-vizualnyj-yazyk-ani-132b5630b2d9400e8a8c4d3a3437bac7) (data obrashcheniya: 20.03.2026).
4. O dizaine himbaronov v «Arkejne». URL: [https://dtf.ru/cinema/3475933-o-dizaine-himbaronov-v-arkeine] (https://dtf.ru/cinema/3475933-o-dizaine-himbaronov-v-arkeine) (data obrashcheniya: 20.03.2026).
5. League of Legends. The art and making of Arcane. Riot Games Inc, 2024. 218 s.

УДК 398:004.7

В.О. Шершнева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ И РЕМЕДИАЦИЯ ФОЛЬКЛОРА В ЦИФРОВЫХ НАРРАТИВАХ

© В.О. Шершнева 2026

Статья посвящена проблеме репрезентации и ремедиации фольклора в цифровых нарративах. Рассматриваются категории образа, символа, архетипа и мотива, а также понятия репрезентации, ремедиации и трансмедиа в контексте переноса фольклорных форм в цифровую среду. Особое внимание уделяется индийской фольклорной традиции, в частности театральному фольклору, как форме традиционной культуры, художественная специфика которой делает её особенно перспективной для цифровой репрезентации.
Ключевые слова: фольклор, образ, символ, архетип, фольклорный мотив, цифровые нарративы, репрезентация, ремедиация, трансмедиа, театральный фольклор, цифровая среда, культурное наследие.

V.O. Shershneva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REPRESENTATION AND REMEDIATION OF FOLKLORE IN DIGITAL NARRATIVES

The article is devoted to the problem of the representation and remediation of folklore in digital narratives. It examines the categories of image, symbol, archetype, and motif, as well as the concepts of representation, remediation, and transmedia in the context of transferring folkloric forms into the digital environment. Special attention is given to the Indian folkloric tradition, particularly theatrical folklore, as a form of traditional culture whose artistic specificity makes it especially promising for digital representation.
Keywords: folklore, image, symbol, archetype, folkloric motif, digital narratives, representation, remediation, transmedia, theatrical folklore, digital environment, cultural heritage.

Введение

В современной цифровой культуре фольклор всё чаще становится не только объектом сохранения, но и материалом для переосмысления в новых медиальных формах. Традиционные сюжеты, образы, символы и мотивы переходят в пространство цифровых нарративов, где получают иные способы визуального воплощения, организации и восприятия. В этой связи особый интерес вызывает сама специфика цифровой среды, которая становится не только каналом передачи культурного материала, но и пространством его интерпретации, трансформации и нового способа существования.

В предыдущей статье [1] были рассмотрены отдельные цифровые проекты, обращающиеся к фольклорным и мифологическим мотивам, а также показано, как фольклор проявляется в них на разных уровнях — визуальном, звуковом, нарративном, интерфейсном и игровом. Настоящая статья продолжает это исследование, однако переносит акцент с обзора кейсов на более подробное рассмотрение теоретических понятий, необходимых для анализа фольклора в контексте современной медиакультуры. В центре внимания находятся категории *образа*, *символа*, *архетипа* и *мотива*, а также понятия *репрезентации*, *ремедиации* и *трансмедиа*, которые позволяют описать перенос фольклорных и культурных форм в цифровую среду и изменения, сопровождающие этот процесс.

Индийская фольклорная традиция занимает важное место в данном исследовании, поскольку практическая часть магистерской диссертации связана с театральным фольклором Индии. Эта традиция формируется на пересечении эпического повествования, ритуала, визуальной символики и сценического действия, что делает её особенно показательной в контексте цифровой репрезентации. Наиболее выразительно эти особенности проявляются в театре теней Равана Чхая — редкой форме театрального искусства, в которой ключевую роль играют силуэт, орнамент, свет, тень и ритм повествования.

1. Фольклор как система образов, символов и мотивов

Прежде чем переходить к анализу конкретных культурных традиций и форм их цифровой интерпретации, необходимо определить круг понятий, задающих теоретическую рамку исследования. В

данной статье под фольклором понимается традиционный фольклор, сформировавшийся в доцифровую эпоху и связанный с устойчивыми культурными практиками конкретных сообществ. Он представляет собой не только устное народное творчество, но и систему коллективных представлений, образов и художественных приёмов, в которой выражаются мировоззрение, ценности и эстетические принципы традиционной культуры. Фольклор формируется в процессе коллективного творчества и передаётся преимущественно в устной, ритуальной и исполнительской форме, выступая важным механизмом сохранения культурной памяти.

К основным формам фольклора традиционно относят устное, музыкально-вокальное, драматическое и визуально-декоративное творчество. Их объединяет народность как ключевая характеристика фольклора, связанная с коллективным авторством, укоренённостью в традиции и включённостью в жизнь сообщества. Она проявляется не только в тематике и сюжетах, но и в образности, метафоричности и символизме выразительных средств. Поэтому фольклор можно рассматривать как систему устойчивых образов и смыслов, через которые культура передаёт представления о мире, нормах поведения и ценностях [1]. В связи с этим важно рассмотреть *образ*, *символ* и *мотив* как основные формы проявления фольклорного содержания.

Фольклорный образ представляет собой культурно закреплённую форму художественного обобщения, в которой сочетаются наглядность и коллективно значимое содержание. В отличие от индивидуально-авторского образа, он существует во множестве вариаций, но сохраняет узнаваемое смысловое ядро. *Символ*, в свою очередь, связывает конкретный образ с более широким кругом мифологических, ритуальных и ценностных представлений. Так, дорога может обозначать судьбу и переход, лес — пространство испытания, дом — порядок и защиту, а орнаментальный мотив — не только украшение, но и носитель культурной памяти. Такое понимание символа соотносится с работами А. Ф. Лосева и Ю. М. Лотмана, рассматривавших символические формы как важный механизм культурной коммуникации [2–3].

Для анализа фольклора значимо и понятие *архетипа*, разработанное К. Г. Юнгом и позднее адаптированное в гуманитарных исследованиях культуры и мифа. В данном контексте *архетип* понимается как глубинная модель образа или ситуации, закреплённая в коллективном опыте и воспроизводимая в различных традициях. В отличие от конкретного фольклорного образа, архетип не привязан к одной форме выражения и проявляется через множество вариаций.

В фольклоре архетипическое измерение обнаруживается прежде всего в системе персонажных типов и базовых сюжетных структур. К таким архетипам относятся герой, проходящий испытание, помощник, обеспечивающий переход между мирами, противник или чудовище как воплощение хаоса, а также трикстер, нарушающий установленные нормы. Архетипический характер имеют и ситуации — путь, испытание, инициация, превращение, встреча с иным миром. Эти модели повторяются в разных жанрах и культурах, формируя устойчивые сценарии осмысления опыта. В фольклорной традиции архетипы реализуются через конкретные образы, символы и мотивы, что позволяет рассматривать фольклор не только как совокупность текстов, но и как способ культурного моделирования мира.

В классической теории, восходящей к работам А. Н. Веселовского, *мотив* определяется как простейшая повествовательная единица, участвующая в формировании сюжета [4]. В фольклористике это понятие трактуется шире. С. Томпсон определяет *мотив* как минимальный элемент традиционного повествования, сохраняющийся и повторяющийся в разных текстах и культурных контекстах [5]. Такое понимание позволяет рассматривать мотив не только как часть сюжета, но и как носитель культурной памяти. Фольклорные мотивы проявляются как в повествовании, так и в визуальном решении — в повторяющихся сюжетах, типах персонажей и устойчивых образах. В искусствоведении *мотив* понимается как элемент образной структуры, который может меняться по форме, но сохранять основное значение [6]. Таким образом, *фольклорный мотив* представляет собой подвижную образно-смысловую конструкцию, способную адаптироваться к разным формам репрезентации, в том числе к цифровой среде.

В современных визуальных и сторителлинговых практиках обращение к фольклору нередко становится осознанным дизайнерским приёмом. Фольклор используется не как объект прямой иллюстрации, а как источник образных структур, символических мотивов и архетипических нарративов. В центре внимания оказываются орнаментальные системы, мифологические персонажи и устойчивые визуальные коды, адаптируемые к цифровой среде. Фольклорные мотивы интегрируются в игровые, интерактивные и визуальные проекты, где традиционные образы получают новые формы репрезентации. При этом акцент смещается с воспроизведения аутентичных форм на их интерпретацию и переосмысление в соответствии с современными эстетическими и технологическими требованиями [7]. Подобная адаптивность фольклора связана с тем, что он сохраняет не только художественные формы, но и культурные функции. Фольклор выполняет образовательную, коммуникативную, эстетическую и мировоззренческую функции. Через фольклорные сюжеты передаются культурные модели поведения и моральные представления, поддерживается связь между поколениями и сохраняется культурная целостность. Тем самым фольклор становится механизмом трансляции традиции в современную среду.

Актуальность переноса фольклорных и культурных мотивов в цифровую среду подтверждает исследование Даниэля Камуньяса-Гарсии, Марии Пилар Касерес-Рече и др., в котором авторы проанализировали 100 игр, основанных на наследии, и выделили десять атрибутов игрового дизайна: от нарративной структуры и стилистики до степени симуляции, открытости мира и характера взаимодействия [8]. Согласно результатам анализа, большинство проектов опираются на нарратив-ориентированность и простоту управления, тогда как такие элементы, как открытый мир, симулятивность и обучающие игровые задания, встречаются значительно реже. Исследователи подчёркивают, что именно эти атрибуты обладают высоким образовательным потенциалом и открывают перспективы для дальнейшего развития «игр наследия».

Этические и культурные аспекты цифровой интерпретации фольклора требуют особого внимания, поскольку любое упрощение или искажение традиционных сюжетов снижает их ценность. Разработчику важно корректно передавать символику и контекст, избегать стереотипов и не превращать традицию в декоративный элемент, лишённый смысла. Одной из главных проблем остаётся культурная апроприация — использование мотивов без понимания их значения. В цифровой среде этот риск особенно высок, поэтому необходимо привлекать носителей культуры и специалистов, чтобы обеспечить точность и уважительность интерпретации.

2. Индийский фольклор и его образно-символическая система

Рассмотренные категории *образа*, *символа*, *архетипа* и *мотива* задают теоретическую основу для анализа конкретных культурных традиций. В рамках данного исследования особое значение приобретает индийский фольклор. В этой связи далее целесообразно обратиться к особенностям индийской фольклорной традиции, её образно-символической системе и формам художественной репрезентации.

Индийский фольклор — это не только устные тексты, но и более широкая система культурных форм, связанных с религиозной практикой, ритуалами и местными традициями. Если в европейской традиции фольклор чаще рассматривают, прежде всего, как словесное творчество, то в Индии в него входят и эпические сказания, и театральные представления, и кукольные формы. Поэтому индийский фольклор можно понимать как живую культурную практику, которая существует внутри повседневной и обрядовой жизни общества. Исследователи отмечают, что фольклорные традиции Индии складываются через устную передачу, постоянные вариации и местные интерпретации, поэтому они сохраняют подвижный и живой характер [9].

Особое место в индийской фольклорной традиции занимают эпические произведения «Рамаяна» и «Махабхарата». Они существуют во множестве региональных и исполнительских версий. Как пишет А. К. Рамануджан, каждая версия эпоса по-своему интерпретирует известный сюжет в зависимости от языковой и культурной среды [10]. Благодаря этому основные сюжетные модели сохраняются и продолжают жить в разных формах народного искусства.

Система образов и символов индийского фольклора хорошо прослеживается в эпосе «Рамаяна». Образ героя здесь представлен в фигуре Рамы, который воплощает дхарму, то есть нравственный порядок. Образ помощника раскрывается через Ханумана — преданного спутника и посредника между мирами. Противник представлен в образе Раваны, который связан с нарушением космического равновесия. В этом же эпосе развивается и устойчивая сюжетная схема: изгнание, испытание и возвращение. Она проявляется в истории ухода Рамы в лес, похищения Ситы и её последующего освобождения.

В индийской традиционной культуре, наряду с фольклорными сюжетами и персонажами, важную роль играет символический язык исполнительских практик. Мудры — система жестов рук и пальцев — относятся прежде всего не к фольклору в узком смысле, а к классической театрально-танцевальной системе Индии. В трактате «Натьяшастра» они описываются как средство передачи действий, эмоций и отвлечённых понятий через жест [11]. Вместе с ними важное значение имеют мимика и движение глаз, помогающие раскрывать внутреннее состояние персонажа и систему раса, то есть эмоциональных состояний [12]. При этом устойчивое значение в индийской культуре имеют не только сценические средства выразительности, но и мифологические и фольклорные образы. Так, слон связан с силой, мудростью и божественным началом, лотос — с чистотой и духовным рождением, а многорукие фигуры божеств указывают на сверхчеловеческие возможности и множество функций. Богиня Дурга, например, изображается с несколькими руками, каждая из которых несёт определённый атрибут и силу. Наги — змееподобные существа — связаны с подземным миром, защитой и идеей цикличности. Колесо, или чакра, выражает космический порядок и движение времени. Все эти образы сохраняют своё значение в разных формах культуры: в эпосе, храмовой скульптуре, театре и декоративном искусстве. Эти образы сохраняют своё значение в эпосе, храмовой скульптуре, театре и декоративном искусстве.

Особое место в индийской культуре занимает *орнамент.* Он выполняет не только декоративную функцию, но и помогает передавать смысл через визуальную форму. Орнамент строится на ритме, повторе и симметрии и связан с представлениями о порядке, гармонии и цикличности мира. Геометрические и растительные мотивы — круги, спирали, цветочные и листовые формы — используются как устойчивые

знаки, которые сохраняют своё символическое значение в разных контекстах [13]. Одним из ярких примеров такого орнаментального мышления является мехенди — роспись тела хной, распространённая в ритуальной и повседневной практике. Узоры мехенди состоят из повторяющихся линий, точек, цветочных и геометрических элементов, которые складываются в сложную композицию на ладонях и стопах. Эти орнаменты не случайны: они связаны с представлениями о защите, благополучии и переходных состояниях. Особенно это заметно в свадебных обрядах, где роспись подчёркивает изменение социального статуса. Орнамент важен и в других сферах индийской культуры — в текстиле, храмовой архитектуре, декоративно-прикладном искусстве и сценических практиках. В театре и кукольных формах он помогает выстраивать визуальный образ персонажа, передавать его характер и символическое значение через силуэт, узор и общий ритм изображения.

Одной из древнейших перформативных форм индийского фольклора является театр теней. В нём соединяются эпическое повествование, визуальная символика и ритуальная практика. В индийской традиции театр теней служит способом передачи эпических сюжетов, прежде всего связанных с «Рамаяной». Равана Чхая является одной из наиболее архаичных сохранившихся форм индийского теневого театра, локализованная в Одише и сегодня сохраняющаяся прежде всего в отдельных центрах округа Ангул. В этой традиции теневой спектакль соединяет эпическое повествование, музыкально-поэтическую декламацию и ритуально организованное сценическое действие. Основой репертуара служит не канонический санскритский текст, а одийская версия эпоса — «Бичитра Рамаяна» Бисванатха Кхунтии. Именно с ней связаны сюжетная структура представления, система персонажей и музыкально-речевой строй исполнения, восходящий к практике коллективных вечерних чтений «Бхагаваты», проходивших в так называемых бхагавата-тунги (небольших сельских общинных помещениях для коллективного чтения и слушания) [14].

Марионетки Равана Чхая вырезаются из необработанной оленьей кожи, а в ряде описаний также упоминаются кожа самбара и горного козла; они невелики по размеру, как правило, сохраняют естественный цвет материала, не имеют шарнирных соединений и строятся как цельные плоскостные силуэты. Из-за отсутствия подвижных частей выразительность здесь создаётся не сложной механикой, а силуэтом, масштабом, контуром, прорезным рисунком и чередованием фигур в разных позах. Один и тот же персонаж может быть представлен несколькими вариантами силуэта, а полный спектакль, по данным Дживана Пани, требует сотен фигур — вплоть до 700, включая персонажей, фоновые элементы и специальные сценические заготовки. Показ ведётся за белым экраном: кукловоды управляют фигурами с помощью бамбуковых стержней, а музыкальное сопровождение создают певцы и музыканты, использующие ханжани, даса-катхия, небольшие ручные тарелочки и мридангу — традиционные индийские ударные инструменты. При этом исследователи отдельно подчёркивают, что для Равана Чхая музыка — не просто сопровождение, а одна из центральных составляющих спектакля, соединяющая народную манеру исполнения с одиссийской традицией.

Характерные черты индийской фольклорной традиции, особенно наглядно проявляющиеся в Равана Чхая, включают:

— развитую систему визуальной символики (жесты, атрибуты персонажей, сакральные образы);

— выраженное орнаментальное начало, проявляющуюся в декоративной проработке марионеток и пластике силуэта;

— связь с ритуальной практикой и включённость в религиозный контекст;

— музыкально-речевое сопровождение, усиливающее эмоциональную выразительность действия.

3. Репрезентация и ремедиация в контексте современной медиакультуры

Переход фольклорных форм в цифровую среду требует рассмотрения не только самого культурного материала, но и медиальных механизмов, с помощью которых он получает новое выражение. В этом контексте особое значение приобретают понятия *репрезентации*, *ремедиации* и *трансмедиа*. Они позволяют рассматривать цифровую среду не как нейтральный канал передачи традиционного содержания, а как пространство его интерпретации, преобразования и нового способа существования.

Понятие репрезентации является одним из ключевых в гуманитарных науках и используется для анализа того, каким образом реальность, культура и социальный опыт представлены в знаковых системах. В общем смысле репрезентация понимается как процесс представления, замещения или конструирования смысла с помощью языка, образов и других медиальных форм. С точки зрения лингвистики она связана с тем, что язык не просто отражает реальность, а структурирует и интерпретирует её. Слова и знаки не являются прямыми копиями объектов, а формируют определённое понимание мира. Следовательно, любое описание реальности уже содержит интерпретацию и зависит от языковой системы, в рамках которой оно создаётся.

В культурологических исследованиях понятие репрезентации получило развитие в работах Стюарта Холла, рассматривавшего её как центральный механизм производства культурных смыслов [15]. По его мнению, культура существует через процессы означивания, в которых значения создаются,

закрепляются и передаются с помощью различных медиумов. Поэтому репрезентация выступает не как нейтральное отражение действительности, а как активный процесс конструирования смысла. Это особенно важно в случае с фольклором, поскольку его современное присутствие в медиа связано не с простым воспроизведением, а с определённым способом прочтения и представления традиции.

С развитием цифровых технологий процессы репрезентации приобретают новые формы. Цифровые медиа расширяют набор средств представления культурного опыта: текст, изображение, звук, анимация и интерактивность объединяются в едином медиальном пространстве. Благодаря этому репрезентация становится более сложной и многослойной. В цифровых медиа она всё чаще носит процессуальный и интерактивный характер: пользователь не только воспринимает готовый образ, но и участвует в его формировании через выбор, навигацию и взаимодействие. В отличие от традиционных медиа, где репрезентация чаще всего фиксирована, цифровая среда допускает изменяемость и вариативность представления.

Особое значение репрезентация приобретает при анализе цифровых нарративов. Под цифровым нарративом понимаются формы повествования, реализованные в цифровой среде, такие как видеоигры, VR-опыты, интерактивные истории и сетевые проекты. В таких формах культура раскрывается не только через сюжет и визуальные образы, но и через механику, интерфейс, организацию пространства и способы взаимодействия пользователя с медиальной средой. Репрезентация включает здесь не только визуальные стили, символы и модели поведения персонажей, но и саму логику выбора, задаваемую пользователю. Поэтому культурные смыслы передаются не только на уровне текста или изображения, но и через опыт взаимодействия.

С этим напрямую связано понятие *ремедиации.* В современной теории медиа оно используется для описания того, как разные медиа взаимодействуют друг с другом и как новые формы связаны со старыми. Ремедиация позволяет рассматривать медиакультуру не как последовательную смену технологий, а как процесс постоянного переосмысления уже существующих форм. Это понятие было подробно разработано Джеем Дэвидом Болтером и Ричардом Грузиным в книге Remediation: Understanding New Media [16]. Авторы утверждают, что новые медиа не появляются изолированно, а всегда опираются на более ранние, заимствуя их формы, принципы и способы представления информации. Следовательно, новые медиа не заменяют старые полностью, а продолжают взаимодействовать с ними и во многом от них зависят.

Эта идея связана с более ранними теориями медиа, в частности с работами Маршалла Маклюэна, утверждавшего, что содержанием любого медиа является другое медиа [17]. Однако в теории ремедиации акцент делается не только на технологии, но и на культурные процессы. Болтер и Грузин обращают внимание на то, что медиа конкурируют друг с другом за право быть более убедительными и создавать ощущение реальности. В этом смысле ремедиация связана не просто с заимствованием формы, а с переработкой способов видения, восприятия и организации опыта.

Одним из ключевых положений теории ремедиации является идея двойной логики, включающей *иммедиацию* и *гипермедиацию. Иммедиация* связана со стремлением медиа быть как можно менее заметным для пользователя и создавать ощущение прямого контакта с изображаемой реальностью. Этот принцип наглядно проявляется в видеоиграх и VR-опытах, где интерфейс намеренно упрощается или встраивается в игровую среду. В таких случаях элементы управления и взаимодействия не выносятся за пределы мира, а становятся его частью, усиливая эффект присутствия и снижая дистанцию между пользователем и медиальной формой. Характерным примером является дигетический интерфейс, при котором показатели состояния персонажа, цели и точки взаимодействия встроены в саму среду. В отличие от традиционных HUD-элементов, такой интерфейс не отвлекает внимание и не напоминает пользователю о посредничестве экрана или системы управления. Такой подход можно наблюдать в игре Dead Space, где информация о здоровье персонажа отображается непосредственно на костюме героя, а навигация реализована через световые маркеры, встроенные в пространство [18].

Гипермедиация, напротив, подчёркивает сам факт медиального посредничества. Она проявляется в использовании множества окон, слоёв, ссылок и визуальных элементов. В видеоиграх этот принцип часто реализуется через насыщенный интерфейс, включающий карты, индикаторы, текстовые уведомления, маркеры целей и дополнительные информационные панели. Пользователь одновременно воспринимает игровой мир и интерфейсные элементы, накладывающиеся поверх него. Это создаёт эффект многослойности и подчёркивает медиа как систему знаков и инструментов. Характерным примером гипермедиации является игра Detroit: Become Human [19]. В ней игровой процесс сопровождается визуальными подсказками, схемами выбора, графами решений и всплывающими интерфейсными элементами. Интерфейс здесь не скрывается, а, напротив, становится важной частью цифрового повествования.

В контексте визуальной культуры и дизайна ремедиация может использоваться как инструмент анализа. Любой визуальный объект существует не изолированно, а в системе других медиа. Дизайн, интерфейсы и визуальные коммуникации строятся на уже знакомых визуальных кодах и формах, которые получают новое значение в цифровой среде. Ремедиация связана и с понятием интертекстуальности, но не

ограничивается текстами и смыслами: она охватывает формы, способы визуального представления и пользовательский опыт.

Таким образом, ремедиацию в цифровых медиа можно рассматривать не просто как заимствование форм прежних медиа. Новые медиа не отменяют старые, а переосмысливают их, формируя сложную и многослойную медиальную среду. В этом контексте можно выделить несколько ключевых положений:

– цифровые медиа не существуют изолированно, а выстраиваются во взаимодействии с предшествующими формами — литературой, кино, телевидением, анимацией и фотографией;

– ремедиация предполагает не механическое перенесение содержания из одного медиума в другой, а переработку выразительных средств и способов повествования с учётом особенностей цифровой среды;

– в цифровых нарративах элементы прежних медиа сохраняются, но получают новую форму благодаря интерактивности, нелинейности и вовлечению пользователя.

4. Трансмедиа как стратегия репрезентации фольклора в современных медиа

Понятие *трансмедиа* используется для обозначения такой стратегии повествования, при которой единый нарратив разворачивается через несколько медиаплатформ, каждая из которых вносит самостоятельный смысловой и художественный вклад в общее повествовательное целое. В отличие от адаптации, трансмедийный подход предполагает не повторение одного и того же содержания в разных форматах, а распределение отдельных элементов истории между различными медиа с учётом их выразительных возможностей [20].

Как отмечает Генри Дженкинс, трансмедийное повествование строится вокруг нарративного ядра, которое расширяется за счёт автономных, но взаимосвязанных медиакомпонентов [21]. К основным структурным элементам трансмедийного проекта относятся: сюжетная основа, медиаплатформы, визуально-стилистическое единство, а также механизмы навигации и вовлечения аудитории. Каждая медиаформа — будь то игра, анимация, веб-проект, VR-опыт или инсталляция — функционирует как самостоятельный фрагмент системы, дополняющий и углубляющий общее повествование.

При этом *трансмедиа* важно разграничивать со смежными понятиями *мультимодальности* и *интермедиальности. Мультимодальность* связана с использованием различных знаковых систем — визуальной, текстовой, звуковой, пространственной — внутри одного медиапродукта, тогда как *интермедиальность* описывает взаимодействие и взаимопроникновение различных медиумов в рамках одного произведения или художественной формы. В отличие от них, трансмедиа предполагает именно распределение элементов повествования между несколькими платформами. Вместе с тем в современных проектах эти принципы часто сочетаются: трансмедийная структура может объединять разные медиаплатформы, а внутри каждой из них нарратив реализуется за счёт интермедиальных и мультимодальных средств.

В контексте репрезентации фольклора трансмедиа рассматривается как эффективная стратегия ремедиации, позволяющая сохранить традиционные сюжетные структуры, архетипы и символические коды, одновременно адаптируя их к условиям современной цифровой медиасреды. Такой подход обеспечивает целостность фольклорного нарратива при его распределении между различными формами визуальной и пространственной репрезентации.

Развитие трансмедийного подхода в исследованиях медиа связано с появлением понятий, которые помогают описывать не только структуру повествования, но и особенности его существования в культурной среде. Одним из таких понятий является *нарративный мир (storyworld)*, получивший развитие в работах Мари-Лор Райан. Под нарративным миром понимается пространство повествования, включающее персонажей, события и связи между ними, которое может раскрываться через разные медиумы и при этом сохранять свою целостность [22]. Для исследования фольклора это понятие важно потому, что фольклорный мотив тоже представляет собой не просто отдельный образ или сюжетный элемент, а определённую систему связей. Он включает устойчивые ситуации, роли персонажей, повторяющиеся действия и символические значения, которые могут по-разному проявляться в разных текстах и формах репрезентации. Поэтому мотив можно рассматривать не только как часть повествования, но и как основу для развёртывания более широкого круга образов и сюжетных отношений, который в условиях трансмедиа может оформляться как нарративный мир.

Ещё одним важным понятием для анализа трансмедийных проектов является *world-building* или *миростроение,* которое подробно рассматривается в книге Марка Дж. П. Вулфа «Построение воображаемых миров». Исследователь пишет о том, что в современных медиапроектах важным становится не только сам сюжет, но и создание целостного художественного мира, способного включать несколько историй, персонажей и линий развития [23]. Такой подход особенно важен для трансмедиа, где разные части проекта раскрываются через разные платформы, но при этом воспринимаются как элементы одного общего мира. Таким образом, трансмедиа в контексте репрезентации фольклора выступает не просто как

технический способ распределения содержания между несколькими платформами, а как самостоятельная стратегия организации, сохранения и переосмысления традиционного материала в современной медиасреде. Характеризуя особенности трансмедийного повествования в контексте интерпретации фольклорной традиции, можно выделить несколько ключевых положений:

– трансмедиа предполагает не повторение одного и того же содержания в разных форматах, а распределение элементов повествования между медиаплатформами с учётом их выразительных возможностей;

– каждая медиаформа трансмедийного повествования вносит собственный смысловой и художественный вклад в общее повествование, за счёт чего фольклорный материал получает более сложную и многослойную форму репрезентации;

– фольклорный мотив в таком подходе может рассматриваться не только как отдельный сюжетный элемент, но и как система устойчивых смысловых, образных и сюжетных связей, способная разворачиваться в разных медиумах.

Заключение

Фольклор в цифровой среде выступает не как фиксированный набор текстов, а как подвижная система образов, символов, архетипов и мотивов. Его перенос в новые медиа описывается через понятия репрезентации и ремедиации: первый фиксирует процесс смыслового конструирования, второй — преобразование формы при смене медиума. Наиболее перспективной стратегией работы с фольклором в цифровых нарративах является трансмедийное повествование, позволяющее распределять элементы традиционного сюжета между несколькими взаимосвязанными платформами без утраты его целостности.

Теоретические положения статьи составляют основу для практической реконструкции театра теней Равана Чхая в цифровой среде. Дальнейшая разработка проекта предполагает его организацию как трансмедийной структуры, где разные медиаформы последовательно раскрывают аспекты индийской теневой традиции.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, доктор искусствоведения Дворко Н.И.

Scientific supervisor: professor, Doctor of Sciences Dvorko N.I.

Список литературы

1. Шершнева В.О. Репрезентация фольклора: от традиционных форм к цифровому нарративу // Графический дизайн. Традиции и инновации: сборник научных работ X Международной научно-практической конф. / под ред. А. М. Сухаревой, Н. И. Дворко, М. Р. Кузнецовой, В. В. Лаптева. – Санкт-Петербург.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2025. – С. 368-378.

2. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф: труды по языкознанию. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. 480 с.

3. Лотман Ю.М. Семиосфера: Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. Статьи. Исследования. Заметки (1968–1992). СПб.: Искусство-СПБ, 2010. 703 с.

4. Веселовский А.Н. Избранное: историческая поэтика / авт. вступ. ст., коммент. и сост. И.О. Шайтанов. М.: РОССПЭН, 2006. 685 с.

5. Thompson S. The Folktale. Berkeley: University of California Press, 1977. 510 p.

6. Палагута И.В. Орнамент как особый вид искусства // Художественная культура. 2020. № 1. С. 45-64.

7. Kato Bukenya T. The Role of Folklore in Modern Culture // Research Invention Journal of Law, Communication and Languages. 2025. Vol. 5, No. 2. 66-71 pp. DOI: 10.59298/RIJLCL/2025/526671.

8. Camuñas-García D., Cáceres-Reche M.P., Cambil-Hernández M.d.l.E., Lorenzo-Martín M.E. Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games // Education Sciences. 2024. Vol. 14. No. 4. Article 396. DOI: 10.3390/educsci14040396.

9. Blackburn S.H., Claus P.J., Flueckiger J.B., Wadley S.S. (eds.). Oral Epics in India. Berkeley: University of California Press, 1989. 290 p.

10. Ramanujan A.K. Three Hundred Ramayanas: Five Examples and Three Thoughts on Translation // Many Ramayanas: The Diversity of a Narrative Tradition in South Asia / ed. by P. Richman. Berkeley: University of California Press, 1991. 22-49 pp.

11. Bharata Muni. Nāṭyaśāstra / trans. by Manomohan Ghosh. URL: https://jambudveep.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/03/natyashastra.pdf
(дата обращения: 08.09.2025).

12. Vatsyayan K. The Square and the Circle of the Indian Arts. New Delhi: Abhinav Publications, 1997. 181 p.

13. Kramrisch S. The Hindu Temple. Vol. 1. Delhi: Motilal Banarsidass, 1976. 466 p.

14. Sinha A. Traditional Shadow Puppetry: A Shift in Aesthetics, from Projected Shadows to Overhead Projection // Amity Communication Review. 2020. Vol. VII. No. 1. 1-5 pp.
15. Hall S., Evans J., Nixon S. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London: SAGE Publications, 2013. 440 p.
16. Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2000. 312 p.
17. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill, 1964. 359 p.
18. Dead Space. URL: https://www.ea.com/games/dead-space (дата обращения: 08.07.2025).
19. Detroit: Become Human. URL: https://www.quanticdream.com/en/detroit-become-human (дата обращения: 08.07.2025).
20. Scolari C.A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of Communication. 2009. Vol. 3. 586-606 pp.
21. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. 308 p.
22. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. 304 p.
23. Wolf M.J.P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012. 408 p.

References

1. Shershneva V.O. Reprezentaciya fol'klora: ot tradicionnyh form k cifrovomu narrativu [Representation of folklore: from traditional forms to digital narrative]. In: Graficheskij dizajn. Tradicii i innovacii: sbornik nauchnyh rabot X Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Graphic design. Traditions and innovations: collection of scientific papers of the X International scientific and practical conference]. Eds. A.M. Suhareva, N.I. Dvorko, M.R. Kuznecova, V.V. Laptev. Saint Petersburg: FGBOUVO “SPbGUPTD”, 2025. 368-378 pp. (in Rus.).
2. Losev A.F. Znak. Simvol. Mif: trudy po yazykoznaniyu [Sign. Symbol. Myth: works on linguistics]. Moscow: Izd-vo Mosk. un-ta, 1982. 477 p. (in Rus.).
3. Lotman Yu.M. Semiosfera: Kul'tura i vzryv. Vnutri myslyashchikh mirov. Stat'i. Issledovaniya. Zametki (1968–1992) [Semiosphere: Culture and explosion. Inside the thinking worlds. Articles. Studies. Notes (1968–1992)]. Saint Petersburg: Iskusstvo-SPB, 2010. 703 p. (in Rus.).
4. Veselovskii A.N. Izbrannoe: istoricheskaya poetika [Selected works: historical poetics]. Moscow: ROSSPEN, 2006. 685 p. (in Rus.).
5. Thompson S. The Folktale. Berkeley: University of California Press, 1977. 510 p.
6. Palaguta I.V. Ornament kak osobyi vid iskusstva [Ornament as a special kind of art]. Khudozhestvennaya kul'tura [Art & Culture Studies]. 2020. No. 1. 45-64 pp. (in Rus.).
7. Kato Bukenya T. The Role of Folklore in Modern Culture. Research Invention Journal of Law, Communication and Languages. 2025. Vol. 5. No. 2. 66-71 pp. DOI: 10.59298/RIJLCL/2025/526671.
8. Camuñas-García D., Cáceres-Reche M.P., Cambil-Hernández M.d.l.E., Lorenzo-Martín M.E. Digital Game-Based Heritage Education: Analyzing the Potential of Heritage-Based Video Games. Education Sciences. 2024. Vol. 14. No. 4. Article 396. DOI: 10.3390/educsci14040396.
9. Blackburn S.H., Claus P.J., Flueckiger J.B., Wadley S.S. (eds.). Oral Epics in India. Berkeley: University of California Press, 1989. 290 p.
10. Ramanujan A.K. Three Hundred Rāmāyaṇas: Five Examples and Three Thoughts on Translation. In: Richman P. (ed.) Many Ramayanas: The Diversity of a Narrative Tradition in South Asia. Berkeley: University of California Press, 1991. 22-49 pp.
11. Bharata Muni. The Nāṭyaśāstra: A Treatise on Hindu Dramaturgy and Histrionics Ascribed to Bharata-Muni / trans. by M. Ghosh. URL: https://jambudveep.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/03/natyashastra.pdf (date accessed: 08.09.2025).
12. Vatsyayan K. The Square and the Circle of the Indian Arts. New Delhi: Abhinav Publications, 1997. 181 p.
13. Kramrisch S. The Hindu Temple. Vol. 1. Delhi: Motilal Banarsidass, 1976. 466 p.
14. Sinha A. Traditional Shadow Puppetry: A Shift in Aesthetics, from Projected Shadows to Overhead Projection // Amity Communication Review. 2020. Vol. VII. No. 1. 1-5 pp.

15. Hall S., Evans J., Nixon S. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London: SAGE Publications, 2013. 440 p.
16. Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2000. 312 p.
17. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill, 1964. 359 p.
18. Dead Space. URL: https://www.ea.com/games/dead-space (date accessed: 08.07.2025).
19. Detroit: Become Human. URL: https://www.quanticdream.com/en/detroit-become-human (date accessed: 08.07.2025).
20. Scolari C.A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. International Journal of Communication. 2009. Vol. 3. 586-606 pp.
21. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. 308 p.
22. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. 304 p.
23. Wolf M.J.P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012. 408 p.

УДК 004.8:766

А.А. Жук, Б.А. Аль-Нами

Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича
193232, Санкт-Петербург, пр. Большевиков, 22

ВЛИЯНИЕ ШАБЛОННЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ И НЕЙРОСЕТЕВОЙ ГЕНЕРАЦИИ НА ДЕВАЛЬВАЦИЮ АВТОРСКОГО СТИЛЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

В статье исследуется девальвация авторского стиля в графическом дизайне под влиянием шаблонных интерфейсов и нейросетевой генерации. На примере конструктора Tilda показаны структурные ограничения и единообразие визуального языка. В ходе сравнительного анализа авторский плакат и его генерация нейросетью по одинаковому запросу демонстрируют разницу между индивидуальным авторским решением и обезличенным результатом нейросети. В заключении констатируется постепенная девальвация авторского стиля в цифровой среде.
Ключевые слова: авторский стиль, нейросетевая генерация, шаблонные интерфейсы, цифровая среда, девальвация творчества, искусственный интеллект, графический дизайн, веб-дизайн, фирменный стиль.

A.A. Zhuk, B.A. Al-Nami

The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, 193232, St. Petersburg, Bolshevikov prospect, 22

THE INFLUENCE OF TEMPLATE INTERFACES AND NEURAL NETWORK GENERATION ON THE DEVALUATION OF AUTHOR'S STYLE IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

The article examines the devaluation of author's style in graphic design under the influence of template interfaces and neural network generation. Using the Tilda constructor as an example, structural limitations and the uniformity of visual language are demonstrated. A comparative analysis of an author's poster and its generation by a neural network using the same prompt reveals the difference between an individual author's solution and the impersonal result produced by the neural network. The conclusion states a gradual devaluation of author's style in the digital environment.
Keywords: author's style, neural network generation, template interfaces, digital environment, devaluation of creativity, artificial intelligence, graphic design, web design, corporate identity.

Искусственный интеллект уже уверенно вошел в индустрию графического дизайна и стал важным инструментом в работе большинства дизайнеров. В настоящее время недостаточно только уметь владеть привычными программами. Дизайнерам нужно разбираться в ИИ-инструментах, так как это умение не только позволяет значительно экономить время, но и открывает новые горизонты в творчестве. Однако тут не все совсем однозначно. Вместе с пользой появляются и серьезные проблемы, среди которых — угроза авторскому стилю. Авторский стиль в дизайне – это не просто набор технических приемов, а отражение творческого видения, уникальный визуальный почерк по которому можно узнать работу дизайнера. Он формируется из множества различных элементов (цветов, шрифтов, текстур и т.д.), которые в совокупности создают целостный неповторимый образ. Авторский стиль не появляется сразу, он формируется годами - из накопленного опыта, кучи практик и ошибок. В цифровой среде на авторский стиль действуют сразу два фактора: шаблонные интерфейсы, которые предлагают уже готовые стандартные варианты, и искусственный интеллект, имитирующий стили других дизайнеров. Раньше требовалось немало усилий и времени, чтобы найти свой уникальный визуальный почерк, однако сейчас достаточно просто выбрать что-то из предложенных вариантов — от интерфейсов или нейросетей.

Шаблонные интерфейсы – это инструменты, предлагающие уже готовые решения – стандартизированные шаблоны, привычные для широкого круга пользователей. Данный подход с одной стороны обеспечивает удобство и высокую скорость работы, а с другой – устанавливает серьезные ограничения на реализацию авторского замысла. В сфере веб-дизайна это прежде всего конструкторы сайтов Tilda и Readymag, в области UI/UX — готовые UI-киты для Figma, в сфере графического дизайна — платформы с шаблонами Canva и Adobe Express.

Воздействие шаблонных интерфейсов на авторский стиль реализуется по нескольким направлениям. Первое – структурное ограничение, задающее направление работы дизайнера и влияющее на композицию, основанную на специальной встроенной сетке. Инструмент формирует архитектуру страницы, последовательность элементов и расположение блоков, почти не давая возможности отойти от предложенной структуры. В результате чего композиционные решения становятся предсказуемыми. Второе — стилистическая унификация. Шаблонные интерфейсы предоставляют лишь ограниченный набор типографических приемов, стандартные цветовые схемы, готовые визуальные компоненты и анимации, из-за чего работы разных авторов в одном инструменте приобретают высокую степень сходства. Авторский стиль дизайнера уступает место узнаваемости платформы, в которой был выполнен проект. Третье — снижение творческой инициативы. На каждом этапе работы предлагаются готовые решения, вследствие чего необходимость в самостоятельном поиске и обосновании авторских идей исчезает. Дизайнер перестает анализировать причины выбора композиционных решений. Утратив потребность в поиске собственных нестандартных идей, дизайнер неосознанно начинает мыслить в рамках предложенных инструментом решений.

Наиболее показательным примером инструмента, реализующего описанные выше направления, является конструктор сайтов Tilda. Данная платформа занимает лидирующее положение в сфере веб-дизайна в России и активно используется как начинающими, так и профессиональными дизайнерами. Популярность Tilda обусловлена доступностью, широким функционалом и узнаваемостью визуального стиля.

На официальном сайте Tilda представлено более 500 шаблонов, которые позиционируются как «образец хорошего дизайна и пример использования блоков» (см.рис.1) [1]. Разработчики подчеркивают, что выбор шаблона «никак не ограничивает ваше творчество — в любое время вы можете изменить его до неузнаваемости и даже начать с чистого листа». Однако на деле анализ показывает, что при всем разнообразии шаблоны строятся по единой структуре. Таким образом, позиционируемая свобода творчества вступает в противоречие с самой структурой инструмента.

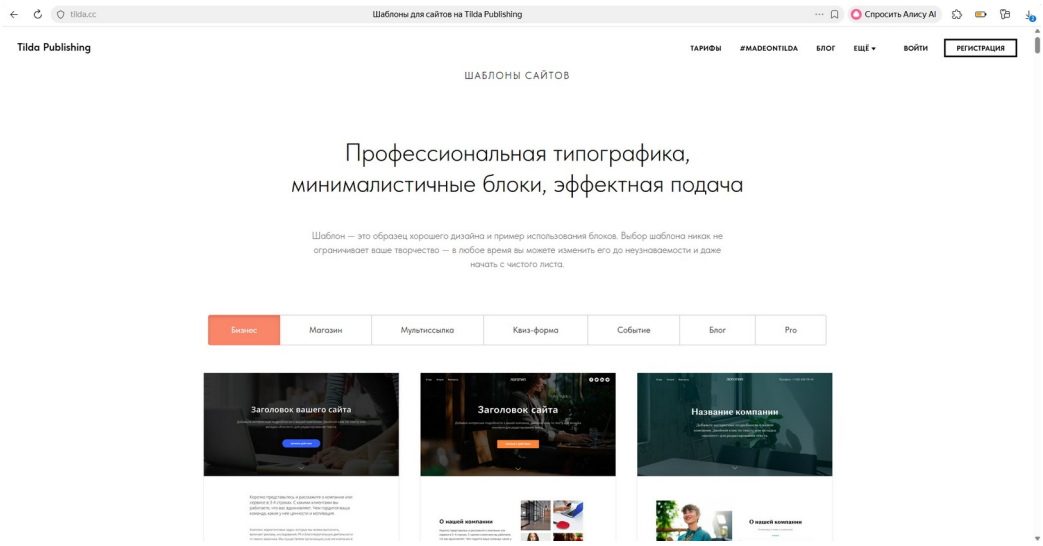


Рис. 1. Страница каталога шаблонов Tilda Publishing (скриншот официального сайта)

Если шаблонные интерфейсы ограничивают дизайнера в структуре и стилистике, то нейросети вторгаются уже совсем иначе - в саму основу творческого процесса. Искусственный интеллект фундаментально меняет процесс работы графического дизайнера, затрагивая каждый этап от исследования до финализации проекта. Трансформация рабочего процесса происходит через автоматизацию рутинных задач, ускорение этапа исследования и расширение творческих возможностей [2].

Среди наиболее популярных нейросетей в графическом дизайне можно выделить следующие:

Midjourney – одна из самых узнаваемых нейросетей для генерации изображений и видео по текстовым описаниям (промптам), отличающаяся характерным визуальным оформлением: высокая детализация и реалистичность, контрастное освещение и насыщенные цвета.

DALL-E 3 (разработка OpenAI) интегрирована в ChatGPT, обеспечивает высокую точность обработки сложных текстовых запросов. Особенностью данной модели является способность корректно генерировать изображения с типографикой и текстовыми элементами.

Kandinsky (разработка Сбера) — российская нейросеть, интегрированная в GigaChat с доступом через веб-интерфейс, что делает её одним из самых популярных генеративных инструментов в РФ. Отличительной чертой данной модели является корректная обработка запросов на русском языке, включая профессиональные термины и особенности культуры.

Помимо проблемы усреднения авторского стиля, использование нейросетей в графическом дизайне порождает и другие вопросы. Генеративные нейросетевые модели анализируют миллионы изображений, включая авторские работы других дизайнеров, что создает риск непреднамеренного плагиата при выполнении запроса. Поэтому, используя искусственный интеллект в своем проекте, нельзя быть полностью уверенным в уникальности результата. Кроме того, внедрение нейросетей в работу меняет саму структуру профессиональных навыков. Промпт-инженерия — умение составлять точные запросы — становится самостоятельной профессиональной компетенцией, которая востребована наряду с классическими знаниями типографики и композиции в графическом дизайне. В результате происходит смещение приоритетов: дизайнер всё больше тратит времени на формулировку промтов для нейросетей, а не на их визуальную проработку. За кажущимся расширением творческих возможностей скрывается фундаментальное изменение роли дизайнера. Ключевая утрата — авторский стиль, который постепенно девальвируется, уступая место «среднестатистическим» нейросетевым решениям.

Для наглядной демонстрации влияния нейросетевой генерации на авторский стиль был выполнен сравнительный анализ. В качестве запроса (промпта) выбран плакат на тему «18 марта — День воссоединения Крыма с Россией». Один вариант разработан автором вручную, второй — сгенерирован нейросетью ChatGPT.

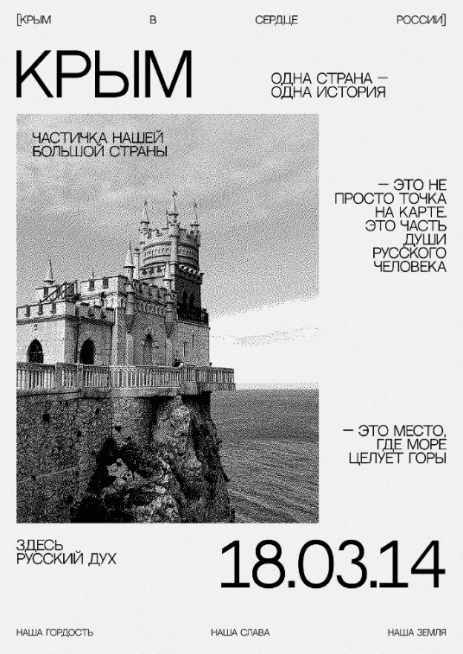


Рис. 2. Авторский плакат на тему «18 марта — День воссоединения Крыма с Россией» (выполнен вручную)

Рис. 3. Плакат на тему «18 марта — День воссоединения Крыма с Россией», сгенерированный нейросетью ChatGPT по текстовому запросу

Авторский плакат выполнен в чёрно-белой графике, что сразу задаёт контраст с цветными нейросетевыми решениями. Шрифтовая композиция, контраст крупных и мелких элементов отражают индивидуальный стиль дизайнера. Плакат демонстрирует авторский стиль, который проявляется в минимализме, четкости композиции и смысловой насыщенности. Плакат, созданный нейросетью,

демонстрирует сбалансированную, но предсказуемую композицию — ключевые элементы расположены по центру. Цветовая гамма выполнена в базовом решении, эстетически приятная, но лишённая индивидуальности. Результат технически безупречен, но не несёт отпечатка уникальности, что иллюстрирует девальвацию авторского стиля.

Проведённое сравнение показывает, что различие между авторским и нейросетевым плакатом проявляется не столько в качестве исполнения, сколько в характере визуального мышления.

В результате проведённого анализа можно сделать вывод, что развитие шаблонных интерфейсов и нейросетевых технологий оказывает двойственное влияние на сферу графического дизайна. С одной стороны, данные инструменты значительно упрощают и ускоряют рабочий процесс, расширяют доступ к дизайну и открывают новые возможности для творчества. С другой стороны, их активное использование приводит к унификации визуальных решений, снижению роли индивидуального подхода и постепенной утрате авторского стиля.

Шаблонные интерфейсы ограничивают дизайнеров в рамках заданных структур и стилистики, формируя предсказуемые композиционные решения, тогда как нейросетевые технологии затрагивают саму природу творческого процесса, смещая акцент с разработки визуального языка на формулирование запросов. В результате возникает риск девальвации уникального авторского стиля и появления «усреднённого» визуального продукта.

Таким образом, ключевой задачей современного дизайнера становится поиск баланса между использованием цифровых инструментов и сохранением собственной творческой идентичности. Только осознанный подход к применению технологий позволяет не утратить авторский стиль, а, напротив, использовать новые возможности для его развития и усиления.

Список литературы

1. Шаблоны сайтов // Tilda Publishing [Электронный ресурс]. — URL: https://tilda.cc/ru/tpls/#ev (дата обращения: 29.03.2026).
2. Искусственный интеллект в графическом дизайне: что нужно знать // Sky.pro [Электронный ресурс]. — URL: https://sky.pro/wiki/digital-art/iskusstvennyj-intellekt-v-graficheskom-dizajne-chto-nuzhno-znat/ (дата обращения: 29.03.2026).
3. Каменских Н. Вся правда о нейросетях: как мы решили делать книги с помощью AI и что из этого вышло / Н. Каменских // Книжная индустрия. — 2023. — № 4. — С. 41–45.
4. Манович Л. Язык новых медиа / Л. Манович; пер. с англ. Д. Кульчицкой. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 400 с.
5. Яо М. К. Авторский стиль в дизайне / М. К. Яо, Э. Н. Багаветдинова // Инновационные подходы в современной науке: сб. ст. по материалам XXXV Междунар. науч.-практ. конф. — М.: Интернаука, 2018. — № 23 (35). — С. 15–19.
6. GigaChat и Kandinsky // GigaChat [Электронный ресурс]. — URL: https://giga.chat/ (дата обращения: 29.03.2026).
7. Midjourney: официальный сайт // Midjourney [Электронный ресурс]. — URL: https://www.midjourney.com/home (дата обращения: 29.03.2026).
8. ChatGPT // OpenAI [Электронный ресурс]. — URL: https://chatgpt.com/ (дата обращения: 29.03.2026).

References

1. *Shablony sajtov* [Templates for Websites]. Tilda Publishing. Available at: https://tilda.cc/ru/tpls/#ev (accessed: 29.03.2026). (in Rus.)
2. *Iskusstvennyj intellekt v graficheskom dizajne: chto nuzhno znat'* [Artificial Intelligence in Graphic Design: What You Need to Know]. Sky.pro. Available at: https://sky.pro/wiki/digital-art/iskusstvennyj-intellekt-v-graficheskom-dizajne-chto-nuzhno-znat/ (accessed: 29.03.2026). (in Rus.)
3. Kamenskih N. *Vsja pravda o nejrosetyah: kak my reshili delat' knigi s pomoshh'ju AI i chto iz jetogo vyshlo* [The Whole Truth About Neural Networks: How We Decided to Make Books with AI and What Came Out of It]. *Knizhnaja industrija* [Book Industry], 2023, No. 4, pp. 41–45. (in Rus.)
4. Manovich L. *Jazyk novyh media* [The Language of New Media]. Moscow, Ad Marginem Press, 2018. 400 p. (in Rus.)
5. Yao M.K., Bagavetdinova E.N. *Avtorskij stil' v dizajne* [Author's Style in Design]. *Innovacionnye podhody v sovremennoj nauke* [Innovative Approaches in Modern Science]: proceedings of the XXXV International Scientific and Practical Conference. Moscow, Internauka Publ., 2018, No. 23 (35), pp. 15–19. (in Rus.)
6. *GigaChat i Kandinsky* [GigaChat and Kandinsky]. GigaChat. Available at: https://giga.chat/ (accessed: 29.03.2026). (in Rus.)

7. *Midjourney: oficial'nyj sajt* [Midjourney: Official Website]. Midjourney. Available at: https://www.midjourney.com/home (accessed: 29.03.2026). (in Rus.)
8. *ChatGPT*. OpenAI. Available at: https://chatgpt.com/ (accessed: 29.03.2026). (in Eng.)

УДК 7.038.6:766.012.1

Э.Р. Шерстобитов, Б.А. Аль-Нами

Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича
193232, Санкт-Петербург, пр. Большевиков, 22

МЕТОДЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В СТРИТ-АРТЕ: ОТ ПОДПОЛЬНОГО ЖЕСТА К ВИЗУАЛЬНОМУ КОДУ ГОРОДСКОЙ КОММУНИКАЦИИ

Исследована эволюция стрит-арта от нелегального субкультурного явления к форме визуальной коммуникации, использующей методы графического дизайна. Анализируется трансформация уличного искусства в инструмент маркетинга и городской навигации. На примере творчества Кита Харинга, Бэнкси, а также современных дизайнеров, таких как Ваня Регуляр (Vanya Regular), демонстрируется, как стилистика и технические приемы графического дизайна (трафарет, модульная сетка, работа с паттерном, брендинг территории, мокапы в городской среде) становятся основой для создания узнаваемого визуального кода. Отдельный раздел работы посвящен эмпирическому исследованию восприятия стрит-арта и рекламы в городской среде среди студенческой молодежи.
Ключевые слова: стрит-арт, графический дизайн, брендинг территории, Бэнкси, Кит Харинг, Ваня Регуляр, визуальная коммуникация, реклама, городская среда, социологический опрос.

E.R. Sherstobitov, B.A. Al-Nami

The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, 193232, St. Petersburg, Bolshevikov prospect, 22

GRAPHIC DESIGN METHODS IN STREET ART: FROM UNDERGROUND GESTURE TO A VISUAL CODE OF URBAN COMMUNICATION

The evolution of street art from an illegal subcultural phenomenon to a form of visual communication using graphic design methods is investigated. The article analyzes the transformation of street art into a marketing and urban navigation tool. Using the example of Keith Haring, Banksy, and modern designers such as Vanya Regular, it is demonstrated how the stylistics and techniques of graphic design (stencil, modular grid, pattern work, territory branding, mockups in an urban environment) become the basis for creating a recognizable visual code. A separate section of the paper is devoted to an empirical study of the perception of street art and advertising in an urban environment among students.
Keywords: street art, graphic design, branding of the territory, Banksy, Kit Haring, Vanya Regular, visual communication, advertising, urban environment, sociological survey.

Введение

Стрит-арт на протяжении десятилетий воспринимался как андеграундный жест, акт вандализма или субкультурный протест, существующий параллельно с «высоким» искусством. Однако в последние два десятилетия произошла радикальная трансформация этого феномена. Уличное искусство интегрировалось в мейнстрим, став не только объектом коллекционирования на престижных аукционах, но и эффективным инструментом визуальной коммуникации в городской среде. Центральную роль в этой трансформации сыграли методы графического дизайна, которые позволили стрит-арту перейти от спонтанного высказывания к созданию структурированного, легко считываемого и тиражируемого визуального кода.

Целью данной статьи является анализ того, как инструментарий графического дизайна — от трафаретной печати до работы с паттерном и модульной сеткой — превратил уличное искусство мощный канал коммуникации. В фокусе исследования находятся три взаимосвязанных аспекта: генезис индивидуального стиля как бренда (на примере Кита Харинга); использование дизайн-методов для создания социальных и политических высказываний (на примере Бэнкси); коммерциализация уличной эстетики и презентация дизайна через контекст городской среды (на примере Ваня Регуляр (Vanya Regular)). Эмпирическую базу исследования составят анализ визуального языка указанных художников, а также данные социологического опроса, проведенного среди студентов с целью выявления их восприятия стрит-арта как элемента городской навигации и рекламы.

Основная часть

В традиционном понимании граффити и ранний стрит-арт были спонтанными, их ценность заключалась в самом акте несанкционированного рисования. Переход к осознанному использованию

методов графического дизайна ознаменовал собой сдвиг от анонимности к авторству как бренду. Художник начинает думать категориями фирменного стиля, где цель — не просто оставить тег, а создать визуальный образ, мгновенно узнаваемый и считываемый разнородной аудиторией.

Одним из родоначальников такого подхода стал американский художник Кит Харинг. Выходец из субкультуры нью-йоркского метро, в котором через свои черно-белые работы он хотел донести социально-политические послания о любви и единстве (рис.1). “Харинг использовал искусство для решения актуальных социальных проблем и борьбы с несправедливостью, в частности, затрагивая такие темы, как СПИД, апартеид, война и слежка.” – пишет Николас Саразин [2]. Художник разработал уникальный визуальный язык, корнями уходящий в графический дизайн. Его стиль, характеризующийся простыми линиями, яркими цветами и абстрактными формами, напоминал иероглифы или модульные пиктограммы. Харинг использовал четкие контуры и ритмичное повторение мотивов (лающие собаки, сияющий младенец, летающие тарелки), что напрямую коррелирует с работой дизайнера над созданием паттерна.

Рис.1. Кит Харинг рисует в Нью-Йоркском метро в честь Дня Святого Валентина.

В 1986 году Харинг сделал логичный для дизайнера шаг, открыв в Манхэттене магазин Pop Shop (рис.2). Это решение разрушило границы между уличным искусством и массовой культурой, сделав его работы доступными в виде тиражной продукции. Критики обвиняли его в коммерциализации, однако сам художник видел в этом продолжение своей миссии по демократизации искусства, что является одной из ключевых задач графического дизайна. Его творчество наглядно демонстрирует, как нелегальный уличный жест превращается в успешный коммерческий визуальный бренд.

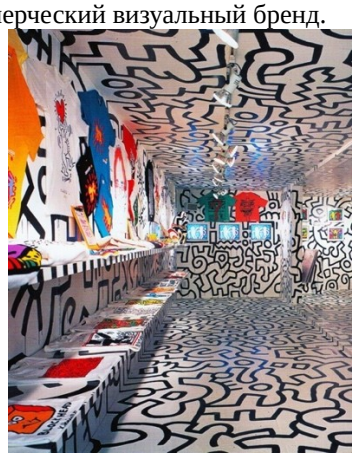


Рис.2. Магазин Pop Shop

Другим примером влияния дизайна на стрит-арт является использование технологии трафарета. Наиболее ярким представителем этого направления стал анонимный художник Бэнкси. Как и Харинг, он пришел из субкультуры граффити, но выбрал технику, изначально заимствованную из дизайна и политического акционизма. Трафарет позволяет создавать сложные, детализированные изображения за несколько минут, что критически важно для нелегальной работы на улице. С точки зрения графического дизайна, трафарет — это способ унификации и тиражирования визуального сообщения. Бэнкси превратил эту технику в инструмент острой социальной сатиры. Его черно-белые контрастные изображения с редкими цветными акцентами визуально просты, легко считываются и запоминаются, что делает их идеальными «вирусными» сообщениями в городской среде. Художник работает с готовыми формами, создавая метафоры, понятные без слов. Например, работа «Любовь витает в воздухе» (бросающий букет цветов вместо бутылки с зажигательной смесью) (рис.3) или крысы, ставшие его альтер-эго, являются не просто рисунками, а продуманными графическими знаками, несущими сложную семиотическую нагрузку. Анонимность Бэнкси также работает на усиление его «бренда», заставляя фокусироваться не на личности, а на визуальном послании. “На протяжении всего творческого пути личность Бэнкси остается инкогнито:

по-добная мистификация подогревает интерес зри-теля, который с нетерпением ждет новостей о по-явлении нового произведения стрит-артиста.” – верно подмечает в своей статье А.А. Спирина [3].

Рис.3. «Любовь витает в воздухе», Бэнкси

В современной российской дизайн-практике показательным примером симбиоза графического дизайна и уличной эстетики является творчество Ваня Регуляр (Vanya Regular). Известный своими работами для музыкальных исполнителей (Saluki, OG Buda, Gone Fludd и др.), дизайнер активно использует в своей презентационной стратегии мокапы, вписанные в городскую среду . Демонстрируя постеры и обложки на уличных стендах, стенах зданий или элементах городской инфраструктуры, дизайнер достигает двойного эффекта (рис.4).

Рис.4. Плакатные мокапы для Vanök+

Во-первых, он тестирует восприятие графики не в стерильном пространстве монитора, а в агрессивном, полимодальном контексте города, где изображение вступает в диалог с архитектурой, фактурами и случайными прохожими. Во-вторых, такой прием легитимизирует присутствие дизайна в публичном пространстве, стирая грань между спланированной рекламной кампанией и спонтанным уличным искусством. Его работы, изначально созданные для цифровой или печатной продукции, обретают вторую жизнь как артефакты городской визуальной культуры, доказывая, что современный графический дизайн немыслим без контекста улицы и активно использует его для усиления собственного высказывания.

Успех Харинга, Бэнкси и таких дизайнеров, как Ваня Регуляр, открыл дорогу для активного использования эстетики стрит-арта в коммерческих целях. Сегодня визуальный стиль, рожденный на улице, стал одним из ключевых инструментов маркетинга и брендинга территорий. Стилистика уличного искусства напрямую влияет на увеличение спроса к продукту, услуге или мероприятию благодаря нескольким факторам. Стрит-арт создает ассоциацию с «подлинностью» и «молодежной культурой», позволяя брендам завоевать доверие аудитории. Кроме того, уличное искусство выступает как инструмент брендинга и навигации, формируя идентичность заведения или события. Городская среда превращается в галерею, где каждый элемент работает на привлечение внимания.

Для подтверждения этих тезисов и изучения реального влияния уличной визуальной коммуникации на восприятие молодежи, в рамках данного исследования был проведен социологический опрос среди студентов.

Результаты социологического опроса студентов

Проведенное исследование подтверждает, что стрит-арт, пройдя путь от маргинального жеста до всемирно признанного творчества, сегодня неразрывно связан с методами графического дизайна и выступает важным элементом визуальной коммуникации в городской среде. Анализ творчества Кита Харинга, Бэнкси и современного российского дизайнера Вани Регуляра (Vanya Regular) наглядно демонстрирует эволюцию уличного искусства: от спонтанного самовыражения к созданию узнаваемого визуального кода, способного транслировать сложные сообщения и эффективно взаимодействовать с аудиторией.

Эмпирическая часть исследования, основанная на опросе студенческой молодежи, позволила верифицировать ключевые теоретические положения. Социально-демографический портрет респондентов выглядит следующим образом: 78% составили девушки, 56% опрошенных находятся в возрасте 17-19 лет, 76% обучаются на 1-2 курсах бакалавриата.

Полученные данные свидетельствуют о высокой степени вовлеченности молодых людей в визуальную среду города: 98% респондентов в той или иной мере обращают внимание на объекты уличного искусства и наружной рекламы, при этом 40% делают это регулярно, рассматривая и фотографируя понравившиеся объекты, а 56% обращают внимание, если объект выделяется визуально. Лишь 2% опрошенных полностью игнорируют данную сферу городской эстетики (рис.5).

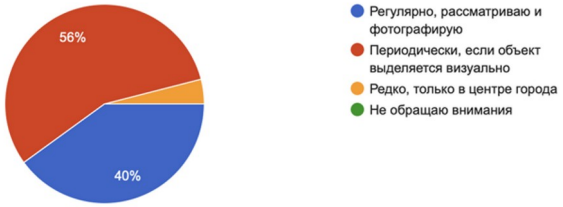


Рис.5 Как часто Вы обращаете внимание на объекты уличного искусства и наружной рекламы (граффити, муралы, плакаты, афиши)?

Наибольший интерес у студентов вызывают афиши культурных мероприятий (77,6%), монументальные муралы (61,2%) и рекламные щиты (57,1%), что подтверждает значимость как событийного и художественного контента, так и коммерческой визуальной коммуникации в формировании привлекательного городского ландшафта (рис.6).

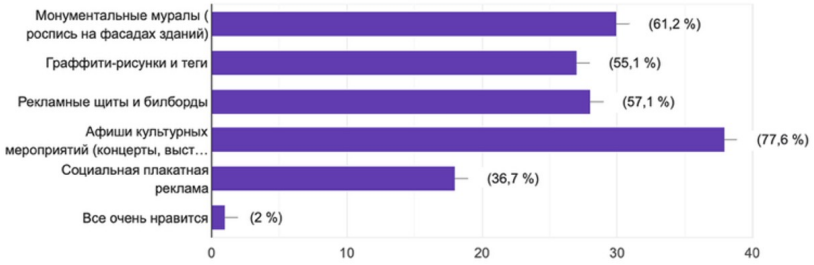


Рис.6 Какие формы уличной визуальной коммуникации вызывают у Вас наибольший интерес?

Особое значение для настоящего исследования имел вопрос о влиянии качества графического дизайна на потребительское поведение. Совокупно 92% опрошенных признают, что визуальное оформление уличной афиши влияет на их желание посетить мероприятие (из них 48% оценивают профессиональный дизайн как самостоятельный значимый стимул, а 44% — как важный, но вторичный фактор). Лишь 8% респондентов полностью отрицают роль дизайна в принятии решения.

Коррелирующим является показатель доверия к бренду: 92% респондентов считают, что качественный дизайн наружной рекламы способен повысить доверие к продукту или компании (из них 60% выбрали вариант «безусловно способен», 32% — «скорее способен»).

Кроме того, 94% участников опроса хотя бы несколько раз специально останавливались или фотографировали объекты уличной визуальной коммуникации (36% делают это регулярно, 58% — несколько раз), что в современной цифровой культуре означает создание пользовательского контента и дальнейшее распространение визуальных кодов в медиасреде.

Блок вопросов, посвященный узнаваемости ключевых фигур, показал, что имя Бэнкси знакомо 46% респондентов, Vanya Regular – 18%, а Кита Харинга – 16%. Эти данные, с одной стороны, подтверждают высокую популярность классика стрит-арта в массовом сознании, а с другой – фиксируют проникновение современных российских дизайнеров, работающих с urban-эстетикой, в поле зрения молодежной аудитории. Тот факт, что 40% опрошенных не знакомы ни с одним из перечисленных авторов, указывает на потенциал дальнейшего развития и популяризации этого направления в образовательной и культурной среде (рис.7).

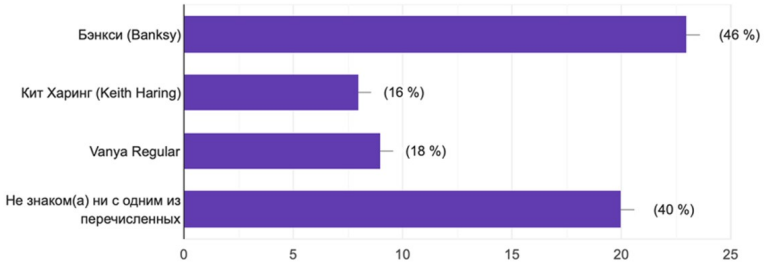


Рис.7 Знакомы ли Вам имена следующих представителей уличного искусства и дизайна?

Таким образом, результаты опроса эмпирически подтверждают, что методы графического дизайна, интегрированные в стрит-арт и уличную рекламу, становятся действенным инструментом формирования визуального кода города, способным влиять на эмоциональное восприятие среды, потребительские предпочтения и культурную активность молодежи. Дальнейшее изучение этой проблематики требует междисциплинарного подхода, объединяющего искусствоведение, теорию дизайна, урбанистику и социологию медиа, а также расширения эмпирической базы для выявления долгосрочных трендов развития городской визуальной культуры.

Сравнительный анализ методов графического дизайна в стрит-арте

Рассмотренные в исследовании подходы — трафаретная печать (Бэнкси), паттерн и модульная сетка (Кит Харинг), брендинг территории и мокапы в городской среде (Ваня Регуляр) — представляют собой три ключевые стратегии интеграции графического дизайна в уличное искусство. Каждая из них решает различные коммуникативные задачи и обладает собственной семиотической структурой (табл. 1).

Таблица 1. Сравнение методов графического дизайна в стрит-арте

Метод	Представитель	Ключевая функция	Преимущества	Ограничения
Трафаретная печать	Бэнкси	Быстрое тиражирование социально-сатирического сообщения	Высокая скорость нанесения, узнаваемость, возможность работы в нелегальных условиях	Ограниченная цветовая палитра, риск визуального упрощения смысла
Паттерн и модульная сетка	Кит Харинг	Создание универсального визуального языка, доступного для массового воспроизведения	Легкость считывания, возможность масштабирования, высокая коммерческая адаптивность	Риск потери авторской уникальности при чрезмерном тиражировании
Мокапы и брендинг территории	Ваня Регуляр	Легитимизация дизайна в публичном пространстве, стирание границ между коммерцией и искусством	Интеграция в городскую среду, усиление вовлеченности аудитории, эффект «подлинности»	Зависимость от контекста размещения, возможная критика со стороны андеграундного сообщества

Можно сделать выводы, что эволюция стрит-арта от спонтанного высказывания к структурированному визуальному коду сопровождалась последовательным освоением инструментов графического дизайна. Если Харинг использовал формализацию стиля, а Бэнкси — технологичность и вирусность, то современные авторы, такие как Vanya Regular, делают акцент на контекстуальность и интеграцию дизайн-объектов в городскую среду.

Новый метод: интерактивная адаптивная графика (динамический стрит-арт)

В качестве перспективного направления развития синтеза графического дизайна и стрит-арта мной предлагается метод интерактивной адаптивной графики, основанный на использовании QR-кодов, AR-меток (дополненной реальности) и светодиодных модулей, реагирующих на движение прохожих или время суток. В отличие от статичных методов, данный подход позволяет визуальному сообщению изменяться в зависимости от внешних факторов, создавая персонализированный опыт взаимодействия с городской средой. Интерактивная адаптивная графика сохраняет эстетику уличного искусства, но переводит её в плоскость двусторонней коммуникации. Такой метод пока не получил широкого распространения, но его

потенциал для брендинга территорий и формирования новых форм городской навигации представляется особенно значимым в условиях цифровизации публичных пространств.

Список литературы

1. *Vanök regular* : Telegram-канал. URL: https://t.me/vanokregular13 (режим доступа: ограниченный) (дата обращения: 30.03.2026).
2. Интересный факт | *Кит Харинг*: художник, который превратил свои рисунки в секретные *сообщения* // Artmajeur : [сайт]. URL: https://www.artmajeur.com/ru/magazine/2-novosti-iskusstva/interesnyj-fakt-kit-haring-hudoznik-kotoryj-prevratil-svoi-risunki-v-sekretnye-soobsenia/340516 (дата обращения: 30.03.2026).
3. *Спирина А. А.* «Смерть Бэнкси»: постмодернизм в творчестве автора // CyberLeninka : [сайт]. 2019. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/smert-benksi-postmodernizm-v-tvorchestve-avtora/viewer (дата обращения: 30.03.2026).

References

1. *Vanök regular* : Telegram channel. URL: https://t.me/vanokregular13 (access restricted) (accessed: 30.03.2026).
2. Interesting fact | *Keith Haring: the artist who turned his drawings into secret messages* // Artmajeur : [website]. URL: https://www.artmajeur.com/en/magazine/5-art-news/interesting-fact-keith-haring-the-artist-who-turned-his-drawings-into-secret-messages/340516 (accessed: 30.03.2026).
3. Spirina, A.A. "*The death of Banksy*": postmodernism in the work of the author // CyberLeninka : [website]. 2019. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/smert-benksi-postmodernizm-v-tvorchestve-avtora/viewer (accessed: 30.03.2026).

УДК 7.01:1

Власова Алёна Сергеевна

«ТЕХНЕ» КАК ХАРАКТЕРИСТИКА ЧИСТО ЭСТЕТИЧЕСКОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация. Данная работа представляет собой философское эссе, посвященное реабилитации понятия «техне» в контексте современной эстетики. Отталкиваясь от удивления перед фактом семантического единства ремесла и искусства в античном мышлении, автор прослеживает трансформацию этого понятия от Платона и Аристотеля до М. Хайдеггера и Ж. Деррида. Особое внимание уделяется онтологическому измерению техне как способу раскрытия истины (алетейи) и его соотношению с поэзисом. В работе выдвигается предположение, что именно «техне» позволяет удержать искусство от скатывания в пустую спекуляцию, а ремесло — от превращения в бездушную технологию. В финале эссе автор выходит на проблему современного цифрового искусства и дизайна, задаваясь вопросом: не становимся ли мы свидетелями возвращения архаического техне на новом витке технологической спирали?

Ключевые слова: техне, поэзис, эстетика, художественная деятельность, ремесло, истина, Хайдеггер, античность, мастерство, цифровое искусство, дизайн.

«TECHNE» AS A CHARACTERISTIC OF PURELY AESTHETIC AND ARTISTIC ACTIVITY

Summary. This work is a philosophical essay dedicated to the rehabilitation of the concept of «techne» in the context of modern aesthetics. Starting from surprise at the fact of the semantic unity of craft and art in ancient thinking, the author traces the transformation of this concept from Plato and Aristotle to M. Heidegger and J. Derrida. Special attention is paid to the ontological dimension of technology as a way of revealing truth (alethea) and its relation to poetry. The paper suggests that it is «techne» that helps keep art from sliding into empty speculation, and craft from turning into soulless technology. In the final essay, the author addresses the problem of modern digital art and design, asking the question: are we witnessing the return of archaic technology at a new turn of the technological spiral?

Keywords: technology, poetry, aesthetics, artistic activity, craft, truth, Heidegger, antiquity, craftsmanship, digital art, design.

Проблема определения сущности художественной деятельности является одной из фундаментальных в истории эстетической мысли. В современном дискурсе наблюдается устойчивая тенденция к размежеванию «чистого» искусства, понимаемого как сфера свободного самовыражения, и технического мастерства, воспринимаемого как нечто служебное, подчиненное. Однако обращение к истокам европейской философской традиции демонстрирует принципиально иную картину: в античном мышлении понятие «техне» объемлет собой как ремесленное производство, так и художественное творчество, не проводя между ними сущностной границы.

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью преодоления упрощенного, инструменталистского понимания техники в искусстве и возвращения к онтологическому измерению художественного акта. Для Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, где подготовка специалистов осуществляется на стыке инженерного и художественного знания, данная проблематика приобретает особую значимость, позволяя концептуально осмыслить единство технологического и эстетического начал в творческой деятельности. Более того, современная образовательная парадигма, ориентированная на формирование проектного мышления, нуждается в философском обосновании того интегративного подхода, который уже имплицитно присутствует в практике дизайна, где функциональность и красота не противостоят, а дополняют друг друга.

Цель статьи — раскрыть внутреннюю связь понятия «техне» с сущностью эстетической и художественной деятельности, показав, что техне является не внешним дополнением, а конституирующим элементом художественного акта. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: проследить генезис понятия в античной философии (Платон, Аристотель), выявить его онтологическое содержание в феноменологической традиции (М. Хайдеггер) и определить границы применимости данного понятия к анализу современных художественных практик.

В древнегреческой культуре понятие τέχνη обладало значительно более широким объемом, нежели современное понятие «техника» или даже «искусство». Как справедливо отмечает А.Ф. Лосев, для античного сознания характерно нерасчлененное восприятие практического умения, научного знания и художественного творчества [3, с. 245]. Техне — это всякая деятельность, осуществляемая на основе знания правил и предполагающая преобразование материала сообразно некоторой идее. К области техне относились не только гончарное или плотницкое ремесло, но также врачевание, военное дело, риторика, поэзия и ваяние. Показательно, что даже такие сферы, как мореплавание или политическое искусство, осмыслялись сквозь призму техне, что свидетельствует о фундаментальном характере этого понятия для античной картины мира.

Принципиальное значение для понимания специфики техне имеет его противопоставление природе (φύσις). Аристотель в «Метафизике» проводит четкое различие: природные вещи имеют «начало движения в

самих себе», тогда как вещи, созданные искусством (техне), получают свое начало «в ином» — в действующем лице, в мастере [1, с. 182]. Однако это «внешнее» начало не следует понимать как произвольное насилие над материей. Техне предполагает диалог с материалом, знание его потенций и пределов. Аристотель подчеркивает, что искусство «подражает природе» не в смысле копирования внешних форм, а в смысле следования внутренней логике природного порождения, поэтому подлинный мастер, как и природа, действует «ради чего-то», сообразуясь с целью [2, с. 179].

В диалоге Платона «Государство» техне рассматривается в контексте учения об идеях. Создавая вещь, ремесленник (демиург) ориентируется на эйдос — умопостигаемый образец. При этом Платон различает три уровня бытия вещи: идея как таковая (творение бога), конкретное изделие (творение ремесленника) и его изображение (творение живописца). Характерно, что ремесленник оказывается ближе к истине, нежели художник-подражатель, поскольку его деятельность укоренена в знании предназначения вещи и способов его реализации [5, с. 412-413]. Таким образом, техне предстает как онтологически ответственная деятельность, в которой идея обретает материальное воплощение, а материя приобщается к смыслу. В диалоге «Протагор» Платон также связывает техне с добродетелью (арете), показывая, что владение искусством невозможно без нравственного совершенства, что особенно важно для понимания ценностного измерения творческой деятельности [4, с. 78-79].

Аристотель в «Никомаховой этике» углубляет это понимание, определяя техне как «способность к творчеству, руководимую истинным суждением» [2, с. 176]. Важно, что Аристотель отделяет техне от простого опыта: опыт знает, «что» происходит, тогда как техне знает «почему». Это знание причин и составляет его рациональное ядро. Применительно к художественной деятельности это означает, что подлинное искусство не сводится к вдохновению или спонтанности, но предполагает освоение рациональных оснований творческого акта. Более того, Аристотель различает «производящее» (ποιητική) и «действующее» (πρακτική) знание: если практика (этика, политика) имеет целью само действие как благо, то техне ориентировано на произведение, на результат, что сближает его с современным пониманием проектной деятельности [2, с. 171].

Для понимания специфики художественной деятельности принципиальное значение имеет различение понятий «поэзис» (ποίησις) и «техне». В античной мысли эти термины тесно связаны, но не тождественны. Поэзис (от ποιέω — делать, творить) обозначает процесс создания, выведения из небытия в бытие. В этом смысле любое производство, будь то природное или искусственное, есть поэзис. Техне же выступает как особым образом организованный, рационально обоснованный поэзис, осуществляемый человеком. Иными словами, техне — это человеческий способ осуществления поэзиса, его сознательная, целеполагающая форма.

В диалоге «Пир» Платон говорит о том, что поэзис есть «причина перехода чего-либо из небытия в бытие», и в этом смысле всякое творчество, включая ремесленное, может быть названо поэзисом [4, с. 135]. Однако подлинным поэзисом Платон склонен считать лишь то творчество, которое осуществляется по причастности к божественному вдохновению (мания). Техне же остается в сфере человеческого умения, подражающего, но не достигающего непосредственного созерцания идей. Это платоновское различение задает долгую традицию противопоставления «технического» и «вдохновенного» начал в искусстве, которая сохраняется вплоть до романтизма.

Аристотель предлагает более дифференцированный подход. В «Поэтике» он исследует особый вид техне — искусство создания трагедий, которое предполагает не только знание правил, но и способность к мимесису (подражанию). Примечательно, что Аристотель не противопоставляет подражание творчеству: в его концепции подражание есть способ познания сущности вещей, и, следовательно, техне трагического поэта есть познавательная деятельность высшего порядка [7, с. 24-25]. Более того, Аристотель вводит понятие катарсиса как цели трагедии, тем самым придавая техне не только познавательное, но и психотерапевтическое, а по сути, этическое измерение. Искусство слова (риторика и поэтика) оказывается у него высшей формой техне, поскольку работает с самым сложным материалом — человеческой душой.

Таким образом, уже в античности намечается двойственное понимание художественной деятельности: с одной стороны, она требует техне как освоенного мастерства, с другой — выходит за его пределы в сферу вдохновения и творческой свободы. Это напряжение между рациональным умением и иррациональным порывом сохранится в европейской эстетике на протяжении столетий, обостряясь в эпохи смены культурных парадигм.

Подлинное переосмысление понятия техне в контексте философии искусства было осуществлено Мартином Хайдеггером в работе «Вопрос о технике» (1953) и более раннем трактате «Исток художественного творения» (1935-1936). Хайдеггер решительно возражает против инструментального определения техники как нейтрального средства, поскольку такое понимание закрывает доступ к существу дела.

Обращаясь к этимологии, Хайдеггер напоминает, что τέχνη в античности означало не изготовление, но «вид знания», способ «быть сведущим в чем-либо». Однако главное открытие Хайдеггера — в установлении связи между τέχνη и ἀλήθεια (истиной). Техне, по Хайдеггеру, есть «способ раскрытия потаенного», способ, каким истина становится явленной, выходит из сокрытости [8, с. 226]. Это означает, что творческий акт, будь то создание статуи или постройка храма, не просто «делает» вещь, но открывает в

В этом контексте античное искусство (например, греческий храм) предстает не как эстетический объект в современном смысле, но как событие, учреждающее исторический мир. Хайдеггер пишет: «Храм, впервые слагая и вместе сосредоточивая вокруг себя единство тех путей и связей, в которых рождение и смерть, проклятье и благословение, победа и позор, выносливость и упадок — обретают для человеческого существа образ его судьбы» [9, с. 73]. И это событие совершается благодаря техне — искусству зодчего, сумевшего выявить истину камня, пространства и света.

Хайдеггер проводит принципиальное различие между античным техне и современным «Поставом» (Ge-stell). Современная техника, в отличие от техне, не дает вещам явиться в их собственном существе, но превращает мир в бездушный ресурс, в «состоящий-в-наличии» запас энергии [8, с. 231]. Река становится лишь поставщиком гидроэнергии, лес — поставщиком целлюлозы. В такой ситуации искусство сохраняет память о подлинном техне, поскольку продолжает выводить из потаенности не для потребления, но для созерцания. Тем самым искусство оказывается не просто «украшением» жизни, но единственным местом, где еще возможен непрагматический, созерцательный контакт с вещами.

Следует отметить, что хайдеггеровская трактовка не является бесспорной. Исследователи указывают на известную идеализацию античности в его работах и на сложность применения его подхода к анализу современных художественных практик [7, с. 92]. Однако онтологическое измерение техне, открытое Хайдеггером, позволяет по-новому увидеть связь мастерства и истины в искусстве. Дальнейшее развитие эта линия получила у Жака Деррида, который в своих работах, посвященных деконструкции, показал, что граница между «техническим» и «смысловым» всегда подвижна: сама письменность, долгое время считавшаяся лишь вспомогательным инструментом мышления, есть разновидность техне, структурирующая само бытие языка. С этой точки зрения, художественное произведение неизбежно несет в себе следы технических операций, которые не противостоят его «духовности», а составляют ее условие.

Возвращаясь к проблеме, заявленной в названии статьи, необходимо уточнить, в каком смысле техне может быть понято как характеристика «чисто» эстетической деятельности. Современная эстетика, наследница кантовской традиции, склонна определять эстетическое через незаинтересованность, целесообразность без цели, свободу от практического интереса. Казалось бы, техне как сфера утилитарного умения противостоит такой трактовке.

Однако более глубокий анализ показывает, что техне не противоречит эстетической установке, но служит ее необходимой предпосылкой. Во-первых, произведение искусства не возникает из ничего — оно требует материального воплощения, а следовательно, владения определенными технологическими навыками. Во-вторых, само эстетическое восприятие предполагает «чувствование формы», которое невозможно без понимания того, как эта форма создана. Наконец, в-третьих, многие современные исследователи указывают на то, что в античности эстетическое измерение было неотделимо от технического: красота вещи заключалась в ее соразмерности, целесообразности, совершенстве исполнения [6, с. 45]. В этом контексте современное противопоставление «эстетического» и «технического» оказывается исторически обусловленным и не универсальным.

Показательна в этом отношении эволюция понятия «дизайн». Современный дизайн представляет собой область, в которой техническое и эстетическое начала существуют в неразрывном единстве. Проектируя предмет, дизайнер одновременно решает функциональные и художественные задачи, и разделить их можно лишь абстрактно. В этом смысле дизайн возвращает нас к античному пониманию техне как деятельности, в которой знание, умение и красота сплавлены воедино. Более того, именно дизайн как проектная культура наиболее последовательно реализует аристотелевскую модель техне — способности к творчеству, руководимой истинным суждением, где результат (проект) опосредует знание о материале, функциональности и эстетической ценности.

Применим ли разработанный понятийный аппарат к анализу современных форм искусства? Этот вопрос заслуживает специального рассмотрения. Искусство XX-XXI веков во многом строилось на отрицании традиционного мастерства: реди-мейд М. Дюшана, концептуализм, акционизм сознательно дистанцировались от техне в его классическом понимании.

Однако, как представляется, здесь происходит не отказ от техне, но его трансформация. В концептуальном искусстве техне переносится из сферы материального изготовления в сферу производства смыслов и контекстов. Художник должен владеть техне «выбора», техне помещения объекта в выставочное пространство, техне провокации. Это также требует знания и умения, хотя и иного рода. Дюшан, выбирая писсуар и выставляя его в галерее, совершал не произвольный жест, но операцию, опиравшуюся на знание институциональных механизмов искусства, на «техне обращения с контекстом».

Еще более очевидна роль техне в цифровом искусстве. Создание произведения в цифровой среде требует владения сложными технологическими инструментами, знанием языков программирования, пониманием законов восприятия цифрового изображения. Цифровая материя, подобно глине или мрамору, имеет свои законы и свое сопротивление, и работа с ней предполагает техне как «знание того, как вывести из потаенности». При этом цифровое искусство делает особенно наглядным тот факт, что техне всегда есть знание, опосредованное инструментом: от кисти и резца до алгоритма нейросети — все эти медиумы формируют само содержание творчества.

Можно предположить, что развитие технологий не отменяет техне, но выводит его на новый

«становление техническим», когда сама технология становится содержанием искусства, а не только его инструментом [9, с. 94]. В этом контексте техне возвращается к своему исходному значению — способа раскрытия истины бытия через взаимодействие с материей, какой бы эта материя ни была. Современное медиаискусство, искусственный интеллект в художественном творчестве, биоарт — все эти направления, несмотря на их технологическую новизну, актуализируют античное понимание творчества как диалога с материалом, где знание его пределов и возможностей есть условие подлинного высказывания.

Проведенный анализ позволяет сформулировать ряд выводов. Во-первых, понятие «техне» в его античном истоке не противопоставляет ремесленное умение художественному творчеству, но объемлет их как различные модусы единой деятельности по преобразованию материи сообразно идее. Во-вторых, онтологическое измерение техне, раскрытое в философии М. Хайдеггера и продолженное в постструктурализме, показывает, что подлинное искусство всегда есть способ раскрытия истины (алетейи), и это раскрытие осуществляется через мастерское владение материалом и инструментами. В-третьих, «чисто» эстетическая деятельность не может быть понята вне техне, поскольку само эстетическое переживание укоренено в чувстве формы, а форма есть результат технического оформления. В-четвертых, современные художественные практики, включая цифровое искусство и дизайн, демонстрируют не утрату, а трансформацию техне, его возвращение на новом витке технологического развития.

Для Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна проблематика техне имеет не только теоретическое, но и практическое значение. Подготовка специалистов в области дизайна и технологий предполагает формирование такого типа мышления, в котором техническое и эстетическое не противопоставляются, но мыслятся в единстве. Философская рефлексия над понятием техне может способствовать формированию этого единства, преодолению разрыва между инженерным и художественным образованием, что особенно важно в условиях цифровой трансформации проектной культуры.

Дальнейшее исследование проблемы может быть направлено на анализ конкретных форм бытования техне в различных видах современного искусства, а также на изучение трансформации этого понятия в неевропейских культурных традициях, где сохранилось более архаичное, нерасчлененное понимание творческой деятельности.

Список литературы:

1. Аристотель, -. Метафизика / Аристотель ; переводчик А. В. Кубицкий. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 241 с.
2. Аристотель Никомахова этика / Аристотель; перевод с древнегреческого Нины Брагинской. — Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2022. — 443, [3] с.
3. Лосев, А.Ф. История античной эстетики : [В 8 т.] / А. Ф. Лосев. - Москва; [Харьков] : АСТ : Фолио, 2000-. - 22 см. - Вершины человеческой мысли. [Т. 1]: Ранняя классика. - 2000. - 621 с.
4. Платон (ок. 427-ок. 347 до н. э.). Государство [Текст] / Платон ; [пер. с древнегреч. А. Н. Егунова] ; [вступ. ст. Е. Н. Трубецкого ; коммент. В. Ф. Асмуса ; примеч. А. А. Тахо-Годи]. - 2-е изд. - Москва : Акад. проект, 2015. - 397, [1] с.
5. Погорельская, Е. Ю. Учение о techne в рассуждениях Платона / Е. Ю. Погорельская // Вестник Гуманитарного университета. – 2023. – № 3(42). – С. 134-141.
6. Фалько Владимир Иванович «техне» и «поэзис» в античной и современной философии // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2020. №1. С. 95-106.
7. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления: Пер. с немецкого. - М.: Республика, 1993. - 447 с.
8. Хайдеггер, Мартин (1889-1976). Исток художественного творения : избранные работы разных лет / Мартин Хайдеггер ; [пер. с нем. Михайлова А. В.]. - Москва : Академический Проект, 2008. - 527 с.
9. Цырлина, Я. Э. Онтологическая машинерия художественного процесса: становление техническим и искусство / Я. Э. Цырлина // Технологос. – 2020. – № 4. – С. 88-98.

Современный дискурс формирует тенденцию «упрощения» чисто эстетической функции искусства.

Техне - всякая деятельность, осуществляемая на основе знания правил и предполагающая преобразование материала сообразно некоторой идее.

Специфика техне по своей сути противоположна природе.

Подлинный мастер действует ради своей метафизической цели.

Техне - человеческий способ осуществления поэзиса, его сознательная, целеполагающая форма.

Техне, в отличие от современной техники, дает вещам явиться в из собственной сущности.

Эстетическая деятельность не может быть понята вне техне.

УДК 174.4

М. А. Остапова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭТИЧЕСКИЕ ГРАНИЦЫ В РЕКЛАМЕ И PR-КОММУНИКАЦИИ

В статье рассматривается проблема этических границ в рекламе и PR-коммуникации как философская и одновременно практическая проблема современного общества. Показано, что эффективность коммуникации не может выступать единственным критерием профессионального успеха, поскольку воздействие на общественное мнение связано с ответственностью перед человеком, его достоинством и правом на достоверную информацию. Особое внимание уделяется этическим основаниям отношений общества и личности в трудах Иммануила Канта, а также античной традиции, прежде всего аристотелевскому пониманию добродетели, меры и общественной природы человека. На этой основе формулируются практические рекомендации для современных специалистов в области рекламы и связей с общественностью.
Ключевые слова: этика, реклама, PR-коммуникация, Кант, Аристотель, достоинство личности, манипуляция, ответственность, общественное доверие.

M.A. Ostapova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ETHICAL BOUNDARIES IN ADVERTISING AND PR COMMUNICATION

The article examines the problem of ethical boundaries in advertising and PR communication as a philosophical and practical problem of modern society. It is shown that the effectiveness of communication cannot be the only criterion of professional success, as influencing public opinion is associated with responsibility towards individuals, their dignity, and the right to reliable information. Special attention is given to the ethical foundations of the relationship between society and the individual in the works of Immanuel Kant, as well as to the ancient tradition, particularly Aristotle's understanding of virtue, moderation, and the social nature of humans. On this basis, practical recommendations are formulated for modern specialists in the field of advertising and public relations.
Keywords: *ethics, advertising, PR-communication, Kant, Aristotle, personal dignity, manipulation, responsibility, public trust.*

Реклама и PR-коммуникация сегодня стали неотъемлемой частью жизни общества. Человек ежедневно сталкивается с объявлениями, брендовыми сообщениями, политическими образами, корпоративными заявлениями, социальными кампаниями и цифровым рекламным контентом. Все это формирует не только потребительские решения, но и представления о нормах, успехе, красоте, допустимом поведении и даже о навязанной истине. Именно поэтому вопрос об этических границах в рекламе и PR выходит далеко за рамки профессионального этикета. Он представляет собой часть философии морали, так как регулирует взаимоотношения между людьми, очерчивает пространство свободы выбора и определяет меру ответственности за высказывания и действия.

Изначально может показаться, что задача рекламы и PR состоит только в достижении результата: продать товар, повысить узнаваемость бренда, укрепить репутацию организации, убедить аудиторию принять определенную точку зрения. Однако такая логика опасна, если она не ограничена нравственными принципами. Коммуникация, лишенная этических рамок, легко превращается в манипуляцию, подмену фактов, эксплуатацию страхов, стереотипов и слабостей человека. В таком случае общество начинает воспринимать рекламу и PR не как средство диалога с потенциальным покупателем, а как инструмент давления.

Философский анализ особенно важен именно в современные дни, когда цифровая среда многократно усилила скорость распространения информации. Ошибочное сообщение, эмоционально окрашенный фейк или намеренно искаженный образ могут за короткое время охватить огромную аудиторию. Поэтому профессиональная компетентность в коммуникации должна включать не только технологические навыки, но и развитое этическое сознание.

Цель настоящей статьи – исследовать, каким образом философские этические концепции

сохраняют свое значение в современном мире, продолжая воздействовать на развитие моральных ориентиров, системы ценностей и поведенческих паттернов современного общества. Кроме того, будет проанализирована степень применимости этих учений в динамично трансформирующейся реальности.

Этика является главным звеном в построении отношений с обществом, потому что именно она определяет границы допустимого воздействия на человека. Без доверия невозможно ни устойчивое общественное взаимодействие, ни долговременная репутация организации. Если реклама систематически вводит потребителя в заблуждение, а PR строится на сокрытии значимых фактов, то в итоге разрушается не только имидж конкретной компании, но и сама культура общественной коммуникации.

Философское осмысление этой проблемы выявляет критическое различие между отношением к человеку как к средству и как к самоцели. Когда аудитория низводится до уровня пассивного объекта воздействия, коммуникация неизбежно утрачивает свой этический фундамент. И напротив, признание за личностью её неотъемлемого достоинства и разумности кардинально меняет характер интеракции, делая приоритетными такие качества, как правдивость, взаимное уважение, прозрачность намерений и ответственность за сказанное.

В этом отношении ключевое значение приобретает философия Иммануила Канта, который ставил нравственность в зависимость от разумной воли и чувства долга. С его позиции моральная ценность поступка определяется не его выгодой, но уважением к нравственному закону. Для сферы рекламы и PR данный подход принципиален: специалист не вправе оправдывать ложь, манипуляцию или умалчивание исключительно пользой для бренда, прибылью или политическим успехом. Если коммуникационная стратегия оказывается результативной, но при этом унижает достоинство человека, вводит его в заблуждение или ограничивает свободу выбора, она не может считаться нравственно допустимой, ибо, как утверждает Кант, «нравственный закон в его чистоте и подлинности… следует искать только в чистой философии» [1, с. 9]

Кантовская формула о том, что человек никогда не должен использоваться только как средство, помогает очень точно обозначить границу дозволенного. Например, использование детских страхов в рекламе, спекуляция на комплексах внешности, намеренное провоцирование чувства неполноценности, распространение полуправды ради эмоционального эффекта — все это показывает отношение к аудитории не как к разумному субъекту, а как к инструменту достижения цели. Такая практика может быть эффективной краткосрочно, но она противоречит нравственному смыслу коммуникации.

Этическая концепция Канта акцентирует решающую роль внутреннего побуждения. Для профессионала в сфере рекламы и PR недостаточно одного лишь формального соблюдения правовых норм. Необходимо осознавать, почему те или иные действия оказываются недопустимыми. Закон может запрещать прямое мошенничество, однако не всегда способен охватить все возможные формы манипуляции. Именно поэтому нравственное чувство долга перед собой и другими остается незаменимым ориентиром. Там, где юридический запрет пока отсутствует, уже может существовать моральная ответственность, ибо, как подчеркивает Кант, «для того, что должно быть морально добрым, недостаточно, чтобы оно было сообразно с нравственным законом; оно должно совершаться также и ради него» [1, с. 9].

Раскрытие темы требует обращения не только к философии Канта, но и к античным мыслителям. В анализе В. П. Зубова учения Аристотеля подчеркивается, что добродетель понимается как сознательно избираемая середина между крайностями, достигаемая через привычку и разум: «„Каждый знающий человек избегает излишества и недостатка, стремится к середине и избирает ее, и притом не среднее в самом предмете, а по отношению к себе“» [2, с. 19]. По мнению самого Аристотеля, «с точки зрения своего бытия и понятия („логоса“), добродетель есть среднее, но с точки зрения совершенства она есть „вершина“» [2, с. 19]. Для современной коммуникационной практики это можно интерпретировать следующим образом: этичная реклама не должна быть ни безразличной к потребностям аудитории, ни агрессивно навязчивой; PR не должен превращаться ни в сухую формальность, ни в эмоциональную манипуляцию. Мера в коммуникации означает гармоничность, честность и уважение к реальному положению вещей.

Не менее значима и мысль Аристотеля о том, что человек по своей природе является существом общественным. В. П. Зубов приводит это положение в связи с аристотелевским пониманием речи, справедливости и совместной жизни людей в полисе: «С этим было неразрывно связано представление Аристотеля о человеке как „общественном животном“, общественном „в большей степени, чем пчелы и всякого рода стадные животные“. Указанием на специфически общественную природу человека служит наличие речи» [2, с. 21]. С этой точки зрения слово имеет не только инструментальную, но и гражданскую функцию. Через речь люди различают полезное и вредное, справедливое и несправедливое. Следовательно, массовая коммуникация оказывает влияние не только на рынок, но и на нравственную атмосферу общества, а специалист в области рекламы и PR несет ответственность не только перед клиентом, но и перед обществом в целом.

Из этого вытекает важный вывод: реклама и PR должны оцениваться не только по критерию

эффективности, но и по тому, укрепляют ли они доверие, способствуют ли разумному общественному диалогу, не разрушают ли представления о достоинстве, справедливости и ответственности. Если коммуникация систематически нормализует ложь, цинизм, культ внешнего успеха любой ценой или пренебрежение к человеку, то она участвует в деформации общественной морали.

Если труды В. П. Зубова позволяют реконструировать античное понимание добродетели как меры и общественной природы человека, то во втором издании книги А. И. Зайцева «Культурный переворот в Древней Греции» раскрываются истоки самой европейской традиции философского и гражданского обсуждения моральных вопросов. Как показывает исследователь, именно в античной Греции впервые сложились формы рационального спора и публичной речи, ставшие основой для теоретического осмысления общественной жизни. Зайцев подчеркивает, что «приемы логической аргументации были выработаны в рождающейся греческой математике» и впоследствии перенесены в философию и риторику [3, с. 253]. При этом в греческих полисах «вне зависимости от формы правления, сложилась традиция гораздо меньше, чем в государствах Древнего Востока, вмешиваться в частную жизнь», что создало пространство для свободного обмена мнениями [3, с. 245]. Обращение к античности в разговоре о современной коммуникации не является формальностью: оно напоминает, что публичное слово изначально рассматривалось как часть общего культурного и нравственного порядка.

Особое внимание советский философ уделяет феномену агональности, который, по его мысли, стал ключевым механизмом, превратившим публичное слово в самостоятельную культурную ценность. Автор подчеркивает, что в Греции сложилось «агональное общество, в котором каждое значительное достижение вызывает желание превзойти его, в то время как вопрос о пользе, которую могло бы принести обществу это или любое другое достижение, вовсе не ставится» [3, с. 24]. Эта установка, изначально сформировавшаяся в атлетических состязаниях, «очень скоро распространилась на все возможные области духовного творчества: поэзию, философию, изобразительное искусство, зарождающуюся науку» [3, с. 288]. В результате публичная речь и философский диалог приобрели форму состязания, в котором значимость имел не только результат, но и сам процесс аргументированного обсуждения. Для современной коммуникации это означает, что этичность профессиональной речи заключается не в стремлении «победить» любой ценой, а в умении выстраивать аргументацию с уважением к позиции другой стороны.

Когда мы говорим об этических границах в рекламе и PR, важно понимать: это не просто абстрактные правила, а вполне конкретные пределы, за которыми коммуникация начинает вредить человеку. Эти границы можно определить как тот порог воздействия, после которого уже нарушается достоинство личности, ее способность принимать свободные решения или право общества получать достоверную информацию. Причем эти границы далеко не всегда совпадают с законом. Право устанавливает минимально допустимые нормы, а мораль требует большего. То, что разрешено юридически, не обязательно является нравственным. И в этом главная сложность профессии: специалисту по рекламе или PR приходится ориентироваться не только на то, что не запрещено, но и на то, что действительно честно и ответственно.

Первая и самая явная граница — это правдивость. Не вызывает сомнений общеизвестный факт о том, что реклама по своей природе всегда стремится представить товар или услугу в наилучшем свете, это ее функция. Но есть большая разница между тем, чтобы выделить достоинства продукта, и тем, чтобы сознательно вводить людей в заблуждение. Недопустимыми считаются ложные обещания, умалчивание о важных условиях, искажение результатов исследований или использование псевдонаучных аргументов, которые звучат убедительно, но на самом деле ничего не доказывают. В PR эта проблема выглядит чуть иначе, но суть та же: замалчивание неудобных фактов, подмена понятий, создание искусственной видимости народной поддержки — все это нарушает доверие. В будущем умалчивание приводит к разрушению доверия, которое очень трудно восстановить.

Вторая важная граница – недопустимость манипуляции человеческими слабостями. Технологические инновации создали механизмы, способные с исключительной точностью влиять на эмоциональное состояние и поведенческие модели аудитории, что вызывает этические противоречия. Рекламные сообщения могут играть на страхе, чувстве вины, социальном стыде, одиночестве, неуверенности в своей внешности. Хотя с позиции бизнеса данный подход демонстрирует потенциальную эффективность, его влияние на людей носит деструктивный характер.

Особенно часто эта проблема проявляется, когда речь идет о детях и подростках, которые еще не научились критически воспринимать рекламные сообщения, или о людях, оказавшихся в сложной жизненной ситуации. В данном случае этическая граница проходит там, где коммуникация начинает не предлагать, а использовать.

Третья граница связана с уважением к общественным ценностям. Реклама и PR постоянно работают с образами — семьи, возраста, пола, национальности, социального положения. И здесь легко перейти черту: начать усиливать стереотипы, которые давно пора преодолеть, романтизировать агрессию или внушать людям, что нормально — это потребительский эгоизм, а забота о других — это что-то

необязательное. Если коммуникация усиливает дискриминационные стереотипы, романтизирует насилие, поощряет потребительский эгоизм или обесценивает человеческие отношения, она перестает быть нейтральной и начинает формировать деструктивные социальные нормы. Этическая ответственность заключается не только в том, чтобы не оскорблять напрямую, но и в том, чтобы не воспроизводить вредные модели поведения.

Четвертая граница — это прозрачность коммуникации. Она становится особенно важной в цифровой среде, где не всегда понятно, кто и зачем обращается к нам с сообщением. Нативная реклама, блогерские интеграции, политические рассылки, таргетированные сообщения — во всех этих форматах аудитория не всегда может отличить полезное информирование от скрытого убеждения. А если человек не понимает, что на него воздействуют с определенной целью, то его свобода выбора оказывается под вопросом. На мой взгляд, этическое общение требует такой прозрачности, при которой собеседник всегда ясно понимает: кто является источником информации, какова цель сообщения и какие намерения преследует говорящий.

Пятая и заключительная этическая граница заключается в принятии ответственности за последствия. С точки зрения философии, мораль оценивает не только то, что мы хотели сделать, но и то, что в итоге получилось в результате наших действий. В случае, если коммуникационная кампания спровоцировала общественную тревогу, разжигание ненависти или подрыв доверия к значимым социальным институтам, ссылки на "выполнение поставленной задачи" или "достижение высокого охвата" становятся недостаточными. Профессионал обязан нести ответственность за результаты своей работы. Этическая граница здесь проходит в точке, где мы переходим от восприятия людей как аудитории для воздействия к признанию их как живых индивидов, чья жизнь может быть изменена нашими рекламными сообщениями.

В итоге, выделенные границы — правдивость, недопустимость манипуляции, уважение общественных ценностей, прозрачность коммуникации и принятие ответственность за последствия — образуют не просто перечень правил, а систему ориентиров, позволяющих отличить эффективную профессиональную коммуникацию от той, которая носит эксплуатационный характер. Для будущего специалиста важно научиться руководствоваться этими принципами, поскольку закон не всегда успевает за развитием технологий и появлением новых возможностей воздействия, тогда как мораль требует осознанного выбора уже сегодня. Этическая ответственность в рекламе и PR заключается не в формальном следовании нормам, а в умении видеть в аудитории не объект для воздействия, а людей, чье достоинство и свобода суждения заслуживают уважения.

На основе проведенного анализа изученной литературы можно выделить ряд практических рекомендаций для специалистов, работающих в сфере рекламы и связей с общественностью.

Прежде всего, в основе любого профессионального решения должен лежать принцип уважения к личности. Перед запуском кампании полезно задавать простой, но важный вопрос: не превращаем ли мы аудиторию в средство для достижения результата? Если ответ хотя бы частично положительный, то стратегия нуждается в пересмотре. Такой подход тесно связан с кантовским пониманием человеческого достоинства как высшей ценности, которая не должна быть объектом инструментального использования.

Также важно ставить правдивость выше краткосрочной выгоды. Хотя недостоверная информация, недосказанность или намеренное преувеличение могут дать быстрый эффект, в долгосрочной перспективе они разрушают доверие к источнику. Для PR-специалиста особенно важно не подменять реальные факты привлекательной искусственно созданной реальностью. Репутация бренда строится не только сообщением, но и степенью его соответствия действительности.

Следующая рекомендация состоит в соблюдении принципа меры. Здесь особенно полезна аристотелевская идея середины. Эффективная коммуникация должна быть убедительной, но не агрессивной; эмоционально вовлекающей, но не истеричной; яркой, но не унижающей достоинство человека. Избыточное давление на аудиторию, шоковый эффект ради внимания, постоянная эксплуатация боли и страхов быстро приводят к нравственной и профессиональной деградации коммуникационной практики.

Кроме того, необходимо обеспечивать прозрачность мотивов и источников сообщения. Пользователь должен понимать и уметь четко различать рекламные материалы, экспертные мнения, редакционный контент, PR-текст компании и корпоративные публикации. Чем меньше скрытых уровней воздействия, тем выше степень уважения к свободе и автономии адресата.

Учет социальных последствий коммуникации является важным аспектом профессиональной деятельности. Специалисту необходимо обращать внимание не только на достижение конкретных целей, но и на то, какие ценности транслирует создаваемый им контент. Важно понимать, усиливает ли он потребительское поведение, воспроизводит ли негативные или унизительные стереотипы, а также может ли способствовать возникновению агрессии или безответственного поведения. Особенно актуальным такой анализ становится в условиях развития социальных сетей, где даже небольшой по масштабу контент может быстро распространиться и оказать значительное влияние на аудиторию.

Еще одной важной заключительной рекомендацией является развитие личной нравственной культуры специалиста. Следует отметить, что никакие профессиональные нормы и кодексы не могут полностью заменить внутренние моральные ориентиры человека. При отсутствии способности к саморефлексии человек может оправдывать даже сомнительные с этической точки зрения решения. В связи с этим изучение философии, истории культуры, теории коммуникации и профессиональной этики следует рассматривать не как дополнительный элемент образования, а как необходимую основу формирования профессиональной зрелости.

Таким образом, проведённый анализ показывает, что проблема этических границ в рекламе и PR-коммуникации выходит далеко за рамки узкопрофессионального вопроса и приобретает фундаментальное философское значение. Она затрагивает не только способы достижения эффективности, но и характер взаимоотношений между человеком, обществом и информационной средой. В современных условиях, когда коммуникация стала одной из ключевых форм социального взаимодействия, вопрос о допустимых границах воздействия неизбежно становится вопросом о сохранении человеческого достоинства и свободы выбора.

Этические границы в рекламе и PR определяются не только требованиями закона, нормами рынка или корпоративными интересами, но прежде всего отношением к человеку как к самостоятельной и ценностной личности. Именно этика задаёт ту меру, которая позволяет отличить допустимое убеждение от манипуляции, информирование — от искажения, а профессиональную коммуникацию — от эксплуатации. В этом смысле она выступает основой доверия, без которого невозможно ни устойчивое взаимодействие с аудиторией, ни формирование долгосрочной репутации.

Обращение к философским концепциям позволяет глубже понять природу этих границ. Идеи Иммануила Канта подчёркивают недопустимость отношения к человеку исключительно как к средству достижения целей, что особенно актуально для сферы коммуникации, где велик риск инструментализации аудитории. В свою очередь, аристотелевская традиция напоминает о значении меры, добродетели и общественной ответственности слова. Вместе эти подходы формируют важный ориентир: эффективность коммуникации не может оправдывать нарушение моральных принципов.

Современная коммуникационная среда делает данные вопросы особенно острыми. Развитие цифровых технологий, социальных сетей и алгоритмов персонализации значительно расширило возможности воздействия на аудиторию. Информация распространяется с высокой скоростью, а её влияние становится более масштабным и трудно контролируемым. В таких условиях даже небольшое и на первый взгляд незначительное сообщение может оказать серьёзное влияние на общественное мнение, поведение людей и их систему ценностей. При этом технологические возможности зачастую опережают уровень развития этической культуры их применения.

Именно поэтому особая ответственность ложится на специалистов в области рекламы и PR. Их задача заключается не только в том, чтобы создавать эффективные коммуникационные стратегии, но и в том, чтобы осознавать последствия своих действий. Профессионал должен уметь задавать себе вопросы о допустимости выбранных методов, об их влиянии на аудиторию и о том, какие ценности они транслируют. Это требует не только технических навыков, но и развитого критического мышления, способности к саморефлексии и внутреннего нравственного ориентира.

Важно подчеркнуть, что соблюдение этических принципов не противоречит эффективности, а, напротив, способствует её устойчивости в долгосрочной перспективе. Доверие аудитории формируется постепенно и может быть легко утрачено при систематическом нарушении моральных норм. В этом смысле этика становится не ограничением, а условием качественной и зрелой коммуникации.

На мой взгляд, именно в той точке, где профессиональная коммуникация соединяется с нравственной ответственностью, она перестаёт быть исключительно инструментом воздействия и превращается в форму осознанного общественного взаимодействия. Такая коммуникация не только достигает поставленных целей, но и способствует формированию более здоровой информационной среды, в которой сохраняется уважение к личности, правде и общественному доверию.

Научный руководитель: кандидат философских наук доцент Лебедева Г. Н. (кафедра общественных наук)

Scientific supervisor: Candidate of Philosophy Lebedeva G. N.

Список литературы

References

1. Кант И. Основы метафизики нравственности [Электронный ресурс]. — URL: https://content.img-

gorod.ru/nomenclature/29/892/2989241.pdf (дата обращения: 20.03.2026).

1. Kant I. Osnovy metafiziki nravstvennosti [Jelektronnyj resurs]. — URL: https://content.img-gorod.ru/nomenclature/29/892/2989241.pdf (data obrashhenija: 20.03.2026).

2. Зубов В. П. Аристотель. Человек. Наука. Судьба наследия. — М.: Эдиториал УРСС, 2000. — URL: https://aristotle.rhga.ru/upload/iblock/765/kjrt6qif1gsa85rp0ni3v82biuku5uyg/·····%20·.%20·.%20-%20Аристотель.%20Человек.%20Наука.%20Судьба%20наследия.pdf (дата обращения: 24.03.2026).

2. Zubov V. P. Aristotel'. Chelovek. Nauka. Sud'ba nasledija. — M.: Jeditorial URSS, 2000. — URL: https://aristotle.rhga.ru/upload/iblock/765/kjrt6jaif1gsa85rp0ni3v82biuku5uyg/Zubov%20V.%20P.%20-%20Aristotel'.%20Chelovek.%20Nauka.%20Sud'ba%20nasledija.pdf (data obrashhenija: 24.03.2026).

3. Зайцев А. И. Культурный переворот в Древней Греции VIII–V вв. до н. э. — СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2000. — URL: http://www.sno.pro1.ru/lib/zaitsev/zaitsev.pdf (дата обращения: 22.03.2026).

3. Zajcev A. I. Kul'turnyj perevorot v Drevnej Grecii VIII–V vv. do n. je. — SPb.: Filologicheskij fakul'tet SPbGU, 2000. — URL: http://shhshhshh.sno.pro1.ru/lib/zaitsev/zaitsev.pdf (data obrashhenija: 22.03.2026).

УДК 1(38)

Подъянова Екатерина Николаевна
Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

АНАКСАГОР О ГОМЕОМЕРИЯХ И УЧЕНИЕ ЭМПЕДОКЛА: СРАВНЕНИЕ С АТОМИЗМОМ

© Подъянова Екатерина Николаевна, 2026

В статье рассматриваются три варианта объяснения состава вещей в ранней греческой философии: анаксагоровская теория гомеомерий, учение Эмпедокла о четырех корнях и силы Любви и Вражды, а также атомизм Левкиппа и Демокрита. Основное внимание уделяется не простому перечислению положений, а сравнению логики этих систем. Показано, что Анаксагор и Эмпедокл пытались ответить на те же трудности, которые позднее по-своему решил атомизм. Сопоставление позволяет яснее увидеть, почему античная мысль двигалась от качественно насыщенных начал к более строгой модели дискретного строения мира.
Ключевые слова: Анаксагор, Эмпедокл, гомеомерии, атомизм, досократическая философия, первоначала, космос, Любовь, Вражда, Ум.

Podyanova Ekaterina Nikolaevna
Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
18 Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186, Russia

ANAXAGORAS ON HOMOIOMERIES AND EMPEDOCLES' DOCTRINE: A COMPARISON WITH ATOMISM

The article examines three ways of explaining the composition of things in early Greek philosophy: Anaxagoras' theory of homoiomeries, Empedocles' doctrine of the four roots and the forces of Love and Strife, and the atomism of Leucippus and Democritus. The focus is placed not on a simple retelling of doctrines but on the internal logic of these systems. It is shown that Anaxagoras and Empedocles addressed the same difficulties that atomism later solved in a different way. This comparison makes it easier to understand why ancient thought moved from qualitatively saturated principles to a stricter model of discrete structure.
Keywords: Anaxagoras, Empedocles, homoiomeries, atomism, Presocratic philosophy, first principles, cosmos, Love, Strife, Nous.

Проблема первоначал в раннегреческой философии особенно остро встала после элеатов. Если принять мысль о невозможности возникновения из небытия, то нужно было объяснить, каким образом в мире вообще наблюдаются изменение, движение и многообразие вещей. Ответы на этот вопрос у Анаксагора, Эмпедокла и атомистов не совпадают, хотя исходная трудность у них одна. Поэтому сравнение этих учений позволяет увидеть не набор изолированных мнений, а общий поиск новой картины мира.

Актуальность темы определяется тем, что в учебной литературе данные концепции часто изучаются по отдельности. Из-за этого хуже заметно, что все три системы строятся как попытка преодолеть пределы прежней натурфилософии. Для научного анализа важен не только перечень начал, но и способ объяснения того, почему вещи отличаются друг от друга, как возникает космический порядок и чем обеспечивается устойчивость природы.

Если взять атомизм как условную точку отсчета, то его преимущество состоит в ясности схемы. Мир складывается из атомов и пустоты; различие вещей объясняется формой, порядком и положением неделимых частиц. Однако такая модель не была первым ответом на вопрос о множественности. До нее Анаксагор и Эмпедокл предложили более

сложные конструкции, в которых сохранялось представление о качественном богатстве природы уже на уровне ее оснований.

Учение Анаксагора связывается с идеей, что в каждой вещи содержатся доли всего. В античной традиции для обозначения подобных первоначал закрепилось понятие гомеомерий. Смысл этой позиции состоит не в том, что мир образован одинаковыми маленькими телами, а в том, что каждая вещь возникает из смеси, где присутствуют различные качества и вещества. Видимое различие предметов объясняется преобладанием определенных составляющих, а не их появлением из ничего.

Такое решение заметно отличается от атомистического подхода. У Анаксагора основа мира не сводится к малому числу нейтральных элементов. Напротив, исходная смесь мыслится предельно насыщенной. Поэтому хлеб может питать тело, а живое — рождаться из уже существующего природного состава. Подобная теория стремится сохранить непрерывность между космосом и отдельной вещью: структура мира в целом как бы присутствует в каждом частном образовании.

Особое место в анаксагоровской системе занимает Ум. Он не смешан с прочими началами и выступает причиной космического упорядочения. Здесь заметен шаг от чисто вещественного объяснения к признанию организующего принципа. В этом состоит одно из самых важных отличий Анаксагора и от Эмпедокла, и от атомистов. Атомизм стремится объяснять мир через движение частиц, тогда как анаксагоровская модель вводит начало, которое не растворяется в самой смеси и придает ей порядок.

Эмпедокл решает ту же проблему иным способом. Он не говорит о бесконечном множестве семян всех вещей, а сводит основу космоса к четырем корням: огню, воздуху, воде и земле. Уже в этом видна большая определенность системы. Каждая вещь представляет собой сочетание этих начал в особой пропорции. Изменение здесь также не означает возникновения из небытия. Меняются соединения, а сами корни остаются вечными.

Однако ядро эмпедокловой концепции составляют не только четыре корня. Не менее важны Любовь и Вражда, которые сближают и разъединяют начала. Благодаря этим силам космос мыслится как процесс, проходящий через разные состояния единства и распада. В сравнении с Анаксагором здесь нет внешнего по отношению к миру Ума, но и нет атомистической пустоты. Движение и порядок объясняются борьбой и чередованием двух космических сил, действующих внутри самой природы.

Сопоставление Анаксагора и Эмпедокла показывает, что оба мыслителя сохраняют тезис о неуничтожимости первоначал, но по-разному понимают состав мира. Анаксагор мыслит основу бытия как бесконечно сложную смесь, Эмпедокл — как ограниченный набор стихий. В одном случае акцент делается на внутреннем присутствии всего во всем, в другом — на пропорции и соединении корней. Поэтому их учения нельзя считать просто двумя вариантами одной и той же схемы.

При обращении к атомизму различия становятся еще заметнее. Атомисты убирают из картины мира качественно пеструю смесь и заменяют ее множеством неделимых частиц, различающихся не вкусом, цветом или жизненностью, а формой, величиной и расположением. Отсюда появляется иная исследовательская перспектива. Вещь объясняется не тем, какие качества уже заложены в ее основе, а тем, как именно соединены простые элементы. В этом смысле атомизм выглядит более строгой и аналитичной моделью.

Но именно по этой причине атомизм теряет то, что пытались сохранить Анаксагор и Эмпедокл, — непосредственную связь между качеством мира и его первоначалами. У

Анаксагора в смеси уже содержатся все возможные содержания. У Эмпедокла свойства вещей выводятся из реальных природных корней и их соотношения. В атомизме же чувственное многообразие становится результатом комбинации бескачественных частиц. Для истории философии это очень важный поворот: объяснение становится менее образным, но более абстрактным.

Различается и понимание причинности. У Анаксагора есть Ум как упорядочивающее начало. У Эмпедокла действуют Любовь и Вражда, задающие ритм космоса. У атомистов основное значение получает необходимость движения атомов. Тем самым видно, что спор шел не только о составе материи, но и о причине мирового порядка. Каждое из учений предлагало собственный ответ на вопрос, почему мир не остается хаотической совокупностью начал.

Нельзя не заметить и внутренние трудности этих систем. Анаксагоровская теория кажется очень содержательной, но из-за чрезмерной насыщенности исходной смеси ее трудно сделать строго наглядной. У Эмпедокла проблема возникает при объяснении точного механизма действия космических сил. Атомизм, напротив, выигрывает в ясности построения, однако ему сложнее показать, как из бескачественных атомов возникает богатый чувственный мир. Поэтому ни одна из моделей не снимает всех вопросов окончательно.

С историко-философской точки зрения особенно важно, что атомизм не возник на пустом месте. Он продолжил общий для послепарменидовских мыслителей поиск такого объяснения природы, при котором сохранялась бы вечность оснований и одновременно допускалось изменение вещей. В этом ряду Анаксагор и Эмпедокл представляют промежуточный, но не второстепенный этап. Без их попыток соединить устойчивость и движение более поздняя атомистическая картина не была бы столь понятной и логически завершенной.

Таким образом, сравнение трех концепций показывает постепенное изменение языка ранней греческой философии. От представления о мире как о смеси качественно различных начал мысль движется к более отвлеченному пониманию строения вещей. Анаксагор сохраняет принцип «всего во всем» и вводит Ум как организующее начало. Эмпедокл строит космологию на четырех корнях и двух силах. Атомизм заменяет качественное богатство мира строгой моделью частиц и пустоты. Именно в этом переходе и проявляется важная линия развития античной натурфилософии.

Научный руководитель: кандидат философских наук доцент Лебедева Г. Н. (кафедра общественных наук)

Scientific supervisor: Candidate of Philosophy Lebedeva G. N.

Список литературы

1. Фрагменты ранних греческих философов. Ч. I: От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики / изд. подгот. А. В. Лебедев. М.: Наука, 1989. 576 с.
2. Зайцев А. И. Культурный переворот в Древней Греции VIII-V вв. до н. э. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2001. 320 с.
3. Curd P. Anaxagoras // Stanford Encyclopedia of Philosophy. URL: https://plato.stanford.edu/entries/anaxagoras/ (дата обращения: 26.03.2026).
4. Empedocles (c. 492-432 BCE) // Internet Encyclopedia of Philosophy. URL: https://iep.utm.edu/empedocles/ (дата обращения: 26.03.2026).
5. Berryman S. Ancient Atomism // Stanford Encyclopedia of Philosophy. URL: https://plato.stanford.edu/entries/atomism-ancient/ (дата обращения: 26.03.2026).
6. Асмус В. Ф. Античная философия. 3-е изд. М.: Высшая школа, 2005. 451 с.

7. Гайденко П. П. История греческой философии в ее связи с наукой. 3-е изд. М.: УРСС, 2011. 262 с.
8. Чанышев А. Н. Курс лекций по древней философии. М.: Высшая школа, 1981. 374 с.

References

1. Fragmenty rannikh grecheskikh filosofov. Ch. I: Ot epicheskikh teokosmogonii do vozniknoveniya atomistiki [Fragments of the early Greek philosophers. Part I: From epic theocosmogonies to the emergence of atomism]. Ed. by A. V. Lebedev. Moscow: Nauka, 1989. 576 p. (in Rus.).
2. Zaitsev A. I. Kulturnyi perevorot v Drevnei Gretsii VIII-V vv. do n. e. [The cultural revolution in ancient Greece, 8th-5th centuries BCE]. 2nd ed. Saint Petersburg: Faculty of Philology, St. Petersburg State University, 2001. 320 p. (in Rus.).
3. Curd P. Anaxagoras. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://plato.stanford.edu/entries/anaxagoras/ (accessed 26.03.2026).
4. Empedocles (c. 492-432 BCE). Internet Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://iep.utm.edu/empedocles/ (accessed 26.03.2026).
5. Berryman S. Ancient Atomism. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://plato.stanford.edu/entries/atomism-ancient/ (accessed 26.03.2026).
6. Asmus V. F. Antichnaya filosofiya [Ancient philosophy]. 3rd ed. Moscow: Vysshaya shkola, 2005. 451 p. (in Rus.).
7. Gaidenko P. P. Istoriya grecheskoi filosofii v ee svyazi s naukoi [History of Greek philosophy in its connection with science]. 3rd ed. Moscow: URSS, 2011. 262 p. (in Rus.).
8. Chanyshev A. N. Kurs lektsii po drevnei filosofii [Course of lectures on ancient philosophy]. Moscow: Vysshaya shkola, 1981. 374 p. (in Rus.).

УДК 321.01

Смирнов Александр Сергеевич
Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий
и дизайна 191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18

ПОЛИТИЧЕСКАЯ УТОПИЯ ПЛАТОНА: ОТ «ГОСУДАРСТВА» К «ЗАКОНАМ» — ЭВОЛЮЦИЯ КОНЦЕПЦИИ ИДЕАЛЬНОГО ПОЛИСА

Смирнов Александр Сергеевич, 2026

В статье рассматривается изменение платоновского проекта идеального государства в двух ключевых диалогах — «Государстве» и «Законах». Показывается, что между этими произведениями нет простого разрыва: поздний текст не отменяет ранний замысел, а переводит его в более жесткую и одновременно более практичную форму. В «Государстве» главное место занимает образ справедливого полиса, которым управляют философы, тогда как в «Законах» центр тяжести смещается к верховенству закона, смешанному устройству, воспитанию граждан и детальной регламентации повседневной жизни. Сделан вывод о том, что эволюция платоновской утопии связана с переходом от предельной модели совершенного правления к поиску такого политического порядка, который можно мыслить как «второй по достоинству», но более осуществимый.

Ключевые слова: Платон, «Государство», «Законы», идеальный полис, политическая утопия, философ-правитель, закон, справедливость.

Smirnov Alexander Sergeevich
Saint Petersburg State University of Industrial Technologies
and Design, 18 Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186

PLATO’S POLITICAL UTOPIA: FROM THE REPUBLIC TO THE LAWS — THE EVOLUTION OF THE CONCEPT OF THE IDEAL POLIS

The article examines the transformation of Plato’s project of the ideal state in two major dialogues, The Republic and The Laws. It is argued that there is no simple rupture between them: the later work does not reject the earlier model but reformulates it in a more rigid and at the same time more practical way. In The Republic the focus is on the image of a just polis ruled by philosophers, whereas in The Laws the center shifts to the supremacy of law, a mixed constitutional order, civic education, and detailed regulation of everyday life. The conclusion is that the evolution of Plato’s utopia reflects a movement from the extreme model of perfect rule toward a “second best” political order that appears more workable.

Keywords: Plato, The Republic, The Laws, ideal polis, political utopia, philosopher-ruler, law, justice.

Введение

Интерес к политической философии Платона не ослабевает именно потому, что в ней соединены сразу несколько уровней рассуждения: разговор о справедливости, спор о природе власти, анализ воспитания и попытка представить устройство такого государства, где общественная жизнь подчинена разумному порядку. Для истории политической мысли особенно важны два текста — «Государство» и «Законы». В первом из них строится наиболее известный образ идеального полиса, во втором появляется иной тип политического проекта: менее возвышенный по замыслу, но заметно более разработанный в институциональном отношении [1; 2; 3; 4].

Сравнение этих диалогов позволяет увидеть, что платоновская утопия не остается неизменной. Между ранним и поздним проектом существует преемственность, однако меняется представление о том, на чем вообще может держаться хорошее государство. В «Государстве» решающее значение имеет знание блага и правление философов. В «Законах» на первый план выходит уже не исключительная мудрость немногих, а сила закона, поддержанная воспитанием, религией, привычкой и системой постоянного надзора [2; 4; 6]. В этом и состоит основная линия эволюции: от власти философской истины над полисом — к власти тщательно устроенного нормативного порядка.

Идеальный полис в «Государстве»

«Государство» строится вокруг вопроса о справедливости. Сократ предлагает искать ее сначала не в отдельном человеке, а в городе, поскольку в большом масштабе она видна яснее [3; 5]. Такой ход важен: политическая модель в диалоге нужна не сама по себе, а как способ показать, что справедливость есть порядок, при котором каждая часть выполняет собственное дело и не вмешивается в чужое. Тот же принцип

переносится на душу человека. Поэтому устройство полиса у Платона с самого начала связано с этикой и психологией, а не только с проблемой власти.

Идеальный город в «Государстве» возникает по мере усложнения человеческих потребностей. Из первоначального союза людей, нуждающихся друг в друге, вырастает полис с разделением труда, а затем и слой стражей, призванных защищать общность. Однако окончательный вид этого государства определяется не хозяйством, а воспитанием. Для Платона политический порядок нельзя удержать только силой или выгодой. Его основание — правильное формирование души. Отсюда внимание к музыке, гимнастике, мифу, цензуре и отбору тех образцов, которые должен видеть будущий гражданин [1; 3].

Классическая схема трех сословий хорошо известна: производители, воины-стражи и правители. Но смысл ее не сводится к простому социальному делению. Каждая группа соответствует определенному типу душевного начала. Производители связаны прежде всего с влечениями, стражи — с мужественной аффективной частью души, правители — с разумом. Идеальный полис тем самым оказывается увеличенной моделью внутренне упорядоченного человека. Такая параллель делает платоновскую политику необычной: государство понимается не как договор индивидов, а как нравственная форма совместной жизни.

Наиболее радикальный элемент «Государства» — идея правления философов. Платон исходит из того, что власть должна принадлежать не тем, кто сильнее, богаче или популярнее, а тем, кто способен знать благо и не спутывает видимость с истиной. Отсюда образ философа как человека, поднявшегося от мира мнений к миру подлинного знания. В диалоге эта линия получает символическое выражение в мифе о пещере и в рассуждении об идее блага [1; 3]. Если государством управляют те, кто видит целое, полис может быть устроен справедливо.

Такой порядок требует и особого образа жизни правящего слоя. Стражи у Платона лишаются частной собственности в обычном смысле, живут сообща, не имеют индивидуальных богатств и не строят частных семей в привычной форме. Женщины из числа стражей допускаются к тем же функциям, что и мужчины, если обладают нужными способностями. Для античной традиции это решение выглядело необычно. Оно связано не с признанием частной автономии личности, а с желанием подчинить все интересы единству государства [1; 3; 5].

Именно здесь проявляется утопический максимум «Государства». Лучший полис требует почти полного снятия частного измерения в жизни правящего слоя. Семья, имущество и личный успех рассматриваются как источники распада общего дела. Чем сильнее частное, тем труднее сохранить единство. Поэтому платоновская модель строится на очень высокой степени общественной интеграции. В этом отношении «Государство» задает предельный нормативный образ, где политическая форма почти совпадает с программой нравственного перевоспитания общества.

При этом закон в раннем проекте не занимает того места, которое получит позже. В идеальном городе высшим принципом выступает не писаная норма как таковая, а разумное знание правителей. Там, где существует подлинная философская мудрость, закон оказывается в известном смысле вторичным: он нужен скорее как выражение разумного порядка, чем как внешнее ограничение власти. Уже эта черта позволяет понять, почему поздний Платон будет вынужден пересмотреть собственный замысел [3; 4].

Поворот к «Законам»

«Законы» обычно рассматриваются как позднейший политический текст Платона. Исследователи связывают его с последним этапом творчества философа; античная традиция также передает, что произведение осталось незавершенным ко времени смерти автора [2; 4; 6]. Важен и сам литературный сдвиг. В диалоге отсутствует Сократ, а разговор ведет Афинянин, беседующий со спартанцем Мегиллом и критянином Клинием. Уже эта композиция создает иной тон: вместо напряженного сократического поиска появляется более спокойное и обстоятельное законодательное рассуждение.

Поздний текст меняет и предмет обсуждения. Если в «Государстве» речь шла прежде всего о принципе справедливого строя и о фигуре философа-правителя, то в «Законах» обсуждается фактическое учреждение нового города и конкретное содержание его законов. Разговор становится значительно подробнее. Рассматриваются вопросы собственности, брака, воспитания, военной подготовки, судопроизводства, пьянства, религиозных преступлений, контроля над поэзией и музыкой, правил торговли и даже похоронных обрядов [2; 4; 6]. Политическая философия здесь входит в область прикладного законодательства.

Такое изменение нельзя считать простым отказом от прежнего идеала. Скорее речь идет о корректировке исходной модели. В «Государстве» лучший полис мыслился как царство знания. В «Законах» Платон как будто исходит из того, что рассчитывать на редкое совпадение власти и совершенной мудрости нельзя. Следовательно, государство должно быть устроено так, чтобы порядок сохранялся не благодаря

исключительному человеку, а через систему правил, институтов и постоянного воспитательного воздействия [4; 6; 7].

Полис в «Законах»: вторая по достоинству модель

В «Законах» проектируемый город получает имя Магнесия. Это уже не утопия в чисто созерцательном смысле, а подробно расписанный порядок жизни новой колонии на Крите [4; 6]. Государство по-прежнему должно служить добродетели граждан, однако путь к этой цели становится иным. Центром больше не является философ, стоящий выше закона. Напротив, человеческая власть подчиняется закону, а закон получает не только предписывающую, но и убеждающую функцию. Знамениты платоновские «прелюдии» к законам: перед нормой должна идти словесная подготовка, которая объясняет ее смысл и приучает гражданина повиноваться не только из страха, но и по убеждению [4; 6].

Строй Магнесии выглядит заметно менее радикальным, чем устройство каллиполиса из «Государства». Частная семья не уничтожается, общность женщин и детей отсутствует, имущество сохраняется, хотя подвергается строгим ограничениям. Земля делится на 5040 участков, каждый из которых закрепляется за семьей и не должен дробиться произвольно [2; 7]. Значит, поздний Платон уже не требует полного снятия частного начала. Но это не означает движения к свободному обществу в современном смысле. Частная жизнь и здесь подчинена государственным задачам, а собственность признается лишь в пределах, совместимых с устойчивостью полиса.

Серьезно меняется и сам образ политического устройства. Исследователи отмечают, что в «Законах» заметна тенденция к смешанной конституции, где сочетаются разные начала и где власть распределена сложнее, чем в «Государстве» [4; 6]. Важную роль играют должностные лица, стражи законов, советы, суды и особое «ночное собрание», которое должно наблюдать за сохранением истинных оснований законодательства. Иначе говоря, поздний Платон мыслит хороший порядок уже не как простое господство одного лучшего слоя, а как систему взаимосвязанных органов, призванных удерживать целое от распада.

При этом общий дух проекта остается суровым. Воспитание в «Законах» по-прежнему ставится выше частного выбора. Музыка, танцы, спортивные упражнения, религиозные праздники и даже формы досуга оказываются под контролем. Законодатель старается направить не только внешнее поведение, но и эмоциональный строй гражданина. В этом плане поздний Платон не отказывается от старой убежденности: государство должно формировать человека. Изменяется другое — способ такого формирования. Если раньше главную роль играло сословие философов-правителей, теперь ее берет на себя закон, дополненный ритуалом, привычкой и постоянным надзором [2; 4; 6].

Особое значение имеет отношение к демократии и свободе. Платон и в позднем произведении не принимает неограниченную демократию. Опыт беспорядка, смены режимов и власти страстей по-прежнему рассматривается как угроза полису. Однако «Законы» предлагают не просто отрицание демократии, а более сложный политический баланс. Власть должна быть устойчивой, но не произвольной; граждане должны участвовать в жизни государства, но не разрушать его единство; закон должен быть строгим, но по возможности понятным и убедительным [4; 6]. Такая позиция уже заметно отличается от логики «Государства», где максимальное доверие отдается носителям знания.

Показательно и изменение отношения к возможности самого идеала. В «Государстве» лучшая общность изображается как логически цельная и внутренне завершенная. В «Законах» чувствуется иная интонация: политический проект строится с учетом того, что люди несовершенны, склонны к страстям, привязаны к собственности и не могут постоянно жить на уровне философского созерцания. Поэтому поздняя утопия оказывается менее прекрасной в абстрактном смысле, но более устойчивой как модель реального устройства. Именно по этой причине ее часто называют «второй по достоинству» формой государства [4; 6].

Что именно меняется между двумя диалогами

Главное изменение касается источника политического порядка. В «Государстве» им выступает мудрость правителей. Закон не исчезает, но не является окончательным гарантом справедливости. В «Законах» источник порядка переносится на закон как общую, заранее установленную и обязательную норму. Такой переход можно понять как движение от персонализированной модели власти к институциональной. Для позднего Платона хороший строй уже не должен зависеть от почти невероятного появления идеального философа у власти [3; 4; 6].

Второе изменение связано с отношением к частному. Ранний проект стремится почти полностью подчинить частное общему по крайней мере в среде стражей. Поздний проект отступает от этой крайности: признает семью, допускает собственность, сохраняет наследование и домохозяйство. Но это отступление не означает примирения с частным интересом. Оно означает другое: государство, вероятно, не может строиться

только на полном устранении личных привязанностей. Ему приходится работать с ними, ограничивать их и направлять их, а не просто отменять [1; 2; 7].

Третье изменение касается самого масштаба законодательства. «Государство» очерчивает принципиальную модель, тогда как «Законы» стремятся заполнить почти все пространство общественной жизни. Здесь много того, что современному читателю кажется мелочной регламентацией. Но в философском плане эта подробность значима. Она показывает, что поздний Платон перестает доверять одной лишь красивой схеме. Политический порядок должен быть собран из множества норм, привычек и процедур, иначе он останется умозрительной конструкцией.

Наконец, меняется и образ утопии. В «Государстве» утопическое измерение связано с чистотой принципа. Город почти полностью подчинен идее справедливости, а потому сохраняет характер предельной модели. В «Законах» утопия становится более земной. Она не перестает быть строгой и во многом неприемлемой для современного сознания, однако начинает учитывать реальные ограничения политической жизни. Поэтому эволюция платоновской мысли выглядит не как отказ от идеального полиса, а как пересмотр способов его мыслимого существования [4; 6].

Заключение

Сопоставление «Государства» и «Законов» показывает, что политическая утопия Платона проходит заметную внутреннюю переработку. Ранний диалог строит образ наилучшего государства, основанного на власти философов и на предельном подчинении частного целому. Поздний диалог сохраняет исходную цель — воспитание добродетельных граждан и достижение общего блага, — но меняет средства. На место исключительной мудрости приходит закон, на место относительно компактной модели — сложная сеть институтов, на место радикального коммунизма стражей — ограниченная собственность и восстановленная семья [1; 2; 4; 6].

Эта перемена делает поздний проект не мягче, а в известном смысле даже жестче. «Законы» гораздо подробнее вмешиваются в повседневную жизнь, сильнее контролируют воспитание и обычаи, шире используют надзор. Но именно такая жесткость показывает, что Платон пытается решить новую задачу: каким может быть хороший полис не в случае появления почти идеального правителя, а в мире обычных людей и обычных политических рисков. Поэтому путь от «Государства» к «Законам» следует понимать как эволюцию от максимальной утопии к нормативно-практической модели государства.

Политическая философия Платона тем самым оказывается внутренне подвижной. В ней нет простого повторения одной и той же схемы. Есть попытка удержать неизменную цель — справедливый и воспитующий полис — при изменении представлений о власти, законе и границах осуществимого. Именно это делает сравнение двух диалогов важным не только для истории античной мысли, но и для более общего разговора о соотношении идеала и политической реальности.

Научный руководитель: кандидат философских наук доцент Лебедева Г. Н. (кафедра общественных наук)

Scientific supervisor: Candidate of Philosophy Lebedeva G. N.

Список литературы

1. Платон. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 1 / под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та; Изд-во Олега Абышко, 2007. 752 с.
2. Платон. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 2 / под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та; Изд-во Олега Абышко, 2007. 731 с.
3. Brown E. Plato’s Ethics and Politics in The Republic // Stanford Encyclopedia of Philosophy. URL: https://plato.stanford.edu/entries/plato-ethics-politics/ (дата обращения: 26.03.2026).
4. Bobonich C. Plato on Utopia // Stanford Encyclopedia of Philosophy. URL: https://plato.stanford.edu/entries/plato-utopia/ (дата обращения: 26.03.2026).
5. Plato: The Republic // Internet Encyclopedia of Philosophy. URL: https://iep.utm.edu/republic/ (дата обращения: 26.03.2026).
6. Plato: The Laws // Internet Encyclopedia of Philosophy. URL: https://iep.utm.edu/pla-laws/ (дата обращения: 26.03.2026).
7. «Законы» // Новая философская энциклопедия. URL: https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH01b7ee02092002617a128fb7 (дата обращения: 26.03.2026).
8. Асмус В. Ф. Платон. М.: Мысль, 1975. 222 с.

References

1. Platon. Sochineniya v chetyrekh tomakh. T. 3. Ch. 1 [Works in four volumes. Vol. 3. Part 1]. Ed. by A. F. Losev and V. F. Asmus. Saint Petersburg: Izd-vo S.-Peterb. un-ta; Izd-vo Olega Abyshko, 2007. 752 p. (in Rus.).
2. Platon. Sochineniya v chetyrekh tomakh. T. 3. Ch. 2 [Works in four volumes. Vol. 3. Part 2]. Ed. by A. F. Losev and V. F. Asmus. Saint Petersburg: Izd-vo S.-Peterb. un-ta; Izd-vo Olega Abyshko, 2007. 731 p. (in Rus.).
3. Brown E. Plato's Ethics and Politics in The Republic. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://plato.stanford.edu/entries/plato-ethics-politics/ (accessed: 26.03.2026).
4. Bobonich C. Plato on Utopia. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://plato.stanford.edu/entries/plato-utopia/ (accessed: 26.03.2026).
5. Plato: The Republic. Internet Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://iep.utm.edu/republic/ (accessed: 26.03.2026).
6. Plato: The Laws. Internet Encyclopedia of Philosophy. Available at: https://iep.utm.edu/pla-laws/ (accessed: 26.03.2026).
7. «Zakony» [Laws]. Novaya filosofskaya entsiklopediya [New Philosophical Encyclopedia]. Available at: https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH01b7ee02092002617a128fb7 (accessed: 26.03.2026). (in Rus.).
8. Asmus V.F. Platon [Plato]. Moscow: Mysl', 1975. 222 p. (in Rus.).

УДК 67.017(679.7)

П.А. Жуйкова, Д.И. Валиуллин

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТКАНЬ КАК ФИЛОСОФСКИЙ МЕДИУМ: ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ МАТЕРИИ, СМЫСЛА И ИДЕНТИЧНОСТИ

© П.А. Жуйкова, Д.И. Валиуллин, 2026

В статье проводится глубокий междисциплинарный анализ текстиля как философского медиума, через который осуществляется особая форма мышления, объединяющая материальность, культурные смыслы и социальную идентичность. Исходя из семиотического, феноменологического и культурологического подходов, ткань рассматривается не только как утилитарный материал, но как сложная система смыслов, участвующая в формировании когнитивных структур и культурной памяти. Показывается, что текстиль, будучи одновременно материальным и символическим феноменом, выступает активным агентом конституирования культурных и индивидуальных смыслов.
Ключевые слова: текстиль, философия моды, материальность, семиотика, идентичность, искусство, культура, ткань, материальное мышление

P.A. Zhuykova, D.I. Valiullin

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CLOTH AS A PHILOSOPHICAL MEDIUM: INTERLACING MATTER, MEANING AND IDENTITY

The article provides a deep interdisciplinary analysis of textiles as a philosophical medium through which a special form of thinking is carried out, combining materiality, cultural meanings, and social identity. Based on semiotic, phenomenological, and cultural studies approaches, the article examines textiles not only as a utilitarian material, but also as a complex system of meanings that participates in the formation of cognitive structures and cultural memory. It shows that textiles, being both a material and a symbolic phenomenon, act as an active agent in the constitution of cultural and individual meanings.
Keywords: textile, fashion philosophy, materiality, semiotics, identity, art, culture, fabric, material thinking.

Введение

Современные гуманитарные исследования демонстрируют устойчивую тенденцию к переосмыслению роли материальности в процессах познания и культурного производства. В данном контексте особый интерес представляет текстиль, поскольку он соединяет физическую организацию материи с символическими и семиотическими структурами.

В отличие от традиционного понимания ткани как утилитарного объекта, актуальные теоретические подходы позволяют рассматривать её в качестве особого медиума, через который осуществляется производство и трансляция смыслов. Текстиль оказывается включённым не только в сферу материальной культуры, но и в процессы формирования идентичности, памяти и социального взаимодействия [2].

Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления текстиля как формы мышления, реализующейся через материю и практику взаимодействия с ней.

1. Текстиль как культурный и художественный феномен

Текстиль на протяжении истории выполнял не только прикладную функцию, но и играл значимую роль в символическом конструировании культурной реальности. Орнаментальные системы, технологии производства и способы использования ткани отражали не столько бытовые потребности, сколько мировоззренческие установки и социальные структуры [4].

В современной художественной практике наблюдается смещение акцента: текстиль начинает рассматриваться как самостоятельное выразительное средство. Художники используют ткань для работы с темами телесности, памяти и субъективного опыта, тем самым расширяя границы традиционного понимания материала.

Особенности текстиля как медиума во многом определяются его физическими свойствами. Гибкость, пластичность и изменяемость формируют специфический тип эстетического восприятия, включающий не только визуальный, но и тактильный уровень [6].

2. Переплетение как философская модель мышления

Структура ткани, основанная на переплетении нитей, может быть интерпретирована как модель нелинейного мышления. В философии Жиль Делёза мышление понимается как ризоматическая структура, лишённая центра и иерархи

Как отмечается:

«текст представляет собой многомерное знаковое пространство… подобное ризоматической сети» [7, с. 3].

Подобная структура характерна и для ткани: каждая нить автономна, но её смысл раскрывается только в системе взаимосвязей.

Следовательно, текстиль становится моделью мышления, основанного на множественности и взаимодействии.

3. Ткань как семиотическая система

Переплетение нитей может быть интерпретировано как модель сложной нелинейной организации. В философских концепциях Ж. Делёза мышление описывается как процесс, лишённый центра и разворачивающийся по принципу множественных связей.

«текст представляет собой многомерное знаковое пространство… подобное ризоматической сети» [7, с. 3].

Аналогичная логика проявляется в структуре ткани: каждая нить не обладает автономным значением вне системы, но приобретает его в процессе взаимодействия с другими элементами.

Таким образом, текстиль может рассматриваться как материальная модель распределённого мышления, основанного на связности и множественности.

4. Текстиль и идентичность

Одежда играет ключевую роль в формировании идентичности. Через выбор ткани и формы человек выражает социальную и культурную принадлежность [3].

Жан Бодрийяр отмечает:

«в моде означаемые ускользают, а означающие никуда более не ведут» [6, с. 169].

Это означает, что текстиль становится элементом игры знаков, где важна не функция, а символическая репрезентация.

Ткань выступает посредником между индивидуальным и коллективным, позволяя интегрировать личный опыт в культурные коды [4].

5. Материальность как форма мышления

Современные философские подходы рассматривают мышление как процесс, включающий телесный опыт. Работа с текстилем - ткачество, вышивка - является формой embodied cognition [2].

Материал в данном случае выступает не пассивным объектом, а активным участником мышления, влияющим на его структуру [1].

6. Текстиль и память

Ткань функционирует как носитель культурной памяти. Она фиксирует исторический опыт в своей структуре [4].

Как отмечается в исследованиях:

«текстиль работает как полифункциональный носитель смысла» [8, с. 772].

Следовательно, текстиль можно рассматривать как материальный архив культуры.

7. Ткань и тело: феноменология

Тактильное взаимодействие с тканью формирует особый тип восприятия. Текстиль воздействует на тело напрямую, минуя рациональные структуры [6].

Через ткань человек осознаёт свою телесность и взаимодействие с миром [2].

8. Политика и мода

Текстиль включён в социальные и политические процессы. Он может выступать символом статуса, власти или протеста [3].

Ролан Барт отмечает:

«модное описание представляет собой реальную утопию» [9, с. 33].

Это подчёркивает роль текстиля в формировании идеологических и культурных образов.

9. Технологии и текстиль

Современные технологии создают новые формы текстиля - интерактивные и цифровые ткани [2].

Они расширяют границы материальности, превращая ткань в медиум коммуникации между человеком и технологией [6].

10. Текстиль как медиум времени и длительности

Одним из ключевых аспектов философского анализа текстиля является его связь со временем. В отличие от многих других художественных медиумов, ткань не фиксирует момент, а существует в процессе длительности, изменяясь вместе с телом и окружающей средой [1].

Текстиль изначально включает временное измерение уже на этапе производства. Процесс ткачества, повторяющийся и ритмический, формирует особое восприятие времени, близкое к медитативному. Этот процесс нельзя ускорить без потери качества, что делает ткань материалом, сопротивляющимся ускоренной логике современности [2].

В дальнейшем ткань продолжает «жить»: она изнашивается, деформируется, приобретает складки и следы использования. Эти изменения не являются дефектами, а напротив, выступают как маркеры времени, фиксирующие историю взаимодействия человека и материала [4].

Таким образом, текстиль можно рассматривать как форму материального времени, в котором прошлое не исчезает, а сохраняется в структуре объекта.

11. Аффективное измерение ткани

Ткань обладает способностью вызывать эмоциональные реакции, что позволяет говорить о её аффективной природе. В отличие от абстрактных символов, текстиль воздействует непосредственно на чувственное восприятие, формируя эмоциональную связь между человеком и объектом [6].

Мягкость, тепло, текстура ткани способны вызывать чувство уюта, безопасности или, напротив, дискомфорта. Эти реакции не всегда осознаются, но оказывают значительное влияние на восприятие пространства и себя в нём [5].

Особенно ярко аффективный потенциал текстиля проявляется в личных вещах - одежде, связанной с воспоминаниями, или предметах, передающихся по наследству. В таких случаях ткань становится носителем не только культурной, но и индивидуальной памяти.

Следовательно, текстиль функционирует как медиум, соединяющий материальное и эмоциональное измерения опыта.

12. Текстиль и границы субъекта

Философский анализ текстиля позволяет по-новому взглянуть на проблему границ субъекта. Одежда и ткань в целом выступают как промежуточная зона между телом и внешним миром [3].

С одной стороны, ткань защищает тело, создавая барьер. С другой - она остаётся проницаемой, позволяя телу взаимодействовать с окружающей средой.

Эта двойственность делает текстиль уникальным медиумом, в котором границы субъекта не фиксированы, а постоянно переопределяются.

В этом контексте можно говорить о том, что ткань участвует в формировании субъективности, выступая не внешним элементом, а частью телесного и культурного опыта.

13. Ткань и пространство

Текстиль играет важную роль в организации пространства. Он не только покрывает поверхности, но и формирует границы, разделяя и соединяя различные зоны [6].

Шторы, ковры, драпировки - все эти элементы создают особую пространственную среду, влияющую на восприятие и поведение человека.

Ткань способна смягчать пространство, делая его более интимным, или, наоборот, подчёркивать его структуру.

Таким образом, текстиль выступает как архитектурный медиум, формирующий не только визуальную, но и чувственную организацию пространства.

14. Текстиль как форма повседневной философии

Одним из наиболее значимых аспектов текстиля является его укоренённость в повседневной жизни. В отличие от многих философских объектов, ткань не отделена от повседневности, а является её неотъемлемой частью [2].

Через взаимодействие с текстилем человек ежедневно вступает в контакт с материальностью, что делает ткань формой «незаметной философии» - практики, в которой осмысление происходит не на уровне абстракций, а через опыт.

В этом смысле текстиль можно рассматривать как медиум, через который философия возвращается в повседневность, становясь частью обычных действий и практик.

15. Гендерное измерение текстиля

Исторически текстиль тесно связан с гендерными практиками.

Производство ткани, шитьё и вышивка традиционно ассоциировались с женским трудом, что определяло их статус в культуре [3].

Однако в современном искусстве и философии происходит переосмысление этих практик. Текстиль становится инструментом критики гендерных стереотипов и способом выражения альтернативных форм идентичности [5].

Феминистские исследования подчеркивают, что текстильные практики могут рассматриваться как формы знания, ранее исключённые из академического дискурса.

Таким образом, ткань становится пространством переоценки культурных и социальных иерархий.

16. Текстиль и экономика знаков

В современном обществе текстиль включён в глобальную систему производства и потребления. Однако его значение выходит за рамки экономической функции.

Как показывает Ж. Бодрийяр, предметы потребления функционируют как знаки, участвующие в символическом обмене [6].

Ткань в этом контексте становится элементом экономики знаков, где её ценность определяется не только материальными характеристиками, но и символическим статусом.

Таким образом, текстиль оказывается частью системы, в которой значение формируется через различие и репрезентацию.

17. Ткань и цифровая культура

Цифровизация приводит к трансформации текстиля как медиума. Виртуальные ткани, создаваемые в цифровых средах, сохраняют визуальные характеристики, но лишены физической материальности [2].

Это создаёт новый тип опыта, в котором текстиль существует как изображение или симуляция.

Однако даже в этой форме ткань продолжает выполнять семиотическую функцию, участвуя в формировании образов и идентичностей [5].

Следовательно, текстиль выходит за пределы материального мира, становясь частью цифровой культуры.

18. Расширение понятия текстиля

Современные исследования показывают, что понятие текстиля выходит за пределы традиционного понимания ткани.

Текстиль можно рассматривать как принцип организации - способ соединения элементов в структуру. В этом смысле он становится универсальной моделью, применимой к различным областям знания [1].

Такое расширение позволяет говорить о «текстильном мышлении» как о способе понимания мира через связи, переплетения и взаимодействия.

Заключение

Проведённое исследование позволяет рассматривать текстиль как многомерный философский медиум, объединяющий материальность, смысл, тело и культуру.

Ткань проявляется как: форма нелинейного мышления, носитель культурной и индивидуальной памяти, медиатор телесного опыта, инструмент социальной и политической коммуникации, элемент экономики знаков, часть цифровой и технологической среды

Особое значение имеет понимание текстиля как формы мышления через материю. Взаимодействие с тканью формирует специфический тип когнитивного опыта, основанный на чувственном восприятии, ритме и практике.

Таким образом, текстиль открывает новые горизонты философского анализа, позволяя рассматривать материальность не как пассивную основу, а как активный элемент мышления и культуры.

Научный руководитель: Лебедева Г.Н.
Scientific supervisor: Lebedeva G.N.

Список литературы
References

1. *Митрофанова Н. Ю.* Информационная модель текстиля как вида декоративно-прикладного искусства // Артикульт. - 2023. - № 1 (49). - С. 99-109.

1. *Mitrofanova N. Yu.* Informacionnaya model` tekstilya kak vida dekorativno-prikladnogo iskusstva // Artikul`t. - 2023. - № 1 (49). - S. 99-109 pp. (in Rus.).

2. *Митрофанова Н. Ю.* Феномен текстильной книги художника // Academia. - 2025. - № 4. - С. 769-783.

2. *Mitrofanova N. Yu.* Fenomen tekstil`noj knigi xudozhnika // Academia. - 2025. - № 4. - S. 769-783 pp. (in Rus.).

3. *Гаврилова Е. А.* Современные аспекты этнического текстиля // Известия Самарского научного центра РАН. - 2023.

3. *Gavrilova E. A.* Sovremenny`e aspekty` e`tnicheskogo tekstilya // Izvestiya Samarskogo nauchnogo centra RAN. - 2023 pp. (in Rus.).

4. *Юй Ж.* Экзотический текстиль в культуре Средневековья // Актуальные проблемы теории и истории искусства. - 2023.

4. *Yuj Zh.* E`kzoticheskij tekstil` v kul`ture Srednevekov`ya // Aktual`ny`e problemy` teorii i istorii iskusstva. - 2023 pp. (in Rus.).
5. *Барт Р.* Система моды. - М.: Академический проект, 2003. - 512 с.
5. *Bart R.* Sistema mody`. - M.: Akademicheskij proekt, 2003. - 512 pp. (in Rus.).
6. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. - М.: Добросвет, 2000. - 389 с.
6. *Bodrijyar Zh.* Simvolicheskij obmen i smert`. - M.: Dobrosvet, 2000. - 389 pp. (in Rus.).
7. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато: капитализм и шизофрения. - М.: Астрель, 2010. - 895 с.
7. *Delyoz Zh., Gvattari F.* Ty`syacha plato: kapitalizm i shizofreniya. - M.: Astrel`, 2010. - 895 pp. (in Rus.).
8. *Митрофанова Н. Ю.* Текстиль как носитель смысла // Academia. - 2025. - С. 769-783.
8. *Mitrofanova N. Yu.* Tekstil` kak nositel` smy`sla // Academia. - 2025. - S. 769-783 pp. (in Rus.).
9. Специфика онтологического статуса моды // Litera. - 2023.
9. Specifika ontologicheskogo statusa mody` // Litera. - 2023 pp. (in Rus.).
10. *Зенкин С. Н.* Жан Бодрийяр: время симулякров // М., 2000.
10. *Zenkin S. N.* Zhan Bodrijyar: vremya simulyakrov // M., 2000 pp. (in Rus.).
11. *Щигорец Н. А., Рыбаулина И. В.* Декоративный текстиль в дизайне пространства. - 2024.
11. *Shhigorecz N. A., Ry`baulina I. V.* Dekorativny`j tekstil` v dizajne prostranstva. - 2024 pp. (in Rus.).
12. *Ермолаева М. И.* Легитимация дизайна в культуре: дис. - СПб., 2009.
12. *Ermolaeva M. I.* Legitimaciya dizajna v kul`ture: dis. - SPb., 2009 pp. (in Rus.).

УДК 658.512.23

Е.А. Иванова, Н.Е. Макарова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕАЛИЗАЦИЯ АКТУАЛЬНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ И НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙНЕ ЭТИКЕТОЧНОЙ ПРОДУКЦИИ

© Е.А. Иванова, Н.Е. Макарова, 2026

В данной статье рассматриваются современные тенденции в дизайне этикеток и их реализация. Анализируются современные ключевые функции этикетки, актуальные элементы визуальной идентификации товара, основные стилистические направления, а также особенности применения нейросетей и их возможности в дизайне этикеточной продукции. Результаты анализа демонстрируются на примере разработки дизайна серии этикеток фирменной упаковки линейки сорбетов и каши быстрого приготовления, выполненных в рамках университетской деятельности.
Ключевые слова: этикетка, современные тенденции в дизайне, типографика, монохромные цвета, градиент, плоский дизайн, этнические мотивы, искусственный интеллект, фирменный стиль.

E.A. Ivanova, N.E. Makarova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

IMPLEMENTATION OF CURRENT TRENDS AND NEURAL NETWORK TECHNOLOGIES IN LABEL PRODUCT DESIGN

This article examines modern trends in label design and their implementation. The article analyses the key functions of modern labels, the elements of a product's visual identity that are currently in demand, the main stylistic trends, and the features and potential of using neural networks in label design. The results of the analysis are demonstrated through the design of a series of labels for a line of sorbets and quick-cooking porridge, created as part of university activities.
Keywords: label, modern design trends, typography, monochrome colours, gradient, flat design, ethnic motifs, artificial intelligence, corporate identity.

Современный рынок потребительских товаров характеризуется высокой конкуренцией, где упаковка и этикетка играют решающую роль в привлечении внимания покупателя. Решение о выборе продукта часто принимается в течение первых 3–7 секунд, поэтому производители стремятся сделать визуальный образ товара уникальным, запоминающимся и привлекательным для потребителей [1]. На сегодняшний день этикетка — это не просто носитель информации о составе и свойствах продукта, а мощный маркетинговый инструмент, элемент фирменного стиля и средство коммуникации с целевой аудиторией [2].

В данной статье рассмотрены и проанализированы современные тенденции и стилевые приемы в дизайне этикеток, а также примеры использования актуальных приемов дизайна в разработке серии этикеток, выполненных в рамках университетской деятельности. Исследованы возможности нейросетей: в рамках работы сгенерированы варианты этикеток в разных стилях — минимализм с элементами плоского дизайна, ретро-ботаника, гиперреализм и иллюстрация в стиле рисунка «от руки». Среди основных направлений в современном дизайне выделяются минимализм с акцентом на типографике и градиенты, в том числе «закатные». Плоский дизайн отличается упрощенным визуальным языком, идеально подходящим для цифровой эпохи, а этнические мотивы возвращают к сохранению культурной идентичности, однако требуют внимательного подхода во избежание поверхностного восприятия. Особое внимание уделено применению нейросетей как одному из перспективных направлений развития технологий в области дизайна упаковочной и этикеточной продукции, преимуществом которого является скорость генерации новых идей. Актуальной тенденцией также становится размещение QR-кода на этикетке, позволяющее не перегружать визуальное пространство этикетки [3]. Далее каждый из этих приемов будет рассмотрен на конкретных примерах.

Одним из новых направлений в дизайне этикеточной продукции является использование ярких цветов с акцентом на типографике. Такой подход к дизайну приобрёл популярность за счет чистых линий и понятного посыла. На рисунке 1 изображены этикетки для бренда «Bartosz Ferments» [4], каждая из

которых сочетает в себе один цвет, нестандартные шрифты. Минимальное количество графических элементов делает этикетку визуально понятной и современной. На рисунке 2 пример яркой минималистичной этикетки для лимонада от российского бренда «Bakunin Botanicals». Контрастное сочетание желтого фона и черного текста выделяет этикетку на фоне других, а лаконичная и четкая типографика хорошо читается издалека.

Рис. 1. Монохромная этикетка для бренда «Bartosz Ferments»

Рис. 2. Минималистичная этикетка для лимонада от российского бренда «Bakunin Botanicals»

Особую популярность приобретают этикетки, выполненные в контрастных цветовых сочетаниях, таких как черный на белом или белый на черном. Данный подход не только придаёт изысканность внешнему виду продукта, но также обеспечивает уникальность визуального восприятия благодаря проработке деталей [5]. Контрастные цветовые решения позволяют добиться высокой читабельности текста и четкости графических элементов, а также ассоциируются у потребителя с премиальностью и высоким качеством продукта.

На рисунке 3 изображена этикетка для оливкового масла, выполненная в монохромной гамме. Иллюстрации выполнены в технике линейного рисунка «от руки», что создает эффект эксклюзивности и ремесленного подхода. На рисунке 4 представлена этикетка для газированной воды из линейки бренда сети «Перекрёсток» в премиальном сегменте. В данном случае черный текст присутствует как на белой подложке, так и на прозрачной основе, что в результате создает интересный визуальный эффект. Поскольку этикетка относится к премиум-сегменту, в качестве отличительной особенности на некоторые элементы дизайна нанесено тиснение золотой фольгой, подчеркивающее эксклюзивность товара.

Рис. 3. Этикетки в черно-белом дизайне с использованием приемов кругового дизайна

Рис. 4. Этикетка с комбинацией черного на белом, бренд торговой сети «Перекрёсток»

Градиенты применяются в дизайне этикеток на протяжении нескольких лет, но сейчас особенно популярны варианты, имитирующие закат. Новый тренд характеризуется плавным переходом теплых, успокаивающих оттенков, напоминающих цвета восхода или заката солнца. Такое цветовое решение повышает привлекательность продукта на полке, делая его более доступным и эмоционально притягательным. Градиент занимает центральное место в дизайне и идеально подходит для брендов, чья концепция направлена на создание комфортной среды для потребителя [6].

На российском рынке «закатный» градиент можно встретить на полках сети супермаркетов «Вкусвилл» среди многообразия напитков. На рисунке 5 представлено изображение данной линейки напитков с разными вкусами.

Рис. 5. Линейка этикеток с «закатным» градиентом

Часто встречающаяся тенденция в дизайне этикеток — плоские иллюстрации (флэт-дизайн), прием, предоставляющий широкие возможности для творчества. Для этого направления характерны чистые, лаконичные, схематичные изображения без лишней детализации, которые упрощают восприятие объекта и делают дизайн более функциональным. Этикетки, оформленные в таком стиле, выделяются на фоне остальных интересным и понятным покупателю сюжетом. Сдержанные шрифты не отвлекают от иллюстраций, больше являясь второстепенными элементами. Минималистичная графика легко вписывается в любой дизайн этикетки — от премиальных брендов до массового производства. На плоский дизайн оказал большое влияние Международный типографский стиль (International Typographic Style), также известный как швейцарский стиль (Swiss style), доминирующий в 1950-60 годы. Швейцарский стиль был ориентирован на использование сеток, шрифтов без засечек и удобную иерархию контента, которые в дальнейшем легли в основу современного плоского дизайна [7]. Именно такой концепции не хватало на шумном рынке, где каждый стремится поразить аудиторию своей экстравагантностью [8]. На рисунке 6 представлена этикетка, выполненная в стиле плоского дизайна.

Рис. 6. Этикетка с иллюстрациями в стиле флэт-дизайна

Все больше набирает популярность тема культурных корней и национальной идентичности. Это проявляется в интерпретации традиционных образов. Мотивы, связанные с историей, природой и фольклором, подаются современным языком графики, фактур и материалов [9]. Данный подход позволяет эффективно донести информацию о происхождении продукта и передать его культурную ценность. На рисунке 7 представлена чайная коллекция «Азбука вкуса», вдохновленная народными мотивами. В каждой иллюстрации есть определенный фольклорный сюжет, украшенный национальными орнаментами из сказок и легенд народов России.

В дизайне линейки чая использовались традиционные элементы и продуктовые символики. Например, на этикетке карельского чая прослеживаются геометрические мотивы, характерные для карельской вышивки. Стилизация народных историй и этносов позволяет привлечь внимание к обычаям и традициям разных народов, популяризируя их культуру среди населения России, а также по-новому взглянуть на дизайн с этнической тематикой. Такая упаковка однозначно выделяется на фоне другой чайной продукции.

Рис. 7. Этикетки с этническими мотивами

В эпоху цифровизации часть информации вместо размещения на этикетке переносится в QR-код, нанесенный на упаковку. Этот код содержит ссылку, которая позволяет узнать о продукте ценную информацию — от подробного состава до разнообразных рецептов блюд.

Наличие QR-кода дает покупателям возможность отслеживать происхождение ингредиентов и компонентов продукции, а также получить доступ к сборнику кулинарных рецептов. Помимо этого, потребитель может активировать AR-контент: в QR-код может быть вставлена ссылка на видео, объясняющая принципы работы устройства, или на виртуальную демонстрацию продукта [10]. Размещение ссылки на социальные сети бренда способствует повышению вовлеченности аудитории, а использование QR-кода с ссылками на разных языках позволяет потребителям из разных стран получать необходимую информацию о товаре [3].

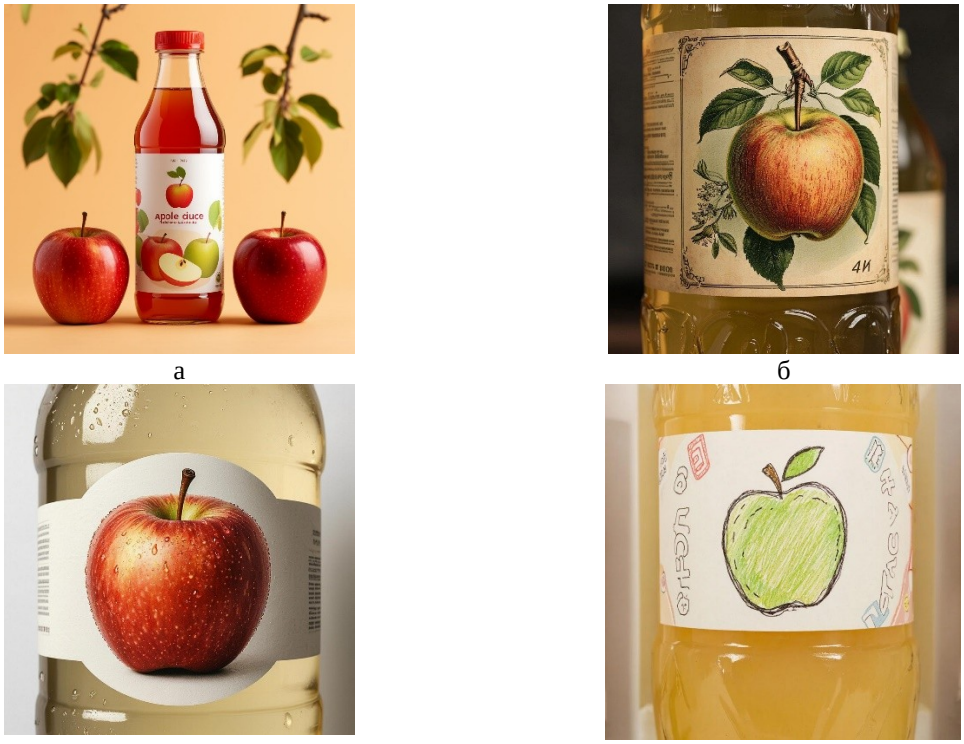
На рисунке 8 представлен пример интерактивной этикетки, содержащей ссылку на приложение с дополненной реальностью. При переходе по ссылке пользователь может увидеть на экране смартфона виртуальный объект — прыгающую по траве птичку коноплянку, которая также способна разговаривать и рассказать о продуктах фирмы бренда компании МКР.

Рис. 8. Пример AR-контента на этикетке с QR-кодом (бренд компании МКР)

Искусственный интеллект (англ. artificial intelligence) активно применяется в сфере разработки дизайна упаковки, способствуя расширению профессиональных возможностей дизайнеров и повышению эффективности их рабочего процесса. Нейросети позволяют быстро создавать уникальные изображения и визуальные эффекты, паттерны и формы, которые раньше было сложно и долго реализовывать вручную. Несмотря на достигнутые результаты, технологии искусственного интеллекта продолжают развиваться и совершенствоваться. Дизайн упаковки или этикетки, разработанный генеративным алгоритмом, отличается заметной детализацией, плавными переходами и инновационным визуальным языком, однако по-прежнему требует профессиональной доработки и адаптации под конкретные задачи [9]. Нейросети пока не способны разработать крой упаковки с учетом требований к печати, но эффективно используются для создания и проработки концепции, предлагая разнообразные визуальные решения. При правильной формулировке текстового запроса (промта) можно добиться практически идеального результата. Кроме

того, с помощью нейросети появилась возможность создать не только саму упаковку, но и рекламу к ней. Короткие клипы и видеоролики иллюстрируют продукт в момент использования, повышая вовлеченность молодой аудитории.

В ходе данного исследования были продемонстрированы возможности искусственного интеллекта в области дизайна упаковки. На рисунке 9 приведены примеры этикеток, созданных с использованием российской нейросети «Шедеврум». Принцип работы основан на методе каскадной диффузии. Нейросеть сначала формирует изображение в соответствии с текстовым запросом, а затем последовательно повышает его разрешение, добавляя всё новые детали [11]. Качество и стилистическая точность результата напрямую зависят от детализации и структуры промта. В рамках исследования особое внимание уделялось формулировке запросов. Например, для получения этикетки в стиле гиперреализма использовался следующий промт: «photorealistic apple juice label, close-up of fresh red apples with water drops, soft natural lighting, premium quality, white background, highly detailed». В результате обработки одного запроса были сгенерированы этикетки для яблочного сока в различных стилях, изображенные на рисунке 8: минимализм с элементами плоского дизайна (а), ретро-ботаника (б), гиперреализм с высокой детализацией (в) и иллюстрации в стиле рисунка «от руки» (г).



а б в г

Рис. 9. Этикетки, сгенерированные нейросетью «Шедеврум»:
а – минималистичная с элементами плоского дизайна; б – ретро-ботаника; в – гиперреализм; г - иллюстрация в стиле рисунка «от руки»

На основе анализа популярных тенденций на рынке упаковочной и этикеточной продукции, в рамках технологической практики был разработан дизайн фирменной упаковки для линейки сорбетов. Данная упаковка состоит из этикетки для стакана и крышки. Дизайн был создан с учетом особенностей рынка, а также целевой аудитории продукта, состоящей преимущественно из молодежи. В качестве наиболее популярного стилевого приема был выбран плоский дизайн, который востребован в дизайне этикеточной продукции на протяжении последних лет. Несмотря на активное развитие нейросетей, при создании фирменной упаковки использовались традиционные методы графического дизайна. Такой выбор обусловлен необходимостью контроля композиционных и цветовых решений, а также корректной подготовки дизайн-макета к печати, в том числе и создания кроя этикетки, который нейросеть сделать не способна. Традиционный подход позволяет создать уникальный визуальный образ и более точно отразить концепцию бренда. Работа в графических редакторах дает возможность детально проработать элементы дизайна, что особенно важно при создании фирменной упаковки, ориентированной на конкретную целевую аудиторию.

Для фирменной упаковки был создан шрифтовой логотип. Фрукты и ягоды, символизирующие вкус сорбета, выполнены в плоском стиле. Дизайн этикетки был разработан в программе Adobe Illustrator.

Для создания визуализации полученного дизайна использовалась программа Adobe Photoshop. На рисунке 10 представлена разработанная серия этикеток, а на рисунке 11 визуализация готового дизайна фирменной упаковки для линейки сорбетов со вкусом малины, манго и арбуза.

Рис. 10. Этикетки для фирменной упаковки линейки сорбетов

Рис. 11. Визуализация фирменной упаковки для линейки сорбетов

Также, в рамках университетской деятельности была создана упаковка для овсяных хлопьев быстрого приготовления, состоящая из этикетки на стакане и крышки-платинки. Дизайн также выполнен в стиле флэт-дизайна и содержит в себе элементы минималистичной графики.

Основная идея концепции упаковки заключается в применении абстрактного образа поля овса, в котором каждый блок стилизован под колосья или участок земли в стиле пэчворка или шитья из лоскутов. Такой дизайн не только более современный, но и отражает характеристики товара, такие как натуральный состав, полезные свойства продукта.

В работе используются оттенки зеленого, синего и желтого, а также градиент, создающий плавный переход между цветами. С обратной стороны стакана была убрана вся дополнительная информация, на которую оставлена ссылка в виде QR-кода. На рисунке 12 представлена визуализация упаковки для овсяных хлопьев с использованием элементов плоского дизайна.

Рис. 12. Упаковка для овсяных хлопьев в стиле флэт-дизайна

Анализ современных тенденций в дизайне показал множество интересных направлений: от монохромных черно-белых дизайнов до мягких и нежных градиентов и этнических мотивов. В статье рассмотрены лишь некоторые тренды, каждый из которых по-своему уникален и ориентирован на определенную целевую аудиторию. Отдельного внимания заслуживает применение искусственного интеллекта в дизайне. К его достоинствам относятся высокая скорость генерации идей, способность создавать детализированные изображения и паттерны, а также возможность проработки множества стилистических решений на основе текстового запроса. Однако данный инструмент имеет и заметные недостатки. Результаты работы нейросетей часто носят случайный характер и требуют последующей доработки дизайнером. Велик риск единообразия визуальных образов из-за использования популярных и похожих запросов. Поэтому, нейросети стоит рассматривать только как вспомогательный инструмент на этапе визуального поиска, а не как полноценную замену дизайнеру.

Таким образом, актуальный дизайн упаковочной и этикеточной продукции строится на балансе между следованием трендам, творческой уникальностью и технологической рациональностью. Нейросетевые технологии расширяют возможности профессионалов, но их эффективность напрямую зависит от качества исходных запросов и последующей обработке результатов. Сочетание традиционных методов и новых инструментов позволяет создавать этикетку, которая не только информирует, но и запоминается, стимулирует продажи, укрепляя позиции продукта на конкурентном рынке.

Список литературы

1. Examples of the First Moment of Truth (FMOT) in Digital Signage. URL: https://www.wirespring.com/dynamic_digital_signage_and_interactive_kiosks_journal/articles/Examples_of_the_First_Moment_of_Truth__FMOT__in_Digital_Signage-832.html (дата обращения: 05.01.2026)
2. Exploring the Product Label Trends for 2024. URL: https://supliful.com/blog/what-are-the-product-label-trends (дата обращения: 13.01.2026)
3. *Vall V.* QR-Codes on Product Packaging: Your Ultimate Guide. NY : QR TIGER INCORPORATED LIMITED, 2025. URL: https://www.qrcode-tiger.com/ru/how-to-use-qr-codes-on-product-packaging (дата обращения: 20.01.2026)
4.Homemade fermented food. URL: https://www.behance.net/gallery/84287571/Bartosz-Ferments?tracking_source=search|packaging# (дата обращения: 16.01.2026)
5. Актуальные тенденции в дизайне этикеток. URL: https://etiketki24.ru/interesnye-stati/aktualnye-tendenczii-v-dizajne-etiketok (дата обращения: 10.01.2026)
6. 8 exciting packaging design trends for 2025. URL:https://www.vistaprint.com/hub/packaging-design-trends?srsltid=AfmBOopkj9OLFJl14nvyzw-_w65O8kv0_uzpDbZq_xDnFfvNSffWsImj (дата обращения: 15.01.2026)
7.The True History Of Flat Design. URL: https://web.archive.org/web/20140913032706/http://www.webdesignai.com/flat-design-history/ (дата обращения: 05.01.2026)
8. 9 главных трендов дизайна упаковки 2024. URL: https://www.uprock.ru/articles/9-glavnyh-trendov-dizayna-upakovki-2024 (дата обращения: 12.01.2026)
9. *Смирнов В.* Поиск идентичности и другие тренды в дизайне упаковки в 2025 году. М.: Брендинговое агентство «OTVETDESIGN», 2025. URL: https://otvetdesign.ru/blog/trendy-v-dizajne-upakovki-2025 (дата обращения: 12.01.2026)

10. *Ледовских С.Ю., Макарова Н.Е.* Цифровые технологии в упаковочном производстве. // Региональная информатика (РИ-2024). XIX Санкт-Петербургская международная конференция «Региональная информатика (РИ-2024)»: материалы конференции. Санкт-Петербург: 23-25 октября 2024 г. С. 362-364.
11. *Вихрева М.* Как пользоваться нейросетью «Шедеврум» для генерации рисунков на русском языке. М.: Образовательные технологии Яндекса, 2024. URL: https://practicum.yandex.ru/blog/neyroset-yandexa-shedevrum-dlya-generacii-izobrazhenii/ (дата обращения: 16.01.2026)

References

1. Examples of the First Moment of Truth (FMOT) in Digital Signage. URL: https://www.wirespring.com/dynamic_digital_signage_and_interactive_kiosks_journal/articles/Examples_of_the_First_Moment_of_Truth__FMOT__in_Digital_Signage-832.html (date accessed: 13.01.2026)
2. Exploring the Product Label Trends for 2024. URL: https://supliful.com/blog/what-are-the-product-label-trends (date accessed: 13.01.2026)
3. Vall V. *QR-Codes on Product Packaging: Your Ultimate Guide*. URL: https://www.qrcode-tiger.com/ru/how-to-use-qr-codes-on-product-packaging. New York: QR TIGER INCORPORATED LIMITED. 2025. (date accessed: 20.01.2026)
4. Homemade fermented food. URL: https://www.behance.net/gallery/84287571/Bartosz-Ferments?tracking_source=search|packaging# (date accessed: 16.01.2026)
5. *Aktualnye tendentsii v dizayne etiketok*. URL: https://etiketki24.ru/interesnye-stati/aktualnye-tendenczii-v-dizajne-etiketok [Current trends in label design]. (date accessed: 10.01.2026)
6. 8 exciting packaging design trends for 2025. URL:https://www.vistaprint.com/hub/packaging-design-trends?srsltid=AfmBOopkj9OLFJl14nvyzw-_w65O8kv0_uzpDbZq_xDnFfvNSffWsImj (date accessed: 15.01.2026)
7.The True History Of Flat Design. URL: https://web.archive.org/web/20140913032706/http://www.webdesignai.com/flat-design-history/ (date accessed: 05.01.2026)
8. *9 glavnikh trendov dizaina upakovki 2024*. URL: https://www.uprock.ru/articles/9-glavnyh-trendov-dizayna-upakovki-2024 [The 9 top packaging design trends of 2024]. (date accessed: 12.01.2026)
9. Smirnov V. *Poisk identichnosti i druqie trendi v dizaine upakovki v 2025 godu.* URL: https://otvetdesign.ru/blog/trendy-v-dizajne-upakovki-2025 [The search for identity and other packaging design trends in 2025]. Moscow: Branding agency "OTVETDESIGN". 2025. (date accessed: 12.01.2026)
10. Ledovskikh S.Y., Makarova N.E. Tsifrovye tekhnologii v upakovochnom proizvodstve. [Digital technologies in packaging production]. *Regionalnaya informatika (RI-2024)* [XIX St. Petersburg International Conference "Regional Informatics (RI-2024)": conference materials]. Saint-Petersburg: 23-25 October 2024. 362-364 pp. (in Rus.).
11. Vihreva M. *Kak pol'zovat'sja nejroset'ju «Shedevrum» dlja qeneracii risunkov na russkom jazyke.* URL: https://practicum.yandex.ru/blog/neyroset-yandexa-shedevrum-dlya-generacii-izobrazhenii/ [How to use the Shedevroom neural network to generate drawings in Russian]. Moscow: Yandex Educational Technologies. 2024. (date accessed: 16.01.2026)

УДК 616-053.3:629.311:006.036:687.13-053.3

Т.Б. Жмур

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОСНОВНЫЕ МЕДИЦИНСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОЛОЖЕНИЮ МЛАДЕНЦА И НАГРУЗКАМ НА ЕГО ТЕЛО ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ РАЗЛИЧНЫХ ДЕТСКИХ ПЕРЕНОСОК

В статье систематизированы биомеханические и ортопедические требования к детским переноскам (слингам, эрго-рюкзакам, кенгуру-переноскам). Обоснована критическая значимость сохранения физиологичной М-позиции и С-образного изгиба позвоночника для профилактики дисплазии тазобедренного сустава и компрессионных деформаций у младенцев. Проанализированы конструктивные различия физиологичных и нефизиологичных моделей переносок, рассмотрены основные риски их ненадлежащего применения и представлены клинически обоснованные рекомендации по безопасному использованию.
Ключевые слова: детская переноска, дисплазия тазобедренного сустава, М-позиция, физиологичное положение

T.B. Zhmur

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

BASIC MEDICAL REQUIREMENTS FOR THE POSITION OF THE BABY AND THE LOADS ON THE BABY'S BODY WHEN USING VARIOUS BABY CARRIERS

The article systematizes the biomechanical and orthopaedic requirements for infant carriers (slings, ergonomic carriers, and traditional kangaroo-type carriers). The critical importance of maintaining the physiological M-position and C-shaped spinal curve for the prevention of hip dysplasia and compressive deformities in infants is substantiated. Structural differences between ergonomic and non-ergonomic carrier designs are analysed; the main risks of improper use are identified and evidence-based recommendations for safe application are presented.
Keywords: baby carrier, hip dysplasia, M-position, physiological position

В последние годы устройства для переноски детей – слинги, эрго-рюкзаки, кенгуру-переноски получают широкое распространение в практике ухода за детьми. Ассортимент подобных изделий, представленный на потребительском рынке, далеко не всегда отвечает медицинским требованиям безопасности. Согласно ГОСТ Р 71351–2024 «Продукция для новорождённых, младенцев и детей ясельного возраста. Классификация. Термины и определения», к переноскам относятся кенгуру-переноски, сумки-переноски для детей и слинги. Отсутствие у родителей необходимых знаний об анатомо-физиологических особенностях опорно-двигательного аппарата младенца сопряжено с риском нанесения вреда здоровью младенца при неверном подборе или эксплуатации данных изделий. Целью настоящего исследования является систематизация медицинских требований к конструкции переносок, а также к положению ребёнка и распределению нагрузки на его организм в процессе их применения.

Практика ношения ребёнка тесно связана с принципом «кожа к коже», обоснованным в рамках современной клинической медицины. Всемирная организация здравоохранения в руководстве 2022 года настоятельно рекомендует начинать контакт «кожа к коже» сразу после рождения, поскольку это снижает смертность новорождённых, частоту инфекций и переохлаждений, а также улучшает показатели грудного вскармливания, в особенности у недоношенных и маловесных детей [1]. Метод кенгуру-переноски представляет собой непрерывный контакт «кожа к коже» между младенцем и ухаживающим взрослым посредством специальной переноски или пеленки. Данный метод оказывает доказанное положительное воздействие на психоэмоциональное развитие ребёнка и становление системы привязанности в диаде «мать – дитя», что подтверждено результатами ряда клинических исследований [2].

Опорно-двигательная система новорождённого характеризуется незавершённостью морфофункционального развития. Тазобедренные сочленения младенца физиологически незрелы: вертлужная впадина неглубокая и сформирована преимущественно хрящевой тканью, связочный аппарат отличается высокой эластичностью. Согласно данным Кожевникова В.В. и др. [3], дисплазия тазобедренного сустава (ДТБС) занимает от 70 до 80 % всей ортопедической патологии детского возраста, а частота врождённой дислокации составляет 3–4 случая на 1000 новорождённых, тогда как при

ультразвуковом скрининге признаки недоразвития тазобедренного сустава обнаруживаются у 8 % новорождённых [3]. Девочки подвержены ДТБС примерно в 7 раз чаще мальчиков, а одностороннее поражение встречается в 1,5–2 раза чаще двустороннего [4]. Постнатальное положение нижних конечностей относится к числу модифицируемых факторов риска ДТБС: тугое пеленание с принудительным разгибанием и приведением бёдер достоверно увеличивает частоту выявления патологии тазобедренного сустава у новорождённых.

Международный институт дисплазии тазобедренного сустава (IHDI) определяет наиболее безопасную и физиологичную позу для ребёнка как «М-позицию» или позу лягушки (рис.1). В данном положении бёдра малыша разведены, согнуты в тазобедренных и коленных суставах, колени располагаются на уровне ягодиц или чуть выше, а опора обеспечивается на всём протяжении бедра – от одной подколенной ямки до другой. Согласно рекомендациям IHDI, «при ношении с отведением 40–55° и сгибанием 90–110° в тазобедренных суставах головка бедренной кости равномерно прижата к центру вертлужной впадины» [5], что обеспечивает условия для формирования вертлужной впадины и полноценного формирования сустава.

Исследование Siddicky S. F. и др. [6], опубликованное в Journal of Orthopaedic Research в 2021 году, впервые экспериментально подтвердило биомеханические преимущества эргономичных переносок. Авторы установили, что «положение тазобедренного сустава в переноске и в стременах Павлика статистически не различалось» [6]. Примечательно, что электромиографическая активность приводящих мышц бедра и большой ягодичной мышцы у младенцев в эргономичной переноске соответствовала уровню мышечной активности, характерному для детей, проходящих лечение в стременах Павлика, что позволяет рассматривать правильно подобранную переноску в качестве одного из инструментов первичной профилактики ДТБС.

В 2023 году той же научной группой опубликованы результаты ультрасонографической оценки тазобедренных суставов младенцев непосредственно в переносках различной конструкции. Авторы установили, что «угол α по Графу в переноске с узким основанием оказался на 6,9° ниже, чем в стременах Павлика, тогда как переноска с широким основанием значимо не отличалась» [7]. При этом у трёх младенцев с лёгкой ДТБС угол α в узкой переноске снижался до 49°, что расценивается как пороговое значение, требующее клинического внимания (рис.2).

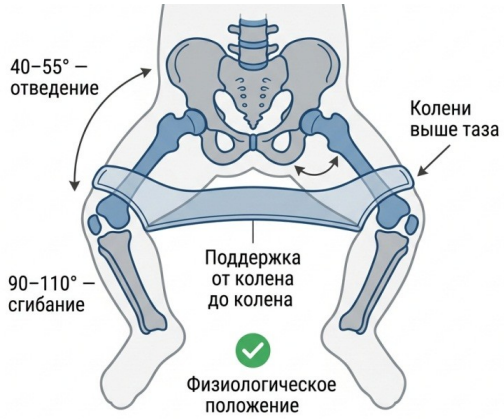


Рис. 1. М-позиция

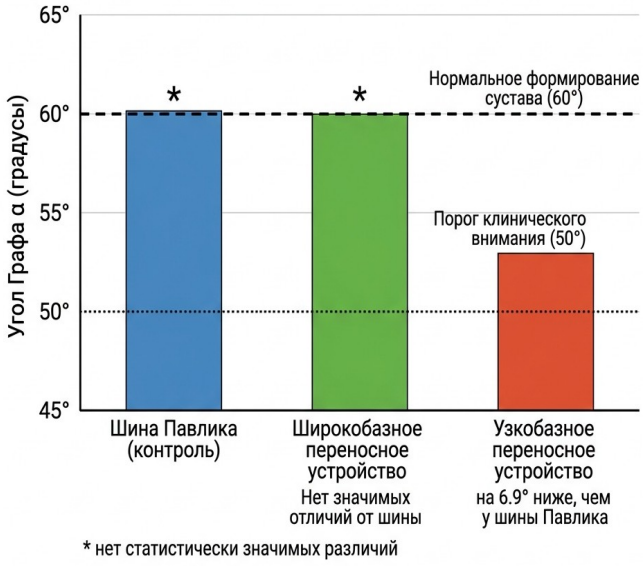


Рис. 2. Угол α по Графу. По данным Siddicky at al. Journal of Orthopaedic Research, 2023

Позвоночник новорождённого лишён физиологических изгибов, свойственных взрослому человеку, и представляет собой дугу с выпуклостью назад – тотальный кифоз. Шейный лордоз формируется по мере освоения контроля головы, поясничный – с приобретением навыков сидения и ходьбы. Siddicky S. F. и др. [5] в своем исследовании показали, что в положении в мягком структурированном рюкзаке активность мышц разгибателей позвоночника сопоставима с переноской на руках и достоверно выше, чем в автокресле (рис. 3). По заключению авторов, «правильное ношение в переноске способно стабильно поддерживать позвоночник младенца, не уступая по биомеханическим эффектам переноске на руках» [8].

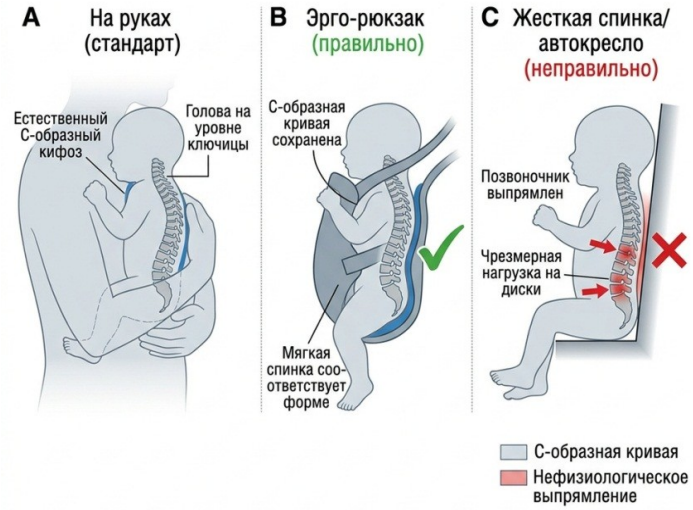


Рис. 3. С-изгиб позвоночника

В числе конструктивно физиологичных моделей выделяют слинги-шарфы, слинги с кольцами и эргорюкзаки. Последние представляют собой структурированную переноску с широким анатомическим основанием, обеспечивающим поддержку бёдер ребёнка в положении отведения, и являются эргономичной модификацией традиционной кенгуру-переноски. Широкое основание таких изделий поддерживает бёдра ребёнка от одного колена до другого по горизонтали, обеспечивая М-позицию, а мягкая регулируемая спинка плотно огибает спину младенца, удерживая С-образную конфигурацию позвоночника и снимая компрессионное воздействие. Нагрузка при этом равномерно перераспределяется по бёдрам и тазу, не концентрируясь на незрелых межпозвонковых структурах.

Конструктивно иным решением отличаются нефизиологичные кенгуру-переноски старого образца, которые оснащены узким промежностным ремнём и жёсткой прямой спинкой. Узкое основание приводит к тому, что ноги ребёнка свободно свисают вниз, создавая избыточное давление на тазобедренные сочленения и нарушая М-позицию. Жёсткая прямая спинка переноски не соответствует физиологическому С-образному изгибу позвоночника новорождённого, в результате чего происходит принудительное выпрямление позвоночного столба, сопровождающееся избыточной осевой компрессией межпозвонковых дисков и тел позвонков. Norholt H. и др. [2] в обзорной статье показали, что тугое пеленание с принудительным разгибанием нижних конечностей статистически значимо коррелирует с повышением частоты ДТБС, тогда как в популяциях, традиционно практикующих ношение детей в позиции «М», показатели врождённого вывиха бедра исторически остаются на более низком уровне. Аналогичные результаты получены Vaidya S. и др. [9], которые опубликовали обоснование необходимости разработки и внедрения программ информирования населения о физиологически безопасных позициях ношения детей (рис. 4).

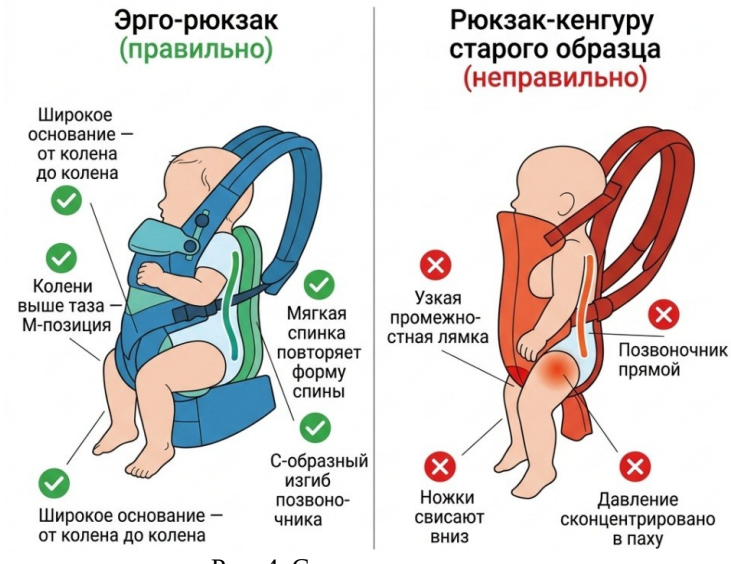


Рис. 4. Сравнение переносок

Несоблюдение медицинских требований при эксплуатации детских переносок способно привести к ряду неблагоприятных последствий. В связи с этим предупреждение потенциальных рисков, возникающих при неправильной фиксации ребёнка, является первоочередной задачей. К основным угрозам относятся следующие.

Наиболее значимым ортопедическим последствием применения переносок с узким основанием является *формирование или прогрессирование дисплазии тазобедренного сустава* вследствие вынужденного свисания нижних конечностей без опоры на бёдра. Длительное пребывание с вытянутыми, сведёнными конечностями повышает вероятность неправильного формирования сустава и способно привести к предвывиху, подвывиху или вывиху головки бедренной кости [9].

Риск компрессионной деформации позвоночника. Длительное пребывание в изделии с жёсткой прямой спинкой нарушает естественное формирование физиологических изгибов позвоночного столба и создаёт избыточное давление на незрелые костно-хрящевые структуры [8].

Позиционная асфиксия представляет наибольшую опасность для детей первых месяцев жизни, не имеющих устойчивого контроля головы. При нарушении правил фиксации происходит патологическое сгибание шейного отдела позвоночника с прижатием подбородка к грудной клетке, что влечёт за собой механическую обструкцию верхних дыхательных путей. Во избежание данного осложнения лицо младенца должно находиться в открытом положении и быть доступно визуальному контролю взрослого, носовые и ротовые отверстия – свободны от ткани переноски, а расстояние между подбородком и грудиной должно составлять не менее двух поперечников пальца. Перечисленные критерии составляют основу международного правила безопасного ношения TICKS (Tight – плотно; In view at all times – на виду; Close enough to kiss – близко; Keep chin off chest – подбородок свободен; Supported back – спина поддержана) [10] (рис. 5).

Рис. 5. Правило TICKS

Незрелость механизмов терморегуляции у новорождённых обусловливает высокую чувствительность к перегреву. Чрезмерно плотное прилегание в сочетании с синтетическими воздухонепроницаемыми материалами и избыточной одеждой способны привести к гипертермии ребёнка. В целях предупреждения данного осложнения рекомендуется отдавать предпочтение переноскам из тканей с высокими показателями воздухопроницаемости, а также принимать во внимание количество слоёв одежды ребёнка при его размещении в переноске [10].

По мере роста ребёнка и постепенного формирования изгибов позвоночника требования к поддержке меняются, что должно отражаться в возможности регулировки переноски или в выборе модели, соответствующей возрасту. Для новорождённых обязательны поддержка головы и шеи, а также высокое положение в переноске – голова ребёнка должна находиться на уровне ключицы взрослого.

Резюмируя изложенное, следует констатировать, что устройства для переноски детей при условии соответствия их конструкции и эксплуатации установленным медицинским требованиям способны служить средством, содействующим нормальному физическому развитию ребёнка. Критерием выбора переноски должны служить не наименование изделия по типу «слинг», «кенгуру-переноска», «эрго-рюкзак», а его конструктивные характеристики в каждом конкретном случае. К числу обязательных требований, предъявляемых к физиологичной переноске, относятся: обеспечение М-позиции нижних конечностей (поддержка бёдер на всём протяжении от одного коленного сустава до другого при положении коленей выше уровня таза); сохранение С-образного изгиба позвоночного столба посредством мягкой анатомически адаптированной спинки, равномерно контактирующей со спиной ребёнка; надёжная и регулируемая фиксация, исключающая смещение и провисание тела младенца относительно тела взрослого; обеспечение свободной проходимости верхних дыхательных путей при постоянном визуальном контроле лица ребёнка.

Важной мерой профилактики возможных ортопедических осложнений (в особенности для детей, входящих в группу риска по дисплазии тазобедренных суставов) является обязательная консультация с врачом-ортопедом или педиатром перед началом использования любых видов переносок.

Научный руководитель: доцент кафедры конструирования и технологии швейных изделий, кандидат технических наук, доцент Нессирио Т.Б.

Scientific supervisor: Associate Professor of Sewing Products Design and Technology Department, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor Nessirio T.B

Список литературы

1. ВОЗ. Для выживания маловесных и недоношенных младенцев ВОЗ рекомендует обеспечивать контакт «кожа к коже» сразу после рождения. – Женева: ВОЗ, 2022. – URL: https://www.who.int/ru/news/item/15-11-2022-who-advises-immediate-skin-to-skin-care-for-survival-of-small-and-preterm-babies (дата обращения: 20.03.2025).
2. Norholt H., Phillips R., McNeilly J., Price C. Babywearing Practices and Effects on Parental and Child Physical and Psychological Health // Academic Journal of Pediatrics & Neonatology. – 2022. – Vol. 11, № 5. – P. 555876. – DOI: 10.19080/AJPN.2022.11.555876.
3. Дисплазия тазобедренного сустава у детей и подростков: пособие для врачей / В. В. Кожевников, В. А. Пелеганчук, А. Л. Семенов, Ю. М. Батрак. – Барнаул: ФГБУ «ФЦТОЭ» Минздрава России, 2021. – 29 с.
4. НМИЦ детской травматологии и ортопедии им. Г. И. Турнера. Дисплазия тазобедренных суставов у детей – передовые методы диагностики и лечения. – URL: https://www.rosturner.ru/journal/displaziya-tazobedrennyh-sustavov-u-detey-peredovye-metody-diagnostiki-i-lecheniya/ (дата обращения: 20.03.2025).
5. International Hip Dysplasia Institute. Baby Wearing. – URL: https://hipdysplasia.org/baby-wearing/ (дата обращения: 20.03.2025).
6. Exploring infant hip position and muscle activity in common baby gear and orthopedic devices / S. F. Siddicky, J. Wang, B. Rabenhorst, L. Buchele, E. M. Mannen // Journal of Orthopaedic Research. – 2021. – Vol. 39, № 5. – P. 941–949. – DOI: 10.1002/jor.25329.
7. Ultrasonographic evaluation of infant hips in the Pavlik harness compared to body-worn commercial baby carriers / S. Siddicky, J. Eckels, B. Rabenhorst, E. Mannen // Journal of Orthopaedic Research. – 2023. – Vol. 41, № 11. – P. 2495–2500. – DOI: 10.1002/jor.25571.
8. Positioning and baby devices impact infant spinal muscle activity / S. F. Siddicky, D. B. Bumpass, A. Krishnan, S. A. Tackett, R. E. McCarthy, E. M. Mannen // Journal of Biomechanics. – 2020. – Vol. 104. – P. 109741. – DOI: 10.1016/j.jbiomech.2020.109741.
9. Vaidya S., Aroojis A., Mehta R. Developmental Dysplasia of Hip and Post-natal Positioning: Role of Swaddling and Baby-Wearing // Indian Journal of Orthopaedics. – 2021. – Vol. 55, № 6. – P. 1410–1416. – DOI: 10.1007/s43465-021-00513-3.
10. Oklahoma State University Extension. Protecting Infants and Toddlers from Positional Asphyxia: Car Seats and Sling Carriers. – URL: https://extension.okstate.edu/fact-sheets/protecting-infants-and-toddlers-from-positional-asphyxia-car-seats-and-sling-carriers.html (дата обращения: 20.03.2025).

References

1. VOZ rekomenduet obespechivat' kontakt "kozha k kozhe" srazu posle rozhdeniya [*For the survival of low-birth-weight and preterm infants, WHO recommends immediate skin-to-skin contact after birth*]. – Zheneva: VOZ, 2022. – URL: https://www.who.int/ru/news/item/15-11-2022-who-advises-immediate-skin-to-skin-care-for-survival-of-small-and-preterm-babies (date accessed: 20.03.2025).
2. Norholt H., Phillips R., McNally J., Price K. The practice of wearing children in a sling and its impact on the physical and psychological health of parents and children // Academic Journal of Pediatrics and Neonatology. – 2022. – Vol. 11, No. 5. – P. 555876. – DOI: 10.19080/AJPN.2022.11.555876.
3. Kozhevnikov V.V., Peleganchuk V.A., Semenov A.L., Batrak Yu.M. Displaziya tazobedrennogo sustava u detey i podrostkov: posobiye dlya vrachey [*Developmental dysplasia of the hip in children and adolescents: a guide for physicians*]. – Barnaul: FGBU "FTsTOE" Minzdrava Rossii, 2021. – 29 pp. (in Rus.).
4. NMITs detskoy travmatologii i ortopedii im. G.I. Turnera. Displaziya tazobedrennykh sustavov u detey – peredovyye metody diagnostiki i lecheniya [*Hip dysplasia in children – advanced methods of diagnosis and treatment*]. – URL: https://www.rosturner.ru/journal/displaziya-tazobedrennyh-sustavov-u-detey-peredovye-metody-diagnostiki-i-lecheniya/ (date accessed: 20.03.2025).
5. International Hip Dysplasia Institute. Carrying Children in a Sling. – URL: https://hipdysplasia.org/baby-wearing/ (date accessed: 20.03.2025).
6. Siddiqui SF, Wang J, Rabenhorst B, Bushele L, Mannen EM. Hip joint position and muscle activity in infants in conventional baby carriers and orthopedic devices. Journal of Orthopaedic Research. 2021;39(5):941-949. DOI: 10.1002/jor.25329.
7. Siddiqui SF, Ekeels J, Rabenhorst B, Mannen EM. Ultrasonic assessment of hip joints in infants in the Pavlik sling compared to commercial body-worn carriers. Journal of Orthopaedic Research. 2023;41(11):2495-2500. DOI: 10.1002/jor.25571.
8. Siddiqui SF, Bumpas DB, Krishnan A, Takett SA, McCarthy RE, Mannen EM. Influence of body position and infant devices on infant back muscle activity. Journal of Biomechanics. 2020;104:109741. DOI: 10.1016/j.jbiomech.2020.109741.
9. Vaideya S, Aroos A, Mehta R. Hip dysplasia and postnatal body position: the role of swaddling and baby-wearing. Indian Journal of Orthopaedics. 2021;55(6):1410-1416. DOI: 10.1007/s43465-021-00513-3.
10. Oklahoma State University Extension. Protecting Infants and Toddlers from Positional Asphyxia: Car Seats and Sling Carriers. – URL: https://extension.okstate.edu/fact-sheets/protecting-infants-and-toddlers-from-positional-asphyxia-car-seats-and-sling-carriers.html (date accessed: 20.03.2025).

УДК 7.02

А. П. Акулова, Т. Ю. Дерябина

Санкт-Петербургский Государственный Университет Промышленных Технологий и Дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГЕОРГИЙ ГУРЬЯНОВ – ЛЕГЕНДАРНЫЙ РОССИЙСКИЙ ХУДОЖНИК

© А. П. Акулова, Т. Ю. Дерябина, 2026

В настоящем исследовании рассмотрена биография и проведён анализ творчества Георгия Гурьянова, сломавшего, господствующий в советском искусстве второй половины XX века соцреализм.
Ключевые слова: Георгий Гурьянов, группа «Кино», живопись, неоклассика.

A. P. Akulova, T. Y. Deryabina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

GEORGIY GURYANOV IS A LEGENDARY RUSSIAN ARTIST

This study examines the biography and analyzes the work of Georgy Guryanov, who broke with the dominant style of socialist realism in Soviet art in the second half of the 20th century.
Keywords: Georgy Guryanov, Kino band, painting, neoclassicism.

27 февраля 2026 года в Петербурге открылась музей-квартира Георгия Гурьянова. Много статей было написано, выставок и аукционов проведено, цветов принесено на его могилу на Смоленском кладбище. Людям всегда было интересно дотронуться до мира загадочного, самобытного художника. Данная статья – попытка не только переосмыслить наследие петербургского гения, но и прикоснуться к его личности, понять, каким он был, что его вдохновляло и вызывало чувства.

Широкой аудитории Гурьянов известен в первую очередь как барабанщик культовой советской рок-группы «Кино». Как вспоминал сам Георгий Гурьянов, он знал Виктора Цоя давно, пересекался с ним на различных квартирниках, концертах в Москве и Ленинграде и, однажды, встретив на станции «Василеостровская», подошел и предложил сотрудничать – создать группу. Фотография Виктора Цоя и Георгия Гурьянова представлена на рисунке 1.

Рис. 1. Фотография Виктора Цоя и Георгия Гурьянова

Первое появление Густава (по одной из легенд, такое прозвище Гурьянов получил в честь одноименной парикмахерской) пришлось на то время, когда группа записывала альбом «Начальник камчатки», однако не в роли барабанщика. Гурьянов не умел играть на барабанах. Строго говоря, он никогда не был только барабанщиком в группе. Как вспоминал Алексей Вишня (питерский музыкант и знаменитый звукорежиссер, сводивший такие альбомы Кино, как «Группа крови» и записывающий «Это не любовь»): «Нужно записать математически точную партию бас-гитары – Густав тут же садился и играл рифы». Овладев барабанами, петербургский денди играл исключительно стоя. Сам он комментировал эту манеру так: «Мне хотелось показать себя, и я не мог сидеть – а стоя играл ритмичнее, лучше. Потому что это был некий танец». После появления Густава, «Кино» стали считаться группой модников и авангардистов. Своим присутствием Гурьянов создавал особую атмосферу, был генератором стилистических идей. Цой всегда очень внимательно относился к предложениям друга. Они оба какое-то время учились в Серовском училище, оба были художниками. Однако, «Серовка» не оказала влияние на Густава. Он говорил: «В училище Серова мне так не нравилось, что я практически там не бывал. «Серовка» была, кроме того, рассадником хиппизма» [1].

В 1979 году Георгий Гурьянов познакомился с Тимуром Новиковым, который впоследствии стал его другом и единомышленником. В 1982 году Г. Гурьянов присоединился к новиковскому объединению «Новые художники». Всех участников роднило одно - стремление доказать, что искусство, а именно: живопись, поэзия, музыка – важнее бюрократических формальностей, выставочных залов и заказов. Новые художники рисовали портреты друг друга, тем самым утверждая свой статус независимых творцов, «начинающих мир с нуля». Для представителей этого объединения было естественно совмещать различные медиумы в искусстве, поэтому они плотно сотрудничали с «Кино» и «Поп-Механикой» Курёхина, оформляя пространства для концертов и играя на всевозможных инструментах [2].

В интервью журналу «Собака» Гурьянов говорил о необходимости создания художественной среды в ее отсутствии, о необходимости творить и расширять горизонты доступного: «И там, где мы есть, – там все и происходит». Однако, вспоминая известные картины Гурьянова Г., хочется понять, как он со своими анатомически выверенными, четкими, спокойными, почти античными фигурами соединял декоративно-прикладное начало, авангард и буйство цвета. Следует предположить, что он искал себя. Искал во множестве модных в то время направлений, а потом стал работать в стиле неоклассицизм, и осознал, что нашел свою нишу.

В 1990-х начались первые выставки неоакадемизма и Георгий Гурьянов, находившийся в активных гастролях с «Кино», жалел, что пропускает их. Он говорил: «Мне казалось, что жизнь проходит мимо меня, что надо заниматься новым академизмом, неоклассикой, а не болтаться по городам». В последствие движение оформилось: ведь если раньше первые выставки были лишь призывом, стартом, то ко второй половине 90-х выросли целостные образы, имена. Одно из основных – Георгий Гурьянов.

С 1990 года Гурьянов Г. работает над созданием образа идеального человека: спортсмена, моряка, лётчика, денди или самого себя [3]. Художник не сразу начал рисовать моряков, однако его всегда вдохновлял этот образ. Приблизительно в то же время наиболее известной и не сходящей с выставок стала работа «Балтийский флот» 1994 года. Картина представлена на рисунке 2.

Рис. 2. Георгий Гурьянов, «Балтийский флот», 1997-2000 гг.

Гурьянову Г. понадобилось почти 10 лет, чтобы воплотить в своем творчестве нарратив о безграничных просторах мира. Для достижения желаемого эффекта он изменил свой подход к процессу написания картины. Отдавая предпочтению монументальной графике, он создавал образы-памятники, духовно и физически воплощенные в идеальном исполнении. Используя компьютер, он моделировал фигуры с фотографий (нередко собственных или из советского архива 1930-х годов) и выстраивал композиции, а далее через проектор переносил на огромные холсты [4]. Источниками вдохновения были как он сам, так и его друзья. Так он написал портреты Виктора Цоя и Юрия Каспаряна в образах моряков. Вспоминая о близкой дружбе музыкантов, можно сделать вывод, что моряки у Гурьянова Г. представляют собой не столько профессию, сколько образы спокойных, уверенных, овладевших собой героев, как показано на рисунках 3 и 4.

Рис. 3. Георгий Гурьянов, "Гребцы (Арго)", 1998-2001 гг.

Рис. 4. Георгий Гурьянов, "Гребец Сергей", 1999 г.

Также в творчестве художника наблюдается переосмысление художественного наследия таких соцреалистов, как Самохвалов или Дейнека.

Однако, новаторство и отличительная особенность работ Георгия Гурьянова заключается в персонализации изображаемого. Он говорил, что его искусство – это он сам. Его интересует уникальная личная творческая система, где идеальный герой-романтик – это он, а не представитель социальной группы.

По многим интервью Георгий Гурьянов кажется весьма претенциозным человеком со склонностью к критическим высказываниям о работах всех коллегах. Так, он выражает сожаление о том, что не «наподдал» Шевчуку, то с употреблением грубых слов отзывается о Кинчеве, Бугаеве и других представителях ленинградского рок-клуба. Многие отмечали сложный характер главного модника ленинградского андеграунда. Возможно, за этой претенциозностью скрывалась глубинная застенчивость. Георгий Гурьянов очень трогательно отзывался о своих друзьях, безмерно их уважал и во многих интервью признавался, что чувствует себя одиноко после их смерти. В интервью «Газете» 2001 года Гурьянову Г. задали вопрос, каким Цой остался в его памяти, тот, закурив, после долгой паузы ответил: «Проблема в том, что, каким он остался для меня, я никому никогда не расскажу. Это единственное, что у меня осталось, все остальное отняли».

В сентябре 2016 года покойного барабанщика культовой советской рок-группы «Кино» признали самым дорогим художником десятилетия. Невозможно в полной мере рассказать обо всем, что создал, и на что повлиял Георгий Гурьянов. Его наследие и вклад в современную культуру неоценимы. Георгий Гурьянов – новый Веласкес, талантливый музыкант, первый денди на Неве – запомнился миру своим искусством, а именно – самим собой.

Список литературы

1. *Вольде М.* Георгий Гурьянов: «Я и есть искусство». М.: АСТ, 2017. 336 с.
2. *Андреева Е. Ю.* Игра" Новых художников" // Искусствознание. 2018. №. 3. С. 208-235.
3. *Юрчук Т. И., Тамулевич С. В.* Изобразительное творчество Виктора Цоя и Георгия Гурьянова. //Актуальные проблемы и перспективы развития художественно-педагогического и профессионально-художественного образования в отечественной и зарубежной теории и практике»: сб. научных трудов. Хабаровск: 2025. С 145-151.
4. *Бирюкова М. В.* Ревизия классицизма и академизма в творчестве Т. Новикова и мастеров Новой академии изящных искусств // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2025. Т. 15. С. 561-573.

Reference

1. Volde M. *Georgij Gur`yanov: «Ya i est` iskusstvo»* [Georgy Guryanov: "I Am Art"]. Moscow. AST, 2017. 336 pp. (in Rus.).
2. Andreeva E. Y. Igra Novy`x xudozhnikov [The game of "New Artists"]. *Iskusstvoznanie* [Art studies]. 2018. No 3. 208-235 pp. (in Rus.).
3. T.I. Yurchuk, S.V. Tamulevich Izobrazitel`noe tvorchestvo Viktora Czoya i Georgiya Gur`yanova. [Visual works of Viktor Tsoi and Georgy Guryanov]. *Aktual`ny`e problemy` i perspektivy` razvitiya xudozhestvenno-pedagogicheskogo i professional`no-xudozhestvennogo obrazovaniya v otechestvennoj i zarubezhnoj teorii i praktike* [Actual problems and prospects for the development of art-pedagogical and vocational-art education in domestic and foreign theory and practice": Sat. of scientific works]. Khabarovsk: 2025. 145-151 pp. (in Rus.).
4. M. V. Biryukova Reviziya klassicizma i akademizma v tvorchestve T. Novikova i masterov Novoj akademii izyashhny`x iskusstv [Revision of classicism and academicism in the works of T. Novikov and masters of the New Academy of Fine Arts]. *Aktual`ny`e problemy` teorii i istorii iskusstva* [Actual problems of theory and history of art]. 2025. Vol. 15. 561-573 pp. (in Rus.).

УДК 7.02

А. А. Карнова, Т. Ю. Дерябина

Санкт-Петербургский Государственный Университет Промышленных Технологий и Дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СУРОВЫЙ СТИЛЬ

© А. А. Карнова, Т. Ю. Дерябина, 2026

В настоящем исследовании дано описание и стилистический анализ «сурового стиля», как важного и закономерного направления в искусстве. В ходе работы выделены основные черты «сурового стиля», представлены наиболее характерные художники данного направления, дана оценка их вклада в русское искусство.
Ключевые слова: живопись, суровый стиль, труд, суровые условия.

A. A. Karnova, T. Y. Deryabina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SEVERE STYLE

This study provides a description and stylistic analysis of the "severe style" as an important and natural trend in art. The study highlights the main features of the "severe style," presents the most prominent artists of this movement, and evaluates their contributions to Russian art.
Keywords: painting, severe style, hard work, harsh conditions

«Суровый стиль» — творческое течение в советской живописи, пик популярности которого пришелся на период с 1957 по 1962 год.

Термин «суровый» полностью отражает визуальный паттерн, заложенный авторами того времени — идею показать настоящую жизнь простых рабочих, тяжелые будни, и твердость силы духа людей. Главная тема — труд в суровых условиях. Как правило, героями картин становились люди тяжелых профессий: нефтяники, горняки, шахтёры [1]. Анализ изображений показывает, что к характерным чертам «сурового стиля» относятся следующие художественные особенности: мрачная атмосфера композиции картины, а именно: приглушенные, темные цвета; чаще всего холодная цветовая гамма; преобладание формы над цветом; статичная композиция изображения, даже если динамика присутствует, фигуры, изображенные на полотнах, выглядят устойчиво и масштабно; резкие линии и минимальная плавность, чтобы подчеркнуть строгое настроение.

Лица героев полотен, как правило, выражают сосредоточенность, решимость, строгость и спокойствие. Люди часто изображены в анфас и смотрят прямо на зрителя, будто побуждая и агитируя его присоединиться к их трудовой деятельности. Дополнительную выразительность образам героев картин предают «собственные» тени, подчеркнуто более темные, чем принято в реалистическом изображении. Благодаря такой стилизации, лучше заметны визуальные изменения, которые происходят с людьми от тяжелого труда. Авторы уделяют особое внимание прописыванию впалых глаз, выдающихся скуловых костей и натруженных рук. Все эти детали в совокупности формируют «суровый стиль», придают ему глубину дополнительных смыслов.

К историческим предпосылкам возникновения «сурового стиля» принято относить хрущевскую «оттепель» — эпизод в развитии советского государства, когда после сталинских репрессий начались либеральные реформы и ослабление режима. Конец 1950-х и начало 1960-х годов стали временем ослабления цензуры и роста интереса к правдивому искусству. Если историческии предшествующий период можно охарактеризовать стремлением к яркому гипертрофированному изображению реальности, то в рассматриваемый период популярность набирает максимально достоверное ее отображение, со всеми тяготами и лишениями [2, 3].

Термин «суровый стиль» ввёл искусствовед Александр Каменский. Он активно поддерживал художников, стремившихся к обновлению художественного языка. Его статьи помогли закрепить позиции этого стиля в искусстве СССР [2].

Несмотря на короткий период расцвета, «суровый стиль» позволил раскрыть для мира искусства многих талантливых живописцев. Большой вклад в развитие этого стиля внёс Гелий Михайлович Коржев (1925-2012 гг.), народный художник СССР. Работы этого автора выразительны, они побуждают зрителя к решительным действиям, содержат прямой и строгий посыл. Гелий Михайлович часто использовал контрасты, ярким чистым цветом выделял предмет, которому суждено стать смысловым центром композиции. Одними из самых значимых работ творческой биографии художника являются: «Встань, Иван» (1997 г.) — изображение трагедии рабочего человека, на глазах которого разрушились страна, идеалы и ценности; «Поднимающий знамя» (центральное полотно триптиха «Коммунисты») (1960 г.) — ассоциативное высказывание на тему памяти героев уличных стачек 1905 года. Непосредственно Г. М. Коржев о своем творчестве высказывался так: «Я могу говорить зрителю о том, что думаю, что люблю, могу поделиться всем пережитым. Это ли не счастье? Но не все так безоблачно. Рядом постоянно живет неудовлетворенность от сделанного, так далекого от совершенства» [4]. Картины «Встань, Иван» и «Поднимающий знамя» показаны на рисунках 1-2.

Рис. 1. Гелий Михайлович Коржев «Встань, Иван»

Рис. 2. Гелий Михайлович Коржев «Поднимающий знамя»

Еще одним значимым представителем стиля является Виктор Ефимович Попков (1932-1974 гг.) — живописец и график, лауреат Государственной премии СССР (посмертно). Работы автора характеризуются тем, что по ним можно отследить настоящую творческую эволюцию - художник начинал с понятных, четких сюжетов, знакомых каждому (к данному периоду относятся: работы «Строители

Братска» (1960 г.); «Весна в депо» (1958 г.); «Бригада отдыхает» (1962 г.)), а закончил сложными, метафорическими композициями, обращенными к внутреннему миру человека (например: «Осенние дожди. Пушкин» (1974 г.); «Воспоминания. Вдовы» (1966 г.)). Картины «Строители Братска» и «Осенние дожди [5]. Пушкин» показаны на рисунках 3-4.

Рис. 3. Виктор Ефимович Попков «Строители Братска»

Рис. 4. Виктор Ефимович Попков «Осенние дожди. Пушкин»

Многие зрители и критики обращают внимание на мистические мотивы, присутствовавшие в творчестве В. Е. Попкова в последние годы его жизни. Есть мнение, что художник предчувствовал свой

трагический уход из жизни. В любом случае, это обстоятельство до сих пор привлекает исследователей и всех интересующихся обращаться к творчеству Виктора Ефимовича, и искать в нем глубинные смыслы.

Наряду с этим, к творцам «сурового стиля», относится Павел Федорович Никонов (1930-2025 гг.) — наш современник, график, живописец, советский и российский педагог. Творчество П.Ф. Никонова удивительно тем, что несмотря на суровость и отсутствие романтических деталей, его работы пропитаны экспрессией, многослойны и сделаны с большой любовью к изображаемому. Основная тема работ художника — деревенская жизнь. Одними из популярных произведений являются: «Геологи» (1962 г.); «Женщина с сеном» (1988 г.); «Пастух» (1987 г.). Павел Никонов говорил о своем вдохновении, навеянном деревней: «Всё, что вижу вокруг себя, то и рисую. В деревне восприятие острее и проще, чем в городе. Небо и земля, а на ней человек со своими проблемами».
Картина «Геологи» показана на рисунке 5.

Рис. 5. Павел Федорович Никонов «Геологи»

В заключение необходимо отметить, что «суровый стиль» — это не только одно из направлений в советском искусстве, а важный виток в развитии реалистической живописи. Данный стиль многогранен, что можно увидеть на примере работ известных художников. Исторически возникший с уклоном на коллективистскую пропаганду, и с целью ответить на социальный запрос общества, стиль прошёл эволюцию до обращения к темам семьи, родины, долга, дружбы, товарищества, потери, упадка, надежды и многих других экзистенциальных вопросов [6]. Парадокс «сурового стиля» заключается в том, что он создавался с посылом на мотивационно экспрессивное обращение к массам, а стал тонким, глубоким психологическим высказыванием для целого поколения.

Список литературы

1. Виртуальный Русский музей. URL: https :// www. rusmuseumvrm.ru/reference/classifier/author/ korzhev_gm/index (дата обращения: 01.03.2026)
2. *Каменский А. А.* Романтический монтаж. М.: Советский художник, 1989. 336 с.
3. *Бобриков А.* Суровый стиль: мобилизация и культурная революция // Художественный журнал. 2003. № 51/52. С. 26-29.
4. *Лапшин В. П.* Гелий Михайлович Коржев. Л.: Художник РСФСР, 1962. 43 с.
5. Золотая коллекция Союза художников России. М.: Художник России, 2014. 224 с.
6. *Дьяконов В.* Московская художественная культура 1950-1960-х годов. Возникновение неофициального искусства. М.: Российский государственный гуманитарный университет. Кафедра истории и теории культуры, 2009. 213 с.

Reference

1. *Virtual`ny`j Russkij muzej.* URL: https://www.rusmuseumvrm.ru/reference/classifier/author/ korzhev_gm/index [Virtual Russian Museum]. (date of accessed: 01.03.2026)

2. Kamenskij A. A. *Romanticheskij montazh* [Romantic montage]. Moscow. Sovetskij xudozhnik, 1989. 336 pp. (in Rus.).
3. Bobrikov A. Surovy`j stil`: mobilizaciya i kul`turnaya revolyuciya [The Hard Style: Mobilization and the Cultural Revolution]. *Xudozhestvenny`j zhurnal* [Art Magazine]. 2003. № 51/52. 26-29 pp. (in Rus.).
4. Lapshin V. P. *Gelij Mixajlovich Korzhev* [Geliy Mikhailovich Korzhev]. Leningrad. Xudozhnik RSFSR, 1962. 43 pp. (in Rus.).
5. *Zolotaya kollekciya Soyuza xudozhnikov Rossii* [The Golden Collection of the Union of Artists of Russia]. Moscow. Xudozhnik Rossii, 2014. 224 pp. (in Rus.).
6. D`yakonov V. *Moskovskaya xudozhestvennaya kul`tura 1950-1960-x godov. Vozniknovenie neoficial`nogo iskusstva* [Moscow Art Culture in the 1950s and 1960s. The Emergence of Unofficial Art]. Moscow. Rossijskij gosudarstvenny`j gumanitarny`j universitet. Kafedra istorii i teorii kul`tury`, 2009. 213 pp. (in Rus.).

УДК 7.02

М. В. Полякова, Т. Ю. Дерябина

Санкт-Петербургский Государственный Университет Промышленных Технологий и Дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО – ИСТОЧНИК НОСТАЛЬГИИ

© М. В. Полякова, Т. Ю. Дерябина, 2026

В настоящем исследовании рассматривается механизмы воздействия декоративно-прикладного искусства, как источника ностальгии, на современного человека.
Ключевые слова: декоративно-прикладное искусство, ностальгия, психология искусства.

A. P. Akulova, T. Y. Deryabina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DECORATIVE AND APPLIED ART IS A SOURCE OF NOSTALGIA

This study examines the mechanisms of the influence of decorative and applied art as a source of nostalgia on modern people.
Keywords: decorative and applied arts, nostalgia, and the psychology of art.

Цель статьи заключается в выявлении механизмов формирования ностальгии через воздействие декоративно-прикладного искусства. Данная тема является актуальной, так как именно творчество как продукт деятельности ярче всего описывает связь человека со временем. Сегодня люди все чаще обращаются к прошлому, порождая чувство ностальгии в обществе.

В мире искусства декоративно-прикладное искусство занимает особое место, где эстетика неразрывно сплетается с повседневной жизнью. Это направление представляет собой семейство неизобразительных форм, которые эстетически преображают реальность, рождая полезные объекты для человека. Оно развивается по закону красоты и целесообразности, где изящество сочетается с практичностью, а утилитарные и эстетические качества образуют неразрывное единство. Утрата одного из этих компонентов разрушает целостность предмета. К объектам декоративно-прикладного искусства принято относить: посуда, мебель, одежда, игрушки, ритуальные атрибуты, и другие объекты. К популярным техникам изготовления и декорирования изделий декоративно-прикладного искусства относят: вышивка, кружевоплетение, вязание, ткачество, резьба по дереву, гончарное дело, изготовление изделий из бересты и другие техники [1].

Наряду с этим, следует определить понятие «ностальгия». Ностальгическими переживаниями возможно считать глубоко эмоционально окрашенный опыт, который возникает при осмыслении и воспоминании значимых событий, образов и ощущений из прошлого, часто сопровождаясь сложной смесью чувств — от теплой радости и уюта до легкой грусти и тоски по ушедшему времени.

Недавние научные данные подтверждают, что меланхоличная тяга к былым временам положительно влияет на душевное равновесие, личные отношения, чувство собственной ценности и понимание жизненного предназначения. Такие наблюдения позволяют говорить о ностальгии как о защитном механизме. Рассматриваемая душевная связь с минувшим или печаль по нему, ностальгия помогает противостоять жизненным вызовам. Погружение в подобные воспоминания укрепляет психику, вызывает положительные переживания, сплачивает людей, повышает уверенность в себе и наполняет жизнь смыслом.

В социологических теориях ностальгию подразделяют на персональную и коллективную. Персональная ностальгия охватывает индивидуальные эмоциональные переживания. Она опирается на личный опыт, значимые этапы жизни, конкретные события, места или отношения. Коллективная ностальгия ориентирована на групповые воспоминания. Она связана с общими культурными, историческими и социальными контекстами, включая национальные праздники, традиции и прошлые достижения коллектива. Этот тип усиливает коллективную память и ощущение принадлежности к сообществу [2,3].

Важно подчеркнуть, что в искусстве ностальгия может иметь и несколько иной характер. В данном случае личный опыт обращается в образ, с которым человек мог не сталкиваться ранее в реальной жизни. Примером может послужить формирование ностальгии с помощью элементов жизни в СССР у молодежи, родившейся уже после образования Российской Федерации. Данная часть населения не могла лично столкнуться

с советским бытом. Зарубежные исследователи описали подобный феномен с помощью понятия «анемойя» — это ностальгическая тоска или эмоциональное влечение к эпохе, периоду или месту, где человек никогда не жил [4]. Предметы быта советского времени представлены на рисунке 1.

Рис. 1. Предметы быта периода СССР

Анализ полученных данных позволяет отметить, что искусство, в том числе декоративно-прикладное, может положительно воздействовать на людей совершенно разных возрастов, что делает искусство значимым, независимым и универсальным проводником между человеком и временем.

Данное исследование направлено на рассмотрение механизма и причины возникновения ностальгии под воздействием декоративно-прикладного искусства. Ностальгические переживания чаще всего провоцируются стрессовыми факторами, такими как: утрата близкого, проблемы со здоровьем, разрыв отношений или финансовые потери, а также целенаправленной реакцией на психологический дискомфорт, включая грусть, одиночество, тревогу или ощущение отчуждения. Она способна возникать спонтанно под влиянием разнообразных стимулов, например, старых фотографий или писем, и функционирует как защитный механизм, ограждающий от внешних угроз и негативных мыслей за счет накопленного резерва позитивных эмоций. Мозг человека в такие моменты активно переключается на идеализированные образы и воспоминания из прошлого, стремясь обрести в них надежную эмоциональную опору, внутреннюю стабильность и ощущение глубокой принадлежности к чему-то большему, нежели текущее существование. Этот сложный психологический процесс запускается и поддерживается разнообразными эмоциональными стимулами, такими как: знакомые ароматы, мелодии любимой музыки или привычные бытовые предметы, которые выступают в роли мощных «сигналов припоминания». В результате они не просто воскрешают фрагменты ушедшего времени, но и переносят в настоящее яркие, приятные чувства и ассоциации, наполняя повседневность теплом, уютом и гармонией, утраченными в реальности [2].

Ярким примером ностальгии в декоративно-прикладном искусстве являются ватные игрушки. В позднесоветском быту они занимали особое место: их изготовление было обусловлено дефицитом многих продуктов, который компенсировался ремесленной изобретательностью. Сейчас, когда доступ к продуктам в значительной степени облегчен, ватные игрушки перестают быть массовым явлением. Отдельные художники формируют индивидуальный стиль, а их игрушки становятся объектами коллекционирования. Игрушки представлены на рисунке 2.

Рис. 2. Ватные игрушки периода СССР

Необходимо отметить, что в советское время ватные игрушки часто использовали различные идеологические символы, как, например, изображение деятелей партии или красноармейцев, как показано на рисунке 3.

Рис. 3. Примеры ватных игрушек

Сегодня же ватная игрушка вызывает комплекс разных ассоциаций с «домашним праздником». Игрушки, которые «родители» когда-то делали из необходимости, для «детей» оказываются узнаваемым символом старой новогодней традиции. В современном мире изготовление ватных игрушек оказывается способом взаимодействия советской и современной традиций празднования Нового года. При этом новогодний опыт освобожден от идеологической нагрузки: сохраняя прежнюю материальную фактуру, игрушка находится в поле нейтрально-положительных смыслов, ограничиваясь образами животных, фольклорных персонажей и т. п.

В настоящее время современные взрослые массово возвращаются к созданию ватных игрушек, что свидетельствует о тенденции к наивности, детскому подходу к искусству. На это указывают такие черты игрушек, как упрощенность форм, условная анатомия, нарочитая яркость красок.

Предыдущий пример можно дополнить, обратившись к тенденции молодёжи делать глиняную посуду своими руками. В современную эпоху, насыщенную идеальными формами индустриальной эстетики и массовым производством, наблюдается рост популярности посуды ручной лепки. Подобная тенденция отражает общее стремление к аутентичности и возврату к истокам, а именно к детским ощущениям. Потребители ищут не только функциональные предметы, но и изделия, несущие отпечаток индивидуального мастерства: с неровными краями, естественными текстурами и уникальными глазурями, вызывающими ассоциации с пережитым опытом.

Примитивизм декоративно-прикладного искусства, характерный для такой посуды, привлекает своей способностью пробуждать ностальгические чувства. Ручная керамика, в отличие от гладкой фабричной продукции, сохраняет следы пальцев гончара, случайные вмятины и асимметрию форм, напоминающую детские поделки из пластилина. Изогнутые чашки и миски с шероховатой поверхностью, теплыми или пастельными тонами обожженной глины ассоциативно вызывают ребяческие переживания (первые попытки рисования или ранние тактильные воспоминания). В данном случае стремление к уюту и безопасности через детские образы выступает защитным механизмом, проявляющимся в регрессии к детскому опыту. В таком случае посуда служит предметами комфорта, вызывающим соответствующие чувства родительского дома, детской небрежности и искренности [5].

Неидеальные формы такой керамики восстанавливает ощущение уюта и подлинности в динамике современной жизни, компенсируя регулярное нахождение в стрессовых условиях. Особенно заметна такая тенденция у людей, находящихся на этапе преодоления кризиса ранней взрослости, так как именно в этот период человек отказывается от детских паттернов поведения. Данный стиль в условиях цифровой эпохи противостоит унификации, восстанавливая тактильные ощущения и тепло натурального материала из беззаботного времени [3, 4]. Пример керамики ручной работы представлен на рисунке 4.

Рис. 4. Керамика ручной работы

Анализ полученных данных позволил выявить ключевые механизмы формирования ностальгии под воздействием декоративно-прикладного искусства. Ностальгия, понимаемая как эмоционально насыщенный опыт вспоминания прошлого с его теплотой, уютом и легкой меланхолией, выступает защитным механизмом психики. Современные исследования подтверждают ее позитивное влияние на душевное равновесие, самооценку и социальные связи, опровергая устаревшие негативные трактовки. Этот феномен усиливается под воздействием знакомых форм, текстур и материалов, переводящих личный опыт в универсальные образы, включая анемойю — тоску по непережитому.

Рассмотренные примеры из современной России — ватные игрушки и глиняная посуда ручной лепки — демонстрируют актуальные тенденции. Ватные игрушки, рожденные дефицитом позднего СССР, эволюционировали от идеологизированных символов к нейтральным атрибутам «домашнего праздника», символизируя преемственность традиций и возврат к наивности с упрощенными формами и яркими красками. Аналогично керамика с примитивизмом и неидеальностью форм пробуждает детские воспоминания о лепке и семейных ритуалах, противостоя индустриальной унификации.

Декоративно-прикладное искусство остается значимым инструментом в эпоху ностальгического поворота общества к прошлому. Оно не только сохраняет культурное наследие России, но и способствует психологической устойчивости, предлагая аутентичные формы самовыражения. Дальнейшие исследования подобных тенденций позволят глубже понять роль ремесел в гармонизации современного человека с его историей.

Список литературы

1. *Шабалина Н. М.* Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы: учебное пособие. Ч.: ЮУрГГПУ, 2020. 143 с.
2. *Е. Л. Солдатова К. В., Барцева Е. А.* Ностальгия как психологический феномен: теоретический обзор исследований // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2024. Т. 14. Вып. 3. С. 458–484.
3. *Чернобровкина С. В.* Кризис ранней взрослости: особенности его переживания и преодоления молодыми людьми с различными социально-демографическими характеристиками // Вестник Омского университета. Психология. 2007. № 2. С. 27–36.
4. *Чистова А. Д.* Анемойя в современной культуре и ее влияние на восприятие идентичности через призму понятийной многослойности // Культурология в пространстве гуманитарного знания: сб. тезисов. Санкт-Петербург: 2025. С. 358–361.
5. *Севостьянов Д. А.* Регрессия как психологическая защита и ее роль в культурном контексте // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2023. № 2 (112). С. 43-50.

Reference

1. Shabalina N. M. *Dekorativno-prikladnoe iskusstvo i narodny`e promy`sly`: uchebnoe posobie* [Decorative and Applied Arts and Folk Crafts: textbook]. Chelyabinsk: YuUrGGPU, 2020. 143 pp. (in Rus.).
2. E. L. Soldatova K. V., Bartseva E. A. Nostal`giya kak psixologicheskij fenomen: teoreticheskij obzor issledovanij [Nostalgia as a Psychological Phenomenon: A Theoretical Review of Research]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psixologiya* [Bulletin of St. Petersburg University. Psychology]. 2024. Vol. 14. No 3. 458–484 pp. (in Rus.).

3. Chernobrovkina S. V. Krizis rannej vzroslosti: osobennosti ego perezhivaniya i preodoleniya molody`mi lyud`mi s razlichny`mi social`no-demograficheskimi xarakteristikami [The Crisis of Early Adulthood: Features of Its Experience and Overcoming by Young People with Different Socio-Demographic Characteristics]. *Vestnik Omskogo universiteta. Psixologiya* [Bulletin of Omsk University. Psychology]. 2007. No. 2. 27–36 pp. (in Rus.).
4. Chistova, A. D. Anemojya v sovremennoj kul`ture i ee vliyanie na vospriyatie identichnosti cherez prizmu ponyatijnoj mnogoslojnosti [Anemoya in Modern Culture and Its Influence on the Perception of Identity through the Prism of Conceptual Multilayeredness]. *Kul`turologiya v prostranstve gumanitarnogo znaniya: sb. tezisov* [Cultural Studies in the Space of Humanitarian Knowledge: collection of abstracts]. Saint-Petersburg: 2025. 358–361 pp. (in Rus.).
5. Sevostyanov D. A. Regressiya kak psixologicheskaya zashhita i ee rol` v kul`turnom kontekste [Regression as a Psychological Defense and Its Role in the Cultural Context]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul`tury` i iskusstv* [Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts]. 2023. No 2(112). 43-50 pp. (in Rus.).

УДК 7.02

А. Д. Райкова, Т. Ю. Дерябина

Санкт-Петербургский Государственный Университет Промышленных Технологий и Дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИЗРАЗЦОВ ВЕЛИКОГО УСТЮГА

© А. Д. Райкова, Т. Ю. Дерябина, 2026

В настоящем исследовании рассмотрено изразцовое искусство Великого Устюга - крупнейшего центра каменного зодчества. Описаны особенности использования изразцов для облицовки зданий и печей.
Ключевые слова: декоративно-прикладное искусство, керамика, изразец, печной изразец, глазурь, румпа, мозаика

A.D. Raykova, T. Y. Deryabina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

STYLISTIC FEATURES OF THE TILES OF VELIKY USTYUG

This study examines the tiled art of Veliky Ustyug, the largest center of stone architecture. The features of using tiles for cladding buildings and furnaces are described.
Keywords: decorative and applied arts, ceramics, tiles, stove tiles, glaze, tiller, mosaic

Зарождение изразцового искусства связано с эволюцией человеческого стремления к украшению своего жилища и организации пространства вокруг себя. Ещё в первобытные времена, когда человек только начинал осваивать обработку глины, стали появляться первые образцы обожжённой керамики, которые, помимо утилитарной функции несли в себе и декоративную. Простые геометрические орнаменты, нанесённые на поверхность сосудов и кирпичей, свидетельствуют о желании человека придать окружающим предметам эстетическую ценность.

Прообразами изразцов возможно считать древние мозаики, составленные из мелких кусочков камня или смальты, которыми украшали дворцы и храмы древних городов. Однако, именно развитие гончарного дела и появление технологий глазурования, стали ключевыми факторами для появления изразцов в их привычном нам виде. Основной отличительной характеристикой изразца, отличающей его от обыкновенной плитки, является румпа – специальная деталь для крепления. Как показано на рисунке 1.

Рис. 1. Румпа изразца

Различные керамические изделия, в том числе и терракотовые панели, существовали в Древнем Египте и Вавилоне, на Востоке. Истоки русского изразцового искусства относятся к X веку – периоду крещения Руси, в том числе: в Древнем Киеве X – XI веков, в Старой Рязани и Владимире XII века. При археологических раскопках, в этих городах, были найдены первые русские керамические изделия, покрытые прозрачными многоцветными глазурями [1]. Технология создания и декорирования плиток была транслирована в Россию вместе с христианской религией и строительством первых каменных

храмов. В тот период облицовочная керамика еще не получила широкого распространения. Московские мастера начали изготавливать красную терракотовую плитку в конце XVI – начале XVII веков. Изразцы представлены на рисунке 2.

Рис. 2. Архитектурные изразцы. Москва, 1645-1650-е годы. Глина; обжиг, полива

В XVI веке производство красных, гравированных и красочных рельефных изделий распространилось по всей центральной части Российского государства. Ведущее начало в то время принадлежало Москве, за ней следовали Ярослав, Владимир и Калуга. В начале XX века изразцовое производство велось в Санкт-Петербурге, Александровской слободе, Троице-Сергиевом монастыре и в удаленных от столицы городах, таких как Балахне, Соликамск, Великий Устюг и Тотьма. Северные производства были невелики, но сохранившиеся декоративные элементы свидетельствуют о высоком художественном вкусе мастеров и художников. Уменьшение применения керамического декора связано с монголо-татарским игом, оно возобновилось лишь в XV столетии. Расцвет русского изразцового искусства пришелся на вторую половину XVII столетия и связан с деятельностью патриарха Никона и строительством Ново-Иерусалимского монастыря. Изначально, для создания керамических плиток, использовалась красная глина, изделия не покрывались глазурью и основной декоративной техникой являлось тиснение [2]. Со временем мастера начали использовать белую глину, которую после первого обжига покрывали глазурями. В большинстве изделий использовался изумрудный оттенк, такие плитки называли «муриновыми». Несколько позже возникло понятие «ценинные». Такие изделия были покрыты цветной полихромной глазурью. Эта техника преобладала у московских мастеров и именно там впервые изготавливались и использовались в декоре церкви Троицы в Никитниках (1635–1653 гг.) многоцветные изразцы с рельефной поверхностью. Также, стоит отметить, что плитки можно дифференцировать на 2 группы по способу их использования и назначению.

Первая группа неразрывно связана с фасадами зданий. Это орнаментальные, реже сюжетные, композиции, сопоставимые по информативной нагрузке и сакральному значению с иконами, текстами церковного учения и храмовыми надписями. Будучи одиночными или сложными для повторения объектами, они соответствуют назначению зданий и сами по себе отражают их статус. Эти изделия создавались по специальному заказу княжеских и царских семей, церковных иерархов.

Вторая группа состоит из более распространенных, дорогих и сложных элементов. Они украшали интерьер, а именно печи. Печная плитка широко использовалась на Руси еще в древности. Первоначально печи украшались водонепроницаемой плиткой, которая имела красный цвет, а затем применяли плитку зеленого цвета, далее – разноцветную. В XVIII веке плитка перестала использоваться в качестве внешнего оформления и стала основным элементом внутреннего декора религиозных, общественных зданий. В церкви села Дымково, в Троицком монастыре, в зданиях келий монастырей, в домах Шилова, Павлова, Бызова и других зданиях Великого Новгорода, до сих пор сохранились прекрасные изразцовые печи [3].

Известно, что в конце XVI столетия в поселении Орел-Городок, расположенном на реке Каме, возникло первое на севере производство изразцов. После того как в 1706 году Орел-Городок был перенесен на левый, более возвышенный берег Камы, изготовление изразцов было перенесено в Соликамск.

Приблизительно во второй половине XVII века создаётся балахнинское производство.

Соликамские и балахнинские печные изразцы отличаются схожей цветовой палитрой и мотивами. Для них на всем протяжении существования этих производств были характерны коробчатые румпы.

Производство изразцов на реке Сухоне, в таких городах, как Великий Устюг и Тотьма, имело много общего. XVII – XVIII века считаются периодом расцвета декоративной керамики на Севере, сочетавшей высокое качество исполнения и имевшей важное значение для внешней и внутренней отделки каменных зданий.

Изразцы XVII столетия украшали основные детали церквей: окна алтарных апсид, входы, барабаны центральных глав. Применение плитки на горизонтальных поверхностях, например, фризах, помогало наглядно отразить структуру здания. Плитка сыграла важную роль в городском планировании, выделяя религиозные сооружения контрастным цветом среди обычных деревянных жилых зданий. Устюжские мастера использовали плитку достаточно умеренно, чтобы придать ей особый блеск, и, как драгоценные камни, украсить белёную кладку. Умеренность была продиктована эстетикой того времени, когда преобладали простота и минимализм. Разноцветная плитка является основным примером устюжской облицовочной керамики со времен ее расцвета. Цветные плитки отличались от ранних керамических плиток тем, что лицевая сторона покрывалась непрозрачными эмалями на основе олова, откуда и произошло название цветных плиток «цениные» или «эмалевые». Декоративный эффект был достигнут за счет рельефа, живопись практически не использовалась. Первые образцы имели темный фон, обычно зеленый, и яркий орнаментальный узор. Цветовая палитра была достигнута за счет оксидов различных металлов, благодаря чему мастера получили палитру из цветов – зеленого, синего, желтого и белого, а также прозрачную глазурь, которая дополнительно придала эмали красновато-коричневый оттенок. Преобладающим являлся оттенок, напоминающий изумруд, который использовался как фон. С появлением новых технологий обработки поверхности изделий, высокий рельеф был заменен на более низкий с вогнутой поверхностью, что позволило сохранить четкость рисунка и избежать стекания краски. До этого момента каждая плитка была отдельной единицей и применялась как отдельный элемент. Такие изделия использовались в церкви Вознесения Господня, зданиях Михайловского, Троицкого и Архангельского монастырей. В дальнейшем, от плитки к плитке, выполняли непрерывный узор, так что изолированные плитки образовали целые полосы. Формы рисунка стали крупнее, четкими и обобщёнными. Разноцветная плитка с изображением цветных сказочных птиц в сложных обрамлениях была распространена в Устюге. Наиболее популярным предметом для украшения всегда были вазы, стилизованные под цветы, с причудливыми завитками и растительными узорами. Основа всей композиции облицовки – это повторяемость рисунка. Кроме того, несмотря на ограниченность в выборе форм и рисунков, мастера разнообразили цвета плиток и их расположение, добившись богатства отделки.

Эволюция технологий и художественных предпочтений привела к созданию изразцов, характеризующихся светлым фоном и тёмными узорами. Мастера достигли высокого уровня мастерства в создании рельефных изображений, отличающихся точностью и симметрией.

Печи, распространённые в Великом Устюге и северных областях, имели многоярусную структуру. Со временем сформировалась традиция украшения печей ярусными композициями изразцов. В качестве примера можно привести многоцветные изразцовые панно, украшавшие церкви Сергия Радонежского в Дымковской слободе Великого Устюга и Спасо-Преображенский собор в Вологде. Период расцвета устюжской декоративной керамики продолжался около ста лет – с середины XVII до середины XVIII века, когда изразцы широко применялись при отделке фасадов каменных храмов. Среди них особое значение имеет Преображенский собор, который представляет собой настоящий музей разноцветных керамических изделий. Фрагмент изразцового декора показан на рисунке 3.

Рис. 3. Фрагменты изразцового декора Спасо-Преображенского храма в Великом Устюге

Одним из ярких примеров является памятник архитектуры – Вознесенская церковь (1648 г.). Она была украшена рамочными изразцами со следующими изображениями: сражения; животные и птицы; геральдические знаки; растительный и геометрический орнамент. Керамические украшения храма представляют собой фриз из ряда изразцов, расположенных по углам в верхней части барабана. Такая же цепочка изразцов проходит в верхней части храма. Отдельные плитки, также расположенные по углам,

декорируют тимпаны, элементы наличников. Строительством занимался устюжский купец – Никифор Ревякин. Для работы он использовал плитки из белой и красной глины. Следует также отметить, что подобный декор не использовался в отделке других храмов Устюга, построенных в 1650-х и 1670-х годах.

Еще одним знаковым этапом в производстве устюжских изразцов считается период конца 1680 годов. В этот период в Устюге было прекращено производство полихромной рельефной плитки, которой были украшены многие здания в Устюге и ближайших городах. Стоит сказать, что плитка имела четкие размеры от 18,9 × 16,0 до 22,0 × 20,7 см и толщину 1,5 – 2 см. Изразцы покрывали эмалями бирюзового, синего, белого и желтого оттенков. Данные изделия отличались укрывистостью и плотностью цвета. Несмотря на то, что эти плитки использовали снаружи - для отделки зданий, по своему прямому назначению они представляли собой плитки для печей. Однако, их рисунок был лишен детализации обычных печных наборов. В Устюге не делали крупных изразцов, они были распространены в архитектурном декоре Москвы и Ярославля.

С конца 1680 г. в декоре архитектурных объектов стали популярны многоцветные изразцы с сюжетами птиц и вазонов. Края граней плиток были обрамлены декоративными соединительными рамками, что позволило использовать их в качестве элементов раппортной композиции.

Такие изразцы, впервые использованные в отделке Преображенского собора (1689–1696 гг.), украсили широкие фризы алтарных апсид церквей Антония и Феодосия Киевопечерских (1693–1703 гг.), Ильинской церкви (1695 г.).

В начале XVIII века изразцы с аналогичным орнаментом украшали храмы городов и сел Великоустюжской и Тотемской епархий. Такие изделия можно встретить в Воскресенском соборе города Лальска (1698–1717 гг.). Монолитный керамический фриз проходит в верхней части церкви Благовещения Пресвятой Богородицы в селе Туглим (1710 г.). Монолитный изразцовый фриз украшает большую часть Евангелической церкви в Лальске (1711–1715 гг.). Эти данные свидетельствуют о массовом производстве в Устюге изразцов, отличающихся стабильностью размеров, иконографии и цветовых решений. Фриз представлен на рисунке 4.

Рис. 4. Монолитный изразцовый фриз Евангелической церкви в Лальске (1711–1715 гг.)

Известно, что к общим мотивам в изразцовых орнаментах и северодвинских росписях можно отнести ковровый стиль заполнения фона, выделение геометрическими элементами центральных частей рисунка, общий белый фон. Растительный орнамент был традиционным украшением для изразцов, а мелкие узоры в общей композиции печи чередовались с крупными узорами сложной формы, такими как картуши и медальоны. [1]. Размеры рисунка были всегда соизмеримы с размерами интерьера и самой печи, поэтому он был более изысканный и детализированный, чем крупномасштабные композиции из фасадной плитки. Необходимыми аксессуарами для каждой печи были многочисленные профильные плитки и фасонные элементы: колонны, «гребешки», арки, пояса, «ножки», «городки», «подзоры», «уголки» и т.д.

В конце XVIII века изразцы стали популярны и представляли собой новый вид устюжской печной облицовочной керамики «на голландский манер». Постепенно с плиток исчез рельеф, разводы, которые были заменены росписью по гладкой поверхности, первоначально синей краской на белом фоне. Затем количество цветов возросло, и, помимо синего, в росписи появляются зеленый, желтый и фиолетово-коричневый цвета. Растительные орнаменты сменяются сюжетными картинами, на которых изображены жанровые сцены: охота, сбор фруктов и овощей, семейная жизнь, военные действия, игры и танцы, любовные сцены, быт зарубежных народов, иллюстрации к известным изречениям и т. д. Как правило, все сюжетные изразцы имели текстовое описание. В оформлении печей стал преобладать принцип, основанный на иллюстрациях. Зачастую на одном предмете было изображено несколько законченных

композиций, формирующих законченный сюжет. Изразцовое ремесло стало приходить в упадок в начале XIX века. Серебряный век вновь пробудил интерес к изразцам, но с другими эстетическими требованиями. Благодаря новым стилистическим тенденциям, разноцветная керамика была заменена гладкими белыми изразцами [4].

К началу XX столетия керамическое оформление фасадов многих устюжских зданий было сложно различимо из-за распространенной в конце XIX века практики побелки, скрывавшей декоративные элементы. Однако, в отличие от других мест, оригинальный изразцовый декор в Устюге редко заменялся при реставрации. Повторное открытие устюжского изразца произошло только во второй половине XX века, когда была произведена очистка керамических фризов на нескольких городских постройках.

Исследование показало, что в период с XVII до начала XVIII века Великий Устюг играл роль центра изразцового производства, хотя прямое подтверждение этому в исторических документах отсутствует. Необходимым условием для развития подобного ремесла в провинциальных городах было наличие развитого кирпичного и гончарного дела. Документы последней трети XVIII века содержат информацию об устюжских заводах и мастерских, указывая на то, что изготовление изразцов было дополнительной деятельностью к основному кирпичному производству [1].

Сохранность изразцов Великого Устюга объясняется их относительно большим количеством. О продукции других промыслов можно судить лишь по единичным образцам. Интересен многоцветный изразец, приобретенный Государственным музеем этнографии народов СССР в начале XX века в Сольвычегодске, бывшем владении Строгановых. Этот изразец местного производства отличается от типичных образцов начала XVIII века детализированным рисунком.

В заключении необходимо отметить выдающуюся роль устюжской керамики в контексте развития русского декоративно-прикладного искусства. На протяжении веков, устюжская керамика, бережно сохраняя традиции прошлого, демонстрировала удивительную многогранность изделий, от утилитарных предметов быта до изысканных художественных произведений.

Стилистические особенности устюжской керамики, в которой гармонично сочетаются архаичные мотивы и авторские решения, позволяют нам говорить о ее уникальном месте в истории русского искусства. Орнаментальные мотивы, унаследованные от древних культур, приобрели новое звучание в руках устюжских мастеров, обогащаясь символикой и философией своего времени.

Сегодня, в эпоху глобализации и унификации культур, сохранение и популяризация устюжской керамики приобретает особое значение. Устюжская керамика – это не просто предмет старины, это живое свидетельство культурного богатства России, способное вдохновлять современных художников и дизайнеров, а также воспитывать чувство прекрасного у молодого поколения.

В настоящее время следует прилагать усилия для сохранения и развития этого уникального ремесла, чтобы устюжская керамика продолжала радовать нас своей красотой и самобытностью на протяжении многих лет.

Список литературы

1. *Маслих С.А.* Русское-изразцовое искусство XV – XIX веков. М.: Изобразительное искусство, 1983. С. 9 – 13.
2.*Черная М.П.* Технико-морфологические и стилистические особенности изразцов Сибири как исторического источника // Уральский исторический вестник. 2022. № 4(77). С. 78 - 85.
3. *Баранова С.И.* Изразец как явление русской культуры: источники и изучение // Вестник Томского государственного университета. История. 2022. № 77. С. 174 - 188.
4. *Лобзова Р.В.* Петрографические исследования изразцов фасадного декора храмов Великого Устюга // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Инженерные исследования. 2011. № 1. С. 127 - 131.

Reference

1. Maslix S.A. *Russkoe-izrazczovoe iskusstvo XV – XIX vekov* [Russian tile art of the XV – XIX centuries]. Moscow. Izobrazitel`noe iskusstvo, 1983. 9 - 13 pp. (in Rus.).
2. Chernaya M.P. Texniko-morfologicheskie i stilisticheskie osobennosti izrazczov Sibiri kak istoricheskogo istochnika [Technical, morphological and stylistic features of Siberian tiles as a historical source]. *Ural`skij istoricheskij vestnik* [Ural Historical Bulletin]. 2022. № 4(77). 78 – 85 pp. (in Rus.).
3. Baranova S.I. Izrazecz kak yavlenie russkoj kul`tury`: istochniki i izuchenie [Tile as a phenomenon of Russian culture: sources and study]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Istoriya* [Bulletin of Tomsk State University. History]. 2022. № 77. 174 – 188 pp. (in Rus.).
4. Lobzova R.V. Petrograficheskie issledovaniya izrazczov fasadnogo dekora xramov Velikogo Ustyuga [Petrographic studies of the tiles of the facade decoration of the temples of Veliky Ustyug]. *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby` narodov. Seriya: Inzhenerny`e issledovaniya* [Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Engineering Research]. 2011. № 1. 127 - 131. pp. (in Rus.).

УДК 7.061:7.021

Р.Р. Аймалетдинова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕФЕРЕНС В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ: ГРАНИЦЫ ДОПУСТИМОГО И МЕТОДОЛОГИЯ РАБОТЫ

© Р.Р. Аймалетдинова, 2026

Цифровое пространство содержит в себе большое количество изображений. В этих условиях художники активно используют референсы в своих работах, но нередко это ведет к нарушению авторского права. Цель исследования состоит в создании системы по работе с референсами, снижающей риски заимствования. Был проведен анализ научных позиций и эволюции темы. Новизна работы заключается в выявлении классификации референсов, а также разграничении допустимых форм использования изображений с точки зрения права. Итогом работы стали практические рекомендации по использованию визуальных источников, как инструмента профессионального развития. Значимость исследования определяется возможностью применения предложенного подхода в образовательной практике художников.
Ключевые слова: референс, изобразительное искусство, плагиат, авторское право, художественное образование, рисование.

R.R. Aymaletdinova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REFERENCE IN THE FIELD OF ART: BOUNDARIES OF PERMISSIBLE AND METHODOLOGY OF WORK

The digital space contains a vast number of images. In this context, artists actively use references in their works, but this often leads to copyright infringement. The goal of this study is to create a system for working with references that reduces the risks of borrowing. An analysis of scientific positions and the evolution of this topic was conducted. The novelty of this study lies in identifying a classification of references and delineating acceptable forms of image use from a legal perspective. The result is practical recommendations for using visual sources as a tool for professional development. The significance of this study lies in the potential application of the proposed approach in the educational practice of artists.
Keywords: reference, fine arts, plagiarism, copyright, art education, drawing.

Введение

На художественную деятельность в современном мире значительно влияет бесконечный поток цифрового контента. Благодаря неограниченному доступу к изображениям, творцы могут найти в них вдохновение и визуальную опору для своих произведений. Обращение к референсам становится постоянным инструментом художника, помогающим лучше визуализировать свою идею, уточнять формы, выстраивать композицию. Несмотря на повсеместное использование, данная практика продолжает восприниматься неоднозначно и нередко сопровождается негативной оценкой.

Подобное отношение связано с распространённым феноменом обводки, при котором исходная картинка копируется путем рисования поверх изображения. Также существует явление прямых срисовок, для которых требуется навык рисования, но результат не содержит в себе художественную ценность. Так в глазах общественности формируется предубеждение, что использование изображений при рисовании свидетельствует о недостатке воображения и профессиональной несостоятельности. Данное мнение является вредоносным и затрудняет обучение развивающихся авторов, искажая представление о естественном художественном процессе.

Дополнительное напряжение в этом вопросе создают случаи плагиата, которые активно обсуждаются в арт-сообществе. В результате часть художников сознательно отказываются от работы с визуальными источниками, что замедляет их процесс обучения. Боязнь неправильной и неэтичной работы с референсами подкрепляется отсутствием четко сформированных принципов и методов работы с ними.

Следовательно, актуальность исследования заключается в необходимости переосмысления роли

референсов в изобразительном искусстве, а также разработке подхода, позволяющего использовать их в творческом процессе без утраты авторской самостоятельности.

Тема использования визуальных источников не раз поднималась в исследовательских работах. Авторы рассуждают о преимуществах данного подхода и негативных последствиях неосторожного обращения с референсами.

Кривуля Н.Г. при рассмотрении темы поднимает вопрос плагиата. По мнению автора, художник от просмотра референсов может поймать сильный эмоциональный порыв, который приведет к копированию исходного изображения, что является нарушением авторского права. Однако, в исследовании признается значимость роли визуальной опоры, которая предотвращает затрату художником большого количества времени, требующегося на самостоятельную разработку через собственный опыт и насмотренность [1].

Мнение Кирилловой С.Н. опирается на отличия в работе с изображениями и натурой: «По сравнению с рисованием с натуры использование фото и видео референсов обладает рядом существенных недостатков, к которым следует отнести прежде всего невозможность передать субъективного восприятия реальности художников, энергии и эмоций, связанных со взаимодействием с живой натурой» [2].

Для Ю.Ф. Бортник изучение фотографий и произведений искусств обладает положительным влиянием на обучение художников. Анализ и последующая опора на работы профессионалов служат фундаментом для создания собственных приемов выразительности и органичного выражения авторской задумки [3].

Рассмотренные позиции демонстрируют неоднозначность отношения к интеграции референсов в художественную практику и позволяют выявить ключевые противоречия в этом вопросе. С одной стороны, выделяется риск непреднамеренного заимствования. С другой, подсвечиваются недостатки изображений перед натурой, которые заключаются в ограничении творческого восприятия творца. Также существует противоположная точка зрения, согласно которой обращение к референсам – это необходимость, благодаря которой происходит становление художника.

Таким образом, авторы подчеркивают, что ключевым фактором является не само использование референсов, а глубина переработки и осознанный подход, придерживаясь которых можно развивать свою художественную идентичность и не допускать чрезмерного заимствования.

Цель данного исследования – разработать методологию работы с референсами, которая позволит художнику развивать насмотренность и мастерство, не прибегая к копированию чужих работ.

Достижение данной цели требует выполнения следующих задач:

- проанализировать причину предубеждений о референсах и обосновать их необходимость в изобразительном искусстве;
- классифицировать виды референсов и определить специфику работы с каждым типом;
- определить, как авторское право влияет на использование референсов;
- сформировать пошаговые практические техники использования визуальных источников для создания авторской работы.

Теоретический и контекстуальный раздел

Вопрос использования референсов требует уточнения базовых понятий, так как именно на уровне терминологии формируются ключевые различия между допустимыми и неприемлемыми практиками.

Под референсом в рамках данного исследования понимается любой визуальный материал, к которому обращается художник в процессе работы над произведением, чтобы иметь представление о рисуемых объектах и визуализировать желаемый результат. Это может быть фотографии, работы другого автора, собственные зарисовки и изображения, созданные искусственным интеллектом.

Визуальные источники служат вдохновением для художников. Здесь оно связано с восприятием изображения на уровне идеи или настроения, без переноса конкретных элементов.

Некоторые художники создают оммажи – это намеренное включение узнаваемой стилистики или фрагментов из работ деятеля искусства, с целью высказать свое уважение и найти в произведениях мастера новый смысл. В этой практике заимствование не скрывается, автор открыто указывает на визуальный источник.

Неправильная работа с референсами может привести к случаю плагиата. Понятие связано с присвоением чужого произведения или значимой его части. В изобразительном искусстве термин применяется при полном воспроизведении сюжета или перерисовки изображения с незначительными изменениями.

Глубже разобраться в вопросе референсов поможет исторический обзор темы. Художники обращались к визуальным источникам с зарождения изобразительного искусства. Идеи эпохи Возрождения наиболее явно отражают тягу творцов к изучению натуры через наблюдение и научный анализ. Художник, той эпохи, Леонардо да Винчи, стремился понять закономерности строения человека и природы, выстраивая их в систему.

В период становления академической модели художественного образования с XVII века профессиональное обучение художника происходило за счет рисования с натуры. Студенты учились

видеть форму, анализировать ее в пространстве. Но в начале своего обучения они выполняли задания по копированию и анализу произведений признанных мастеров и гипсовых скульптур.

Появление фотографий в XIX веке изменило представление о привычном творческом процессе. Изобретение открыло новые возможности для художников. Стало доступно рисование сложных поз, мимолетного освещения, и ранее недосягаемых сюжетов. Однако использование фотографий подвергалось критике и вызывало настороженность среди профессионалов. По их мнению, прибегая к изображениям, получаемым с камеры, художник тратит способность к наблюдению и творческой работе. Немаловажным недостатком фотографий было искажение реальности в виде изменения перспективы и светотеневого рисунка. Несмотря на это, многие художники интегрировали фотографию в свою практику.

В дальнейшем развитие технологий привело к увеличению объема доступного визуального материала. Цифровизация позволила людям делиться и обрабатывать изображения. Такие условия являются благоприятными для повсеместного использования референсов в художественной практике.

Тема референсов на сегодняшний день приобрела дискуссионный характер. Нередко творческое сообщество потрясают скандалы на почве плагиата и срисовок. Одним из громких случаев стало разоблачение художника и блогера Кости Шварца в 2024 году. Он стал известен благодаря своим рисункам котов и активному ведению социальных сетей. Как выяснилось, основную часть своих работ художник рисовал с чужих изображений, незначительно меняя детали или привнося небольшую стилизацию. На рисунке 1 показана фотография, с которой рисовал Костя Шварц, а на рисунке 2 – его работа.

Рис. 1. Фотография

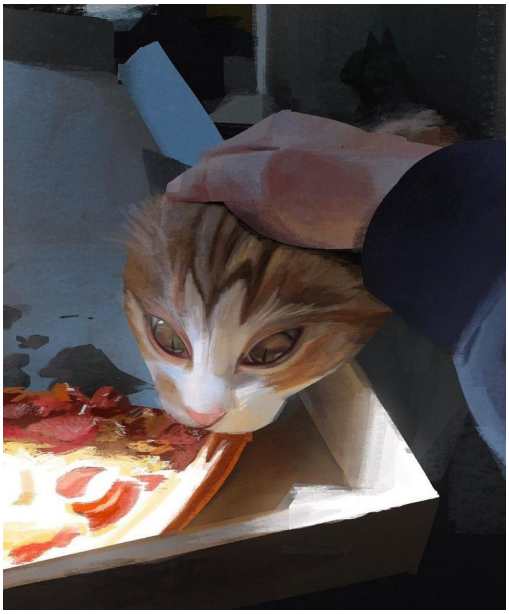


Рис. 2. Рисунок Кости Шварца

Такие работы называются учебными и их принято не выставлять публично или указывать автора оригинала. Однако блогер не всегда информировал аудиторию, что рисунок основан на фотографии, что приводило к присвоению чужого контента. Также художник использовал срисованные изображения, чтобы рекламировать авторские курсы по рисованию, вводя в заблуждение потенциальных покупателей.

Когда подписчики блогера узнали об обмане, он понес репутационные потери, а также лишился числа преданных фанатов. Данный случай, как и многие подобные, заставляет художников настороженно использовать референсы.

Обзор эволюции темы дал понять, что референсы во все времена были источником знаний, а их использование поощрялось и способствовало повышению навыка рисования. Но из-за технологического прогресса и перенасыщения цифровой среды изображениями, следить за добросовестным использованием визуального материала стало почти невозможно. Особенно, когда в качестве референса выступает работа нейросети. Такое изображение не имеет авторства, но основано на произведениях реальных художников, а значит, его прямое копирование также считается неэтичным.

Функции референса в художественной практике

Основное назначение референсов – выступать источником визуальной информации, позволяющим художнику уточнять представление об объекте изображения. Но существует еще несколько функций, задействованных в творческом процессе.

Многие художники страдают от синдрома чистого листа. Это явление означает страх перед началом новой работы. Тревога и внутренний барьер возникают от боязни не оправдать ожидания, создать

работу, несоответствующую своим представлениям. Побороть этот страх возможно, собирая референсы на тему будущего рисунка. Имея опору в виде изображений, человек чувствует, что его идея воплощаема. Неуверенность в своих силах уменьшается за счет визуального материала, который подсказывает, как правильно нарисовать элемент картины. Тем самым, референсы становятся инструментом снижения психологического напряжения.

Нередко изображения используются художниками, как средства коммуникации. Референсы становятся помощниками при работе с заказчиками, которым легче объяснить техническое задание на конкретных примерах, чем на словах. Через изображения возможно передать нужную атмосферу, настроение, а также объяснить такие аспекты работы, как освещение, композиция и цвет. Референсы дают возможность художнику четче представить, какой результат от него ждут.

Учитывая все преимущества от интегрирования референсов в своей практике, сложно отрицать их положительное влияние на творческую деятельность, поскольку они положительно влияют на навык художника, но и на его психологическое состояние и коммерческую работу.

Типология референсов

Референсы можно классифицировать по функциональной роли, по источнику происхождения и по степени влияния на итоговое произведение.

Первой группой из деления по функциональности являются информационные референсы. Их задача – предоставить точные сведения об объекте. Художник обращается к ним, чтобы избежать ошибок при рисовании реальных объектов. В этой же категории существуют изобразительные референсы. Они охватывают все, что относится к фундаментальным аспектам изображения: композицию, свет, цвет, ракус, ритм. Атмосферные визуальные источники задают настроение. Художники используют их, чтобы удержать эмоциональный тон работы на всех этапах.

По источнику происхождения изображения делятся на собственные натурные съемки, открытые архивы и стоки фотографий, произведения других художников, собственные зарисовки и изображения, сгенерированные нейросетями.

Типология по степени влияния на итоговое произведение описывает прямые референсы, где художник использует один или несколько источников, элементы которых в финальной работе имеют непосредственное отражение. Косвенные референсы подразумевают использование источников как материал для изучения, но в финальной работе их влияние проявляется только в усвоенных по ним принципам.

Каждый художник использует в работе разные типы референсов. Мастерство комбинирования и анализа собранных изображений является отдельным сложным навыком.

Проблема авторского права

Допустимое и этичное использование референсов возможно при уважении чужого авторского права. Оно защищает любой контент, произведенный автором, но не распространяется на методы, концепцию, принципы или идею. Это означает, что художники могут рисовать на одну тему, отражать в работах одинаковые мысли, следовать одному способу рисования, без ограничений. Однако эти условия означают, что закон не защищает уникальный стиль авторов от копирования. Несмотря на это, в сообществе художников данная практика осуждается.

В Статье 1270 ГК РФ нарушением авторского права считается использование чужого произведения, а именно: воспроизведение, распространение, публичный показ, переработка, доведение до всеобщего сведения.

Следовательно, публикация скопированного или видоизмененного изображения без согласия автора оригинала противозаконно, но если рисунок не будет продемонстрирован другим людям, любые практики рисования с использованием этого изображения возможны.

Сложность вопроса заключается в том, что не существует критериев, по которым можно было бы однозначно отделить все случаи вдохновения от плагиата. На деле, нарушения случаются повсеместно, из-за большого количества контента в цифровой сфере, на них не обращают должного внимания, что приводит к росту подобных случаев и ослаблению защиты авторов.

Методология работы с референсами

Осмысленная работа с референсами предполагает наличие определенной последовательности действий, помогающей использовать визуальные источники с пользой, не нарушая авторских прав. На первом этапе художник прибегает к анализу выбранного материала, выявляя его конструктивные и выразительные особенности. Изображения разбиваются на составляющие: форму, светотень, цветовые отношения, композицию, ритм. Такой подход позволяет получить знания, которые пригодятся в будущих работах и избежать поверхностного копирования.

На следующем этапе несколько визуальных источников объединяются в одну идею. Художник использует различные референсы, сопоставляя их отдельные элементы между собой. В этом процессе формируются новые образы, в которых исходные материалы начинают функционировать как визуализация собственной идеи. Значимую роль здесь играют опыт автора, его насмотренность и

креативность, которые дополняют и трансформируют подмеченные элементы. Полезной практикой является сбор изображений в сферах, совершенно далеких от рассматриваемой темы. В стрессовой ситуации рождаются необычные идеи и задачи решаются оригинальным способом, что развивает фантазию.

Дальнейшая работа направлена на преобразование полученного материала. Художник изменяет пропорции, усиливает выразительность за счет стилизации и добавления акцентов, погружает объекты в новый контекст, варьирует световые и цветовые решения. Тем самым, референс перестает быть образцом и становится основой для проявления индивидуального художественного языка. Именно на этом этапе формируется авторская интерпретация, которая отличает самостоятельное произведение от копии.

Завершающая стадия связана с оценкой проделанной работы. Сравнивая используемые референсы и получившееся произведение, художник ищет совпадения и прямые заимствования. Большое влияние источника, которое бросается в глаза и является значимой частью работы, может свидетельствовать о недостаточной переработке референсов. Созданное изображение можно назвать самостоятельным произведением, когда в нем не прослеживается целостность отдельных визуальных источников.

Выстроенная последовательность действий позволяет упорядочить процесс работы с референсами. Практика профессиональных художников показывает, что придерживаясь приведенных этапов, возможно обеспечить рост творческого навыка при правомерном и этичном использовании визуальных источников.

Заключение

Исследование объясняет значимость обращения к референсам в изобразительном искусстве и границы, определенные законом, в отношении их использования. Визуальные источники являются важным элементом художественной деятельности благодаря информационной и коммуникационной функциям, а также содействию выходу из сложного творческого кризиса. Недостаточная информированность художников о методах использования референсов и касающихся их правовых норм приводит к распространению практик срисовок и обводок, что отрицательно влияет на отношение к визуальным источникам в рабочем процессе. При осознанном подходе референсы не провоцируют деградацию творческого мышления, напротив, они способствуют развитию наблюдательности, глазомера, и собственного видения.

Разработанный подход показывает, как художник может включить в свой процесс визуальные источники и при этом продолжать создавать оригинальные произведения. Эффективная работа с референсами, которая снижает риск неосознанного заимствования, предполагает анализ и преобразование, а также оценку проделанной работы.

Учебные материалы для художников могут быть дополнены разработанной методологией с целью обучения работе с референсами. Развитие темы возможно через разработку конкретных критериев, помогающих оценить соотношение заимствованных элементов и вклада автора.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий
Славникова М.А.

Scientific supervisor: senior lecturer of the department of digital and addictive technologies
Slavnikova Maria Aleksandrovna

Список литературы

1. Кривуля Н.Г. Роль референсов в работе художника анимации. // Неофилология. 2025. № 11 (1). С. 204 - 219.
2. Кириллова С.Н. Значение быстрого наброска и референса в практике художника анимации. // Арт-Визуалис: теоретические доклады IV Всероссийской творческой конференции. Минск: 2020. С. 14-16.
3. Бортник Ю.Ф Использование референсов в учебном рисунке: плюсы и минусы // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования. Материалы VI Международной научно-практической конференции. Минск: 2022. С. 3-6.

References

1. Krivulja N.G. Rol' referensov v rabote hudozhnika animacii [The role of references in the work of an animation artist]. Neofilologija [Neophilology]. 2025. No 11 (1). 204 – 219 pp. (in Rus.).
2. Kirillova S.N. Znachenie bystrogo nabroska i referensa v praktike hudozhnika animacii [The importance of quick sketches and references in the practice of an animation artist]. Art-Vizualis: teoreticheskie doklady IV Vserossijskoj tvorcheskoj konferencii [Art-Visualis: Theoretical

Papers of the IV All-Russian Creative Conference]. Minsk: 2020. 14-16 pp. (in Rus.).
3. Bortnik Ju.F Ispol'zovanie referensov v uchebnom risunke: pljusy i minusy [Using References in Academic Drawing: Pros and Cons]. Aktual'nye problemy dizajna i dizajn-obrazovanija. Materialy VI Mezhdunarodnoj. nauchno-prakticheskoj konferencii [Actual problems of design and design education. Materials of the VI International Conference scientific and practical conferences]. Minsk: 2022. 3-6 pp. (in Rus.).

УДК 004.5

Д.Р. Балаев

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СУПЕРПРИЛОЖЕНИЯ: ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ МЕССЕНДЖЕРА MAX НА ОСНОВЕ ОПЫТА WECHAT

© Д.Р. Балаев, 2026

Статья посвящена анализу концепции суперприложений как нового этапа развития цифровых платформ. Рассматриваются сложности, с которыми сталкиваются пользователи при взаимодействии с множеством разрозненных приложений. Проводится обзор функциональности WeChat. На основе проведённого анализа формулируются рекомендации по развитию российского приложения MAX, определяется, какие элементы целесообразно внедрить в приложение.
Ключевые слова: суперприложение, WeChat, MAX, VK, государственный дизайн, мини-приложения, цифровая экосистема, пользовательский опыт, платформенная экономика.

D.R. Balaev

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SUPERAPPS: DEVELOPMENT OPTIONS FOR THE MAX MESSANGER BASED ON THE WECHAT EXPERIENCE

The article analyzes the concept of superapplications as a new stage in the development of digital platforms. The difficulties that users face when interacting with a variety of disparate applications are considered. A review of the functionality of WeChat is underway. Based on the analysis, recommendations are formulated for the development of the russian application MAX, and it is determined which elements should be implemented in the application.
Keywords: superapplication, WeChat, MAX, VK, government design, mini-applications, digital ecosystem, user experience, platform economy.

На протяжении 2008–2020 гг. индустрия мобильной разработки развивалась в рамках парадигмы *«одна задача – одно приложение»*. Для каждой потребности пользователя создавался отдельный продукт со своим интерфейсом, учётной записью, системой уведомлений и платёжным контуром. Эта модель привела к неконтролируемому росту количества приложений на устройстве пользователя. По данным исследования App Annie, проведенного в 2023 году, среднестатистический пользователь смартфона имеет на устройстве 80-100 установленных приложений, из которых ежемесячно использует не более 30, а ежедневно – 9-10 [1]. При этом пользователь в среднем переключается между приложениями 300-400 раз в день [2].

Эта модель создаёт ряд системных проблем, одной из которых является когнитивная перегрузка и фрагментация внимания. Каждое приложение обладает собственной логикой навигации, визуальным языком и паттернами взаимодействия. Пользователь вынужден постоянно переключать когнитивный контекст: запомнить, где находится нужная функция, как устроены настройки, где история заказов. Каждое такое переключение требует 23 минуты для полного восстановления концентрации, согласно исследованиям, в области когнитивной психологии (Марк, Гудит, Клок, 2008) [3]. Даже при малейших переключениях между мобильными приложениями когнитивные затраты накапливаются, формируя ощущение усталости.

У пользователей возникают проблемы с множеством учетных записей. Для использования разных сервисов пользователь каждый раз регистрирует отдельный аккаунт с различными логинами, паролями, привязанными телефонами и платёжными средствами. По данным NordPass от 2023 года, средний интернет-пользователь имеет более ста учётных записей [4]. Это порождает риски информационной безопасности (повторное использование паролей), затраты времени на восстановление доступа и невозможности единого управления персональными данными.

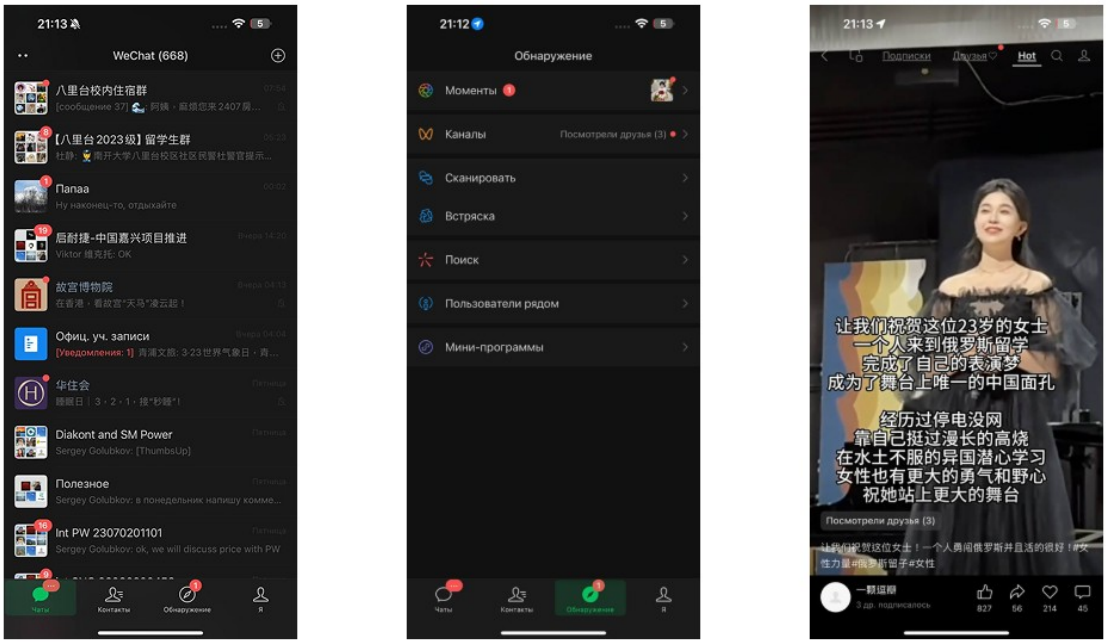
Типичный пользовательский сценарий часто требует последовательного использования нескольких приложений. Каждый переход между приложениями – это точка потери: пользователь может отвлечься, забыть о первоначальном намерении, столкнуться с техническими проблемами.

Суперприложение стремится стать «операционной системой повседневной жизни» – средой, в которой пользователь решает большинство бытовых и профессиональных задач, не покидая единого интерфейса. Эта система предлагает модель, в которой есть единая точка входа, бесшовные переходы между сервисами, общая платежная система и контекст данных. Обобщая, можно сказать, что суперприложение – это мобильная платформа, интегрирующая в рамках единого интерфейса и единой учётной записи широкий спектр цифровых сервисов, обеспечивающая при этом инфраструктуру (платежи, авторизация, API) для подключения сторонних разработчиков и формирования открытой экосистемы. Суперприложение может стать инфраструктурным посредником между государством и гражданином. Однако такая модель несёт и значительные риски: зависимость граждан от частной платформы, вопросы приватности, риски цифрового исключения (для тех, кто не использует приложение).

Суперприложением пользуется большое число пользователей. Обширную зону запросов может взять на себя государственный дизайн. Государственный дизайн (government design, civic design) – это система принципов, стандартов и компонентов проектирования цифровых продуктов в сфере государственных и общественно значимых услуг. Целью государственного дизайна является обеспечение доступности, инклюзивности и единообразия пользовательского опыта при взаимодействии граждан с цифровыми государственными сервисами. В России развитие государственного дизайна связано прежде всего с порталом «Госуслуги» и работой Министерства цифрового развития, в то время как в Китае, WeChat демонстрирует один из наиболее глубоких примеров интеграции государственных сервисов в коммерческую платформу [5].

WeChat – мобильная платформа компании Tencent, запущенная в 2011 году. На 2024 год насчитывает более 1,3 млрд ежемесячно активных пользователей (MAU) [6]. В Китае WeChat используется более чем 78% интернет-пользователей ежедневно, при этом среднее время использования составляет около 80 минут в день [7].

Коммуникация остаётся фундаментом WeChat, обеспечивая ежедневную вовлечённость. К функционалу, отвечающему за коммуникацию, можно отнести: индивидуальные и групповые чаты (до 500 участников), голосовые и видеозвонки и уникальные механики – обнаружение людей поблизости, случайные знакомства и отправка анонимных сообщений *(рис.1)*. Аспекты социальной платформы представлены лентами публикаций, платформой коротких видео и прямых трансляций с алгоритмами рекомендаций *(рис.1в)*.

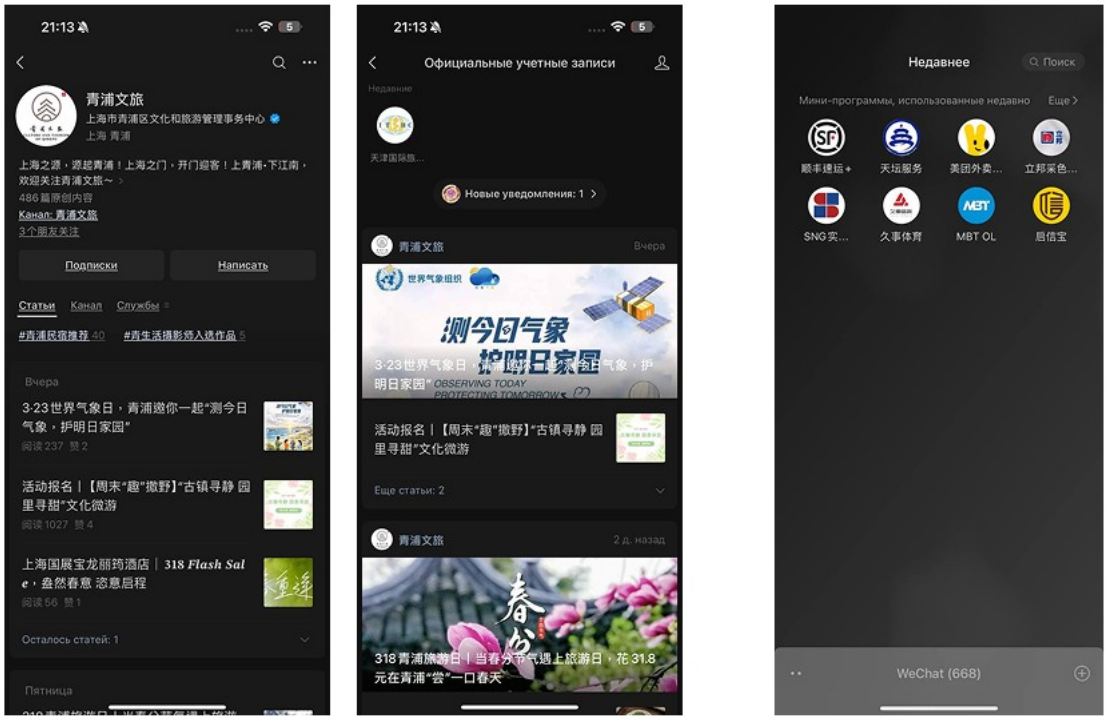


а б в

Рис. 1. Интерфейс WeChat
а – мессенджер; б – уникальные механики обнаружения пользователей; в – Раздел «Каналы» с короткими видеороликами

В WeChat есть система, позволяющая брендам, СМИ, блогерам, государственным органам и организациям вести коммуникацию с аудиторией внутри платформы, которая называется «Официальные аккаунты» *(рис.2а)*. Создана целая издательская экосистема внутри приложения – десятки миллионов авторов публикуют статьи, которые распространяются через чаты и «Моменты». Фактически WeChat заменил собой блогосферу и частично – традиционные СМИ в Китае.

Мини-программы – «приложения внутри приложения», запущенные в январе 2017 года. Это центральный элемент платформенной стратегии WeChat, превративший его из приложения в экосистему. Мини-программы не нужно устанавливать на устройство, они загружаются за несколько секунд внутри WeChat. Это помогает экономить трафик пользователям из небольших китайских городов, где не всем доступны Wi-Fi сети. В мини-программах не нужно регистрироваться, так как вход происходит через аккаунт Wechat. Все покупки проходят мгновенно через платёжную систему WeChat Pay [8]. Если приложение надоест пользователю, его не придётся удалять – оно просто исчезнет с панели недавно использованных мини-приложений *(рис.2б)*. Существующие мини-приложения делятся на разные категории *(рис.3)*.



а б

Рис. 2. Корпоративные инструменты WeChat
а– Раздел «Официальные аккаунты», б– раздел «Недавние мини-приложения»

Рис. 3. Разбиение мини-приложений по категориям

По ежегодному отчёту от Tencent по мини-программам за 2023 год известно, что: количество мини-программ превысило 4 000 000, активных пользователей – более 450 миллионов человек, а общий объем транзакций составил более 600 млрд долларов [9].

Такой объем транзакций возможен благодаря внутреннему платежному сервису WeChat Pay *(рис.4)*, одному из двух доминирующих мобильных платёжных сервисов в Китае [10]. Функциональный состав системы широк: P2P-переводы, QR-платежи, оплата коммунальных платежей, страхование и оплата внутри мини-приложений, в том числе, электронных билетов, общественного транспорта и подарков.

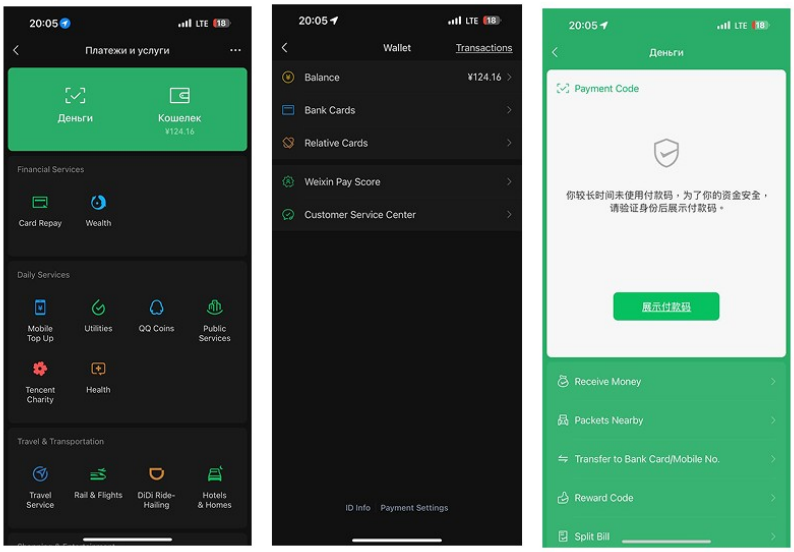


Рис. 4. Раздел «WeChat Pay» в WeChat

WeCom, корпоративная версия WeChat, интегрирована с основной платформой и обеспечивает канал взаимодействия бизнеса с клиентами: сотрудник компании использует WeCom, а клиент – обычный WeChat, при этом общение происходит бесшовно [11]. Помимо корпоративного мессенджера, WeCom включает функции видеоконференций, управления задачами, электронного документооборота, введения рабочего журнала и CRM, что делает WeChat инфраструктурой не только для потребителей, но и для бизнес-процессов.

В совокупности WeChat представляет собой замкнутую, самодостаточную цифровую среду, в которой пользователь общается, потребляет контент, совершает покупки, оплачивает услуги, взаимодействует с государством, ведёт бизнес и развлекается – и всё это в рамках одного приложения, одного аккаунта и одного интерфейса.

Ключевой проблемой MAX на пути к статусу суперприложения остаётся отсутствие массовой платёжной инфраструктуры. Прежде всего целесообразна глубокая интеграция с Системой быстрых платежей (СБП), которая позволит пользователям совершать переводы и оплачивать покупки внутри MAX, используя уже привычную банковскую инфраструктуру, – приложение при этом выступает не как конкурент банка, а как удобная надстройка. Поверх этого технического фундамента можно выстроить механики, недоступные ни одному банковскому приложению. Функция разделения счёта позволит в несколько нажатий разбить сумму заказа или ресторанного чека между участниками чата. Совместные копилки дадут возможность друзьям или семье накапливать средства на общую цель – подарок, поездку, крупную покупку – с визуализацией прогресса. Кэшбэк-программа, начисляющая бонусы за любые платежи внутри экосистемы и конвертируемая в бонусы или скидки у партнёров, создаст экономический стимул для использования платёжного контура MAX вместо прямого обращения к банковскому приложению.

В корпоративном сегменте WeChat добился значительных результатов благодаря WeCom – решению, бесшовно связывающему внутренние коммуникации компании с внешним взаимодействием с клиентами. MAX развивает направление: корпоративный режим мессенджера с функциями управления задачами, видеоконференций и CRM-интеграции, при котором сотрудник общается с клиентом через корпоративный интерфейс, а клиент – через привычный MAX *(рис.5.)*. Это создаёт канал B2B2C-взаимодействия и привязывает бизнес к платформе на организационном уровне.

Мини-приложения – это механизм, который превращает приложение в платформу и позволяет масштабировать экосистему силами не одной компании, а тысяч сторонних разработчиков и бизнесов.

Однако экосистему создают разработчики и бизнес. MAX активно развивается в данном направлении: создаются руководства для разработчиков по внедрению мини-приложений и чат-ботов в программу. MAX Bridge, разработанная VK библиотека, позволяет мини-приложениям корректно взаимодействовать с API MAX и API операционной системы на устройстве пользователя [12]. Библиотека MAX UI – это библиотека React-компонентов для создания мини-приложений в MAX, сторонних суперприложений, а также standalone-приложений. Готовые компоненты библиотеки умеют подстраиваться под разные платформы и устройства, что упрощает создание UI для приложения. Подобные документы помогают малому бизнесу – кофейне, салону красоты, частному репетитору, небольшому магазину – создать собственное мини-приложение. Качественным улучшением бы стало создание low-code или no-code конструктора, который бы позволил малому и среднему бизнесу реализовывать мини-приложения без помощи сторонних разработчиков.

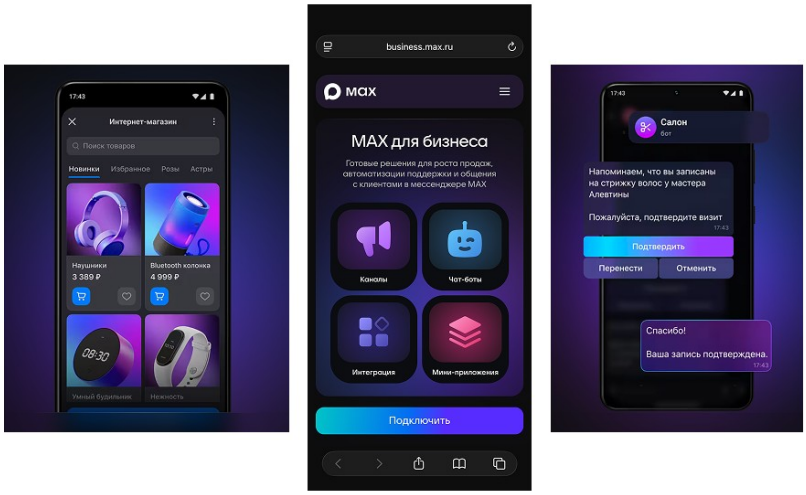


Рис. 5. Корпоративные инструменты MAX

Интеграция с «Госуслугами» и муниципальными сервисами способна одновременно расширить функциональность MAX и привлечь аудиторию, которая традиционно не ассоциируется с социальной сетью ВКонтакте, – старшие возрастные группы и пользователей с прагматичной мотивацией. Мини-приложение «Госуслуги» внутри MAX, авторизованное через ЕСИА, позволит проверять и оплачивать штрафы, записываться к врачу, получать справки, отслеживать статус заявлений – без необходимости переключаться в отдельное приложение. Региональные мини-приложения для городского транспорта, ЖКХ и муниципальных новостей добавят ценность.

Работа с образовательными организациями в MAX реализована при помощи платформы «Сферум» *(рис.6.)*. Эта площадка позиционируется как место для безопасного общения между учителями, учениками и родителями, совмещая в себе функции мессенджера и видеоконференций.

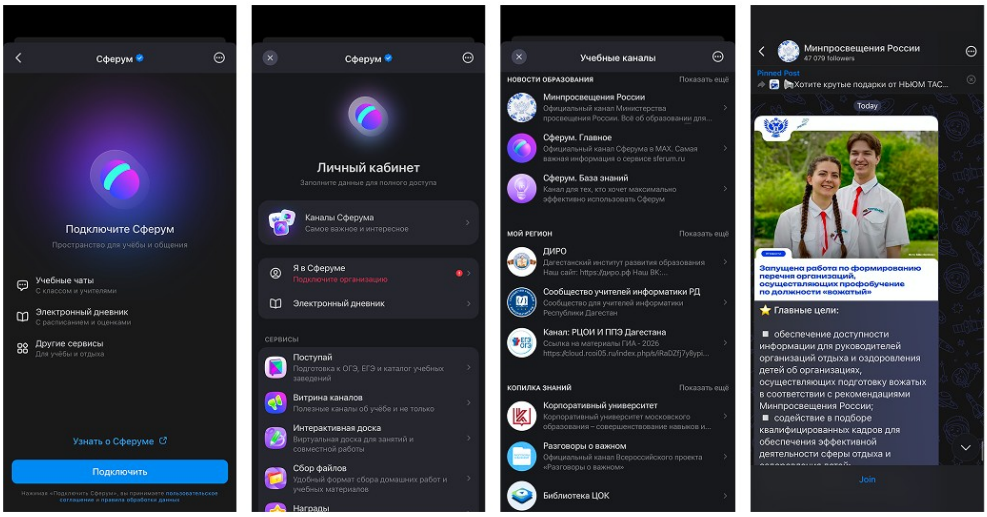


Рис. 6. Раздел «Сферум» в MAX

В WeChat покупка электронных билетов – на транспорт, в кино, на концерты, в музеи – реализована через мини-программы, интегрированные с WeChat Pay: пользователь находит событие или маршрут, оплачивает в одно касание и получает QR-код билета прямо в приложении, без перехода на сторонние сайты и скачивания дополнительных приложений. MAX может адаптировать эту модель, создав единую точку покупки билетов через мини-приложения партнёров – РЖД, сетей кинотеатров, билетных агрегаторов, учреждений культуры – с оплатой через СБП и хранением электронного билета внутри приложения. Особую ценность добавляет интеграция с мессенджером: купленный билет можно мгновенно переслать другу в чате, что удобно при совместных планах, а геолокационные рекомендации позволяют предлагать пользователю мероприятия поблизости, превращая покупку билетов из целенаправленного поиска в органичный элемент повседневного использования приложения.

На волне глобального успеха вертикального видео логичным шагом для MAX является внедрение собственной ленты коротких роликов, интегрированной с VK Клипами. В интерфейсе MAX появляется отдельная вкладка «Видео» с бесконечной лентой вертикальных клипов, пролистываемых свайпом, с возможностью мгновенно отправить ролик в чат, снять видеоответ или подписаться на автора. Благодаря кросс-постингу с VK Клипами лента пользователей наполнится проверенным контентом, алгоритмы рекомендаций персонализирует выдачу по предпочтениям пользователя из ВКонтакте. Практическую ценность может добавить геолокационные рекомендации – клипы о событиях в городе пользователя, отзывы о заведениях поблизости.

На основе проведенного анализа можно сделать вывод, что суперприложение – это не набор функций, а стратегия развития. Успех WeChat обусловлен не количеством встроенных сервисов, а архитектурой платформы, позволяющей внешним разработчикам и бизнесу создавать ценность для пользователей внутри единого контура. Платёжная инфраструктура является необходимым условием создания суперприложения. Без собственного (или глубоко интегрированного) платёжного решения невозможно замкнуть экосистему и обеспечить монетизацию. Мини-приложения – ключевой механизм масштабирования. Именно они позволяют превратить приложение в платформу, снижая транзакционные издержки для бизнеса и барьеры для пользователей.

В качестве результата анализа была разработана теоретическая поэтапная дорожная карта развития MAX как суперприложения, адаптирующая ключевые элементы модели WeChat к российскому контексту *(таб.1. рис.7.)*.

Таблица. 1. Дорожная карта развития MAX

	1	2	3
Усиление базовой платформы (0-6 месяцев)	**Коммуникационное ядро:** – развитие чатов, групп, звонков и видеосвязи – повышение стабильности и скорости работы интерфейса	**Платежная интеграция:** - подключение сценариев оплаты через Систему быстрых платежей (СБП) - переводы между пользователями внутри чатов - базовые сценарии оплаты услуг и покупок без выхода из приложения	**Платформа мини-приложений:** - развитие уже существующих инструментов для разработчиков - популяризация MAX Bridge и MAX UI
Расширение сценариев (6-12 месяцев)	**Запуск low-code / no-code решений:** - создание конструктора мини-приложений без необходимости писать код - шаблоны мини-приложений: - интернет-магазин - меню ресторана - запись к мастеру - каталог товаров - форма бронирования	**Лента коротких видео:** - запуск отдельного видеораздела на базе интеграции с VK Клипы / VK Video - кросспостинг контента - возможность отправки роликов в чат -алгоритмы на основе пользовательских интересов	**Электронные билеты:** - развитие единой точки покупки билетов внутри MAX - интеграция с партнёрами: - кинотеатры - концертные - площадки - музеи транспортные сервисы билетные агрегаторы хранение билетов внутри приложения пересылка билетов в чат

Таблица. 1. Дорожная карта развития MAX (Продолжение)

	1	2	3
Экосистема и удержание (12-18 месяцев)	**Интеграция с государственными и муниципальными сервисами:** - пилотные сценарии через ЕСИА - штрафы, записи, уведомления, справки - региональные сервисы транспорта, ЖКХ и городской информации	**Рост экосистемы мини-приложений:** - расширение числа партнёров - инструменты аналитики для бизнеса - витрины и рекомендательные механики для продвижения мини-приложений	**Программа лояльности:** - кэшбэк или бонусы за использование сервисов внутри MAX - начисления за: -оплату - покупку билетов - использование мини-приложений - участие в контентных сценариях - обмен бонусов на скидки, подписки, предложения партнёров
Корпоративная интеграция (18-24 месяцев)	**Корпоративный контур:** - развитие корпоративного режима, аналогичного логике WeCom - рабочие чаты - видеоконференции - управление задачами - рабочие журналы - интеграция с CRM	**Модель B2B2C:** - сотрудник компании общается с клиентом через корпоративный интерфейс - клиент использует обычный MAX - единый канал взаимодействия между бизнесом и потребителем - использование MAX как среды поддержки, продаж и сопровождения клиентов	
Платформенная зрелость (24+ месяцев)	**Единый сценарий повседневной жизни:** Пользователь может в одном приложении: - общаться - смотреть контент - платить - покупать билеты - пользоваться государственными и городскими сервисами - взаимодействовать с организациями - использовать бизнес- и образовательные сервисы	**Экономика платформы:** - комиссии с транзакций - реклама в видеоленте - продвижение мини-приложений - сервисные подписки - партнёрские модели монетизации	**Рост сетевых эффектов:** - больше пользователей = больше контента - больше контента = выше вовлечённость - больше бизнеса = больше сервисов - больше сервисов = выше удержание и частота использования

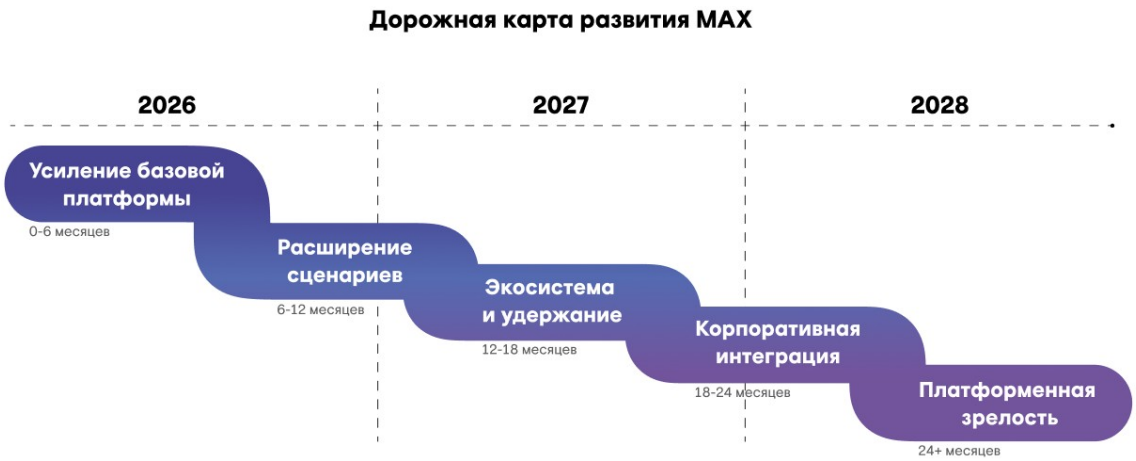


Рис. 7. Дорожная карта развития MAX

Адаптация опыта WeChat требует контекстуализации. Прямое копирование нецелесообразно, необходимо учитывать специфику российского рынка – конкурентную среду, платёжную культуру и пользовательские привычки. MAX должен трансформироваться из мессенджера с набором дополнительных функций в открытую платформу, ценность которой создаётся совместно – компанией VK, сторонними разработчиками, бизнесом, государственными структурами и самими пользователями.

Научный руководитель: старший преподаватель
Колмыкова М. М.
Scientific supervisor: senior lecturer
Kolmykova Margarita Mikhailovna

Список литературы

1. State of Mobile 2023 Report: data.ai.. URL: https://www.martechcube.com/state-of-mobile-2023-report-data-ai/ (дата обращения 14.03.2026)
2. Screen time stats 2019: Here’s how much you use your phone during the workday. URL: https://blog.rescuetime.com/screen-time-stats-2018/ (дата обращения 14.03.2026)
3. Mark, G., Gudith, D., Klocke, U. The Cost of Interrupted Work: More Speed and Stress. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 107–110. URL: https://www.researchgate.net/publication/221518077_The_cost_of_interrupted_work_More_speed_and_stress (дата обращения 14.03.2026)
4. Password Statistics: How Many Passwords Does the Average Person Have? URL: https://habr.com/ru/news/775172/ (дата обращения 14.03.2026)
5. Дизайн государственных систем России. URL: http://gov.design/ (дата обращения 14.03.2026)
6. Сайт WeChat. URL: https://weixin.qq.com/ (дата обращения 14.03.2026)
7. Wechat: как китайский сервис охватывает все сферы жизни в одном приложении. URL: https://onlinepatent.ru/journal/wechat-kak-kitaiskii-servis-okhvativaet-vse-sferi-zhizni-v-odnom-prilozhenii/ (дата обращения 19.03.2026)
8. Что такое миниаппы в WeChat и как с их помощью вырастить свой e-commerce проект. URL: https://www.handh.ru/post/miniapps (дата обращения 22.03.2026)
9. Annual Report 2023. Tencent Inc. URL: https://www.tencent.com/en-us/investors/financial-reports.html (дата обращения 22.03.2026)
10. Сайт WeCom https://work.weixin.qq.com/ (дата обращения 22.03.2026)
11. Сайт WeChat Pay. URL: https://pay.wechat.com/zh_hk/index.shtml (дата обращения 22.03.2026)
12. Сайт MAX для разработчиков, MAX Bridge. URL: https://dev.max.ru/docs/webapps/bridge (дата обращения 03.04.2026)

References

1. State of Mobile 2023 Report: data.ai.. URL: https://www.martechcube.com/state-of-mobile-2023-report-data-ai/ (date accessed 14.03.2026)

2. Screen time stats 2019: Here’s how much you use your phone during the workday. URL: https://blog.rescuetime.com/screen-time-stats-2018/ (date accessed 14.03.2026)
3. Mark, G., Gudith, D., Klocke, U. The Cost of Interrupted Work: More Speed and Stress. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 107–110. URL: https://www.researchgate.net/publication/221518077_The_cost_of_interrupted_work_More_speed_and_stress (date accessed 14.03.2026)
4. Password Statistics: How Many Passwords Does the Average Person Have? URL: https://habr.com/ru/news/775172/ (date accessed 14.03.2026)
5. Dizain gosudarstvennih sistem Rossii. URL: http://gov.design/ [The design of Russian government systems]. (date accessed 14.03.2026)
6. Сайт WeChat. URL: https://weixin.qq.com/ (date accessed 14.03.2026)
7. Wechat: kak kitaiski servis ohvativaet vse sferi zhizni v odnom prilozhenii. URL: https://onlinepatent.ru/journal/wechat-kak-kitaiskii-servis-okhvativaet-vse-sferi-zhizni-v-odnom-prilozhenii/ [WeChat: How a Chinese service cover all areas of life in one application.] (date accessed 19.03.2026)
8. Chto takoe miniappi v WeChat I kak s ih pomoshchu mozhno virastit’ svoi e-commerce proekt. URL: https://www.handh.ru/post/miniapps [What are WeChat mini-apps and how to grow your e-commerce project with them] (date accessed 22.03.2026)
9. Annual Report 2023. Tencent Inc. URL: https://www.tencent.com/en-us/investors/financial-reports.html (date accessed 22.03.2026)
10. Sait WeCom URL: https://work.weixin.qq.com/ [WeCom website] (date accessed 22.03.2026)
11. Sait WeChat Pay. URL: https://pay.wechat.com/zh_hk/index.shtml [WeChat Pay website] (date accessed 22.03.2026)
12. Sait MAX dlya razrabotchikov URL: https://dev.max.ru/docs/webapps/bridge [MAX for developers website] (date accessed 03.04.2026)

УДК 004.75; 530.12

П.Е. Бурмистрова, Ф.В. Хавалиц

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18.

МОДУЛЬНОСТЬ КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП: КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ BENTO-LAYOUT В КОНТЕКСТЕ ИСТОРИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА ОТ ШВЕЙЦАРСКОЙ ШКОЛЫ

© П.Е. Бурмистрова, Ф.В. Хавалиц 2026

Аннотация: Статья посвящена исследованию принципа модульности в графическом и интерфейсном дизайне через призму исторического развития – от школы Баухаус и Швейцарской школы типографики до современного Bento-layout. Рассматриваются базовые принципы модульной сетки, её философские основания, заложенные модернистскими течениями, а также эволюция этого метода в цифровую эпоху. Особое внимание уделяется критическому анализу Bento UI – популярного тренда интерфейсного дизайна 2020-х годов, вдохновлённого традиционными японскими ланч-боксами. Анализируются преимущества и недостатки Bento-дизайна, его связь с классической модульной системой и перспективы применения в адаптивных и мобильных интерфейсах.
Ключевые слова: модульная сетка, Bento UI, Швейцарский стиль, Баухаус, типографика, интерфейсный дизайн, адаптивный дизайн, Йозеф Мюллер-Брокманн, модульность, графический дизайн, веб-дизайн, карточный интерфейс.

P.E. Burmistrova, F.V. Khavalits

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18.

MODULARITY AS A UNIVERSAL PRINCIPLE: A CRITICAL ANALYSIS OF THE BENTO LAYOUT WITHIN THE HISTORICAL CONTEXT OF DESIGN EVOLUTION FROM THE SWISS SCHOOL

Abstract: This paper explores the principle of modularity in graphic and interface design through the lens of its historical evolution, tracing its path from the Bauhaus movement and the Swiss Style of typography to the contemporary Bento layout. It examines the fundamental principles of the modular grid, the philosophical foundations established by modernist movements, and the method's adaptation to the digital age. Special attention is given to a critical analysis of the Bento UI – a prominent interface design trend of the 2020s inspired by traditional Japanese lunchboxes. The study assesses the advantages and limitations of the Bento design approach, its connection to classical modular systems, and its prospective applications in responsive and mobile interfaces.
Keywords: modular grid, Bento UI, Swiss Style, Bauhaus, typography, interface design, responsive design, Josef Müller-Brockmann, modularity, graphic design, web design, card-based interface.

Введение

Модульная сетка – один из фундаментальных инструментов современного графического и интерфейсного дизайна, корни которого уходят в модернистские движения начала XX века. Принцип модульности, заложенный школой Баухаус и развитый Швейцарской школой типографики, стал универсальным методом организации визуальной информации, обеспечивающим структурированность, ясность и функциональность дизайна. Модульная система позволяет создавать единообразные и масштабируемые решения, где каждый элемент занимает своё чётко определённое место в рамках общей композиции.

В XXI веке, с развитием цифровых технологий и мобильных интерфейсов, принцип модульности получил новое воплощение в виде карточного и блочного дизайна. Одним из наиболее заметных трендов последних лет стал Bento UI – стиль интерфейсного дизайна, вдохновлённый японскими ланч-боксами «бенто», где каждая секция содержит отдельное блюдо. Перенося эту концепцию на цифровые продукты, логика Bento UI выстраивается вокруг деления рабочего пространства на обособленные функциональные

ячейки. Каждый такой модуль решает свою узкую задачу и визуально изолирован от соседних элементов. Во многом благодаря влиянию корпораций уровня Apple и Google подобная компоновка быстро стала отраслевым стандартом для мобильных приложений и сложных аналитических панелей. Впрочем, называть этот подход радикальным новшеством было бы преувеличением: сегодня мы наблюдаем закономерное развитие традиционной модульной сетки, которая просто гибко подстраивается под специфику современных экранов.

Возникает вопрос: в какой степени Bento-layout является продолжением идей Швейцарской школы, а в какой – отходом от них? Какие преимущества и недостатки несёт этот тренд для пользовательского опыта и практики дизайна? Настоящая статья ставит своей целью критически проанализировать Bento UI в контексте исторического развития модульности, выявить его связь с классическими принципами и оценить перспективы его применения [1].

Для достижения указанной цели решаются следующие задачи:

- рассмотреть исторические предпосылки модульности в дизайне: идеи Баухауса и Швейцарской школы типографики;
- описать принципы модульной сетки и её роль в организации визуальной информации;
- исследовать феномен Bento UI как современное развитие модульного дизайна;
- выявить преимущества и недостатки Bento-layout с точки зрения пользовательского опыта и практики дизайна;
- сравнить Bento UI с классической модульной системой и дизайн-системами крупных компаний (Material Design);
- определить перспективы применения Bento-дизайна в адаптивных и мобильных интерфейсах.

Исторические корни модульности: Баухаус и Швейцарская школа

Принцип модульности в дизайне не является изобретением XXI века – его корни лежат в модернистских движениях начала XX века, прежде всего в школе Баухаус, основанной в 1919 году архитектором Вальтером Гропиусом. Баухаус провозгласил революционную идею: «форма следует за функцией». Это означало, что каждый элемент дизайна должен быть прежде всего функциональным, а эстетика должна вытекать из практического назначения объекта. Декоративность ради декоративности была отвергнута, а на первый план вышли простота, рациональность и универсальность [2].

Баухаус внёс значительный вклад в развитие модульного мышления: в архитектуре стали использоваться стандартизированные строительные блоки, в мебельном дизайне – модульные конструкции, которые можно было легко трансформировать и комбинировать. Геометрические формы, минимализм и акцент на материалах – всё это стало визитной карточкой стиля. Именно Баухаус заложил основу для того, чтобы дизайн стал не искусством для элиты, а инструментом для массового производства доступных и качественных предметов [2].

Швейцарская школа графического дизайна, сформировавшаяся в 1950–1960-х годах, развила и систематизировала идеи Баухауса, сосредоточившись на типографике и графике. Швейцарский стиль, также известный как Интернациональный типографический стиль, характеризовался строгой геометрией, использованием модульной сетки, асимметричной компоновкой и гротескными шрифтами без засечек (такими как Helvetica и Futura). Йозеф Мюллер-Брокманн, один из ключевых представителей школы, в своей книге «Модульные системы в графическом дизайне» (1961) подробно описал принципы работы с модульной сеткой и убедительно доказал её универсальность и эффективность [2].

Если опираться на концепцию Йозефа Мюллера-Брокманна, сетка выступает своеобразным визуальным каркасом из пересекающихся осей, который дробит рабочую плоскость на пропорциональные прямоугольные блоки. Внедрение такого подхода преследовало понятную цель – побороть композиционный хаос. Жесткая разметка позволила проектировщикам добиваться кристальной чистоты восприятия и без труда масштабировать удачные визуальные решения. Для специалистов того времени это стало настоящим прорывом: верстка книжных изданий, журнальных полос и рекламных плакатов ускорилась в разы, причем без потери эстетического единства. В итоге швейцарское направление выработало графический язык, который быстро перерос в глобальный полиграфический стандарт и определил вектор развития профессии на десятилетия вперед.

По сути, именно на стыке новаторства Баухауса и строгости швейцарской типографики сформировалась современная культура модульного проектирования. Заданные ими установки, ориентированные на утилитарность и жесткую структуру, благополучно пережили смену технологических эпох и успешно применяются сегодня.

Модульная сетка: принципы и функции

Ошибкой будет сводить сетку исключительно к техническому приему или сухой разметке макета. Это скорее глобальный метод управления зрительским вниманием. Выстраивая точные математические интервалы, колонки и поля, автор задает проекту нужный визуальный ритм. Именно так формируется грамотная иерархия, где каждый элемент поддерживает общую статику или, наоборот, динамику листа. В отличие от интуитивного подхода, где элементы размещаются «на глаз», модульная система задаёт чёткие правила, упрощающие работу дизайнера и улучшающие восприятие информации пользователем [3].

На практике грамотно выстроенный каркас берет на себя сразу комплекс задач. Прежде всего, он упорядочивает массивы данных, задавая проекту предсказуемый визуальный ритм и облегчая навигацию. За счет контраста размеров самих ячеек проектировщик получает удобный рычаг управления зрительским вниманием. Кроме того, жесткая система правил избавляет автора от необходимости каждый раз принимать микро-решения о позиционировании элементов – это заметно ускоряет процесс верстки и гарантирует макету визуальное единство. Не менее важно и то, что подобная архитектура безболезненно масштабируется под любые форматы устройств.

Существует несколько типов сеток. Колоночная сетка состоит только из вертикальных направляющих и используется преимущественно в веб-дизайне, где высота страницы заранее не известна. Модульная сетка дополняет колонки горизонтальными делениями, создавая прямоугольные модули; она идеальна для дашбордов, карточных интерфейсов и каталогов. Иерархическая сетка менее жёсткая и применяется в креативных проектах, где важна нестандартная компоновка. Флюидная (гибкая) сетка подстраивается под ширину экрана, что критично для адаптивного дизайна.

Модульная сетка – универсальный инструмент, обеспечивающий баланс между эстетикой и функциональностью, ставший стандартом как в печатном, так и в цифровом дизайне [3].

Феномен Bento UI: от японских ланч-боксов к интерфейсам

Термин Bento UI происходит от японского слова «бенто» – традиционного ланч-бокса, в котором каждое блюдо аккуратно размещено в отдельной секции. Эта метафора идеально описывает суть стиля: интерфейс делится на автономные модульные блоки, каждый из которых содержит конкретный тип контента – виджет, карточку, график, кнопку или форму. Визуально блоки отделены друг от друга, часто имеют закруглённые углы и разные размеры, но при этом сохраняют общую гармонию композиции [4].

Bento-дизайн стал популярным в середине 2020-х годов благодаря крупнейшим технологическим компаниям. Apple активно использует карточные интерфейсы и модульные блоки в своих операционных системах iOS и macOS. Google в своей дизайн-системе Material Design применяет модульные карточки, которые выровнены по сетке и обеспечивают визуальную стабильность на разных устройствах. Microsoft в дизайне Windows и Office также опирается на карточный подход, делая интерфейсы более интуитивными и гибкими [4].

Архитектура Bento-интерфейсов выстраивается на нескольких базовых константах. В первую очередь это абсолютная автономность ячеек: любой смысловой блок можно редактировать, перемещать или удалять без ущерба для соседних элементов. Обязательная привязка к жестким направляющим гарантирует макету визуальную стабильность. При этом за счет индивидуальной работы с оформлением (цветом, тенями, иконографикой) однотипные модули приобретают необходимый контраст, что в разы ускоряет считывание данных. Габариты и пространственное положение конкретной карточки напрямую транслируют ее значимость в общей иерархии экрана. Наконец, подобный фреймворк предельно отзывчив при работе с мобильными разрешениями. По сути, мы наблюдаем, как законы структурной ясности, заложенные классической школой, органично адаптируются под реалии современного цифрового производства [4].

Преимущества Bento-дизайна

Практическая ценность такого подхода ярче всего проявляется в снижении когнитивной нагрузки. Сталкиваясь со сложными аналитическими панелями, многоуровневыми каталогами или нагруженными дашбордами, человек физически не способен одномоментно проанализировать весь массив данных [5].

Дробление интерфейса на логически завершенные зоны решает эту проблему. Аудитория получает возможность изучать информацию порционно, последовательно переходя от одной смысловой карточки к другой.

Со стороны разработки система привлекает исключительной гибкостью. Проекты с высокой частотой обновления контента требуют архитектуры, позволяющей внедрять новые элементы без слома глобальной верстки. Каркас Bento справляется с этим безупречно: при изменении формата экрана ячейки способны масштабироваться, корректно скрываться или выстраиваться в вертикальную колонку. Композиционная целостность при этом сохраняется.

Помимо сугубо утилитарных задач, формат раскрывает широкие возможности для визуальной выразительности. Грамотная работа со скруглениями и контрастными заливками формирует четкий ритмический рисунок. Визуальная изоляция углов фиксирует взгляд пользователя на ключевых точках, не давая ему рассеиваться.

Для мобильных устройств, где экранное пространство сильно ограничено, статичная композиция играет заметную роль в удержании внимания. В подобных условиях особенно важным становится не только логичное расположение элементов, но и то, насколько выразительно и понятно подан материал. Именно поэтому Bento-дизайн получил распространение в современных интерфейсных решениях.

Критика и недостатки Bento-дизайна

При этом считать блочную раскладку универсальным инструментом было бы неверно. На практике у такого подхода есть ограничения, которые могут снижать удобство взаимодействия. Прежде всего, речь идет о нарушении привычного визуального маршрута. В большинстве интерфейсов пользователь ориентируется по естественной схеме восприятия — сверху вниз и слева направо. Асимметричные карточные сетки этот порядок часто ломают: взгляд не всегда быстро находит точку входа, из-за чего экран приходится сканировать целиком. В результате возрастает когнитивная нагрузка [5].

Более того, подобная организация пространства накладывает жесткие ограничения на архитектуру самого проекта. Формат отлично справляется с плоской иерархией, однако при столкновении со сложными структурами – обилием вложенных уровней, подкатегорий и перекрестных ссылок – карточный принцип начинает работать против пользователя. В качестве примера можно привести тяжелые корпоративные системы, требующие глубокого погружения в контекст: здесь Bento-интерфейс рискует показаться слишком фрагментированным и поверхностным [5].

Еще одна проблема связана с использованием экранной площади. Каждая карточка требует отступов, рамок, теней и других визуальных разделителей. На мобильных устройствах это особенно ощутимо, поскольку полезное пространство экрана сокращается, а количество информации, доступной без прокрутки, уменьшается. Если при этом не соблюден баланс между акцентами, интерфейс начинает выглядеть перегруженным и теряет визуальную ясность [5].

Наконец, Bento-дизайн нельзя рассматривать только как визуально привлекательный прием. В условиях, когда стиль начинает преобладать над функцией, интерфейс рискует превратиться в краткосрочный тренд. Простое копирование популярной эстетики без учета задач проекта и особенностей аудитории редко дает хороший результат. В таком случае страдает не только удобство, но и общая логика взаимодействия.

Таким образом, использование блочной системы требует осторожного подхода. Проектировщику важно заранее оценивать сложность структуры, понимать, как пользователь будет считывать экран, и следить за тем, чтобы визуальная выразительность не мешала функциональности.

Bento UI и Material Design: сравнение подходов

Material Design от Google тоже строится на модульности и карточных элементах, но его логика заметно отличается. В его основе лежит метафора физического мира: элементы интерфейса воспринимаются как слои, которые имеют глубину, перекрывают друг друга и подчиняются понятным законам движения. За счет этого интерфейс кажется более предсказуемым и упорядоченным. В отличие от Bento-подхода, Material Design опирается на более жесткую систему правил и стремится к единообразию на разных устройствах [6].

В отличие от нее, логика Bento UI выстраивается вокруг совершенно иной визуальной динамики. Архитектура Bento работает принципиально иначе, осознанно жертвуя стопроцентной предсказуемостью. Отказ от жесткой стандартизации размеров и форм модулей позволяет проектировщику использовать композиционный контраст и нестандартные пропорции для создания более выразительных решений. Проектировщик делает ставку на нестандартный ритм и пытается вызвать у пользователя живой мощный отклик.

Весьма интересны в связи с этим последние изменения в гайдлайнах самой компании Google. Обновление Material Design 3 Expressive (2025 год) показало, что даже такие строгие системы начинают заимствовать элементы Bento-архитектуры. Внедрение адаптивных палитр и пластичных форм заметно снизило общую «механистичность» системы. Фактически мы наблюдаем, как вся отрасль пытается нащупать баланс. С одной стороны – сухой математический расчет сетки, с другой – свободная экспрессия.

Следовательно, прямое противопоставление этих двух подходов лишено практического смысла. Логичнее рассматривать их как крайние точки единого спектра модульного проектирования. В реальной практике выбор между строгим стандартом и гибкой структурой диктуется исключительно задачами

конкретного продукта. Более того, удачные интерфейсы часто комбинируют элементы обеих парадигм, заставляя их работать сообща.

Вывод

Проведенный анализ показывает, что принципы Баухауса и швейцарской типографики не исчезли, а получили новое прочтение в цифровой среде. Bento-интерфейс можно рассматривать как одно из современных проявлений этих идей: он сохраняет стремление к упорядоченности, но адаптирует его под задачи экранных интерфейсов. Благодаря блочной структуре удается сделать подачу информации более наглядной, уменьшить визуальную перегрузку и упростить масштабирование макета под разные устройства.

При этом использование Bento-подхода требует осторожности. Если дробить интерфейс слишком активно, карточная структура начинает мешать восприятию, а не помогать ему. Особенно это заметно в сложных системах с многоуровневой навигацией, где важны последовательность, логика переходов и экономное использование пространства. В таких случаях декоративная выразительность может вступать в конфликт с удобством и функциональностью.

Сравнение Bento и Material Design показывает, что в современной цифровой среде ценится не только строгость композиции, но и ее гибкость. Интерфейс сегодня должен быть не просто структурированным, но и понятным, живым, удобным для пользователя. Поэтому модульная сетка выступает уже не как жесткое ограничение, а как инструмент, позволяющий находить баланс между порядком, выразительностью и эргономикой.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна.

Scientific supervisor: Senior Lecturer of the Department of Digital and Additive Technologies, Slavnikova Maria Alexandrovna.

Список литературы

1. От Баухаус до Швейцарского корпоративного стиля в дизайне. URL: https://medium.com/design-pub/··· баухаус-до-швейцарского-стиля-в-дизайне-6145bb38d4da (дата обращения: 27.03.2026).
2. ШВЕЙЦАРСКАЯ ШКОЛА ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННОЙ ТИПОГРАФИКЕ URL: https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/271286/1/452-455.pdf (дата обращения: 27.03.2026).
3. Модульная сетка в дизайне: что это такое, зачем она нужна и как её использовать URL: https://easystudy.pro/media/setka_v_designe (дата обращения: 27.03.2026).
4. Bento Grid в UI дизайне: особенности японского стиля URL: https://web-design.academy/knowledge/interfaces/layout/bento-grid/ (дата обращения: 28.03.2026).
5. Гибридная архитектура облака: практика применения, ограничения, тренды URL: https://companies.rbc.ru/news/nCupHGjbhZ/gibridnaya-arhitektura-oblaka-praktika-primeneniya-ogranicheniya-trendyi/ (дата обращения: 28.03.2026).
6. Material Dedsign URL: https://media.contented.ru/glossary/material-design/ (дата обращения: 28.03.2026).

References

1. *Ot Baukhaus do shveytsarskogo korporativnogo stilya v dizayne.* [From Bauhaus to the Swiss Corporate Style in Design] URL: https://medium.com/design-pub/··· дизайне-6145bb38d4da (date of access: 27.03.2026).
2. *Shveytsarskaya shkola dizayna v sovremennoy tipografike.* [The Swiss design school in modern typography] URL https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/271286/1/452-455.pdf (date of access: 27.03.2026).
3. *Modulnaya setka v dizayne: chto eto takoe, zachem ona nuzhna i kak yeye ispol'zovat'.* [Modular grids in design: what is it, why do you need it, and how to use it] URL https://easystudy.pro/media/setka_v_designe (date of access: 27.03.2026).
4. Bento Grid v UI dizayne: osobennosti yaponskogo stilya. [Bento Grid in UI design: features of the Japanese style] URL: https://web-design.academy/knowledge/interfaces/layout/bento-grid/ (date of access: 28.03.2026).

5. *Gibridnaya arkhitektura oblaka: praktika primeneniya, ogranicheniya, trendy* [Hybrid cloud architecture: application practice, limitations, trends] URL: https://companies.rbc.ru/news/nCupHGjbhZ/gibridnaya-arhitektura-oblaka-praktika-primeneniya-ogranicheniya-trendyi// (date of access: 28.03.2026).
6. *Material Design.* [Material Design.]URL: https://media.contented.ru/glossary/material-design/ (date of access: 28.03.2026).

УДК 004.738.5:316.472.4:316.772.5:004.92:659.1

С.А. Бусыгина, А.А. Байдукова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ КОНТЕНТ КАК ЯЗЫК БРЕНДА: ФОРМАТЫ, ВИЗУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ПРИНЦИПЫ ОТБОРА UGC ДЛЯ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ

© С.А. Бусыгина, А.А. Байдукова 2025

В данной статье рассматривается понятие UGC-контента в разрезе языка бренда. В процессе исследования изучаются визуальные и текстовые отличия пользовательского контента от брендового, анализируются основные форматы UGC для цифровых площадок. В статье также затронута тема принципов отбора компаниями пользовательского контента для интеграции его в свои ресурсы и площадки. Кроме того, в работе особое внимание уделено процессу адаптации данного контента под айдентику бренда, и перспектив дальнейшего развития UGC.
Ключевые слова: цифровой контент, UGC-контент, пользовательский контент, цифровые площадки и ресурсы, бренды и компании, рекламные кампании, айдентика бренда, виды и форматы контента, маркетинг.

S.A. Busygina, A.A. Baidukova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

USER-GENERATED CONTENT AS BRAND LANGUAGE: FORMATS, VISUAL FEATURES, AND PRINCIPLES FOR SELECTING UGC FOR DIGITAL PLATFORMS

This article examines the concept of user-generated content (UGC) within the context of brand language. The study examines the visual and textual differences between user-generated content and branded content, and analyzes the main UGC formats for digital platforms. The article also addresses the principles by which companies select user-generated content for integration into their resources and platforms. Furthermore, the paper pays special attention to the process of adapting this content to brand identity and the prospects for the further development of UGC.
Keywords: Digital content, UGC content, user-generated content, digital platforms and resources, brands and companies, advertising campaigns, brand identity, content types and formats, marketing.

Введение

В эпоху цифрового маркетинга пользовательский контент – User-Generated Content (UGC) – контент, который создают клиенты, подписчики или сообщество бренда, стал не просто дополнением, а полноценным языком бренда [1]. Однако логика создания пользовательского контента принципиально отличается от механики брендовых коммуникаций. Брендовые материалы опираются на заранее разработанные правила, выстроенную визуальную систему и контролируемую текстовую подачу, тогда как UGC формируется стихийно, на основе личного опыта и мотивации автора, без опоры на формальные стандарты. В результате возникает заметный разрыв в визуальном и текстовом оформлении, так, пользовательский контент менее выверен с точки зрения композиции и копирайта, но именно это придаёт ему ощущение истинности, работающей на доверие аудитории. Целью данного исследования является описание особенностей UGC, его ключевых форматов и принципов отбора брендами для цифровых платформ, а также какие возможности открывает подобная форма коммуникации в долгосрочной перспективе для компаний и брендов. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- раскрыть визуальные и текстовые отличия UGC от брендового контента;
- проанализировать основные виды UGC и форматы, востребованные на цифровых платформах;
- определить ключевые принципы отбора пользовательских материалов брендами;
- описать практики адаптации UGC под айдентику конкретной компании;
- рассмотреть предположительные перспективы развития пользовательского контента в долгосрочной перспективе.

Визуальные и текстовые отличия UGC от брендового контента

Визуально UGC безусловно отличается от брендового контента. Для него характерно естественное бытовое освещение, хаотичный и чаще всего непродуманный фон с реальными деталями и композиция, где главный объект не в центре, а случайным образом пойман в кадре. Это создает ощущение спонтанности и присутствия «жизни». В противовес брендовый контент следует строгим правилам, таким как идеальная симметрия, студийный свет и отсутствие случайных предметов, а композиция выстроена и выверена по определённым правилам.

Отдельно можно выделить отношение к ошибкам и случайностям. В UGC допускаются смазанные кадры, отсутствие стабилизации камеры и съемка без штатива, а также неидеальный ракурс. Такие элементы не только не воспринимаются как критичные, но часто становятся частью убедительности, поскольку видно, что человек действительно пользовался продуктом или участвовал в событии, а не позировал для рекламной съемки. В брендовых материалах аналогичные элементы, как правило, воспринимаются как брак и отбрасываются на этапе отбора или постпродакшна. Это формирует принципиально разные визуальные стандарты и ожидания, если для UGC допустима «шероховатость», то для брендового контента рассматривается только доведенный до определенных прописанных норм результат.

Текстовые различия столь же значимы, как и визуальные. Подписи или речь в UGC наполнены личными эмоциями, добавлением эмодзи. В разговорных форматах (видео-отзывы, сторис, вертикальные короткие видео) речь автора может нести спонтанный характер, которому свойственны паузы, ошибки, оговорки. Что примечательно, такие неточности не отталкивают, а напротив задают определенный тон коммуникации, в котором автор воспринимается как равный собеседник. В противовес брендовые тексты стремятся к нормативности и контролю. Даже если тон коммуникации выбран более дружелюбным, он все равно опирается на заранее разработанный Tone of Voice, который включает в себя выбор слов, настроения, способа коммуникации, эмоциональной окраски и даже скорости передачи информации [2]. Текст согласуется с юридическими и репутационными требованиями, избегает двусмысленностей и «опасных» тем, демонстрирует целостный образ бренда. В устных форматах это проявляется в более структурированных высказываниях, где используются заранее подготовленные сценарии, от которых не предполагается отклоняться в ходе выступления. В результате брендовый текст часто воспринимается как обобщённый голос, а не как индивидуальная точка зрения.

Важно и то, как в текстах и визуале проявляется субъект. В UGC автор присутствует явно, то есть он говорит от первого лица, демонстрирует себя в кадре, указывает собственную позицию и отношение. В брендовой коммуникации субъект часто абстрагирован, текст должен обращаться к пользователю, но тот, кто в кадре остается обезличенным представителем компании. Даже если в интеграциях участвуют амбассадоры, их сообщения проходят фильтрацию и вписываются в заданный заранее образ, который хочет донести рекламная кампания. Это различие влияет на степень доверия, если UGC воспринимается как опыт конкретного человека, брендовый контент как официальное сообщение с заранее понятной целью.

Наконец, различен и эмоциональный диапазон. Пользовательский контент допускает эмоциональные колебания, резкие оценки, иронию, преувеличения, комментарии и шутки, опирающиеся на актуальные культурные и медийные контексты. Брендовый контент осторожнее, поскольку он вынужден учитывать свою долгосрочную репутацию, юридические риски, которые могут возникнуть при неверных трактовках текста и визуала контента, и разнообразие аудитории. Даже когда бренд визуально и текстовым образом имитирует формат UGC, ему трудно достигнуть той же степени естественности, которая органично присуща реальным пользователям.

UGC форматы для цифровых платформ

Пользовательский контент представляется в цифровом пространстве через различные форматы, которые на сегодняшний день постоянно расширяются и преумножаются. В рамках исследования были рассмотрены самые популярные из них. Первый и один из самых базовых – это фото-контент. Для UGC это могут быть снимки, которые не требуют полноценной постановки, такие как «outfit of the day» («наряд дня»). Данный формат наряду со предметной фотографией отлично подойдет для упоминания брендов одежды/аксессуаров или, например, техники.

Кроме того, стоит отметить активно развивающийся в последнее время формат коллажей как статичных с использованием только фотографий, так и с интеграцией видеоматериалов. Большое количество вариативности использования данного приёма позволяет отлично вписывать различные продажи услуг и продуктов в данный контент. Так, можно отметить, что в формате коллажей у авторов часто задействованы рекламные интеграции кофеен, ресторанов, выставок и мероприятий.

Вариант UGC в виде вертикальных коротких роликов в эпоху быстрого потребления контента пользуется особым спросом, поскольку креаторы могут внедрять товары брендов в свои мини-влоги, практически не меняя общий посыл материала. Одно из актуальных форматов вертикальных роликов – это «GRWM» (приготовься со мной), где автор обозревает свою утреннюю рутину или снимает полноценный обзор дня. Такой формат наполнит искренностью даже коммерческий подтекст внутри ролика и будет

смотреться не принуждено. В данный вид контента можно легко интегрировать компании доставок, товаров с маркетплейсов, бренды косметики и многое другое. В вертикальных клипах также несложно демонстрировать проверенные способы применения товаров в повседневности. За счет динамики и узнаваемости обыденных сценариев, такие видео часто набирают повышенные просмотры и охваты.

Для онлайн-сервисов, таких как маркетплейсы, интернет-магазины и различные агрегаторы существует еще один подкласс UGC, а именно отзывы. Обычно в него включают ожидание от продукции и каким он окажется на самом деле, упоминание плюсов и минусов, которые подкреплены реальными фотографиями от пользователей. Здесь же аудитория обычно делится лайфхаками применения или изменениями, которые возникают с товарами по прошествию определённого времени. Видео-отзывы работают по тому же принципу, но дополняют такой формат визуальной демонстрацией, где особо распространены видео-распаковки, примерки и тестирования продукта/услуги в реальном времени. Такие виды контента выполняют функцию социального доказательства, снижая неопределенность при выборе и частично заменяя рекламные обещания конкретными User Stories, то есть объяснениями, какую задачу решает продукт для человека, который им пользуется [3].

Стоит также затронуть сторителлинг, формат, где креатор рассказывает о товаре через построение сюжета, разбивая его на несколько экранов, например, под шаблон временных историй, тем самым поддерживая интригу и во много раз повышая интерес пользователя. Обычно продолжение автор выкладывает ни сразу, а просит аудиторию проявить некоторые действия, такие как реакции или обратную связь. Если обычную рекламу аудитория пролистывает сразу, то данный способ подачи информации имеет больший эффект на вовлечение и досмотры.

Развлекательный сегмент UGC выражается через тренды и мемы. Встраивание в актуальный вирусный контент позволяет пользователям набрать просмотры собственного аккаунта, а бренду оказаться на пересечении информационных потоков, уже интересных аудитории. Важной особенностью является то, что юмористический UGC чаще возникает по инициативе самих пользователей, а не бренда, однако впоследствии бренд может его подхватить и закрепить в своей коммуникации через репосты и/или ввести регулярные тематические рубрики, если это уместно в рамках его Tone of Voice.

Каждый из данных форматов UGC отлично работает на цифровом рынке, отражая многочисленные примеры пользования той или иной услуги/товара в контексте реального постоянного применения. Показателем того, насколько эффективна конкретная единица пользовательского контента, будет считаться грамотная подача автора, направленная на боли пользователей.

Принципы отбора брендами UGC-контента

Компании отбирают UGC по четким принципам, поскольку рассматривают его не как случайный материал, а как стратегический ресурс, который должен работать на имидж и бизнес-цели. Процесс начинается с систематического мониторинга, где бренды отслеживают упоминания, хэштеги, геотеги и отметки в соцсетях и на платформах, а также анализируют уже активных UGC-креаторов, смотря не только на сами публикации, но и на то, как автор в целом ведет свой аккаунт.

Первый и базовый критерий – релевантность. Важно, чтобы тематика и ценности автора органично совпадали с позицией бренда, а продукт или услуга присутствовали в его контенте естественно, а не выглядели как случайная вставка. Далее оценивается качество, которое рассматривается не только как технический уровень (картинка, звук, адекватность текста), но и разнообразие – насколько автор умеет работать с разными типами материалов (фото, видео, сторис), использовать тренды, менять локации и форматы, чтобы удерживать интерес аудитории. Отдельным блоком идет анализ аудитории. Здесь бренды расценивают совпадает ли демография, интересы и поведение подписчиков креатора с целевой аудиторией продукта, при этом всё чаще ориентируясь не на охваты и количество подписчиков, а на реальную вовлеченность и подлинность взаимодействия. На завершающем этапе учитываются количественные показатели, такие как просмотры, охваты, частота сохранений и репостов, а также динамика этих метрик, что позволяет отделить устойчиво эффективный контент от разовых удач. В результате обычный пользовательский контент попадает в воронку отбора, проходит фильтр по смыслу, качеству, аудитории и метрикам, и только после этого становится UGC-активом, который бренд готов интегрировать как в разовые кампании, так и предложить долгосрочное сотрудничество.

Адаптация данного контента под айдентику конкретного бренда (заказчика)

Адаптация пользовательского контента под айдентику бренда представляет собой процесс стилистической корректировки исходного материала от автора под визуальный стиль компании, при этом необходимым условием является сохранение ощущения эмоциональной подлинности.

На базовом уровне применяется минимальная техническая правка. Сюда можно отнести обрезку под нужное соотношение сторон и формат площадки; легкую цветокоррекцию, позволяющую приблизить изображение к общей палитре и визуальному настроению бренда, не устраняя при этом характерные признаки «живой» съемки, где есть место естественному освещению, бытовому контексту и неидеальному ракурсу.

Дальнейшая адаптация связана с аккуратным внедрением элементов айдентики. Логотип или водяной знак размещают, как правило, в одном из углов кадра с пониженной прозрачностью, чтобы он выполнял функцию маркера принадлежности к бренду, но не конкурировал с основным содержанием за внимание зрителя. Дополнительные визуальные элементы, которые подбираются в рамках фирменной палитры и используются дозированно, чтобы не превращать пользовательский кадр в полноценный рекламный макет. К ним можно отнести:

- небольшие цветные плашки в фирменных цветах (например, подложка под текст), которые помогают вписать контент в общую палитру бренда;
- тонкие рамки или обводка вокруг фото в нужном оттенке, создающие ощущение единой стилистики аккаунта в ленте или подборке;
- дополнительные графические компоненты, такие как стрелки, иконки, стикеры, которые поддерживают общий смысл контента и при этом повторяют фирменный стиль компании.

Для видео-контента характерно наложение субтитров, которые, как правило, оформлены в фирменной типографике бренда, что и отсылает зрителя к ассоциации с определённой компанией, однако текст не должен мешать общему восприятию информации с ролика, а лишь визуально дополнять речь автора видео для более легкого восприятия.

Сама же тональность текста, включая формулировки, стиль подачи, остаётся неизменной, бренд может лишь добавить некоторую связку, которая объединит личный опыт креатора с ключевым сообщением компании или с её позиционированием и ценностями. Если копирайт и тон бренда значительно отличается от подачи исходного материала, то у пользователя возникнет диссонанс, от чего бренд может растерять свой авторитет из-за некачественного отбора UGC и внедрения его в свои рекламный кампании без должного внимания. Поэтому адаптация предполагает не только визуальную, но и тональную настройку, в которой бренд в праве лишь немного дополнить исходный текст.

Наконец, важной частью процесса является проверка контента. Практически это может реализовываться в форме внутренних вопрос, таких как:

- «насколько итоговый материал похож на репост реального пользователя, а не на полностью продюсируемый рекламный ролик или макет?»;
- «явно ли в кадре считываются визуальные признаки бренда (цвета, шрифты, логотип), при этом не подавляя пользовательский контент?»;
- «какой процент площади кадра занят добавленными элементами (плашки, рамки, тексты) и не перетягивают ли они внимание с героя/сцены?»;
- «соответствуют ли общий посыл, настроение и ценности в UGC коммуникационной стратегии бренда, то есть не возникает ли смыслового конфликта?»;
- «насколько сильно переписаны оригинальные формулировки автора, сохранены ли его слова и интонация, или текст стал похож на полноценную рекламную кампания?»;
- «вписывается ли итоговый материал в сетку контента бренда (по форматам, рубрикам, типам) и не выглядит ли инородным в общей ленте аккаунта?».

Если после всех правок контент все еще считывается как история конкретного человека, а не как обезличенное рекламное сообщение, можно говорить об успешной адаптации. Таким образом, работа с UGC в контексте айдентики – это поиск устойчивого баланса между стандартизацией и сохранением индивидуальных особенностей исходного материала, позволяющий одновременно поддерживать целостность визуального стиля бренда и не утерять доверие к восприятию пользователя.

Перспективы развития UGC как языка бренда

Рассматривая пользовательский контент в качестве одного из устойчивых языков бренд-коммуникации, необходимо отметить, что его роль в ближайшей перспективе будет постепенно смещаться от вспомогательного элемента к структурообразующему компоненту цифрового присутствия компаний. Пользовательский контент формируют альтернативный, но тесно связанный с официальными сообщениями слой нарратива, который аудитория нередко воспринимает как более достоверный. Это требует от брендов и UGC-креаторов переосмысления своих ролей, то есть переход от односторонней трансляции к соавторству, в рамках которого язык бренда задаёт рамки, а конкретные визуальные решения рождаются в пользовательской среде.

Ожидается, что UGC будет всё больше превращаться не в разовые акции, а в постоянный поток контента вокруг бренда, который идет от самих пользователей. В такой модели бренд говорит с аудиторией уже не одним «официальным» голосом, а посредством голосов многих авторов, где язык постепенно подстраивается под разные сегменты аудиторий и площадки, оставаясь при этом узнаваемым по ценностям и визуальному стилю.

Параллельно возникает запрос на более детализированные гайдлайны и методики работы с UGC. Вероятно, бренды будут разрабатывать специализированные инструкции для креаторов в виде чек-листов/инфографик систем оценки контента и визуальной совместимости, что позволит управлять растущими объёмами материалов, поступающих от креаторов.

Наконец, ключевым вектором развития становится этические критерии работы с UGC. По мере увеличения доли такого контента в коммуникационной стратегии возрастает значимость прозрачных правил взаимодействия. Ожидается усиление уважения к авторству и недопустимости манипулятивного диалога. Можно предположить, что те бренды, которые встроят этические принципы в основу своей работы с пользовательским контентом и закрепят их в публичных регламентах, смогут рассматривать UGC не только как инструмент маркетинга, но и как долгосрочный ресурс формирования доверия и лояльности аудитории.

Так, перспективы развития UGC как языка бренда связаны с переходом от фрагментарного использования к системному, методологически выстроенному подходу.

Заключение

Таким образом, в рамках проведённого исследования удалось рассмотреть и изучить отличия брендового контента от пользовательского в текстовых и визуальных его проявлениях. После чего необходимо было проанализировать виды UGC-контента на цифровых площадках, представив конкретные примеры данных материалов в digital-среде. Кроме того, определить каким образом бренды и компании отбирают пользовательский контент для своих рекламных интеграций и как адаптируют его под свой фирменный стиль и концепцию. В заключительной части были рассмотрены дальнейшие перспективы развития данного направления в цифровом пространстве как для брендов, так и для независимых авторов.

В заключение, пользовательский контент одно из самых базовых направлений в цифровом пространстве и кроме того, одно из наиболее ранних. Со временем оно видоизменяется и подстраивается под сегодняшние тренды, становясь для брендов и компаний инструментом выстраивания доверительной коммуникации с аудиторией, повышая лояльность и образуя вокруг бренда свое собственное заинтересованное сообщество, что в рамках переполненного рынка является важным конкурентным преимуществом.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна

Supervisor: Senior Lecturer of the Department of Digital and Additive Technologies, Maria Aleksandrovna Slavnikova

Список литературы

1. UGC – что это такое и как использовать в продвижении | РБК Компании. URL: https://companies.rbc.ru/glossary/ugc-user-generated-content/ (дата обращения: 20.03.2026).
2. Tone of Voice: что это такое в маркетинге, виды, примеры ToF бренда. URL: https://yandex.ru/adv/edu/materials/tone-of-voice-v-marketinge (дата обращения: 25.03.2026).
3. User Story: что такое пользовательская история, как писать, примеры. URL: https://kaiten.ru/blog/chto-takoe-user-story/ (дата обращения: 25.03.2026).

References

1. User Generated Content (UGC) – What It Is and How to Use It for Promotion | RBC Companies [UGC – chto e`to takoe i kak ispol`zovat` v prodvizhenii | RBK Kompanii]. URL: https://companies.rbc.ru/glossary/ugc-user-generated-content/ (data accessed 20.03.2026).
2. Tone of Voice: what it is in marketing, types, examples of brand ToF [Tone of Voice: chto e`to takoe v marketinge, vidy`, primery` ToF brenda]. URL: https://yandex.ru/adv/edu/materials/tone-of-voice-v-marketinge (data accessed: 25.03.2026).
3. User Story: What is a user story, how to write one, and examples [User Story: chto takoe pol`zovatel`skaya istoriya, kak pisat`, primery`]. URL: https://kaiten.ru/blog/chto-takoe-user-story/ (data accessed: 25.03.2026).

УДК 004.5:004.92

А.В. Вилесова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОСОБЕННОСТИ ТИПОГРАФИЧЕСКОЙ ИЕРАРХИИ В ИНТЕРФЕЙСАХ УМНЫХ ЧАСОВ

© А.В. Вилесова, 2026

В статье рассматриваются особенности типографической иерархии в интерфейсах умных часов как одного из видов носимых устройств. Анализируются ограничения, связанные с небольшим размером экрана, а также влияние типографических параметров на восприятие информации пользователем. Рассматриваются основные принципы организации текстовой информации и особенности построения типографической иерархии в условиях малого экрана. Предлагается система критериев анализа типографической иерархии, на основе которой проводится сравнительное исследование интерфейсов Apple Watch, Samsung (Wear OS) и Garmin.
Ключевые слова: типографика, типографическая иерархия, пользовательский интерфейс, умные часы, носимые устройства, UX-дизайн.

A.V. Vilesova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FEATURES OF TYPOGRAPHIC HIERARCHY IN SMARTWATCH INTERFACES

This article examines the characteristics of typographic hierarchy in smartwatch interfaces as a type of wearable device. It analyses the constraints associated with small screen sizes, as well as the impact of typographic parameters on users' perception of information. It examines the basic principles of organising textual information and the characteristics of constructing a typographic hierarchy within the constraints of a small screen. A system of criteria for analysing typographic hierarchy is proposed, on the basis of which a comparative study of the Apple Watch, Samsung (Wear OS) and Garmin interfaces is conducted.
Keywords: typography, typographic hierarchy, user interface, smartwatches, wearable devices, UX design.

За последние несколько лет носимые устройства, в частности умные часы, получили широкое распространение и стали важной частью цифровой среды. По оценкам аналитиков, с 2020 по 2024 год мировой рынок этих устройств увеличился более чем на 40 %. Они давно вышли за пределы простой демонстрации уведомлений. Сегодня это инструмент для мониторинга активности, навигации, быстрого управления сервисами и даже частичной замены смартфона в ряде сценариев. Их популярность обусловлена удобством использования, мобильностью и возможностью быстрого доступа к информации. Это меняет не только сценарий использования, но и саму логику проектирования интерфейсов.

Интерфейсы умных часов отличаются от интерфейсов мобильных устройств и персональных компьютеров, прежде всего, небольшим размером экрана и ограниченными возможностями отображения информации. В таких условиях особое значение приобретает организация интерфейса, поскольку пользователь взаимодействует с устройством кратковременно и частично в движении. Как отмечают UX-исследователи, взаимодействие с часами укладывается в 2-3 секунды, именно столько длится типичный «взгляд на запястье» [1].

Одним из ключевых элементов организации интерфейса является типографика, а именно типографическая иерархия. Она задает структуру интерфейса и управляет вниманием, позволяя мгновенно выделить главное. При неправильной организации типографики интерфейс становится перегруженным и сложным для восприятия.

Несмотря на развитие исследований в области пользовательских интерфейсов, особенности типографической иерархии в интерфейсах умных часов остаются недостаточно изученными. Это связано с тем, что интерфейсы носимых устройств имеют специфические ограничения, требующие отдельного анализа. В связи с этим тема исследования является актуальной.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

1)рассмотреть понятие типографической иерархии в пользовательских интерфейсах;

2)изучить особенности интерфейсов умных часов;

3)сформировать критерии анализа типографической иерархии;

4)провести сравнительный анализ интерфейсов умных часов различных производителей;

5)выявить особенности построения типографической иерархии в интерфейсах умных часов.

Типографическая иерархия является одним из ключевых инструментов организации информации в пользовательских интерфейсах. Она представляет собой систему визуального разграничения текстовых элементов, основанную на различиях в их оформлении, позволяющую пользователю быстро определить структуру информации и приоритетность ее восприятия.

Основной задачей типографической иерархии является упорядочивание информации и управление вниманием пользователя. В процессе взаимодействия с интерфейсом пользователь, как правило, не читает текст последовательно, а сканирует его, выделяя наиболее значимые элементы. Типографическая иерархия позволяет направлять этот процесс, формируя визуальные ориентиры и облегчая навигацию внутри интерфейса.

В основе типографической иерархии лежит принцип визуального приоритета: элементы, обладающие большей значимостью, должны иметь более выраженные визуальные характеристики. Это достигается за счет использования различных типографических параметров.

Ключевые инструменты формирования типографической иерархии сводятся к нескольким базовым параметрам. Размер шрифта задаёт приоритет, жирность усиливает акценты, цвет помогает различать элементы, а контраст отвечает за читаемость. Интерлиньяж влияет на удобство восприятия, расстояния между блоками формируют логические группы, а расположение текста определяет порядок, в котором пользователь считывает информацию.

Кроме типографических параметров, большое значение имеет то, как организован интерфейс с точки зрения композиции. Группировка элементов, выравнивание, использование пустого пространства и визуальных блоков позволяют формировать логические связи между элементами. В ряде случаев композиция усиливает типографическую иерархию или частично заменяет ее.

В цифровых продуктах обычно выделяют несколько уровней текстовой информации: от заголовков до служебных подписей и навигационных элементов. Каждый из них выполняет свою задачу и должен быть легко отличим от других. Однако количество таких уровней не может расти бесконечно. Уже при 4–5 уровнях различия начинают «размываться», и пользователю становится сложнее ориентироваться. В мобильных и веб-интерфейсах это еще допустимо, но при уменьшении экрана ситуация резко меняется.

Практика показывает, что избыточная детализация структуры чаще мешает, чем помогает. В ряде случаев наблюдается обратный эффект: добавление новых уровней не уточняет иерархию, а делает ее менее очевидной. Именно поэтому многие современные интерфейсы стремятся к сокращению уровней и усилению различий между ними за счет более выразительных визуальных параметров.

С точки зрения восприятия важно не только выделить главное, но и избежать перегрузки. Если элементы конкурируют друг с другом за внимание, пользователь тратит больше времени на интерпретацию. В таких условиях интерфейс перестает быть инструментом и начинает требовать усилий. На практике это проявляется в увеличении времени на выполнение простых действий и росте числа ошибок.

Особенности устройства напрямую влияют на то, как именно строится визуальная структура. В настольных и мобильных системах можно позволить себе более сложные схемы, тогда как в компактных устройствах приходится от них отказываться. Ограниченное пространство требует жесткого отбора информации и упрощения ее подачи.

Интерфейсы умных часов представляют собой особый тип пользовательских интерфейсов, формирование которых определяется как техническими ограничениями устройства, так и спецификой пользовательского поведения. Интерфейсы умных часов функционируют в условиях ограниченного экранного пространства и кратковременного взаимодействия, что принципиально отличает их от мобильных и веб-интерфейсов. В отличие от смартфона, пользователь не будет «всматриваться» или разбираться, он просто опустит руку.

Одной из ключевых особенностей является небольшой размер экрана. Он существенно ограничивает количество информации, которая может быть одновременно представлена пользователю. В связи с этим возникает необходимость строгого отбора контента и отказа от второстепенных элементов. Интерфейс должен содержать только наиболее важную информацию, представленную в максимально сжатой форме.

Важной характеристикой является характер взаимодействия с устройством. Пользователь, как правило, обращается к умным часам на короткое время, часто в движении или в условиях отвлеченного внимания. Это означает, что информация должна восприниматься быстро, без необходимости длительного чтения или анализа [2].

Базовые принципы можно свести к нескольким правилам. Минимум текста, простые формулировки, ограниченное число элементов и акцент на ключевых данных. Читаемость здесь важнее всего. На практике это увеличенный шрифт, свободные интервалы и высокий контраст. Даже небольшое снижение контраста мешает восприятию. Информация просто не доходит до пользователя.

Практика показывает, что лучше всего работают максимально простые решения. Чистые, хорошо читаемые шрифты без лишних деталей, достаточный вес символов и четкий контраст. Это не вопрос

эстетики, а функциональная необходимость. Тонкие или слишком мелкие гарнитуры почти всегда создают проблемы. Особенно на устройствах с разными экранами и цветопередачей.

Типографическая иерархия тоже становится проще. Обычно хватает двух или трех уровней текста. Более сложная структура оказывается избыточной и только мешает. Здесь многое зависит от контекста. Умные часы редко работают в идеальных условиях. Чаще это движение, тренировки, яркий солнечный свет или плохая освещенность. Внимание рассеяно, а времени на чтение всего несколько секунд. В таких сценариях визуальная ясность интерфейса становиться критичной, а допустимый уровень сложности очень низким.

Таким образом, интерфейсы умных часов отличаются простой структурой, четкой визуальной иерархией и ориентацией на быстрое восприятие. Типографика превращается в один из главных инструментов организации интерфейса. Она требует адаптации к особенностям носимых устройств.

Для дальнейшего анализа подобных интерфейсов требуется система критериев, позволяющая сравнивать различные подходы к организации текстовой информации и выявлять устойчивые закономерности. Ниже представлен список критериев для оценки интерфейсов умных часов от разных производителей:

–количество уровней иерархии;

–типографическая система;

–используемый шрифт;

–размер текста;

–использование жирности;

–использование цвета;

–контраст текста;

–межстрочный интервал;

–структура текста;

–иерархия в интерфейсе;

–использование текста;

–особенности.

Выделенные параметры позволяют комплексно рассмотреть типографическую организацию интерфейсов, определить способы визуального разделения информации и выявить различия в подходах к построению иерархии текста.

Применение данной системы критериев обеспечивает возможность проведения сравнительного анализа интерфейсов умных часов различных производителей и выявления закономерностей формирования типографической иерархии в условиях ограниченного экранного пространства.

Системы типографической иерархии в интерфейсах умных часов задаются через фиксированные роли текста, диапазоны размеров и ограничения, обусловленные малым экраном.

В интерфейсах Apple типографика выступает инструментом построения иерархии: выбор шрифта и его параметров напрямую задает структуру информации. Используется гарнитура SF Compact, адаптированная под малые экраны: увеличенные интервалы между буквами и упрощение формы символов делают текст более разборчивым [3,4]. Иерархия реализуется через динамические текстовые стили (headline, body, caption и др.), при этом масштабирование происходит неравномерно. Более значимые элементы увеличиваются сильнее при изменении пользовательских настроек размеров текста, что формирует нелинейную иерархию. Размерные различия между уровнями составляют в среднем 30-40%, что создает выраженное визуальное разделение [5].

Подход Google, реализованный в Wear OS, и используемый в устройствах Samsung, строится иначе. Здесь доминирует строгая типографическая система формализована через набор стилей Material Design. Каждый стиль связан с определенной функцией: display используется для ключевой информации, title – навигационной структуры, body – для основного текста, label – интерфейсных элементов [6]. Иерархия задается через комбинацию параметров: размера, веса, межбуквенного интервала и ширины.

В интерфейсе отсутствует возможность масштабирования крупных текстовых элементов пользователем, в результате чего верхний уровень иерархии остается фиксированным. В отличие от Apple, где иерархия адаптируется под пользователя, здесь сохраняется постоянное визуальное доминирование крупных элементов [7]. Дополнительно используется отдельный уровень для числовых данных, что усиливает различие между типами информации.

Garmin демонстрирует третью модель, заметно отличающуюся от двух предыдущих. Здесь отсутствует единая типографическая система в привычном смысле. Основной акцент смещен на числовые данные, они становятся центральным элементом интерфейса. Текст выполняет вспомогательную роль.

Поддержка шрифтов ограничена и зависит от устройства: используется системные и растровые (bitmap) шрифты, размеры которых фиксированы и не масштабируются [8]. Иерархия задается через выбор доступных размеров или создание кастомных шрифтов. Различия между устройствами приводят к отсутствию единой типографической шкалы и требуют адаптации интерфейса под конкретную модель [9].

Физические параметры устройств усиливают данные ограничения. Небольшой размер экрана позволяет отобразить ограниченное количество строк текста, что приводит к сокращению уровней иерархии и усилению различий между ними за счет размера, контраста и расположения элементов.

Сопоставление систем показывает различия в принципах построения типографической иерархии. В Apple используется адаптивная модель с динамическим масштабированием, в Wear OS применяется формализованная система ролей и параметров, а в Garmin иерархия определяется аппаратными ограничениями и разделением типов информации.

Результаты анализа типографической иерархии интерфейсов умных часов, выполненного по выделенным критериям, представлены в таблице 1. Таблица позволяет сопоставить подходы различных производителей и зафиксировать различия в организации текстовой информации, параметрах типографики и способах формирования визуальной иерархии.

Таблица 1. Сравнительный анализ типографической иерархии интерфейсов умных часов

Критерий	Apple Watch	Samsung (Wear OS)	Garmin
Количество уровней иерархии	Ограничено (2-3 уровня), адаптивно	Формализовано, на экране используется ограниченно	Минимально (1-2 уровня)
Типографическая система	Динамическая (styles + Dynamic Type)	Жестко заданная система (Material 3, 21 стиль)	Отсутствует единая система
Используемый шрифт	SF Compact (системный, адаптивный)	Roboto / Roboto Flex	Системные и bitmap-шрифты
Размеры текста	Адаптивные, меняются с настройками пользователя	Заданы через type scale, частично фиксированы	Фиксированные, не масштабируются
Использование жирности	Используется для акцентов	Используется системно	Ограничено
Использование цвета	Минимально, для акцентов	Активно используется для состояний и акцентов	Ограничено
Контраст текста	Высокий (приоритет читаемости)	Высокий (учет accessibility)	Зависит от устройства
Межстрочный интервал	Адаптивный, встроен в систему	Задан через токены	Зависит от шрифта и устройства
Структура текста	Упрощенная, ориентирована на «glance»	Структурированная, ролевая	Упрощенная, зависит от layout
Иерархия в интерфейсе	Формируется через размер, вес и scaling	Через роли, токены и параметры	Через композицию и расположение
Роль типографики	Основная (ключевой инструмент интерфейса)	Основная (часть дизайн-системы)	Вспомогательная
Акцент в интерфейсе	Ключевая информация и кратность	Система и структурированность	Числовые данные
Использование текста	Минимальное	Умеренное	Минимальное
Особенности	Нелинейная иерархия (dynamic scaling)	Фиксированная ролевая система	Бинарная иерархия (числовая / текстовая), device-dependent

Apple, Samsung (Wear OS) и Garmin используют разные модели построение типографической иерархии, которые определяются степенью стандартизации системы и характером взаимодействия с интерфейсом.

Подходы разных платформ к построению иерархии заметно различаются. В экосистеме Apple акцент сделан на адаптивности: структура интерфейса меняется в зависимости от пользовательских

настроек, а ключевые элементы масштабируются активнее, чем второстепенные. Это позволяет сохранять читаемость при изменении параметров отображения.

В Wear OS используется более жесткая система. Иерархия задается через набор типографических ролей с фиксированными параметрами. Такой подход обеспечивает стабильность интерфейса, но ограничивает его гибкость.

В устройствах Garmin иерархия во многом определяется техническими особенностями. Часто приоритет отдается числовым данным, а текст выполняет вспомогательную функцию. Размеры шрифтов, как правило, не масштабируются, что требует адаптации под конкретное устройство.

Сравнение этих подходов показывает, что универсального решения не существует. Каждая платформа выстраивает свою модель, исходя из сочетания технических ограничений и сценариев использования. При этом можно выделить общую тенденцию: по мере уменьшения экрана возрастает роль контраста, размера и расположения, тогда как количество уровней сокращается.

Если обобщить наблюдения, различия между системами сводятся к трем основным стратегиям. В одном случае приоритет задается через адаптивное поведение элементов, в другом – через фиксированную структуру ролей, в третьем – через ограничения, накладываемые устройством. Все три подхода решают одну и ту же задачу – обеспечить быстрое и однозначное восприятие информации, – но делают это разными средствами.

Общее для всех решений – необходимость работать в условиях жесткого дефицита пространства. Именно этот фактор определяет характер иерархии: она становится более лаконичной, различия между элементами усиливаются, а акценты расставляются максимально явно. В такой среде типографика фактически берет на себя функцию навигации, помогая пользователю за доли секунды определить, что является главным, а что – второстепенным.

Научный руководитель: старший преподаватель
Колмыкова М. М.

Scientific supervisor: senior lecturer
Kolmykova Margarita Mikhailovna

Список литературы

1. How Should You Approach Typography in Wearable App Design? [Электронный ресурс]. – URL: https://weareaffective.com/learning-centre/how-should-you-approach-typography-in-wearable-app-design (дата обращения: 31.03.2026).
2. Рекомендации по проектированию интерфейсов смарт-часов // UXPub [Электронный ресурс]. – URL: https://ux.pub/editorial/riekomiendatsii-po-proiektirovaniiu-intierfieisa-smart-chasov-2ljo (дата обращения: 31.03.2026).
3. Apple Inc. Human Interface Guidelines: Typography [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/typography (дата обращения: 07.04.2026).
4. Особенности UX-дизайна интерфейсов умных часов // Habr [Электронный ресурс]. – URL: https://habr.com/ru/articles/363171/ (дата обращения: 01.04.2026).
5. Apple Inc. Human Interface Guidelines: Designing for watchOS [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-watchos (дата обращения: 01.04.2026).
6. Google. Material Design for Wear OS: Typography [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.android.com/design/ui/wear/guides/styles/typography (дата обращения: 03.04.2026).
7. Google. Wear OS Typography: Type scale tokens [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.android.com/design/ui/wear/guides/styles/typography/type-scale-tokens (дата обращения: 03.04.2026).
8. Garmin. Connect IQ: Graphics and Fonts [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.garmin.com/connect-iq/core-topics/graphics/ (дата обращения: 05.04.2026).
9. Garmin. Connect IQ: Layouts [Электронный ресурс]. – URL: https://developer.garmin.com/connect-iq/core-topics/layouts/ (дата обращения: 05.04.2026).

References

1. How Should You Approach Typography in Wearable App Design? [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://weareaffective.com/learning-centre/how-should-you-approach-typography-in-wearable-app-design (date accessed: 30.03.2026).
2. Rekomendacii po proektirovaniju interfejsov smart-chasov // UXPub [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://ux.pub/editorial/riekomiendatsii-po-proiektirovaniiu-intierfieisa-smart-chasov-2ljo (date accessed: 31.03.2026).
3. Apple Inc. Human Interface Guidelines: Typography [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/typography (date accessed: 07.04.2026).

4. Osobennosti UX-dizajna interfejsov umnyh chasov // Habr [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://habr.com/ru/articles/363171/ (date accessed: 01.04.2026).
5. Apple Inc. Human Interface Guidelines: Designing for watchOS [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/designing-for-watchos (date accessed: 01.04.2026).
6. Google. Material Design for Wear OS: Typography [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.android.com/design/ui/wear/guides/styles/typography (date accessed: 03.04.2026).
7. Google. Wear OS Typography: Type scale tokens [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.android.com/design/ui/wear/guides/styles/typography/type-scale-tokens (date accessed: 03.04.2026).
8. Garmin. Connect IQ: Graphics and Fonts [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.garmin.com/connect-iq/core-topics/graphics/ (date accessed: 05.04.2026).
9. Garmin. Connect IQ: Layouts [Jelektronnyj resurs]. – URL: https://developer.garmin.com/connect-iq/core-topics/layouts/ (date accessed: 05.04.2026).

УДК 004.9: 004.915: 004.921

М.А. Городищенская

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПОВЫШЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРА И МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ДОПЕЧАТНОЙ ПОДГОТОВКИ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕРАКТИВНОГО УЧЕБНО-ВЫСТАВОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА «ПРИНТ-ЛАБ».

© М.А. Городищенская, 2026

Рассматривается концепция интерактивного учебно-выставочного пространства «Принт-лаб», направленного на совершенствование процесса допечатной подготовки и формирование экологической ответственности у дизайнеров. Проект предлагает модернизированный подход к обучению, основанный на визуализации ошибок в цифровых PDF-макетах и их интерпретации в доступной форме, что позволяет снизить количество печатного брака и перерасход ресурсов. Особое внимание уделяется пространственной организации, пользовательскому опыту и возможностям интеграции проекта в существующую образовательную инфраструктуру. Показано, что внедрение подобного пространства способствует повышению качества подготовки специалистов, снижению уровня стресса в обучении и формированию осознанного отношения к процессу проектирования и использованию ресурсов.
Ключевые слова: образовательное пространство, допечатная подготовка, цифровая полиграфия, интерактивная экспозиция, расход материалов, визуализация ошибок, PDF-файл.

M.A. Gorodishchenskaya

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

INCREASING THE ENVIRONMENTAL RESPONSIBILITY OF DESIGNERS AND MODERNIZING THE PRE-PRINT TRAINING PROCESS USING THE EXAMPLE OF THE INTERACTIVE TRAINING AND EXHIBITION SPACE "PRINT-LAB".

This article explores the concept of an interactive educational and exhibition space, «Print-lab», aimed at improving the prepress process and fostering environmental responsibility among designers. The project offers a streamlined approach to training based on visualizing errors in digital PDF layouts and interpreting them in an accessible format, thereby reducing the incidence of print defects and resource overuse. Particular attention is paid to spatial organization, user experience, and the project's integration into existing educational infrastructure. It is demonstrated that the implementation of such a space improves the quality of specialist training, reduces stress during training, and fosters a conscious approach to the design process and resource use.
Keywords: educational space, pre-press preparation, digital printing, interactive exhibition, material consumption, error visualization, PDF-file.

Современная образовательная среда графического дизайна формируется в условиях ускоренного ритма жизни, роста информационного давления и постоянного усложнения профессиональных требований. Визуальные и проектные дисциплины особенно остро реагируют на эти изменения, поскольку предполагают не только теоретическое освоение знаний, но и практическую работу с цифровыми и материальными ресурсами. Ошибки в процессе подготовки макетов к печати приводят не только к снижению качества результата, но и к перерасходу бумаги, краски, энергии и времени.

В связи с этим актуальной становится задача создания образовательных пространств, способных объединить обучение, практику, осознанное отношение к ресурсам, а также снизить уровень психологического напряжения, связанного со страхом ошибки. Целью настоящего исследования является разработка и анализ потенциала внедрения концепции интерактивного учебно-выставочного пространства «Принт-лаб» как модели устойчивой образовательной среды.

Реализация подобных образовательных пространств требует обращения к конкретному профессиональному контексту, в рамках которого формируются обозначенные проблемы и запросы. В сфере визуальных коммуникаций и графического дизайна таким контекстом является цифровая полиграфия, где качество результата напрямую зависит от корректности технической подготовки макета и понимания процессов, предшествующих печати. Именно на этапе допечатной подготовки сосредоточено наибольшее количество ошибок, влияющих как на конечный результат, так и на расход материальных ресурсов. Поэтому рассмотрение понятий цифровой печати и допечатной подготовки становится

необходимым теоретическим основанием для дальнейшего анализа проектного решения и обоснования концепции интерактивного учебно-выставочного пространства «Принт-лаб».

«Цифровая печать – технология, позволяющая под управлением компьютера выводить полиграфическое воспроизведение оригинала непосредственно на печатную форму или же прямо на печать» [1]. Допечатная подготовка макета (prepress) – процесс подготовки дизайн-макета к отправке в печать. Он включает в себя целый комплекс работ по отрисовке, контролю и тестированию макета. Компьютерная допечатная подготовка – важнейший этап производства полиграфической продукции, без которого в эпоху цифровизации невозможно представить себе выпуск ни одного изделия. Она обеспечивает необходимое качество и точность, что делает печатную продукцию конкурентоспособной и востребованной.

Проект формируется на пересечении пяти взаимосвязанных сфер: дизайна, архитектуры, человека, природы и информационных технологий. Каждая из них выполняет самостоятельную функцию, однако максимальный эффект достигается за счёт их слияния в единую пространственно-технологическую систему.

Дизайн в проекте выступает как инструмент визуального мышления и осмысления информации. Графика, типографика, композиция и принципы брендинга используются не только для создания эстетически целостной среды, но и для визуализации сложных технических процессов. Через цвет, масштаб, ритм и структуру данные для печатной проверки становятся понятными и доступными для восприятия. Дизайн переводит абстрактную информацию в визуальный опыт, снижая когнитивную нагрузку и поддерживая образовательную функцию.

Архитектура определяет сценарий движения и взаимодействия человека с проектом. Планировка, зонирование и навигация формируют логическую последовательность действий: от входа и ориентации в пространстве до работы с макетом и его экспонированием. Экспозиционные и конструктивные решения позволяют интегрировать цифровые экраны в физическую среду, превращая пространство «Принт-лаб» в активный участник образовательного процесса.

Человек является центральным элементом проекта и активным соавтором пространства. Проект учитывает особенности восприятия, поведения и обучения, предлагая сценарий взаимодействия, ориентированные на снижение стресса и повышение вовлеченности. Возможности видеть собственные работы, ошибки и этапы развития в публичном, но безопасном формате способствует формированию уверенности и культуры открытого диалога.

Использование растений, природных текстур и тактильных материалов формирует спокойную среду, снижая визуальное напряжение. Одновременно с этим проект акцентирует внимание на сохранении ресурсов: сокращение расхода бумаги и краски, визуализации сэкономленных материалов и осознании последствий проектных решений. Таким образом, природа становится частью образовательного нарратива, связывающего творчество и ответственность.

Информационные технологии обеспечивают функционирование проекта на всех уровнях. Анализ PDF-файлов, обработка данных, автоматизация допечатной проверки и управление визуализацией формируют ядро «Принт-лаб». Интерфейсы проектируются с учётом пользовательского опыта, обеспечивая понятность и эффективность взаимодействия.

В «Принт-лаб» дизайн визуализирует данные, архитектура организует пространство, IT обрабатывает информацию, природа задаёт этический и экологический контекст, а человек становится центральной фигурой, объединяющей все процессы. Такой междисциплинарный подход позволяет рассматривать проект не как отдельный объект, а как устойчивую образовательную экосистему, адаптированную к современным условиям обучения и жизни.

В процессе работы было отмечено, что отсутствие понятной визуальной и структурированной поддержки, а также доступной обратной связи приводит к потере уверенности в своих силах и формированию нарастающего внутреннего напряжения. Объём входящей информации растёт быстрее, чем способность её осмыслить, а темп жизни постоянно подталкивает к спешке и поверхностным решениям, из-за чего становится сложнее сохранять внутренний баланс и уверенность в своих действиях. Кроме того, в условиях цифровизации, обучение всё чаще переносится в интерфейсы программного обеспечения, где процессы допечатной проверки остаются абстрактными и труднодоступными для визуального восприятия. Отсутствие наглядной обратной связи усиливает чувство неопределённости и тревоги у обучающихся, формируя восприятие ошибки как провала, а не как этапа обучения.

Обозначенные социально-психологические и образовательные проблемы – ускорение ритма жизни, информационное давление, страх ошибки и отсутствие наглядной поддержки – находят отражение в современных практиках обучения и визуальной коммуникации. В ответ на данные вызовы формируются различные инструменты и форматы, направленные на оптимизацию процессов, повышение эффективности и снижение когнитивной нагрузки.

Идеей проекта стало интерактивное пространство, где макеты оживают на больших экранах, ошибки превращаются в знания, а бережное отношение к природным ресурсам делает обучение более осмысленным. Механика взаимодействия состоит из следующих компонентов:

1) человек выбирает свой маршрут без давления и спешки: можно пройти смотреть работы в галерею или начать работать самому;

2) у рабочей станции он подключает USB-флеш-накопитель, загружает свой макет; интерфейс простой – без перегруза кнопками; система проводит быструю допечатную проверку и показывает результат визуально в масштабе, ошибки выведены понятным языком;

3) при желании он может внести правки в отдельной зоне; это безопасная среда: никто не оценивает, не торопит, не критикует;

4) после исправлений человек может (по желанию) отправить макет с указанием сэкономленных ресурсов в учебную галерею: как пример удачного решения или как разбор ошибки, который поможет другим.

К аналогу проекта можно отнести интерактивные экспозиции павильона «Умный город» *(рис.1)*, расположенного на ВДНХ в городе Москва. Такие интерактивные стенды помогают детям в игровой форме знакомиться с цифровыми проектами и сервисами города, узнавать об устройстве системы здравоохранения и образования, работе городского транспорта и коммунальных служб. На территории комплекса проходят мастер-классы. Стенды «Московской электронной школы» позволяют узнать домашнее задание, посмотреть оценки, проверить посещаемость, самостоятельно изучить учебные материалы и подготовиться к экзаменам» [2].

Рис. 1 Интерактивные экспозиции павильона «Умный город»

«Принт-лаб» объединяет в одном пространстве сразу три роли: лабораторию, выставку и учебную среду, чтобы сделать процесс обучения понятным и наглядным, снизить стресс, помочь видеть и исправлять ошибки, развиваться уверенно и бережно относиться к ресурсам Пространство имеет чётко выраженную образовательную миссию – обучение студентов и практиков профессиональной допечатной подготовке.

Одним из ключевых эффектов проекта является снижение перерасхода материалов за счёт переноса этапа проверки из физической печати в цифровую среду. Связь с природой проявляется через экологическую составляющую: сокращение количества тестовых отпечатков и снижение расхода материалов (печатный брак, экономия бумаги, чернил).

Отличием от представленного выше аналога является то, что музейные экспозиции статичны или обновляются редко, а в «Принт-лаб» экспозиция формируется в реальном времени за счёт загружаемых работ – каждый день она новая и живая, а также то, что музейный опыт заканчивается выходом из зала, в то время как опыт «Принт-лаб» напрямую влияет на реальные навыки, решения и дальнейшую практику человека.

Проект ориентирован на широкий круг пользователей, объединённых необходимостью работать с визуальной информацией в условиях высокого темпа, неопределённости и ответственности за результат. К основной целевой аудитории относятся обучающиеся вузов и ссузов в области дизайна, архитектуры, визуальных коммуникаций и смежных дисциплин, находящиеся на этапе формирования профессиональных навыков. Для данной группы характерны высокая вовлечённость в цифровые процессы, необходимость быстрого принятия решений и ограниченный опыт работы с последствиями допечатных ошибок. Вторичную аудиторию составляют преподаватели, кураторы и наставники, заинтересованные в повышении качества образовательного процесса, а также в поиске наглядных и устойчивых инструментов обучения. Для них «Принт-лаб» выступает как пространство для диалога и передачи профессионального опыта.

Поскольку эффективность образовательного пространства определяется не только техническими характеристиками, но и пользовательским восприятием, следующим этапом исследования становится анализ визуальных и пространственных решений, релевантных целевой аудитории проекта. Выбор референсов *(рис.2)* осуществляется с учётом поведенческих сценариев, методов взаимодействия с пространством, эмоциональных потребностей и ожиданий пользователей. Референсы в данном контексте рассматриваются как примеры успешных пространственных, визуальных и интерфейсных решений, отвечающих задачам восприятия, обучения и взаимодействия [3]. Такой подход позволяет сформировать проектное предложение, ориентированное на человека, а не только на функциональные требования.

Рис. 2 Референсы, отражающие методы взаимодействия

Анализ референсных проектов, отобранных с учётом потребностей целевой аудитории, позволил выявить ключевые принципы организации образовательных и экспозиционных пространств: открытость планировки, ясную навигацию, зонирование по сценариям использования и интеграцию цифровых интерфейсов в физическую среду. На основе выявленных принципов была сформирована планировочная структура пространства «Принт-лаб» *(рис.3),* состоящая из входной зоны, рабочей станции, компьютерного класса для коррекции макетов и проведения лекций, и галереи. Все элементы объединены серверной системой, обеспечивающей передачу данных и управление визуализацией: рабочей станции (мощный ПК, монитор с сенсорным экраном, USB-порты, специальное ПО «Принт-лаб»), центрального экрана LED-панель с высокой яркостью и цветопередачей) и галерейных экранов (вертикальные и горизонтальные дисплеи с высокой яркостью и цветопередачей). Также были разработаны разнообразные маршруты передвижения по пространству, подразумевающие различные сценарии работы.

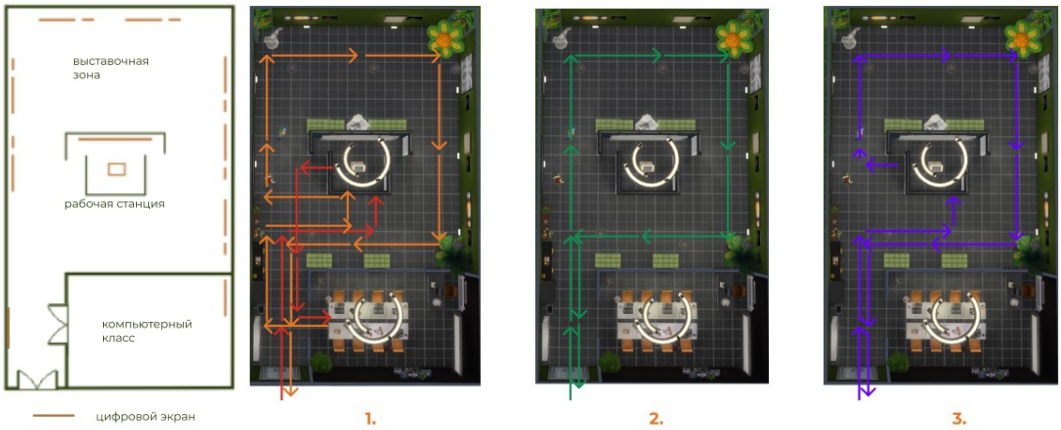


Рис. 3 Планировочная структура пространства и маршруты

Визуализация выставочного и рабочего пространства в проекте (рис. 4) реализуется через целостное интерьерное решение. Использование природных оттенков, растений, тактильных материалов и открытой планировки формируют спокойную среду, снижающую уровень напряжения. Экраны разных габаритов, встроенные в архитектуру пространства, позволяют работать с макетами, приближая их к реальным размерам после печати, а также анализировать результаты проверки. Дополнительно в структуре пространства предусмотрена зона отдыха, интегрированная в общую композицию: она обеспечивает возможность переключения внимания, снижения когнитивной нагрузки и восстановления ресурсов в процессе работы.

Рис.4 Элементы выставочного и рабочего пространства

Компьютерный класс (рис. 5) становится необходимым элементом образовательного процесса, обеспечивающим практическую реализацию и закрепление навыков в реальном времени. Данная зона рассматривается не как отдельное помещение, а как логическое продолжение работы с макетом, где пользователь может оперативно вносить корректировки, опираясь на результат анализа.

Рис.5 Элементы компьютерного класса

Рабочая станция выступает как центральный элемент взаимодействия пользователя с системой, включающий функцию загрузки, анализа и визуализации макета. Интерфейс станции (рис. 6) обеспечивает наглядную проверку допечатных параметров с последующей интерпретацией ошибок в понятной форме, формируя связь технического анализа и визуального восприятия. Выявлен сценарий взаимодействия с рабочей станцией:

1) пользователь подходит к рабочей станции и подключает USB-флеш-накопитель, выбирает файл PDF, система предлагает начать проверку;

2) после загрузки считываются параметры файла (размер, цветовая модель, разрешение), проверяется соответствие базовым требованиям печати, формируется превью макета в реальном масштабе;

3) макет в масштабе 1:1 демонстрируется на центральном экране напротив, информация об ошибках подаётся на рабочую станцию простым языком;

4) по желанию пользователь отправляет работу в галерею «Принт-лаб»;

5) система автоматически: адаптирует макет под формат галерейных экранов, добавляет пояснительные подписи об ошибках и сохраненных ресурсах;

6) работа становится частью выставочного пространства отображается на цифровых экранах, сопровождается пояснениями, доступна для изучения другими пользователями.

Рис. 6 Интерфейс рабочей станции

Сформированная планировочная структура пространства и то, как пользователь взаимодействует с ним, задают внешние условия, в которых проходит образовательный процесс. Однако именно PDF-макет становится центральным связующим между пользователем, технологической системой и будущим материальным результатом. В этом контексте возникает необходимость рассмотрения параметров, которые подлежат анализу в процессе допечатной проверки [4]:

1) вылеты, обрезка и безопасные поля - чтобы важные элементы не «съехали» или не были обрезаны;

2) цветовая модель и цветовые профили - чтобы цвет на печати не отличался от ожидаемого;

3) разрешение растровых изображений - чтобы избежать размытости, пикселизации или неоправданного веса файла;

4) шрифты и текст - чтобы текст не заменился, не исчез и остался читаемым;

5) прозрачность и эффекты - чтобы избежать артефактов и неожиданных искажений при печати;

6) чёрный цвет и насыщенные заливки - чтобы чёрный выглядел чёрным, а не серым, и не возникло проблем с высыханием и смещением.

Результаты допечатной проверки требуют визуальной интерпретации, понятной пользователю без углубленных технических знаний. Это обуславливает необходимость проектирования интерфейса рабочей станции и пространственной визуализации данных как части единой системы взаимодействия. Визуальные элементы выставочного пространства отображены на рисунке 7.

Рис. 7 Визуальные элементы выставочного пространства

Несмотря на то, что «большое значение, в проектировании выставочного пространства имеет соблюдение эргономических норм, без которых восприятие визуальной информации будет неэффективным» [5, с. 281], проведённый анализ показывает, что проект обладает высокой степенью реализуемости в условиях образовательной среды и не требует создания специализированного здания. Пространство может быть интегрировано в существующую инфраструктуру университета — в корпус факультета дизайна, архитектуры или медиа, библиотеку, медиацентр, а также в ранее использовавшиеся аудитории и лаборатории. Данный подход обеспечивает гибкость внедрения и адаптацию проекта под различные условия.

Для реализации проекта необходим базовый набор технических и организационных ресурсов, включающий рабочие станции, демонстрационные экраны, оборудование для компьютерного класса, стабильное электроснабжение, доступ к сети интернет, специализированное программное обеспечение и сопровождение со стороны технического администратора. При этом значительная часть инфраструктуры может быть задействована из уже имеющихся ресурсов университета, что снижает барьер внедрения.

«Принт-лаб» органично встраивается в образовательный процесс, функционируя как часть учебных дисциплин, курсовых и проектных работ, а также как пространство самостоятельной практики. Проект способствует повышению качества студенческих работ, формированию осознанного отношения к процессу проектирования и ресурсам, а также развитию культуры визуального анализа и коллективного обучения. Кроме того, реализация «Принт-лаб» формирует современный имидж образовательного учреждения и создаёт точку притяжения внутри университетской среды.

«Принт-лаб» демонстрирует возможности переосмысления процесса изучения допечатной подготовки, как модель современного образовательного пространства, в котором обучение становится наглядным, осмысленным и ответственным. Проект обладает высоким потенциалом масштабирования в различных образовательных учреждениях за счет гибкости технологической модели, позволяющей адаптировать его под разные уровни технической оснащенности и образовательные задачи.

Научный руководитель: старший преподаватель
Колмыкова М.М.
Scientific supervisor: senior lecturer
Kolmykova Margarita Mikhailovna

Список литературы

1. Цифровая печать // Большая российская энциклопедия — URL: https://bigenc.ru/c/tsifrovaia-pechat-66fb0b (дата обращения: 10.12.2025).
2. Как устроена столица: «Умный город» на ВДНХ приглашает школьников и студентов // Mos.ru — URL: https://www.mos.ru/news/item/135937073/?utm_medium=organic&utm_source=yasmartcamera (дата обращения: 12.12.2025).
3. Пинтерест // Pinterest — URL: https://ru.pinterest.com/ (дата обращения: 12.12.2025).

4. Позднякова Т. Ю. Решение практических задач по подготовке студентами-дизайнерами макета к печати // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2015. № 4 (8). С. 80-83.
5. Яковлева С. И., Депсамес Л.П. Организация выставочного пространства в аналитической практике дизайн-образования // Школа будущего. 2019. № 3. С. 276-283.

References

1. Cifrovaya pechat` // Bol`shaya rossijskaya e`nciklopediya — URL: https://bigenc.ru/c/tsifrovaia-pechat-66fb0b (date accessed: 10.12.2025).
2. Kak ustroena stolicza: «Umny`j gorod» na VDNX priglashaet shkol`nikov i studentov // Mos.ru — URL: https://www.mos.ru/news/item/135937073/?utm_medium=organic&utm_source=yasmartcamera (date accessed: 12.12.2025).
3. Pinterest // Pinterest — URL: https://ru.pinterest.com/ (date accessed: 12.12.2025).
4. Pozdnyakova T. Yu. Reshenie prakticheskix zadach po podgotovke studentami-dizajnerami maketa k pechati [Solving practical problems in preparing a layout for printing by student designers] // Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarny`e issledovaniya [Bulletin of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research]. 2015. № 4 (8). 80-83 pp. (in Rus.).
5. Yakovleva S. I., Depsames L.P. Organizaciya vy`stavochnogo prostranstva v analiticheskoj praktike dizajn-obrazovaniya [Organization of exhibition space in the analytical practice of design education] // Shkola budushhego [School of the Future]. 2019. № 3. 276-283 pp. (in Rus.).

УДК 629.33:658.512.23

Д.Ю. Григорьев, М.А. Славникова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

АВТОМОБИЛЬНЫЙ ДИЗАЙН: ФУНКЦИОНАЛИЗМ И ЭСТЕТИЗМ

© Д.Ю. Григорьев, М.А. Славникова, 2026

В статье рассматриваются два глобальных течения автомобильного дизайна, соотношение функциональности и эстетической выразительности. Анализируются исторические этапы развития формообразования в автомобилестроении. Особое внимание уделяется современным тенденциям, включая минимализм и эргономику. Приводятся примеры влияния технических ограничений на визуальный облик автомобиля.
Ключевые слова: автомобильный дизайн, функционализм, эстетика, формообразование, эргономика, минимализм, промышленный дизайн.

D.Yu. Grigorev, M.A. Slavnikova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

AUTOMOTIVE DESIGN: FUNCTIONALISM AND AESTHETICS

This article explores two approaches to automotive design, balancing functionality and aesthetic expression. It analyzes the historical stages of design development in the automotive industry. Particular attention is paid to contemporary trends, including minimalism and ergonomics. General technical limitations on vehicle appearance are outlined.
Keywords: automotive design, functionalism, aesthetics, form-formation, ergonomics, minimalism, industrial design.

Введение

Что такое современный автомобиль по своей сути? Ответ на этот вопрос может быть совсем прост: транспортное средство или способ передвижения. Современные автомобили давно перешли от простой необходимой утилитарной вещи и стали сложным социально-культурным феноменом. Они стали отражать технологический прогресс, эстетические предпочтения и даже целостные установки общества. В связи с этим появляются целые направления дизайна автомобилей, которые используют автопроизводители. Особую значимость приобретает исследование ключевых подходов к формообразованию в автомобильном дизайне – функционализма и эстетизма.

По состоянию на сегодняшний день, в мире насчитывается около 1,5 миллиарда автомобилей. Количество автомобилей продолжает расти. Появляются новые бренды, для них открывают новые дизайнерские студии.

Соотношение функции и эстетики имеет большую историю [1]. С одной стороны особняком стоит функционализм, который ставит в приоритет практичность, конструктивную логику, технологичную целесообразность формы. С другой стороны стоит эстетизм, который в свою очередь ориентируется на эмоциональное восприятие, выразительность и визуальное воздействие объекта в пространстве. В автомобильном дизайне эти два подхода находятся в остром противоречии, ведь транспортное средство должно быть эффективным с инженерной точки зрения, но также и привлекательным для потребителя.

Цель и постановка задачи

Целью этой статьи является сравнительный анализ функционализма и эстетизма, как непосредственно подходов в автомобильном дизайне на примере работ ведущих дизайнеров XX-XXI веков. Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи:

- определить главные критерии функционализма в автомобилестроении;
- выявить признаки эстетизма;
- проанализировать проекты Фердинанда Порше, Джорджетто Джуджаро;
- проанализировать проекты Марчелло Гандини, Харли Эрла;
- обобщить тенденции современного автомобилестроения.

Объектом исследования выступает автомобильный дизайн как область промышленного проектирования, предмет исследования – принципы формообразования, реализуемые в рамках функционалистского и эстетического подходов.

Функционализм в автомобильном дизайне

Функционализм в дизайне – это направление, где форма предмета строго подчинена его функции и практическому назначению. Главные принципы: отказ от декора, минимализм, рациональность, эргономика. Форма определяется функцией. В промышленном дизайне этот принцип сформировался благодаря влиянию школы Баухаус и работ Ле Корбюзье, провозгласивших «дом – машина для жилья» [2]. В автомобилестроении функционализм имел полное право присутствовать, поскольку автомобиль изначально является утилитарным предметом. Автомобиль должен быть эффективным, надёжным и безопасным. Исследования аэродинамики в 1960-1980-х изменили форму автомобилей.

Одним из первых ярких представителей функционализма в автомобильном дизайне стал Фердинанд Порше. Его работа – Volkswagen Kaefer, позже Beetle (рис. 1). Эта машина была разработана для создания доступного «народного автомобиля». Он был в программе по созданию рабочих утилитарных транспортных средств для нужд страны, чем тогда и занималась марка Volkswagen. Автомобиль получил прозвище «Жук», так как имел обтекаемую форму, продиктованную аэродинамическими расчётами, в ранних версиях практически не имел декоративных элементов. Каждая линия кузова работала на снижение сопротивления воздуха, а также улучшение охлаждения двигателя, который располагался сзади. Коэффициент аэродинамического сопротивления был около 0,48, и для своего времени это был отличный показатель. Аналогичный подход разработки Порше применил в спортивных моделях Porsche 356 и 911. Модель 356 была очень похожа на «Жука». Форма была неотделима от технической начинки. Модель Porsche 911 с 1963 года сохраняет одну и ту же силуэтную форму – это пример того, как функциональность определила дизайн на десятилетия вперёд. В Porsche было продумано всё: посадка водителя была такой, что расположение приборов и обзорность подчинены водителю.

Рис. 1. 1972 Volkswagen Kaefer (Super Beetle)

Другой выдающийся дизайнер-функционалист – Джорджетто Джуджаро. Его деятельность пришлась на эпоху массовой автомобилизации, где он первым сделал упор на модульность и технологичность. Позже это станет трендом, к которому придут почти все автопроизводители. Его проекты, такие как Volkswagen Golf, Daewoo Matiz, Fiat Panda, Hyundai Pony – все они отличаются чёткими прямоугольными очертаниями, минимальными зазорами и отсутствием лишних деталей. Эти машины изначально проектировались и рисовались, как бюджетные и утилитарные, поэтому каждая прорисованная деталь имеет свою функцию. Но их проблема была в том, что каждая такая машинка была похожа одна на другую. Эти машины выпускались массово, и позволить их приобрести могло достаточно большое количество людей. Из-за чего таких машин на дорогах было много, они не смогли стать уникальными, а спустя время такие обычные машины перестали вызывать эмоции у людей. Машинами стали пользоваться, как обычным предметом, за которым не обязательно сильно ухаживать. Тем не менее Golf первого поколения задал тренд на «дружелюбный» к водителю автомобиль. Golf был прост и удобен. Каждая деталь салона была продумана. Он имел удобные эргономичные кресла, а все органы управления были логичны и интуитивно понятны. Daewoo Matiz же был крохотным и за это был универсальным в большом городе (рис.

2). Его маленькая форма позволяла с легкостью находить парковочное место даже в самых нагруженных районах любого мегаполиса. Fiat Panda и Hyundai Pony были любимчиками в разных уголках мира, так как славились надежностью и практичностью.

Рис. 2. 1998 Daewoo Matiz M100

Функционализм часто рождает одинаковые формы кузова, из-за чего все современные автомобили похожи из-за требований безопасности и аэродинамике. Из-за этого бюджетные машины не могут похвастаться уникальностью. Джуджаро также создал культовый DeLorean DMC-12, где функционализм доведён до брутальной простоты (рис. 3). Джон ДеЛориан требовал от Джуджаро создать чистый и вневременной дизайн. Был выбран кузов из нержавеющей стали. Такой кузов был функционален, его не нужно было красить, что способствовало экономии на производстве и долговечности. DeLorean выглядит снаружи как космический корабль, но при этом не имеет никаких вычурных или лишних линий, которые кажутся на нём неуместными. Но внутри его салон на самом деле выглядит обычно для восьмидесятых. Каждая деталь, будто дефлектор на заднем стекле, или крутилка на приборной панели – всё имеет своё предназначение. При всём этом обзор и удобство за рулём были на уровне. Большие двери открывались вверх с частью крыши, и это помогало не наклоняясь садиться в салон низкого кузова. Такие двери «крыло чайки» были и эффекты и функциональны. Еще одна работа Джуджаро – суперкар Maserati Boomerang. Особенность этого автомобиля была также в угловатом дизайне, полностью стеклянными дверями и приборами внутри руля. Стеклянные двери открывались модульно, и в салон можно было легко сесть, и не нужно было привыкать к специальной посадке в суперкар. Приборы внутри руля были видны целиком, и руль совсем не мешал обзору.

Рис. 3. 1982 DeLorean DMC-12

Эстетизм в автомобильном дизайне

Эстетизм – утверждение самоценности красоты, важность эмоционального воздействия. Форма доминирует над функцией. Главные принципы эстетизма: выразительность, декоративность, чувственность. Автомобиль при таком подходе уже не просто транспортное средство, а произведение искусства, объект желания, символ статуса и положения в обществе.

Истоки эстетизма в автомобильном дизайне тесно переплетены со стилем ар-деко 1920-1930-х годов. Они лежат в традициях итальянского кузовостроения, где мастера создавали уникальные кузова на заказ для самых богатых людей мира. Мастерские из Carrozzeria Pininfarina, Bertone, Ghia создавали уникальные кузова для Ferrari, Alfa Romeo, Lancia [3]. Каждая новая модель не была похожа на предыдущую, но являлась произведением искусства. Эстетизм достиг своего расцвета в Америке 1950-х годов. Эпоха стилизации, дизайнеры начали сознательно жертвовать аэродинамикой и практичностью, чтобы привлечь потребителя ярким образом.

Одним из самых ярких представителей эстетизма является Харли Эрл. Он был первым руководителем дизайн-подразделения компании General Motors. Именно он ввел моду на так называемые «хвосты» на задних крыльях автомобилей, которые имитировали форму киля реактивного самолёта. Это придавало машине стремительности, скорости, хотя в практическом плане эти самые хвосты непосредственно на кузове автомобиля не имели никакого положительного эффекта [4].

Самая узнаваемая его работа - Cadillac Eldorado именно 1959-ого модельного года. Eldorado был огромный, в длину 5,7 метра, а в ширину 2 метра, также был тяжелым. Двигатель V-образный с 8 цилиндрами выдавал огромную мощность в 345 лошадиных сил, но машина всё равно оставалась большой и неповоротливой на дороге. Автомобиль Эрла стал культом эпохи, попал в множество кинематографических произведений, был во владении у большого количества знаменитостей – всё благодаря его внешнему виду. Огромная хромированная решётка радиатора, сложные формы, двухцветная окраска, «ракетные» сопла фар (рис. 4). Они должны были вызывать восхищение и чувство скорости, даже когда машина стоит на месте. Но в практичном плане автомобиль был неуклюж: огромные плавники ухудшали обзор, увеличивали ширину автомобиля и усложняли производство [5].

Рис. 4. «Ракетные сопла» задних фонарей 1959 Cadillac Eldorado Seville HT Coupé 390

В Европе вершиной эстетизма стало творчество дизайнера Марчелло Гандини, работавшего в легендарном кузовном ателье Bertone. Под его руководством были созданы суперкары Lamborghini Miura, Countach, а также Lancia Stratos. Lamborghini Miura – первый суперкар с поперечным мотором и невероятно красивым кузовом, который и по сей день смотрится великолепно. Гандини использовал клиновидный профиль вместо плавных линий кузова, его акцентом стали острые грани и агрессивная посадка. Его Lamborghini Countach тоже был как космический корабль на дороге: низкий, широкий, с ножевыми формами и открывающимися вверх дверями. Но в отличие от DeLorean, суперкар Гандини был неудобен. За рулём обзорность была почти нулевая из-за множества факторов, где начиналось всё с низкой посадки водителя и заканчивалось глухой стенкой вместо заднего окна. Но внешность Countach стала эталоном суперкара на десятилетия. Эстетизм в автомобильном дизайне часто ухудшал функциональные качества, усложнял конструкцию, но при этом именно благодаря нему появились самые запоминающиеся автомобили в истории. Lancia Stratos имела дизайн, который был рожден для победы. Ключевой элемент автомобиля – низкий и острый клин. Его форма не просто следует функцией, она и есть сама функция. Такая форма обеспечивала минимальное аэродинамическое сопротивление на больших скоростях, а это было критически важно для раллийных спецучастков. Lancia Stratos HF стала первым в истории автомобилем, который спроектировали специально для ралли. И три года подряд Stratos выигрывал чемпионат мира по ралли: в 1974, 1975 и 1976 годах. Эстетизм Lancia Stratos оказался не пустым и дорогим украшательством, а ключом к созданию топового гоночного автомобиля. На счету Stratos также три подряд победы на легендарном ралли Монте-Карло и пять побед в Туре де Франс. Гражданская версия HF Stradale сохранила гоночный характер: спартанский гоночный салон и отсутствие компромиссов в пользу комфорта (рис. 5).

Рис. 5. 1975 Lancia Stratos HF Stradale Bertone

Современные гиперкары – вершина эмоционального дизайна. Их представители, такие как Bugatti Chiron и Koenigsegg Jesko, представляют собой квинтэссенцию эстетизма в автомобильном дизайне. Chiron, наследник легендарного Veyron – пик инженерного максимализма. Дизайн этого автомобиля

является «формой, которая следует за производительностью», как это называет Ахим Аншайдт, бывший директор по дизайну Bugatti. Линия на боку этого автомобиля напоминает букву «С» и выполняет функцию огромного воздухозаборника, который подает воздух к двигателю. Дизайнеры и инженеры пытались выжать максимум, и работали в тандеме. Кузов должен был быть настолько безупречным, чтобы машина смогла развивать скорость около 400 километров в час и при этом выдерживать колоссальные нагрузки. При этом машина не была практичной от слова совсем. Расход топлива составляет более 22-х литров на 100 километров, а при езде на пределе Chiron может проехать всего 9 минут. Цена входа в это удовольствие была огромной, машина стоила от 2,4 миллиона евро, а тираж был ограничен всего 500 экземплярами. Chiron совсем не подходит для повседневных поездок. Каждая линия функциональная и служит для охлаждения 8,0 литрового двигателя W16 с мощностью 1500 лошадиных сил. Это коллекционный экспонат, символ абсолютной роскоши и технологической мощи.

Другой гиперкар Koenigsegg Jesko, названный в честь отца основателя компании, является воплощением шведского инженерного гения. Дизайн Jesko был заявкой на рекорд. Его обтекаемая форма в модификации Jesko Absolut, низкий кузов, вытянутая задняя часть – всё это создано для того, чтобы с минимальным сопротивлением разрезать воздух и разогнать автомобиль к отметке 500+ километров в час. Версия Jesko Attack специально разработана для прохождения поворотов, и оснащена гигантским антикрылом, которое может генерировать до 1500 килограмм прижимной силы (рис. 6). Под капотом Jesko 5,0-литровый двигатель V8 с двойным турбонаддувом, который может выдавать до 1625 лошадиных сил. Тандем двигателя и трансмиссии LST с девятью скоростями и семью сцеплениями – это технологический триумф. Автомобиль для трека и рекордов скорости – это автомобиль для избранных. Тираж Jesko составил всего лишь 125 экземпляров, которые были распроданы до начала их производства и сборки. Цена начиналась от 2,85 миллиона долларов, а с индивидуальными опциями цена могла достигать 4 миллионов. Такая машина появилась и в России на рынке с ценником около 1 миллиарда рублей.

Рис. 6. 2023 Koenigsegg Jesko Attack

Исходя из этого, и Chiron, и Jesko доказывают, что на самом высоком уровне функциональность и красота неразделимы, рождая истинные произведения автомобильного искусства, доступные лишь единицам.

Сравнительный анализ функционализма и эстетизма

Проведённый анализ позволяет обозначить различия между функционалистским и эстетическим подходами в автомобильном дизайне. Функционализм представляет собой рациональность, безопасность и экономичность, а эстетизм в свою очередь – эмоциональное воздействие, статусность и уникальность [1].

Подмечая сравнение автомобилей DeLorean DMC-12 и Lamborghini Countach, нельзя не заметить противоположность подходов. Функционалистский спортивный DMC-12 был полностью сделан из нержавеющей стали, что для своего времени было практично и безопасно. Оснащался DeLorean 2,8-литровым V-образным двигателем с 6 цилиндрами и надежными 3-х ступенчатыми автоматами, что также было в угоду функциональности. Мотор разработали Peugeot, Renault и Volvo совместно, за счёт этого он был надежным, но пришлось довольствоваться мощностью в 132 лошадиных силы, что для спорткара в восьмидесятых уже было маловато. Салон автомобиля был простой, но при этом практичный. Информативная приборная панель, хороший обзор добавляли функциональности этой машине. В отличие от Countach у DeLorean вместо стенки сзади было полноценное большое стекло несмотря на то, что компоновка у обоих автомобилей заднемоторная. Парковаться на Countach было крайне сложно, так как у суперкаров зеркала были небольшими, а если еще и центральное зеркало отсутствовало из-за большого двигателя, то практически невозможно. Lamborghini Countach был со схожим угловатым дизайном, но был более широким и низким (рис. 7). Несмотря на обтекаемость и плавность линий, аэродинамические характеристики были весьма низкими. Из-за оснащения большим и мощным V-образным двигателем с 12

цилиндрами, задняя часть автомобиля осталась без стекла. Мотор развивал мощность в целых 381 лошадиную силу, это больше чем у DeLorean в два раза.

Рис. 7. 1989 Lamborghini Countach 25th Anniversary Edition Bertone

Однако в современном автомобилестроении зачастую эти подходы стали пересекаться. Компания Porsche придерживается функционалистских истоков. Она сочетает отличную аэродинамику и эргономику с выразительными деталями. Появляются световые полосы и агрессивный обвес. Tesla сочетает в себе минимализм и технологичность с футуристическим дизайном, и этим привлекает к себе внимание. Даже недорогие автомобили сегодня имеют элементы современной стилизации, такие как светодиодные фары и сложные линии кузова. Но светодиодные подсветки решётки радиатора, ненастоящие диффузоры, фальшивые трубы, огромные колёсные диски – все эти вещи не улучшают функцию, но нравятся потребителю.

Таким образом, противопоставление функционализма и эстетизма уходит, на смену этому приходит их гармония. Современный дизайнер стремится уместить и функционализм и эстетизм, найти баланс, при котором автомобиль будет и эффективным, и будет вызывать эмоции.

Заключение

В ходе проведённого анализа были рассмотрены два противоположных подхода в автомобильном дизайне – функционализм и эстетизм. Функционализм, представленный работами дизайнеров Фердинанда Порше и Джорджетто Джуджаро, делает акцент на практичности, аэродинамике, эргономике и технологичности автомобиля. Эстетизм в исполнении работ Харли Эрла и Марчелло Гандини напротив, делает упор на оригинальность, эмоциональную выразительность, статусность часто в ущерб удобству и эффективности автомобиля.

Их сравнение показало, что каждый подход имеет свои сильные и слабые стороны. Функционализм обеспечивает практичность, безопасность, экономичность, массовую доступность, но его главный риск - остаться скучным и безликим в глазах потребителя. Эстетизм же создаёт запоминающиеся образы и формирует бренды и тенденции, но приводит к снижению практичности и удорожанию автомобилей. Наиболее успешные автомобили, такие как Porsche 911, Volkswagen Golf, Tesla Model 3 – все они сочетают в себе рациональность и эмоциональность. Производители, которые ставят во главу угла чистую функциональность, рискуют потерять покупателя на фоне конкурентов с более ярким дизайном. А производители, жертвующие практичностью ради красоты, остаются нишевыми игроками.

Современный автомобильный дизайн больше не противопоставляет эти два направления. Ведущие компании автопроизводителей ищут баланс между функцией и эстетикой, создавая машины одновременно и эффективные, и привлекательные. Дальнейшие исследования могут быть посвящены, какое влияние на синтез функционализма и эстетизма могут оказать цифровые технологии и новые материалы.

Список литературы

1. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. М.: Европа, 2006. 320 с.
2. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2007. 303 с.
3. Розенблюм Е.А. Художник в дизайне. М.: Искусство, 1974. 175 с.
4. Johnson S. Classic Cars: Keep motoring heritage alive // Engineering & Technology. 2021. T. X, № Y. C. 40-43.
5. Barlow J. Cadillac Eldorado Brougham: all-American halo // Classic & Sports Car. 2025. 22 Aug.

References
1. Glazychev V.L. Dizayn kak on est [Design as it is]. Moscow: Evropa, 2006. 320 p. (in Rus.)
2. Lavrentyev A.N. Istoriya dizayna [History of design]. Moscow: Gardariki, 2007. 303 p. (in Rus.)
3. Rozenblyum E.A. Khudozhnik v dizayne [Artist in design]. Moscow: Iskusstvo, 1974. 175 p. (in Rus.)
4. Johnson S. Classic Cars: Keep motoring heritage alive // Engineering & Technology. 2021. T. X, № Y. C. 40-43.
5. Barlow J. Cadillac Eldorado Brougham: all-American halo // Classic & Sports Car. 2025. 22 Aug.

УДК 769.91:792.023:7.035.93Alfons Mucha

А. А. Гусарова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18

ТЕАТРАЛЬНАЯ АФИША ЭПОХИ МОДЕРНА: РОЛЬ АЛЬФОНСА МУХИ В ФОРМИРОВАНИИ ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА РЕКЛАМЫ XX-XXI ВЕКОВ

© А. А. Гусарова, 2026

В статье анализируются театральные афиши Альфонса Мухи, созданные для Сары Бернар в 1890-е годы. Выделяется шесть основных приёмов: вертикальный формат, образ «женщины-богини», орнаментальная рама, интеграция текста в изображение, мозаичный фон и пастельная гамма с золотом. На примерах демонстрируется, как эти приёмы использовались в рекламе XX века (киноафиша, товарная реклама) и встречаются сегодня (люксовые бренды, театральные постеры, веб-дизайн). Делается вывод, что наследие Мухи не ограничивается эпохой модерна и продолжает работать в современной визуальной культуре.

Ключевые слова: Альфонс Муха, модерн, театральная афиша, реклама, графический дизайн, визуальный язык, плакат.

A. A. Gusarova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya Street, 18

THEATRE POSTERS OF THE ART NOUVEAU ERA: THE ROLE OF ALPHONSE MUCHA IN SHAPING THE VISUAL LANGUAGE OF 20TH-21ST CENTURY ADVERTISING

This article analyzes Alphonse Mucha's theater posters created for Sarah Bernhardt in the 1890s. Six key techniques are identified: vertical format, the "female goddess" image, ornamental frames, the integration of text into the image, mosaic backgrounds, and pastel and gold tones. It shows how these techniques were used in 20th-century advertising (movie posters, product advertising) and are found today (luxury brands, theater posters, web design). It concludes that Mucha's legacy extends beyond the Art Nouveau era and continues to influence contemporary visual culture.

Keywords: Alphonse Mucha, Art Nouveau, theatre poster, advertising, graphic design, visual language, poster.

Введение

В современной рекламе много визуальных приёмов, которые кажутся новыми и оригинальными, но на самом деле были придуманы больше ста лет назад. Один из ключевых авторов, повлиявших на рекламную графику, — чешский художник Альфонс Муха.

В конце XIX века он создал серию афиш для театра «Ренессанс» и актрисы Сары Бернар. До Мухи плакаты играли только информационную роль: крупный текст, имена актёров, даты, иногда маленькая картинка. Муха сделал иначе — превратил афишу в полноценное изображение, где текст стал частью композиции [1]. Это сработало: его афиши обсуждали, их запоминали, на них ходили смотреть как на искусство.

Сегодня отсылки к Мухе встречаются в рекламе люксовых брендов, театральных постерах и даже в интернете. Но если спросить, что именно из его приёмов перешло в рекламу и как они менялись со временем, чёткого ответа нет.

Новизна в том, что здесь не просто говорится о влиянии Мухи в целом, а прослеживается судьба конкретных приёмов на конкретных примерах от 1890-х до наших дней.

Материалы и методы исследования

Материалом для исследования послужили театральные афиши Альфонса Мухи, созданные для Сары Бернар в период 1894–1899 годов: «Жисмонда» (1894), «Дама с камелиями» (1896), «Медея» (1898), «Гамлет» (1899). В данных работах наиболее ярко проявился авторский стиль художника [1].

Для сравнительного анализа привлекались рекламные плакаты и киноафиши XX века, включая голливудские постеры 1920–1950-х годов, образцы польского плаката, а также реклама парфюмерии и кондитерских изделий начала XX века. Современный материал представлен рекламными кампаниями люксовых брендов (например, Tiffany) близкий по стилю Мухи.

Теоретическую основу исследования составили искусствоведческие работы по творчеству Альфонса Мухи (П. Виттлих, К. Бенуа, Т. Сато) [2,3], исследования по истории рекламы и графического дизайна (Ф. Меггс, С. Хеллер, Дж. Барнко) [4,5,6], а также труды по визуальной культуре и семиотике рекламы (М. Маклюэн, Р. Барт) [7].

Основным методом исследования стал визуально-сравнительный анализ, позволяющий сопоставить приёмы, использованные Мухой, с последующими рекламными решениями. Дополнительно применялись формально-стилистический анализ для выделения и описания конкретных приёмов, а также классификация и систематизация полученных данных.

Цель и задачи исследования

Цель исследования: проследить, как новаторские приёмы Альфонса Мухи в театральной афише эпохи модерна повлияли на визуальный язык рекламы XX–XXI веков.

Задачи исследования:

– Выделить ключевые визуальные и композиционные приёмы Мухи на материале его театральных афиш для Сары Бернар.

– Проанализировать, как эти приёмы были адаптированы в рекламной графике XX века (киноафиша, товарная реклама).

– Выявить примеры использования приёмов Мухи в современной рекламе и цифровой среде.

– Систематизировать полученные данные и сделать вывод об устойчивости и трансформации наследия художника.

Визуальный язык афиш Альфонса Мухи

Альфонс Муха вошел в историю графического дизайна прежде всего как создатель театральных афиш для Сары Бернар. Их сотрудничество началось в конце 1894 года, когда Муха, работавший в типографии Лемерсье, в срочном порядке выполнил заказ на плакат к спектаклю «Жисмонда». Уже 1 января 1895 года плакаты появились на улицах Парижа и произвели эффект разорвавшейся бомбы. Успех был настолько ошеломляющим, что Бернар заключила с художником шестилетний контракт, в рамках которого он создал еще шесть афиш, включая «Даму с камелиями» (1896), «Медею» (1898) и «Гамлет» (1899) [1].

Изначально театральная афиша была преимущественно информационным носителем: крупные типографские шрифты, имена актеров, название пьесы, даты. Изображение если и присутствовало, то играло второстепенную роль. Муха радикально изменил эту логику, сделав изображение главным, а текст — его органичной частью. На основе анализа четырех ключевых афиш («Жисмонда», «Дама с камелиями», «Медея», «Гамлет») можно выделить шесть основных визуальных решений, сформировавших его авторский стиль (рис. 1).

Рис. 1. Афиши Альфонса Мухи для Сары Бернар: «Жисмонда» (1894), «Дама с камелиями» (1896), «Медея» (1898), «Гамлет» (1899)

Вертикальный формат. Афиши имеют сильно вытянутый вверх формат, что было новаторским для своего времени. Фигура женщины изображается в полный рост, занимая почти всю высоту листа. Это создает эффект монументальности и величественности, уподобляя афишу храмовому образу или витражу.

Образ «женщины-богини». Центральным элементом каждой афиши является идеализированный женский образ. Сара Бернар предстает не просто актрисой в роли, а вневременным символом красоты, часто с нимбом или звездой над головой, что отсылает к иконописи и мадоннам Возрождения. Женщина изображена в драпировках, с плавными, текучими линиями тела, ее поза полна грации и достоинства.

Орнаментальная рама. Фигура женщины обязательно окружена сложным растительным орнаментом. Цветы, листья, абстрактные изогнутые линии образуют декоративную арку или обрамление, которое одновременно и отделяет фигуру от фона, и связывает ее с ним. Орнамент служит не просто украшением, а важным смысловым элементом, создающим атмосферу ирреальности и красоты.

Интеграция текста в изображение. Название пьесы и имя актрисы не вынесены отдельно, а вписаны в орнаментальную раму. Текст становится частью композиции, он декоративно оформлен, часто с использованием рукописных шрифтов или стилизованных под мозаику букв. Благодаря этому текст не разрушает целостности изображения, а работает на нее.

Мозаичный фон. За фигурой женщины часто располагается фон, имитирующий византийскую мозаику. Это одна из самых узнаваемых черт стиля Мухи, связанная с его славянскими корнями и интересом к византийскому искусству. Мозаика создает эффект мерцания, золотого свечения вокруг головы и плеч модели, усиливая ее «божественный» статус.

Цвет. Цветовая гамма афиш Мухи строится на приглушенных, пастельных тонах: персиковый, оливковый, золотистый, нежно-розовый, голубой. Открытые, кричащие цвета отсутствуют. Особую роль играет золото, которое используется как в фоне, так и в деталях орнамента, создавая ощущение драгоценности и роскоши.

Выделенные стилистические решения не существуют изолированно. Они образуют целостную систему, где каждый элемент работает на создание образа вневременной, сакральной красоты. В Таблице 1 представлена краткая характеристика каждого приема и его роль в структуре афиши.

Таблица 1. Ключевые визуальные приемы Альфонса Мухи в театральной афише

Приём	Характеристика	Роль в композиции
Вертикальный формат	Сильно вытянутый вверх формат (1:2), фигура в полный рост	Создание монументальности, уподобление храмовому образу
Образ «женщины-богини»	Идеализированный женский образ с нимбом/ звездой, в драпировках	Центральный смысловой элемент, символ красоты и вневременности
Орнаментальная рама	Растительный орнамент, обрамляющий фигуру	Связь фигуры и фона, создание ирреальной атмосферы
Интеграция текста	Текст вписан в орнамент, декоративное оформление	Сохранение целостности изображения, эстетизация информации
Мозаичный фон	Имитация византийской мазики, золотое свечение	Усиление сакральности, отсылка к византийским корням
Постельная гамма с золотом	Приглушенные тона, активное использование золота	Создание ощущения драгоценности, благородства

Таким образом, уже в первых постерах для Сары Бернар Муха сформировал уникальный визуальный язык, в котором рекламная функция (привлечь внимание, сообщить информацию) оказалась неразрывно связана с художественной. Этот язык стал визитной карточкой как самого художника, так и целой эпохи стиля модерн. Дальнейший анализ покажет, какие из выделенных приемов оказались наиболее востребованы в рекламе XX–XXI веков и как они трансформировались с течением времени.

Трансформация приёмов Мухи в рекламе XX века

Выделенные приёмы не ограничились театральной афишей конца XIX века. Уже в первые десятилетия XX века они активно проникают в другие жанры рекламной графики: от киноплаката до рекламы потребительских товаров. При этом одни элементы (вертикальный формат, доминанта женского образа) сохраняются почти в неизменном виде, другие (орнамент, цвет, интеграция текста) трансформируются под влиянием новых художественных течений и технологий печати.

Киноафиша 1910–1950-х годов стала прямым наследником театрального плаката, и влияние Мухи здесь прослеживается особенно отчетливо. Голливудские постеры этого периода активно используют вертикальный формат и крупный женский образ в качестве главного визуального магнита (рис. 2). Звезды экрана такие как Грета Гарбо, Марлен Дитрих, Рита Хейворт изображаются в идеализированной манере, напоминающей «женщин-богинь» Мухи: драпировки, эффектное освещение, взгляд, устремленный вдаль [4].

а б

Рис. 2. Примеры влияния приёмов Мухи в киноафише XX века: а - Постер фильма «Мата Хари» (1931) с Гретой Гарбо: вертикальный формат, образ «женщины-богини»; б - Плакат Яна Леницы к опере «Wozzeck» (1964): графичность, орнаментальность, стилизация

Особый интерес представляет польский плакат 1950–1970-х годов, где влияние Мухи проявилось в графической орнаментальности и стилизации. Польские художники (Войцех Фангор, Ян Леница) развили линию декоративности, превратив киноафишу в самостоятельное художественное высказывание, при этом сохранив муховский принцип «текст как часть изображения» [7].

Самый прямой путь наследия Мухи в XX веке — это реклама товаров массового потребления. Ещё при жизни художника его стиль активно использовался в коммерческой графике: он сам создавал плакаты для шампанского Moët & Chandon, ликера Benedictine, велосипедов Perfecta, печенья и сигаретной бумаги. Его рекламные работы отличало умение не просто изобразить товар, а создать вокруг него притягательный образ, на который хотелось быть похожим.

В 1910–1930-х годах этот подход стал массовым. Реклама парфюмерии активно эксплуатирует образ женщины в драпировках, цветы, золото и пастельную гамму (рис. 3). Бренды кондитерских изделий и шампанского заимствуют орнаментальные рамы и интеграцию текста в изображение, создавая упаковку, которая воспринимается как «дорогая» и «праздничная» [6].

а б в

Рис. 3. Товарная реклама начала XX века, демонстрирующая влияние Мухи: а - Реклама парфюмерии Sauzé Frères (ок. 1910); б - Упаковка кондитерской фабрики «Эйнемъ», Россия; в - Реклама шампанского Jules Mumm & Co (1895)

Влияние Мухи на политический плакат прослеживается реже, но отдельные примеры показательны. В агитационных плакатах 1920–1930-х годов (как в Европе, так и в СССР) иногда использовались вертикальные композиции и идеализированные женские образы, напоминающие «богинь», но уже в новом, идеологическом контексте: женщина-работница, женщина-защитница, женщина-символ новой эпохи [7].

В Таблице 2 представлена систематизация того, как конкретные приёмы Мухи трансформировались в различных жанрах рекламы XX века.

Таблица 2. Трансформация приёмов Мухи в рекламе XX века

Приём Мухи	Киноафиша (1920-1950)	Товарная реклама	Политический плакат
Вертикальный формат	Сохраняется как основной	Часто используется	Встречается реже
Образ «женщины-богини»	Трансформируется в образ кинозвезды	Используется как символ красоты	Переосмысляется в идеологическом ключе
Орнаментальная рама	Сменяется фотографичностью	Сохраняется в упаковке	Почти исчезает
Интеграция текста	Текст выносится отдельно	Сохраняется в логотипах	Текст доминирует
Мозаичный фон	Исчезает	Редко, в премиум-сегменте	Отсутствует
Постельная гамма с золотом	Сменяется контрастом	Сохраняется в парфюмерии	Используется редко

Почему одни приёмы Мухи оказались более востребованы в XX веке, чем другие? Анализ показывает, что структурные приёмы (вертикальный формат, доминанта женского образа) сохранились лучше, так как они напрямую связаны с функцией привлечения внимания. Декоративные элементы (орнамент, мозаичный фон) трансформировались сильнее, поскольку их форма зависела от смены художественных стилей: от ар-деко к модернизму и минимализму [4].

К середине XX века влияние Мухи становится менее прямым, но не исчезает полностью. Его приёмы входят в «базовый набор» рекламного дизайнера, часто используются неосознанно, как универсальный язык визуального убеждения. Это подтверждает мысль о том, что Муха не просто создал стиль, а заложил основы визуальной риторики, которая продолжает работать и тогда, когда имя автора забывается [3].

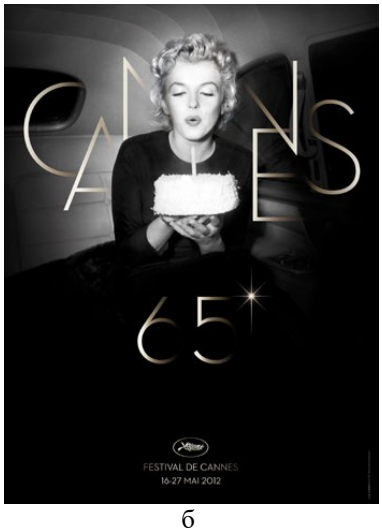
Наследие Мухи в современной визуальной культуре

В XXI веке интерес к стилю Мухи не просто сохраняется, а переживает новую волну популярности. Это связано как с общим ретро-трендом в дизайне, так и с поиском визуального языка, способного передать ценности «новой роскоши»: ручной работы, эстетизма, вневременности. Приёмы, выработанные художником более ста лет назад, оказываются востребованными в самых разных сферах: от люксовой рекламы до цифровой эстетики социальных сетей.

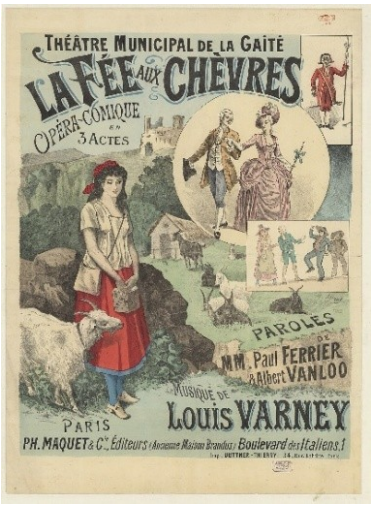
Наиболее очевидное влияние Мухи прослеживается в рекламных кампаниях брендов, работающих в премиум-сегменте. Люксовые бренды вроде Gucci и Tiffany регулярно используют эстетику модерна. В кампании Gucci Bloom (2017–2020) — женщины в цветах, пастельные тона, декоративность. Это напрямую отсылает к афишам Мухи [8].

В европейских театральных плакатах модерн тоже живёт. Многие постеры к операм и драмам используют вертикаль, орнамент и вписанный в картинку текст. Фестивальные афиши (например, Каннского фестиваля) тоже иногда делают с оглядкой на Муху (рис. 4) [10].

а



б



в

Рис. 4. Современные примеры цитирования Мухи: а - Рекламная кампания Gucci Bloom (2017–2020); б - Постер 65-го Каннского кинофестиваля с Мэрилин Монро (2012); в - Театральная афиша парижского театра Gaîté

В веб-дизайне последних лет появилось направление, которое называют «цифровым ар-нуво». Это сайты с плавными линиями, пастельными цветами, растительными элементами. Такое оформление часто выбирают бренды, ориентированные на женскую аудиторию или премиум-сегмент [9] (рис. 5).

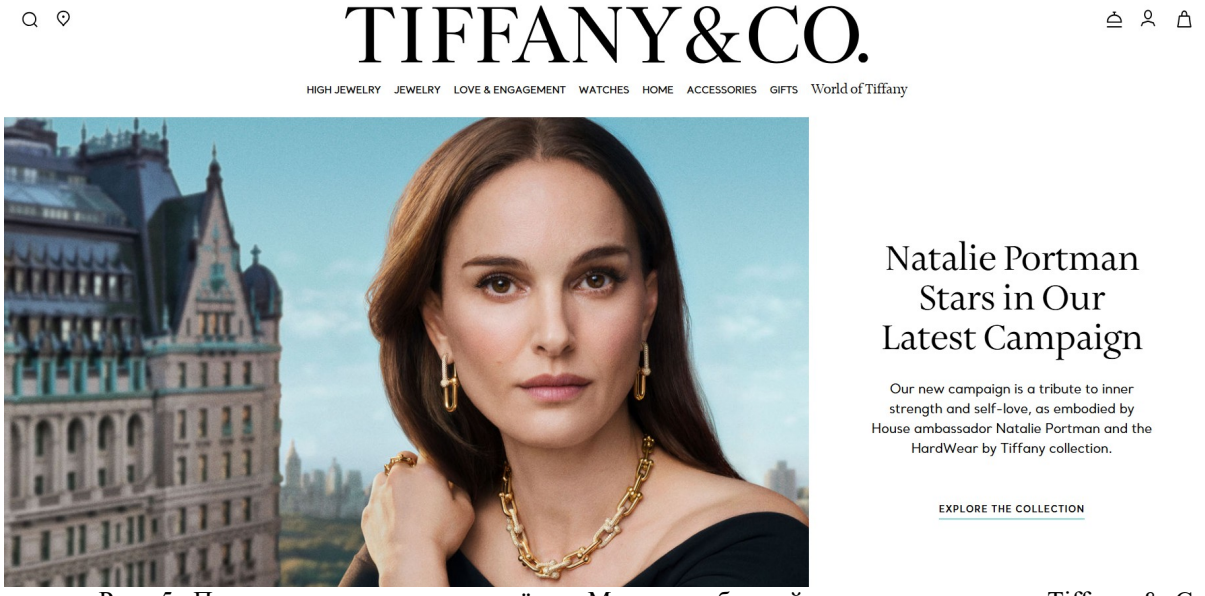


Рис. 5. Пример использования приёмов Мухи в веб-дизайне: промо-страница Tiffany & Co. Вертикальный формат, крупный женский образ (Натали Портман), пастельная гамма, интеграция текста

На главной странице Tiffany & Co. вертикальная композиция с фигурой Натали Портман в полный рост отсылает к построению афиш Мухи. Пастельная голубая гамма с золотыми акцентами, плавные линии и встроенный в изображение текст создают эффект, близкий к эстетике модерна. При этом цифровой носитель не снижает, а даже усиливает ощущение люксовости.

Почему именно сейчас, спустя более чем сто лет, стиль Мухи снова становится актуальным? Можно выделить несколько причин.

Во-первых, усталость от минимализма. Минимализм 2010-х (плоские формы, монохром) сменился запросом на сложность и детализацию. Орнамент и декоративность возвращаются как способ выделиться в перенасыщенной визуальной среде [8].

Во-вторых, рост интереса к ремесленным техникам и «медленному» потреблению. Эстетика Мухи с её рукотворностью и вниманием к деталям оказывается созвучна ценностям осознанного потребления и премиальности [9].

В-третьих, цифровая демократизация ретро. Социальные сети позволяют быстро распространять и присваивать визуальные коды прошлого, превращая их в доступный инструмент самопрезентации.

На основе проанализированных примеров можно утверждать: сегодня стиль Мухи функционирует как минимум в трёх регистрах — прямое подражание (театральный плакат), стилизация (люкс-реклама) и ассимилированная композиционная схема (веб-дизайн). Его приёмы оказались настолько универсальными, что продолжают работать даже при смене носителей — от бумажного плаката к экрану смартфона.

Заключение

Проведённое исследование позволяет сделать ряд выводов о роли Альфонса Мухи в формировании визуального языка рекламы и о судьбе его художественных приёмов в XX–XXI веках.

У Мухи выделяются шесть основных приёмов, которые работают как целостная система: вертикальный формат, образ «женщины-богини», орнаментальная рама, интеграция текста в изображение, мозаичный фон, пастельная гамма с золотом. В XX веке эти приёмы переходят в киноафишу и товарную рекламу. В XXI веке Муху снова активно цитируют: в люксовой рекламе, театральных плакатах, веб-дизайне и цифровых сообществах.

Из шести выделенных приёмов наиболее устойчивыми оказались структурные — вертикальный формат и образ «женщины-богини». Они практически без изменений перешли в киноафишу, люксовую рекламу и даже в веб-дизайн (пример с Tiffany & Co.). Декоративные элементы — орнаментальная рама, мозаичный фон — сильнее трансформировались, но до сих пор используются в премиальной упаковке, театральных постерах и цифровой эстетике. Интеграция текста и пастельная гамма с золотом сохранились в рекламе люксовых брендов, став устойчивыми маркерами дорогого визуального языка.

Значит, дело не только в моде на модерн. Муха придумал приёмы, которые оказались удобны для того, чтобы сделать рекламу заметной и красивой. И они до сих пор работают, даже если дизайнеры не всегда помнят, откуда они взялись.

Практическая польза работы — таблицы с приёмами могут пригодиться дизайнерам, которые ищут работающие визуальные решения. А для учебных курсов по истории дизайна это готовый материал.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий Славникова М.А.

Scientific supervisor: Senior Lecturer at the Department of Digital and Additive Technologies, M.A. Slavnikova

Список литературы

1. Sato T. Alphonse Mucha: The Complete Posters. — Cologne: Taschen, 2015. — 512 p.
2. Виттлих П. Альфонс Муха: Мастер модерна / пер. с нем. — СПб.: Аврора, 2007. — 128 с.
3. Бенуа К. Альфонс Муха: Гений ар-нуво / пер. с фр. — М.: Искусство, 2004. — 160 с.
4. Меггс Ф. История графического дизайна / пер. с англ. — М.: РИП-холдинг, 2013. — 464 с.
5. Хеллер С. Дизайн в рекламе: от модерна до постмодерна / пер. с англ. — New York: Allworth Press, 2004. — 224 с.
6. Барнко Дж. Золотой век рекламы: 1880–1920 / пер. с англ. — Лондон: Thames & Hudson, 1999. — 256 с.
7. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. — М.: Кучково поле, 2007. — 464 с.
8. Лебедев А. Ководство. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2019. — 512 с.
9. Курушин В. Графический дизайн и реклама. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 272 с.
10. Кинг Э. Дизайн сегодня: от модерна до цифры. — М.: Слово, 2022. — 288 с.

References

1. Sato T. Alphonse Mucha: The Complete Posters. — Cologne: Taschen, 2015. — 512 p.
2. Vittlih P. Al'fons Muha: Master moderna [Alphonse Mucha: Master of Art Nouveau] / per. s nem. — St. Petersburg: Avrora, 2007. — 128 pp. (in Rus.)
3. Benua K. Al'fons Muha: Genij ar-nuvo [Alphonse Mucha: Genius of Art Nouveau] / per. s fr. — Moscow: Iskusstvo, 2004. — 160 pp. (in Rus.)
4. Meggs F. Istorija graficheskogo dizajna [History of Graphic Design] / per. s angl. — Moscow: RIP-holding, 2013. — 464 pp. (in Rus.)
5. Heller S. Dizajn v reklame: ot moderna do postmoderna [Design in Advertising: from Art Nouveau to Postmodernism] / per. s angl. — New York: Allworth Press, 2004. — 224 pp. (in Rus.)
6. Barnko Dzh. Zolotoj vek reklamy: 1880–1920 [The Golden Age of Advertising: 1880–1920] / per. s angl. — London: Thames & Hudson, 1999. — 256 pp. (in Rus.)
7. Makljujen M. Ponimanie media: vneshnie rasshirenija cheloveka [Understanding Media: The Extensions of Man] / per. s angl. — Moscow: Kuchkovo pole, 2007. — 464 pp. (in Rus.)
8. Lebedev A. Kovodstvo [Kovodstvo]. — Moscow: Izdatel'stvo Studii Artemija Lebedeva, 2019. — 512 pp. (in Rus.)
9. Kurushin V. Graficheskij dizajn i reklama [Graphic Design and Advertising]. — Moscow: DMK Press, 2020. — 272 pp. (in Rus.)
10. King Je. Dizajn segodnja: ot moderna do cifry [Design Today: from Art Nouveau to Digital]. — Moscow: Slovo, 2022. — 288 pp. (in Rus.)

УДК 004.5

В.Р. Дудкина, М.М. Колмыкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕДАКЦИОННАЯ ПОЛИТИКА СОВРЕМЕННЫХ ДИАЛОГОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДИЗАЙНА КОММУНИКАЦИИ

© В.Р. Дудкина, М.М. Колмыкова, 2026

Статья посвящена анализу редакционной политики современных диалоговых интерфейсов как совокупности лингвистических, композиционных, сценарных и этических норм. На основе сравнительного анализа отечественных и зарубежных ассистентов выявлены коммуникативные роли, тональные модели, принципы структурирования ответов и механизмы формирования доверия в условиях текст-ориентированной цифровой коммуникации с учетом специфики пользовательского взаимодействия и проектирования разговорных систем.
Ключевые слова: диалоговые интерфейсы, редакционная политика, UX-копирайтинг, голос продукта, искусственный интеллект, чат-бот, виртуальные ассистенты, коммуникационный дизайн.

V.R. Dudkina, M.M. Kolmykova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

EDITORIAL POLICY IN CONTEMPORARY CONVERSATIONAL INTERFACES: A COMPARATIVE ANALYSIS OF COMMUNICATION DESIGN

The article is devoted to the analysis of the editorial policy of contemporary conversational interfaces as a set of linguistic, compositional, scripting and ethical norms. Based on a comparative analysis of Russian and international assistants, the study identifies communicative roles, tonal models, principles of response structure, and trust-building mechanisms within text-oriented digital communication, taking into account the specific features of user interaction and conversational system design.
Keywords: conversational interfaces, editorial policy, UX copywriting, product voice, artificial intelligence, chatbot, virtual assistants, communication design.

Стремительное распространение диалоговых интерфейсов в структуре цифровых сервисов существенно изменило характер пользовательского взаимодействия с информационными системами. Если ранее основой навигации в цифровой среде выступали графические элементы (кнопки, карточки, меню, иконографика, и пр.), то в последние годы все более значимую роль приобретает текстоцентричная модель коммуникации. Чат-боты, виртуальные ассистенты, клиентские сервисы поддержки, интеллектуальные поисковые и генеративные системы формируют особую коммуникативную среду, где содержание ответа, его тональность, степень персонализации и визуальная организация контента оказывают непосредственное влияние на удовлетворенность от взаимодействия.

Редакционная политика в контексте работы с текстовым контентом в интерфейсе проявляется в характере тона, способах сегментации ответа, логике развертывания информации, мерах осторожности при формулировках, а также в механизмах выстраивания доверительной, нейтральной, экспертной или эмпатической коммуникативной позиции. Редакционная политика формируется на основании общих характеристик голоса продукта (TOV – tone of voice).

Голос продукта — это стиль общения бренда с аудиторий, поддерживающийся на всех каналах коммуникации; это узнаваемый стиль общения, выражение характера и аутентичная харизма. Проектирование и внедрение уникального голоса помогает цифровому продукту отразить свои ценности и философию, строить доверительные и долгосрочные отношения с аудиторией и разговаривать с ней на одном языке, отличаться от конкурентов и сохранять единый целостный образ.

Актуальность исследования обусловлена расширением сферы применения диалоговых интерфейсов – они все чаще появляются в образовании, электронной коммерции, банковском секторе, государственных сервисах, медиа и интеллектуальных системах поддержки принятия решений. Кроме того, сложно не заметить усиление роли текстовой коммуникации в интерфейсах нового поколения, где значительная часть пользовательского опыта выстраивается не вокруг визуального выбора действий, а вокруг постановки вопроса, чтения, интерпретации и продолжения диалога.

Цель настоящей статьи состоит в выявлении особенностей редакционной политики современных диалоговых интерфейсов на основе сравнительного анализа дизайна коммуникации. Для достижения поставленной цели предполагается выполнить следующие задачи: провести обзор научных исследований в сфере проектирования диалоговых систем, уточнить роль и задачи редакционной политики, рассмотреть пример гайдлайна, сопоставить различные модели коммуникации в популярных отечественных и зарубежных чат-ботов. В работе были использованы методы сравнительного и контент анализа.

Первые работы, посвященные исследованиям диалоговых интерфесов, появлялись во второй половине 2010-х годов. Так статья “Small Talk Improves User Impressions of Interview Dialogue Systems” (Kobori, Nakano, Nakamura, 2016) рассматривает имеют ли короткие поддерживающие реплики положительное влияние на удовлетворенность пользователя от взаимодействия с системой. Авторами было доказано, что умеренное использование микро-диалогов (не связанных с решением задачи напрямую) увеличивает параметры warmth, want-to-talk-again и liveliness. Однако, чрезмерное употребление ведет к дальнейшему ухудшению показателей, поскольку система начинает чаще производить неуместные или неестественные высказывания. Таким образом, можно сделать вывод о том, что даже минимальные редакционно-коммуникативные вставки способны менять восприятие интерфейса.

Статья “Designing Conversational Agents: A Self-Determination Theory Approach” (Yang et al., 2021) выводит исследование диалоговых ассистентов в поле психологически обоснованного проектирования. Авторы считают, что одна из главных проблем текущих исследований в этой области заключается в недостаточном понимании того, какие базовые пользовательские потребности лежат в основании позитивного опыта общения с агентом. К таким потребностям авторы относят: компетентность, автономия и взаимосвязанность.

Труды бразильских исследователей Silva, Canedo (Towards User-Centric Guidelines for Chatbot Conversational Design 2022/2023) и Human Factors in the Design of Chatbot Interactions: Conversational Design Practices (2024) описывают существующие практики дизайна диалога, выводят набор рекомендаций, факторов внедрения и принципов применения, ориентированных на пользователя. Они утверждают, проектирование диалоговых систем нельзя сводить к стандартным правилам UX/UI-дизайна, поскольку разговорная природа чат-бота требует учета лингвистических, визуальных и интерактивных переменных. Таким образом, что диалоговый интерфейс – это многослойная система, где словесная формулировка, визуальная подача и интерактивная логика действуют совместно, и в разном качестве подхода могут как усилять, так и ослаблять друг друга.

Современные интерфейсы чат-ботов обладают двумя каналами коммуникации: аудиальный и визуальный. В основе проектирования обоих типов взаимодействия пользователей лежит проектирование диалога и интентов [5]. В архитектуре чат-бота интент – это формализованное коммуникативное намерение пользователя, то есть той целевой установки, которая выражена в конкретном высказывании и подлежит машинной классификации. Именно через распознавание интента система соотносит входную реплику не с ее поверхностной словесной формой, а с функционально значимой задачей – запросом информации, созданием контента, записью на услугу, уточнением или иным типом действия. В современной практике проектирование диалоговых систем интент выступает базовой единицей интерпретации пользовательского сообщения: он обеспечивает переход от естественно-языкового ввода к выбору релевантного сценария ответа, действия или ветви диалога. При этом интент необходимо отличать от сущностей: если интент фиксирует общую направленность высказывания, то сущности конкретизируют его содержательные параметры.

Особенности интерпретации интентов и построение логики диалога с пользователем описывается в документациях для разработчиков. Так, в справочной информации виртуального помощника Салют (Сбер) рекомендации к проектированию коммуникации включают в себя принципы проектирования интерфейсов, в частности *очевидность места и действий*, их о*братимость* и *обратная связь* [5].

Принцип очевидности места и действий говорит о том, что пользователь в любой момент времени должен понимать, где он находится, что можно сделать в интерфейсе, какие способы навигации в нем есть и какие голосовые команды ему доступны для дальнейшего прохождения сценария [5]. Для реализации данного принципа рекомендовано внедрять интерфейсные и голосовые подсказки.

Действие в диалоговом интерфейсе должно основываться на **принципе обратимости** – не наносить вред пользователю. Например, если пользователь заполнил форму с данными или оплатой, система должна вывести предупреждение о выходе или сохранении данных. А если пользователь оформил заказ или бронирование, он должен иметь возможность отредактировать или отменить это действие [6].

Тип **обратной связи** выбирается на основании сценария и контекста использования. Так, например, если пользователь проходит весь сценарий пультом, то необязательно озвучивать действия ассистентом, ведь пользователь уже видит обратную связь через изменение интерфейса. В данном случае реплики ассистента – это неожиданное поведение приложения для пользователя, поскольку он не начинал голосовое взаимодействие с ассистентом [6].

Редакционная политика – система лингвистических, композиционных, сценарных и этических норм, регулирующих способ формулирования системных реплик, границы допустимого ответа, порядок раскрытия возможностей и ограничений агента, а также формы сопровождения пользователя в штатных и нештатных коммуникативных ситуациях. Основная цель ее внедрения состоит в обеспечении

предсказуемой, понятной и доверительной коммуникации между пользователем и системой, тогда как к числу ключевых задач относятся стандартизация речевого поведения интерфейса, снижение смысловой неоднозначности, поддержка пользователя при движении к целевому действию, корректная обработка ошибок, а также согласование автоматизированного взаимодействия с возможностью обращения к человеку-оператору. Регламенты редакционной политики фиксируются в гайдлайнах для разработчиков и являются обязательными к исполнению. В существующих гайдлайнах можно встретить следующие правила стилистического редактирования текста в интерфейсе:

- расстановка знаков препинания (кавычки, типе, восклицательный знак, точки в конце предложения);
- использование аббревиатур, римских цифр, сокращений, знаков валют;
- написание слов латиницей/кириллицей;
- использование или неиспользование буквы «ё»;
- обращение в пользователю (на «ты» или на «вы»);
- внедрение уточнений;
- наличие запрещенных слов и клишированных фраз.

Редакционная политика строится на основании концептуальных положений бренда цифрового продукта: позиционировании, ценностях, характере, миссии, видении. Следовательно, можно предположить, что стиль общения разных диалоговых интерфейсов отличается. Для эмпирической проверки данного предположения необходимо проанализировать компоненты коммуникации и провести сравнительный анализ по следующим критериям: коммуникационная роль (эксперт, помощник, друг, учитель и пр.); тон коммуникации (формальный/неформальный, серьезный/веселый, уважительный/дерзкий, сухой/увлеченный[7]); степень стандартизации (шаблоны и клише); принципы структурирования ответа (логические и визуальные); пояснение ограничений и неопределенности; формирование доверия; адаптация к пользователю, границы само-описания.

На основании выделенных критериев был составлен подробный промпт с просьбой к системе описать свою редакционную политику *(рис.1).* Структура промпта состоит из краткой и четкой формулировки задачи, перечисления критериев ответа, требования и сами критерии с кратким описанием каждого.

```
Опиши редакционную политику твоего диалогового
интерфейса как систему организации текстовой
коммуникации с пользователем.

Важно:
1. Говори только о тех принципах, которые ты
можешь описать достоверно в рамках данного
взаимодействия.
2. Если какой-либо аспект тебе неизвестен,
прямо укажи это.
3. Не давай общих рекламных формулировок;
отвечай аналитически и конкретно.
4. Представь ответ строго по разделам, сохраняя
указанную ниже структуру и нумерацию.

Структура ответа:

1. Коммуникативная роль системы
Опиши, какую роль ты обычно реализуешь в
общении: нейтральный информатор, помощник,
эксперт, консультант, собеседник и т.д.

2. Тон коммуникации
Охарактеризуй типичный тон ответов:
нейтральный, формальный, дружелюбный,
эмпатический, разговорный, экспертный и т.д.
Укажи, насколько этот тон стабилен и в каких
случаях он может меняться.

3. Степень стандартизации
Опиши, насколько твои ответы обычно строятся
по повторяющимся шаблонам.
Укажи, используются ли типовые вводные,
завершающие формулы, стандартные
предупреждения или устойчивые речевые
конструкции.

4. Принципы структурирования ответа
Объясни, как обычно организуется текст ответа:
- сплошной текст или сегментированные блоки;
- списки;
- подзаголовки;
- пошаговая логика;
- краткий или развернутый формат.

5. Пояснение ограничений и неопределенности
Опиши, как ты обычно сообщаешь пользователю:
- о неполноте информации;
- о неопределенности;
- о риске ошибки;
- о невозможности выполнить запрос;
- о необходимости проверки фактов.

6. Формирование доверия
Объясни, какими средствами в твоих ответах
формируется ощущение надежности и понятности.
Например: оговорки, прозрачность ограничений,
ссылки на источники, структурность,
осторожность формулировок.

7. Адаптация к пользователю
Опиши, меняется ли стиль, объем, уровень
сложности и терминология ответа в зависимости
от запроса пользователя.
Если да, то в каких пределах.

8. Границы самоописания
Укажи, что именно в описании собственной
редакционной политики тебе может быть
недоступно или известно лишь частично.

9. Итоговая краткая формула
Сформулируй редакционную политику интерфейса в
3–5 предложениях как краткое академическое
описание.

Требования к формату:
- не используй таблицу;
- не добавляй вступлений и заключений вне этой
структуры;
- не уходи в обсуждение технической
архитектуры, если это не влияет непосредственно
на текстовую коммуникацию;
- пиши в аналитическом, нейтральном стиле.
```

Рис.1. Промпт на выявление редакционной политики диалоговой системы

Для сравнительного анализа были выбраны зарубежные и отечественные диалоговые ассистенты, реализующие диалог на русском языке для того, чтобы обеспечить более релевантные данные (без перевода). Так промпт, представленный выше, был отправлен в *ChatGPT, Gemini, Deepseek, ГигаЧат (Сбер) и Алиса AI (Яндекс)*. Все ассистенты успешно выполнили задачу, были получены полноценные ответы, в соответствии с заявленной промпте структурой. Для анализа сходств и отличий по заявленным ранее критериям, результаты были переработаны и представлены для дальнейшего анализа *(табл.1)*. В процессе интерпретации результатов, был исключен критерий «границы самоописания», так как все виртуальные ассистенты ответили, что не могут предоставить информацию по внутренним алгоритмам системы. Также исключен критерий пояснения неопределенности, так как здесь ответы были полностью идентичны.

Таблица 1. Сравнительный анализ редакционной политики диалоговых интерфейсов.

	Deepseek	**ChatGPT**	**Gemini**	**Алиса**	**ГигаЧат**
Роль	помощник-информатор	консультант-аналитик (или собеседник, инструмент, эксперт)	адаптивный ии-коллаборатор	помощник-консультанта	нейтрального информатора и помощника.
Тон	нейтральный с элементами дружелюбности	нейтрально-экспертный	эмпатичный, но прямолинейный (candid)	нейтрально-дружелюбный, с элементами эмпатии	нейтрально-деловой, с элементами экспертности.
Шаблоны	часто	умеренно часто	умеренно	часто	умеренно
Структура ответа	Три формата в зависимости от контекста: краткий текст; сегментированные блоки; развёрнутый ответ.	аналогично	аналогично	аналогично	аналогично
Длина ответа	60	110	60	80	30
Доверие	– оговорки о границах компетенции; – прозрачность неопределенности; – структурность ответов; – осторожные формулировки.	аналогично, но в дополнении: – прозрачность рассуждения; – точность терминологии – отсутствие неоправданных обобщений; – ссылки на источники.	аналогично, но в дополнении: – отсутствие менторства; – техническая точность и экспертность в релевантных областях.	аналогично.	аналогично

Результаты сравнительного анализа, представленные в таблице, позволяют констатировать, что редакционная политика современных диалоговых интерфейсов функционирует как системно организованный уровень коммуникационного дизайна, включающий совокупность речевых, композиционных и прагматических установок, регулирующих форму взаимодействия пользователя с цифровой системой. Несмотря на видимые различия, для ассистентов характерно наличие ключевых сходств: ориентации на помощь, информирование, использование риторико-когнитивных механизмов, снижение коммуникативной неопределенности и поддержание предсказуемости пользовательского опыта.

Структура ответов в большинстве случаев зависит от характера запроса. Так, сплошной текст используется для кратких, однозначных ответов. Сегментированные блоки – для сложных тем, где требуется разделение на смысловые части. Списки – при перечислении фактов, шагов, вариантов. Подзаголовки – для структурирования длинных ответов. Пошаговая логика – в инструкциях и алгоритмах. Полноценный развернутый формат выбирается в случае запроса пользователя на объём и детализацию. Это позволяет сделать вывод о формировании универсализированного стандарта текст-ориентированной цифровой коммуникации, в котором структурированность выступает важнейшим условием когнитивной доступности и смысловой прозрачности ответа.

Таким образом, сравнительный анализ подтверждает, что редакционная политика является существенным компонентом проектирования диалоговых интерфейсов и может рассматриваться как самостоятельный аналитический критерий их оценки. Она определяет не только языковую форму ответа, но и коммуникативную роль цифрового агента. Выявленные различия между ассистентами локализуются преимущественно в плоскости коммуникативной роли, тональной модальности, степени шаблонизации и способах риторического обоснования ответа, тогда как их структурная организация демонстрирует выраженную тенденцию к унификации. Это позволяет заключить, что в условиях развития текст-ориентированных интерфейсов редакционная политика становится одним из ключевых механизмов

обеспечения понятности, доверия, коммуникативной уместности и устойчивости пользовательского взаимодействия.

Список литературы

1. Kobori T., Nakano M., Nakamura T. Small Talk Improves User Impressions of Interview Dialogue Systems // Proceedings of the 17th Annual Meeting of the Special Interest Group on Discourse and Dialogue. Los Angeles : Association for Computational Linguistics, 2016. P. 370–380
2. Yang X., Aurisicchio M. Designing Conversational Agents: A Self-Determination Theory Approach // CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI ’21). New York : ACM, 2021.
3. Silva G. R. S., Canedo E. D. Towards User-Centric Guidelines for Chatbot Conversational Design // International Journal of Human-Computer Interaction. 2024. Vol. 40, no. 2. P. 98–120.
4. Silva G. R. S., Canedo E. D. Human Factors in the Design of Chatbot Interactions: Conversational Design Practices // Proceedings of the XXIII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems (IHC 2024). Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024. P. 487–498.
5. Практики и рекомендации по разработке приложений для виртуального ассистента Салют. Проектирование интерфейсов. URL: https://developers.sber.ru/docs/ru/va/about/app-design/concepts (дата обращения: 29.03.2026)
6. Практики и рекомендации по разработке приложений для виртуального ассистента Салют. Проектирование текстов. URL: https://developers.sber.ru/docs/ru/va/about/app-design/editorial-policy (дата обращения: 29.03.2026)
7. The Four Dimensions of Tone of Voice by Kate Moran. NNGroup URL: https://www.nngroup.com/articles/tone-of-voice-dimensions/ (дата обращения: 29.03.2026)

References

1. Kobori T., Nakano M., Nakamura T. Small Talk Improves User Impressions of Interview Dialogue Systems // Proceedings of the 17th Annual Meeting of the Special Interest Group on Discourse and Dialogue. Los Angeles : Association for Computational Linguistics, 2016. P. 370–380
2. Yang X., Aurisicchio M. Designing Conversational Agents: A Self-Determination Theory Approach // CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI ’21). New York : ACM, 2021.
3. Silva G. R. S., Canedo E. D. Towards User-Centric Guidelines for Chatbot Conversational Design // International Journal of Human-Computer Interaction. 2024. Vol. 40, no. 2. P. 98–120.
4. Silva G. R. S., Canedo E. D. Human Factors in the Design of Chatbot Interactions: Conversational Design Practices // Proceedings of the XXIII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems (IHC 2024). Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024. P. 487–498.
5. Praktiki i rekomendacii po razrabotke prilozhenij dlya virtual`nogo assistenta Salyut. Proektirovanie interfejsov. URL: https://developers.sber.ru/docs/ru/va/about/app-design/concepts [Practices and recommendations for developing applications for the “Salyut” virtual assistant. Interface design.] (date accessed: 29.03.2026)
6. Proektirovanie tekstov. Dokumentaciya razrabotchikov sber. URL: https://developers.sber.ru/docs/ru/va/about/app-design/editorial-policy [Practices and recommendations for developing applications for the “Salyut” virtual assistant. Text design.] (date accessed: 29.03.2026)
7. The Four Dimensions of Tone of Voice by Kate Moran. NNGroup URL: https://www.nngroup.com/articles/tone-of-voice-dimensions/ (date accessed: 29.03.2026)

УДК 316.77:004.738.5

П.Е. Ескина, В.В. Лисицына

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА КАК ФАКТОР СИМВОЛИЧЕСКОГО СТАТУСА: ВОСПРИЯТИЕ МОБИЛЬНОЙ И ПК-ВЕРСИЙ LEAGUE OF LEGENDS В СООБЩЕСТВЕ ИГРОКОВ

© П.Е. Ескина, В.В. Лисицына, 2026

Статья посвящена комплексному анализу феномена «платформенного элитизма» в контексте взаимодействия сообществ ПК-версии League of Legends и мобильной адаптации Wild Rift. В работе исследуется, как стремительная экспансия мобильного гейминга провоцирует создание новых социальных иерархий, в которых технические характеристики устройства становятся маркером разделения игроков на «хардкорных» и «казуальных». Цель исследования — выявить механизмы формирования символического статуса игрока через призму геймдизайнерских различий платформ. На основе сравнительного анализа 12 ключевых технических отличий и метода цифровой этнографии доказывается, что технический барьер и сложность интерфейса ПК-версии конвертируются пользователями в символический капитал, легитимирующий их доминирующее положение в сообществе. В заключении формулируются выводы о трансформации восприятия «настоящего» игрового опыта под влиянием мобильных технологий.
Ключевые слова: League of Legends, Wild Rift, платформенный элитизм, социальная иерархия, MOBA-сообщество, цифровая этнография, геймдизайн, символический статус, хардкорный гейминг.

P.E. Eskina, V.V. Lisitsyna

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

GAMING PLATFORM AS A FACTOR OF SYMBOLIC STATUS: PERCEPTION OF THE MOBILE AND PC VERSIONS OF LEAGUE OF LEGENDS IN THE GAMER COMMUNITY

© P.E. Eskina, V.V. Lisitsyna, 2026

The article is devoted to a comprehensive analysis of the phenomenon of "platform elitism" in the context of the interaction between the communities of the PC version of League of Legends and the mobile adaptation of Wild Rift. The paper explores how the rapid expansion of mobile gaming is leading to the creation of new social hierarchies, where the technical characteristics of a device become a marker of the division of players into "hardcore" and "casual" players. The goal of the study is to identify the mechanisms of the formation of a player's symbolic status through the lens of the game design differences between platforms. Based on a comparative analysis of 12 key technical differences and the method of digital ethnography, it is proven that the technical barrier and the complexity of the PC version's interface are converted by users into symbolic capital that legitimizes their dominant position in the community. In conclusion, the article draws conclusions about the transformation of the perception of "real" gaming experience under the influence of mobile technologies.
Keywords: League of Legends, Wild Rift, platform elitism, social hierarchy, MOBA community, digital ethnography, game design, symbolic status, hardcore gaming.

Введение

Современная индустрия интерактивных развлечений существенно меняется под влиянием мобильных платформ. Это обусловленно стремительной интеграцией мобильных технологий в жанры, которые традиционно считались прерогативой персональных компьютеров. Жанр MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), и, в частности, проект League of Legends, представляет собой одну из наиболее репрезентативных площадок для изучения этого процесса. Перенос сложной киберспортивной дисциплины на мобильные платформы в виде адаптации Wild Rift открывает путь к массовости и глобализации игрового опыта, однако одновременно с этим становится источником споров внутри сообщества игроков.

Динамичное развитие мобильного сегмента, обладающего колоссальным финансовым потенциалом, контрастирует с инертностью восприятия игрового опыта со стороны «старой» аудитории. Возникающий конфликт критериев оценки игрового опыта порождает ряд вопросов, связанных с восприятием мастерства статуса и доступности игры. Отсутствие своевременного осмысления этих

аспектов создает двойной риск: с одной стороны, возможно осуждение значительной части аудитории, с другой — размывание критериев профессионализма и мастерства в киберспортивной среде. [1]

В рамках данного исследования предпринята попытка комплексного анализа феномена «платформенного элитизма», сопровождающего сосуществование двух версий одной игровой вселенной. Центральной гипотезой исследования является то, как технические особенности платформы влияют на игроков и то, как они оценивают мастерство и статус друг друга. Упрощение геймдизайнерских механик в мобильной версии рассматривается не просто как адаптация под интерфейс, а как фактор, обесценивающий в глазах ПК-сообщества понятие «хардкорного» игрового опыта.

Цель работы заключается не только в выявлении технических различий между платформами, но и в анализе того, как игроки объясняют различия между платформами. Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих взаимосвязанных задач:

– провести сравнительный анализ геймдизайнерских и технических характеристик ПК-версии League of Legends и мобильной Wild Rift;

– выявить и систематизировать ключевые точки конфликта в дискурсе сообществ, включая аспекты «казуальности» и «мастерства»;

– исследовать механизм владение более сложным интерфейсом, воспринимающимся игроками как признак опыта и комплектности

– сформулировать выводы о влиянии платформенного выбора на формирование идентичности современного геймера.

Управление и камера как фильтры мастерства

Фундаментальный разрыв в восприятии двух платформ внутри сообщества League of Legends базируется на характере инструментальной медиации — способе, которым физическое действие игрока преобразуется в цифровой результат. В ПК-версии используется классическая дихотомия «мышь — клавиатура», требующая высокой степени асинхронной координации и развития специфической мелкой моторики. Овладение этим интерфейсом в среде игроков интерпретируется как процесс профессионализации: необходимость поддержания высокого показателя действий в минуту (APM) и филигранная точность позиционирования курсора формируют объективный физический барьер. В противовес этому, мобильная адаптация Wild Rift предлагает схему двойных стиков на сенсорном экране, где значительная часть сложной микромеханики перемещения и атаки переведена в плоскость эргономического комфорта. С точки зрения платформенного элитизма, замена сложного периферийного устройства на интуитивный тач-интерфейс воспринимается как «обесценивание» индивидуального навыка, где когнитивная нагрузка на игрока искусственно снижается ради массовой доступности продукта.

Критическим узлом дискуссии о «подлинности» игрового опыта выступает механика наведения способностей (Skillshots). В мобильной версии реализована интеллектуальная система помощи при прицеливании и функция автоматического захвата цели (Target Lock-on), минимизирующая вероятность технической ошибки. В дискурсе ПК-сообщества подобная автоматизация маркируется как снижение доли ручного контроля: если на персональном компьютере каждое попадание является результатом прямой волевой манипуляции и точного расчета траектории, то успех в Wild Rift интерпретируется как продукт работы алгоритма. ПК пользователи нередко связывают статус с количеством усилий, необходимых для освоения управления, в то время как упрощенный ввод в мобильной версии описывается как более казуальная.

Управление визуальным пространством и камерой в обеих версиях служит еще одним инструментом разделения. ПК-версия навязывает игроку необходимость постоянного ручного контроля за камерой через смещение курсора к краям экрана или использование горячих клавиш, что создает дополнительный слой сложности в управлении информационными потоками. Wild Rift, напротив, использует систему полуавтоматического слежения и динамического изменения ракурса при использовании способностей дальнего действия. Более того, внедрение «зеркальной» карты, при которой игрок всегда находится в нижней части экрана для удобства сенсорного ввода, воспринимается традиционным сообществом как нарушение «чистоты» соревновательного процесса. Умение эффективно действовать из неудобного угла обзора на ПК-версии (так называемая игра за «красную сторону») возводится в ранг элитарного навыка, в то время как комфорт мобильного интерфейса считается менее требовательным. [2]

Способ взаимодействия с техникой фактически выполняет роль социального фильтра. Через него сообщество проводит грань между «экспертами» и обычными «потребителями» контента. Сторонники ПК-гейминга обосновывают свое превосходство именно через сложность интерфейса, выставляя ее как доказательство технической грамотности. Напротив, механики Wild Rift вроде автонаведения и управления стиками воспринимаются в этой среде как признаки «суррогатной» игры. Считается, что результат здесь зависит от адаптивного дизайна системы, а не от дисциплины и личных усилий пользователя. В итоге выбор платформы в среде MOBA-игроков перестает быть просто техническим вопросом. Он превращается в способ заявить о своей идентичности, где именно трудности в управлении становятся главным мерилом статуса.

Пространство и ритуалы

Разбор платформенного элитизма в League of Legends требует внимания не только к кнопкам, но и к тому, в каких условиях находится игрок. В ПК-сообществе сложилась специфическая культура, связанная с местом проведения матча. Сессия здесь часто воспринимается как своего рода ритуал, привязанный к строго определенной локации — «боевой станции» (Battle Station). Стационарность игрового места, включающая специализированную мебель и периферию, создает жесткую границу между повседневным пространством и виртуальной средой. Такая иммобильность игрока интерпретируется как залог максимальной концентрации и серьезности намерений. В противовес этому, мобильная Wild Rift, обладающая свойством портативности, выводит игру в категорию «ситуативного» потребления. Возможность запуска матча в «не-местах» — общественном транспорте, очередях или во время кратких перерывов — в глазах ПК-сообщества лишает игру статуса серьезного занятия, переводя её в разряд повседневного развлечения, не требующего ритуального погружения.

Физическое положение тела игрока в пространстве также становится характерным маркером статуса. Вертикальная посадка, фиксация локтей, напряжение корпуса ПК-геймера транслирует образ «хардкорного» атлета, полностью вовлеченного в процесс. Мобильный гейминг, напротив, допускает расслабленные, «бытовые» позы: игру лежа, полусидя или на ходу. В дискурсе элитизма подобная телесная расслабленность напрямую совпадает с «казуальностью» сознания. Традиционное сообщество конструирует иерархию, в которой «настоящий» игровой опыт возможен только через добровольное ограничение телесной свободы ради цифрового результата. [3]

Свободная поза игрока в Wild Rift часто трактуется как признак слабой вовлеченности. Отсутствие телесной дисциплины в данном случае подрывает статус пользователя в глазах сообщества. В итоге место игры превращается в маркер социального деления: «домашняя» станция на ПК противопоставляется случайному использованию смартфона в транспорте или на ходу. Элитизм здесь держится на понятии «чистоты» процесса. Считается, что победа за специально оборудованным столом весомее, чем та, что была одержана в бытовой обстановке. Платформа диктует не только способ нажатия на кнопки, но и образ жизни. Готовность тратить ресурсы на обустройство игрового пространства становится входным билетом в хардкорную среду. Ритуализация гейминга фактически отсекает мобильных пользователей от признания их достижений внутри группы.

Время и масштаб как способы стратификации

Длительность матча в League of Legends — еще один важный барьер между «профессионалами» и теми, кто играет от случая к случаю. Партия на ПК может идти до 50 минут, что требует от человека предельной концентрации и умения планировать наперед. В рамках платформенного элитизма время считается мерой серьезности. Если игрок готов отдать почти час одной сессии, его результат признается значимым. В Wild Rift ситуация иная: сессия редко длится дольше 20 минут. Сторонники оригинала видят в этом потерю стратегической глубины. С их точки зрения, высокая скорость мобильного матча подменяет интеллектуальную борьбу простой проверкой реакции.

Пространственная организация виртуальной среды также служит инструментом иерархизации опыта. Уменьшенный масштаб игровой карты в Wild Rift кардинально трансформирует концепцию «макро-менеджмента» — способности контролировать глобальные процессы на поле боя. Если в ПК-версии перемещение (ротация) между линиями является рискованной инвестицией времени, требующей четкого понимания темпа игры, то в мобильной адаптации высокая скорость передвижения и малые расстояния делают ошибки позиционирования менее критичными. В глазах «хардкорного» сообщества это упрощение пространственной логики превращает Wild Rift в «усеченную» версию реальности. Карта мобильной игры воспринимается как «игрушечное» пространство, где отсутствие жестких наказаний за неверную навигацию лишает игрока статуса стратега, переводя его в категорию пользователя, оперирующего упрощенными схемами.

Временная инвестиция в ПК-версии League of Legends создает эффект «высоких ставок», где поражение на 40-й минуте матча переживается как значимая потеря личного ресурса. Именно эта эмоциональная и временная «дороговизна» игры легитимирует статус победителя: триумф в затяжной, изматывающей сессии обладает большим символическим весом. Мобильный формат, минимизируя временные риски, одновременно снижает и ценность достигнутого успеха. Платформенный элитизм конструирует иерархию, в которой «настоящий» опыт возможен только в условиях дефицита времени и пространства. Таким образом, Wild Rift маркируется как пространство «ненастоящих» побед, достигнутых в облегченных условиях, что позволяет ПК-игрокам отказывать мобильной аудитории в праве на признание их достижений равноценными киберспортивному стандарту. [4]

Синтез временных и пространственных различий формирует устойчивое социальное расслоение, основанное на интенсивности игрового опыта. ПК-версия LoL репрезентуется как «глубокая» среда, требующая дисциплины и терпения, тогда как мобильный аналог стигматизируется как «поверхностный» суррогат. Время в данном контексте выступает не просто физической величиной, а инструментом отсева: те, кто не готов или не способен удерживать концентрацию в рамках длительных сессий, автоматически вытесняются в «казуальный» сегмент мобильного гейминга. В конечном итоге, масштаб карты и длительность матча становятся маркерами, позволяющими сообществу определять границы «своего» круга, где статус игрока напрямую зависит от тяжести и длительности условий, в которых была добыта победа. [8]

Исторический стаж и субкультурный капитал

Важным инструментом конструирования платформенной иерархии в сообществе League of Legends выступает концепт «исторического стажа», который в среде ПК-игроков трансформируется в особую форму субкультурного капитала. Ветеранство здесь понимается не просто как длительность игрового процесса, а как сопричастность к эволюции проекта, знание «старой меты», архаичных игровых механик и графических итераций, недоступных новой аудитории. Для приверженцев оригинала владение этой исторической памятью является правомерным основанием для доминирования. В обсуждениях мобильных игроков иногда называют «игровыми туристами», они потребляют упрощенный, эстетизированный продукт (зачастую через призму популярности сериала «Arcane»), но не разделяющих коллективного опыта «страдания» и дисциплины, который сформировал изначальное сообщество.

Часть пользователей опасается, что мобильная аудитория меняет восприятие франшизы. Мобильные игроки репрезентируются как временные пользователи, лишенные глубокой привязанности к лору и механическим тонкостям вселенной Рунтерры. Считается, что появление массовой аудитории в мобильном сегменте ведет к упрощению контента во всей франшизе. Это запускает процессы гейткипинга (gatekeeping): старые игроки закрывают мобильной аудитории доступ в ядро сообщества. Их опыт клеймится как несерьезный и лишенный исторической глубины. [5]

Разделение игроков укореняет платформенный элитизм в памяти комьюнити. Выбор в пользу ПК становится актом верности традициям жанра. Напротив, переход в Wild Rift или старт с этой платформы интерпретируется как выбор удобства в ущерб идентичности. Подобная стратификация дает ПК-сообществу рычаги влияния на векторы развития проекта. При этом мнения мобильных игроков часто игнорируются или выставляются как профессионально неграмотные. [7]-[8]

Визуальный капитал и геймдизайн

Визуальная составляющая League of Legends и её мобильной адаптации Wild Rift представляет собой уникальный пример технологического парадокса, напрямую влияющего на распределение символического статуса в сообществе. Wild Rift, разработанная на современном движке Unity, демонстрирует превосходство в качестве трехмерных моделей, детализации текстур и плавности анимаций по сравнению с оригинальной ПК-версией. Однако в среде «хардкорных» игроков эта эстетическая привлекательность интерпретируется как признак «поверхностности» продукта. Визуальная выразительность мобильной версии некоторым игрокам воспринимается как ориентация на внешний эффект, а не на соревновательную глубину.

Особым инструментом конструирования визуального капитала в Wild Rift выступает интерактивная система предварительного просмотра обликов (Skins), реализованная через детализированные 3D-диорамы в лобби. Для мобильной аудитории этот элемент геймдизайна является ключевым фактором вовлеченности и накопления внутриигрового престижа. Тем не менее, в рассуждение ПК-сообщества подобное выделение на «созерцательности» подвергается резкой критике и дискриминации. ПК-игрок позиционирует себя как субъекта, для которого облик персонажа ценен лишь в контексте динамического взаимодействия на поле боя (In-game clarity), тогда как статические демонстрации в Wild Rift клеймятся как «игрушечные» механики для казуальной аудитории. Платформенный элитизм здесь проявляется в отказе признавать визуальные достижения мобильной версии как правомерный капитал: красота моделей в WR становится доказательством того, что проект ориентирован на коллекционирование «цифровых кукол», а не на достижение спортивного результата.

Световые и визуальные эффекты (VFX) в Wild Rift также проходят через фильтр социальной дистинкции. Интенсификация спецэффектов и упрощенная читаемость магических способностей в мобильной версии, продиктованные малым размером экрана смартфона, воспринимаются элитарным сообществом как снижение «визуального порога вхождения». На персональном компьютере умение мгновенно распознать способности врага в пылу сражения напрямую зависит от опыта и насмотренности. В Wild Rift эта задача упрощена за счет выделенных, четких контуров. Подобная «читаемость» мобильной графики воспринимается ПК-сообществом как инструмент для новичков, избавляющий от нужды тренировать внимание и аналитическое зрение. Визуальный комфорт мобильной версии парадоксально оборачивается потерей статуса в глазах тех, кто привык доказывать свое превосходство в менее дружелюбных интерфейсных условиях. [2]

Стремление Wild Rift к внешней эстетике натыкается на серьезное сопротивление со стороны субкультурных ценностей. Элитизм в данном случае строится на жестком разделении «формы» и «содержания». Оригинал выступает как «суровое», глубокое наполнение, а мобильный вариант — как избыточная картинка. Престиж, который пользователь Wild Rift получает через покупку дорогих обликов, не признается в глобальной среде League of Legends. В этой иерархии даже техническая отсталость ПК-версии становится преимуществом. Она служит доказательством того, что игроки остаются верны проекту ради сложности геймплея, а не ради спецэффектов, доступных любому владельцу смартфона.

Ранговая система и «инфляция статуса»

Ранговая лестница в League of Legends всегда считалась строгой меритократической системой, где каждое достижение подтверждалось высокой конкуренцией и жесткими алгоритмами. В Wild Rift правила накопления рейтинга иные: здесь используются «метки» и механизмы защиты от поражений (Rank Fortitude). С позиции платформенного элитизма такие «страховки» ведут к искусственному завышению

рейтинга. В среде ПК-игроков этот процесс называют «инфляцией статуса». Под этим понимается ситуация, когда высшие звания уровня «Мастер» или «Грандмастер» в мобильной версии получает гораздо больший процент пользователей, чем в оригинале. Это превращает элитарные звания из маркеров исключительного таланта в свидетельства игровой лояльности и количества проведенных сессий.

Асимметрия восприятия рангов находит свое выражение в устойчивых речевых конструкциях и мемах, циркулирующих в MOBA-сообществе. Общим местом в спорах о мастерстве стал тезис о «неконвертируемости» достижений: высший ранг в Wild Rift зачастую приравнивается ПК-игроками к средним или даже низким ступеням оригинальной версии. Подобная редукция статуса служит мощным инструментом социального гейткипинга. Ветеранское ядро ПК-версии использует «инфляцию» мобильных рангов как доказательство интеллектуальной и технической вторичности мобильной аудитории. В этой системе координат статус пользователя Wild Rift заранее стигматизирован как «незаслуженный», поскольку путь к нему не был сопряжен с тем уровнем когнитивного давления и риска потери прогресса, который характерен для классической League of Legends.

Отмена классических «промо-серий» в мобильной версии считается одним из главных признаков деградации соревновательной среды. На персональных компьютерах подъем по ранговой лестнице неразрывно связан со стрессом в решающих матчах, требующих предельной концентрации. Wild Rift убирает эти барьеры ради скорости и удержания аудитории. Однако в глазах элитарного сообщества мобильная игра при этом лишается напряженного этапа подтверждения ранга. Достижения в ПК-версии чаще воспринимаются как более престижные, тогда как мобильные ранги часть игроков оценивает ниже. [6]-[8]

Разница в ранговых моделях закрепляет глубокий разрыв между пользователями ПК и смартфонов. Доминирование «старой» аудитории подкрепляется апелляцией к сложности и беспощадности оригинальных алгоритмов. Инфляция статуса в Wild Rift становится для критиков ключевым аргументом в пользу казуальности мобильного гейминга. Логика проста: если доля «элиты» в мобильной версии слишком велика, само понятие мастерства дискредитируется. В этой борьбе выбор платформы превращается в осознанный шаг. Игрок выбирает либо комфортный путь в Wild Rift с риском обесценивания своих побед, либо изматывающее, но «подлинное» восхождение на ПК. Ранги перестают быть просто статистикой. Они превращаются в инструмент отчуждения, надежно защищающий границы хардкорного комьюнити.

Заключение

Результаты работы позволяют сделать вывод, что сосуществование оригинальной League of Legends и ее мобильной версии Wild Rift — это пример глубокой социокультурной трансформировании внутри одной франшизы. Анализ геймдизайнерских и технических параметров подтверждает: платформа перестала быть просто инструментом доступа к игре. Она превратилась в фактор, напрямую определяющий символический статус пользователя. Конфликт, известный как «платформенный элитизм», становится логичным итогом столкновения двух разных подходов. Если ПК-платформа требует от игрока дисциплины и преодоления барьеров, то мобильный формат ставит на первое место инклюзивность и визуальную привлекательность.

Механизмы разделения внутри сообщества завязаны на специфической трактовке «сложности». Для сторонников игры на персональных компьютерах подлинный опыт невозможен без дискомфорта и жестких рамок — от специфики управления до длительности сессий. В этой логике любые технологические улучшения мобильной версии видятся как обесценивание личного мастерства. Однако данные цифровой этнографии показывают, что Wild Rift не является «упрощенной подделкой». Это иная форма цифровой коммуникации, адаптированная под запросы и ритм современного общества. В конечном счете, спор идет не о техническом превосходстве платформ, а о сосуществовании двух разных ценностных систем: меритократии «старой школы» и мобильной модели, ориентированной на динамику и визуальный капитал.

Символический статус игрока в современной цифровой среде оказывается категорией подвижной и контекстуальной. Платформа диктует не только способ управления камерой или персонажем, но и определяет характер социального признания внутри группы. Элитизм ПК-сообщества выполняет защитную функцию, охраняя границы «хардкорной» идентичности от размывания массовым пользователем, в то время как мобильное сообщество формирует собственные механизмы престижа, основанные на эстетическом потреблении и высокой интенсивности игрового цикла. Взаимодействие этих групп наглядно демонстрирует, как технические параметры геймдизайна — от системы начисления золота до 3D-моделей в лобби — конвертируются в инструменты социальной дистинкции, определяя место субъекта в глобальной иерархии геймеров.

В конечном счете, кейс League of Legends иллюстрирует фундаментальный сдвиг в восприятии игровой культуры. Граница между «настоящим» и «казуальным» опытом проходит не по линии качества игрового продукта, а по линии готовности игрока принимать те или иные условия технологической медиации. Выбор платформы связан не только с удобством, но и с представлениями игрока о престижности, сложности и желаемом стиле участия в сообществе. Дальнейшее развитие игровой индустрии, вероятно, приведет к еще большему размыванию технических границ, однако потребность сообщества в создании способа разграничения статуса и групповой принадлежности среди игроков.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Мария Александровна Славникова

Scientific supervisor: senior lecturer of the department of digital and additive technologies Maria Aleksandrovna Slavnikova

Список литературы

1. Juul J. Революция в жанре: Переосмысление видеоигр и их игроков. Издательство МТИ, 2010. 252 с.
2. Riot Games. Дневник разработчиков: Разработка Wild Rift — Баланс, управление и изменения карты. [Официальный пост в блоге] 2020. URL: https ://wildrift.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/wild-rift-dev-balancing-wild-rift/ (дата обращения: 01.04.2026)
3. Оже М. Не-места. Введение в антропологию гипермодерна. Новое литературное обозрение, 2017. 55 с.
4. Ferrari S. От генеративного к традиционному геймплею: MOBA и League of Legends // Материалы международной конференции DiGRA, 2013. 17 с.
5. Adrienne Shaw. Что такое культура видеоигр? Культурология и игроведение // Игры и Культура. Книга, 2010. 23 с.
6. Бурдьё П. Различение: социальная критика суждения вкуса // Экономическая социология. М.: Книга, 2005. 24 с.
7. Сообщество Reddit по League of Legends. URL: https ://www.reddit.com/r/leagueoflegends/?feedViewType=compactView (дата обращения: 03.04.2026)
8. Сообщество Reddit по Wild Rift. URL: https ://www.reddit.com/r/wildrift/ (дата обращения: 03.04.2026)

References

1. Juul J. Revoljucija v zhanre: Pereosmyslenie videoigr i ih igrokov [A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players]. Izdatel'stvo MTI, 2010. 252 pp.
2. Riot Games. Dnevnik razrabotchikov: Razrabotka Wild Rift – Balans, upravlenie i izmenenija karty. [Oficial'nyj post v bloge] 2020. URL: https://wildrift.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/wild-rift-dev-balancing-wild-rift/ [Riot Games. Dev Diary: Designing Wild Rift — Balance, Controls, and Map changes] (date accessed: 01.04.2026)
3. Ozhe M. Ne-mesta. Vvedenie v antropologiju gipermoderna [Non-places. Introduction to the Anthropology of Hypermodernity]. Novoe literatrnoe obozrenie, 2017. 55 pp.
4. Ferrari S. Ot generativnogo k tradicionnomu gejmpleju: MOBA i League of Legends [From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends] // Materialy mezhdunarodnoj konferencii, 2013. 17 pp.
5. Adrienne S. Chto takoe kul'tura videoigr? Kul'turologija i igrovedenie [What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies] // Igry i Kul'tura. Kniga, 2010. 23 pp.
6. Burd'jo P. Razlichenie: social'naja kritika suzhdenija vkusa [Differentiation: Social Criticism of Taste Judgments] // Jekonomicheskaja sociologija. M.: Kniga, 2005. 24 pp.
7. Soobshhestvo Reddit po League of Legends. URL: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/?feedViewType=compactView [Reddit/League of legends] (date accessed: 03.04.2026)
8. Soobshhestvo Reddit po Wild Rift. URL: https://www.reddit.com/r/wildrift/ [Reddit/Wild Rift] (date accessed: 03.04.2026)

УДК 769.91:004.9:159.937

Ю.А. Зайцев, А.А. Токарева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СЕТКА КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ ВНИМАНИЕМ В ДИЗАЙНЕ ПЛАКАТА

© Ю.А. Зайцев, А.А. Токарева, 2026

Статья посвящена исследованию сетки как одного из ключевых инструментов управления вниманием в графическом дизайне плакатов. В работе рассматриваются теоретические основы построения сеточных систем, их влияние на визуальную иерархию и особенности восприятия визуальной информации. Особое внимание уделяется анализу типов сеток, их функциональным характеристикам и применению в плакатной графике. Также исследуется роль сетки в формировании зрительного потока, а также её взаимодействие с другими элементами композиции, такими как типографика, цвет и форма. На основе анализа примеров выявляются основные подходы к использованию сетки в современных визуальных коммуникациях. Работа вносит ясность роли сетки в формировании визуального потока.
Ключевые слова: графический дизайн, плакат, сетка, композиция, визуальная иерархия, зрительное восприятие, типографика.

Y.A Zaitsev, A.A. Tokareva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

GRID AS A TOOL FOR ATTENTION MANAGEMENT IN POSTER DESIGN

This article explores the grid as a key attention-management tool in poster graphic design. It examines the theoretical foundations of grid systems, their impact on visual hierarchy, and the perception of visual information. Particular attention is paid to the analysis of grid types, their functional characteristics, and their application in poster graphics. The role of the grid in shaping visual flow is also explored, as well as its interaction with other compositional elements, such as typography, color, and form. Based on an analysis of examples, the main approaches to using the grid in modern visual communications are identified.
Keywords: graphic design, poster, grid, composition, visual hierarchy, visual perception, typography.

Введение

Современная визуальная среда характеризуется повышенной плотностью визуальных сообщений, вызывающих необходимость оперативного захвата внимания и точной передачи смысловых компонентов. В условиях многочисленных ежедневных контактов с рекламными плакатами, афишами, цифровыми баннерами, интерфейсами мобильных приложений и публикациями в социальных сетях формируется конкурентный информационный поток, требующий высокого уровня эффективности визуальной коммуникации.

Плакат, как выразительный и лаконичный вид графического дизайна, функционирует в условиях кратковременного визуального контакта, предъявляя требования к визуальной организованности, ясности и выразительности. Информация организуется для мгновенного восприятия; композиция обеспечивает логичность, целостность и читаемость визуального сообщения [1].

Сетка как конструктивное средство композиционной организации представляет собой совокупность направляющих линий, обеспечивающую упорядоченность элементов и взаимное расположение компонентов для формирования композиционной структуры [2]; несмотря на техническую природу, она выступает функциональным механизмом управления вниманием и институционализирует формирование визуальной иерархии.

Организация пространства посредством сетки реализует регламентацию движения взгляда, выделение доминирующих элементов и установление хронологии визуального восприятия, что трансформирует когнитивную динамику и принципы интерпретации визуального знакового ряда.

Актуальность темы определяется необходимостью изучения механизмов визуального восприятия и способов управления вниманием в условиях современной медиасреды: в исследовании анализируются процессы селекции и распределения зрительного внимания под влиянием визуальных стимулов и

формальных структур композиции; в качестве цели обозначен анализ роли сетки в дизайне плаката с установлением функций формирования визуальной иерархии, зрительного потока и композиционной структуры.

Для достижение поставленной цели были поставлены следующие задачи:

1. Раскрыть и определить основные функции сетки в графическом дизайне.
2. Проанализировать типы сеток и их особенности применения в графическом дизайне.
3. Выявить как стека формирует визуальную иерархию и управляет зрительным потоком.
4. Определить роль сетки в формирование статических и динамических композиций.

Понятие сетки в графическом дизайне

Графическая сетка представляет собой систему взаимно перпендикулярных направляющих, обеспечивающих упорядочивание элементов композиции и пространственной организации визуального материала. Она функционирует как структурный каркас, на котором моделируется расположение текстовых и изобразительных компонентов, а также других графических элементов. Отсутствие визуального выражения сетки для аудитории обусловливает ее роль в формировании восприятия визуального контента и оптимизации читаемости [2].

Ключевая функция сетки состоит в создании логически упорядоченной и согласованной пространственной структуры. Инструментарий сетки обеспечивает управление позицией элементов, параметрами межэлементных промежутков и поддержание композиционного баланса. Последовательное применение сеточных принципов реализует упорядоченность визуальной информации, способствующую снижению когнитивных затрат при восприятии. Особая значимость данного подхода проявляется при проектировании плакатов, требующих быстрого и беспроблемного считывания информации [3].

Активное использование сеточных систем связано с развитием модернистского дизайна XX века: швейцарский стиль выделяется применением сетки в качестве базового инструмента композиционного построения, обеспечивающего ясность, функциональность и универсальность визуального языка; таким образом, сетка выступала средством достижения объективности и исключения избыточной декоративности [4].

Сетка является структурной основой, не сводящейся к жесткой системе и не ограничивающей творческий процесс: задается базовая организация композиции, допускающая вариативность решений; дизайнер способен как следовать сетке, так и осознанно отходить от нее; выполнение отступлений обусловлено намерением создавать выразительные и динамичные композиции.

Рис.1 демонстрирует применение сеточной структуры в плакате: согласование позиций и размеров элементов с направляющими линиями обеспечивает строгую организацию композиции.

Рис.1. Пример плаката с использованием базовой сетки

Сетка, как структурный инструмент графического дизайна, обеспечивает систематизацию элементов: в результате формируются визуальная целостность и упрощается восприятие композиционного построения.

Сетка и визуальная иерархия

Визуальная иерархия выступает основополагающим принципом графического дизайна, обеспечивающим упорядочивание восприятия элементов композиции за счет вариаций размеров, контраста, положения и формы объектов; этот принцип регламентирует распределение зрительного внимания через выделение элементов с различным уровнем значимости [5].

Сетка функционирует в качестве структурно-пространственного каркаса для композиции, задающего пространственное распределение объектов и приоритеты композиционных зон; расположение в верхних и центральных областях плаката формирует доминирование, обусловленное закономерностями зрительного восприятия, при которых первичная фиксация взгляда направляется на доминантные области

Регулирование масштабов и расположения элементов осуществляется посредством сетки: крупные объекты, размещаемые с учетом пропорций, формируют визуальные акценты, мелкие выполняют вспомогательную роль; контраст размеров способствует усилению иерархии и облегчает восприятие композиции [6].

На рис.2 визуальная иерархия плаката определяется применением сетки: доминирование заголовка, усиленное значением изображения, сочетание с расположением дополнительной информации в менее заметных зонах.

Рис. 2. Пример формирования визуальной иерархии с помощью сетки

Регламентирование интервалов сеткой и изменение восприятия взаимосвязи элементов выступают структурообразующими факторами: снижение дистанции ведет к конституированию единой визуальной группы, рост — к выявлению автономности.

Управляемая сеткой последовательность восприятия выступает опорным фактором, ориентирующим фокус внимания: концентрация визуального поля обеспечивает повышение эффективности передачи информации.

Типы сеток и их применение

В графическом дизайне классифицируются типовые сетки, основанные на различных принципах структурирования пространства: каждая разновидность характеризуется специфическим структурным составом, ориентированным на выполнение проектных функций; выбор сетки влияет на обеспечение композиционной целостности и когнитивной доступности информации.

Колонная сетка, как доминирующий формат, предусматривает вертикальное деление пространства: в плакатах с крупными текстовыми массивами колонная сетка структурирует материал,

снижает когнитивную нагрузку при чтении, формирует вертикальные ориентиры для элементов и упорядочивает визуальную структуру; иллюстрация примера — рис. 3.

Рис.3. Пример колонной сетки в плакате

Модульная сетка определяется регулярной структурой, образуемой пересечением равномерно расположенных вертикальных и горизонтальных линий. Опора на модульную структуру расширяет вариативность размещения элементов за счет обеспечения условий для комбинирования текстовых и графических объектов в многообразных конфигурациях. Модульная сетка используется при формировании сложных композиций с большим числом визуальных элементов, упрощая согласование размеров и выравнивание компонентов. На рис. 4 представлены конкретные примеры таких сеток [3].

Рис.4. Примеры модульной сетки

Иерархическая структура сетки формируется на основе семантического содержания композиции и отличается более динамической организацией. В отличие от строгих систем, данная структура не предполагает равномерного деления пространства; адаптация осуществляется в соответствии с функциональными особенностями элементов композиции. Такая адаптивность усиливает выразительность и динамичность решений, основанных на смысловой и визуальной иерархии [6]. На рис. 5 приведен пример.

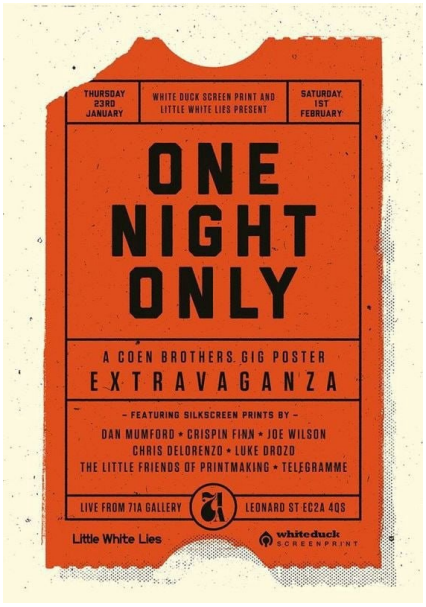


Рис.5. Пример иерархической сетки

Комбинация в дизайнерской практике нескольких типов сеток образует гибридные системы: структурированность макета при этом сохраняется; визуальная выразительность усиливается.

Разнообразие сеточных систем расширяет приемы визуальной коммуникации; многообразие типов сеток позволяет адаптировать структуру к целям и условиям восприятия.

Статика и динамика в композиции

Подкомпозиция плакатной композиции осуществляется в двух функциональных форматах: статическом и динамическом; выбор формата композиции обеспечивает определение эмоционального восприятия и характера визуального посыла; структурная сетка задает пространственные соотношения элементов, которые обеспечивают устойчивость композиции в статическом формате и управление направлением движения в динамическом формате.

Статическая композиция характеризуется функциональными признаками: устойчивость, симметрия и равновесие; эти признаки реализуются через жесткое соблюдение структуры сетки, равномерное распределение элементов по площади и выравнивание относительно осей композиции; такая организация визуальных элементов порождает восприятие спокойствия, стабильности и порядка; статические композиции используются в информационных и корпоративных плакатах с целью передачи ясного и надежного визуального посыла; примеры статической композиции представлены на рис. 6.

Рис.6. Примеры статической композиции

Динамическая композиция характеризуется асимметрией, напряженностью, ощущением движения: она формируется посредством частичного нарушения сеточной структуры, смещения

элементов, использования диагональных направлений и контрастных соотношений; эти приемы обеспечивают усиление выразительности композиции и концентрацию зрительского внимания, в результате композиция приобретает эмоциональную окраску. На рис. 7 представлен соответствующий пример.

Рис.7. Примеры динамической композиции

Динамика композиционного построения преимущественно задается через сеточную организацию элементов: структурная система обеспечивает возможность осознанного отхода от сеточной схемы с формированием выразительных вариаций; отсутствие начальной структуры провоцирует хаотизацию расположения элементов, что снижает когерентность и увеличивает когнитивную нагрузку при восприятии.

Сетка функционирует как универсальный инструмент регламентации характера композиции: манипуляция параметрами сетки трансформирует организацию элементов от консервативной уравновешенности к динамике и экспрессии.

Сетка как часть композиционной структуры

Сетка функционирует как базис композиционной организации плаката, интегрируясь с типографическими, цветовыми, формальными и линейными элементами. Она обеспечивает структурную схему размещения компонентов, на основе которой формируется визуальный язык плаката и структурируется композиция.

Использование сетки детерминирует более жесткую типографическую структуру и повышает читаемость: выравнивание по направляющим линиям задает упорядоченную пространственную организацию информации и облегчает ее восприятие; размер шрифта, межстрочный интервал, позиционирование текстовых блоков обусловлены параметрами сетки.

Цвет применяется как средство выделения ключевых элементов и усиления визуальной иерархии: в сеточной структуре цветовые акценты обозначают центры композиционного веса и направляют взгляд; взаимодействие формы и линии с сеткой формирует ритмическую организацию и визуальные связи между объектами.

Рис. 8 иллюстрирует пример плаката с интегрированной в композиционную структуру сеткой: сеточная структура связывает разрозненные элементы и организует их в единую систему визуального пространства.

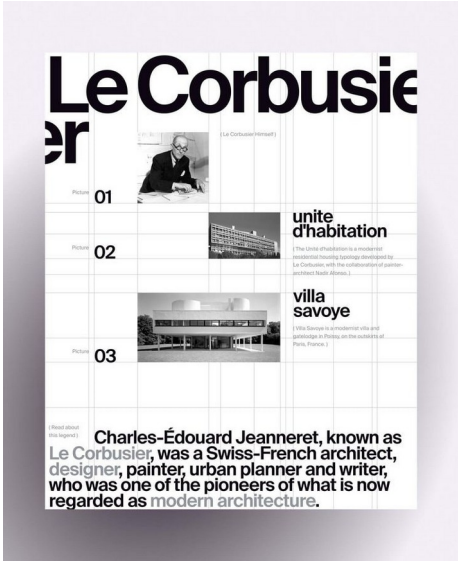


Рис.8. Сетка как часть композиции плаката

Принцип доминанты формирует структурный центр композиции, обеспечивая визуально акцентированное восприятие [9]; сетка определяет пространственный порядок локализации главного элемента, усиливая его выразительность.

Сетка функционирует как организационный инструмент и обеспечивает интеграцию разнородных элементов в логически выстроенную композицию, формируя структурную целостность.

Заключение

Научная новизна работы заключается в систематизации функций сетки как инструмента управления вниманием и зрительным потоком в дизайне плаката, а также в комплексном рассмотрении её влияния на визуальную иерархию и композиционную структуру.

Сетка выполняет функцию основного инструментария структурирования визуальной информации в графическом дизайне: она формирует каркас композиции и упорядочивает расположение элементов; обусловлено это влиянием организации элементов на когнитивные процессы восприятия. Организационная функция выражается в создании гармоничной и логичной структуры, когнитивная — в упрощении восприятия и интерпретации визуального сообщения.

Сетка задает визуальную иерархию за счет выделения ключевых элементов и направления зрительного потока по композиции; при этом обеспечивается баланс текстовых и графических блоков, поддерживаются ритм и пропорции элементов, что способствует читаемости и эффективности восприятия. В то же время сохранение творческой свободы обусловлено тем, что сетка обеспечивает устойчивую основу для экспериментирования с формой, цветом и масштабом, не нарушая структурной целостности композиции.

В условиях современного визуального перенасыщения, характеризующегося ежедневным воздействием значительного объема графической информации, понимание принципов работы сетки приобретает особую значимость: освоение таких принципов обеспечивает формирование визуальных коммуникаций, притягивающих внимание аудитории, удерживающих интерес и обеспечивающих ясную и убедительную передачу ключевого сообщения; сетка, как базовый инструмент профессионального дизайна, интегрирует эстетическую выразительность и функциональные характеристики в рамках единого визуального решения.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна

Scientific supervisor: Maria Aleksandrovna Slavnikova, senior lecturer in the Department of Digital and Additive Technologies

Список литературы

1. Grid (graphic design) // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Grid_(graphic_design) (дата обращения: 05.04.2026)
2. Visual hierarchy // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_hierarchy (дата обращения: 05.04.2026)

3. Модульная сетка в дизайне. URL: https://skvorets.ru/articles/modulnaya-setka (дата обращения: 05.04.2026)
4. International Typographic Style // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/International_Typographic_Style (дата обращения: 05.04.2026)
5. Основы композиции в графическом дизайне // Инфоурок. URL: https://infourok.ru/osnovy-kompozicii-v-dizajne (дата обращения: 05.04.2026)
6. Сетки в графическом дизайне // Graphic Eagle. URL: https://graphiceagle.ru/grid-systems (дата обращения: 05.04.2026)
7. Визуальное восприятие и композиция // Шаблоны презентаций. URL: https://presentation-templates.ru (дата обращения: 05.04.2026)
8. White space в дизайне. URL: https://ilkaperea.com/white-space (дата обращения: 05.04.2026)
9. Основы композиции: линия, форма, цвет // KEDU. URL: https://kedu.ru/press-center/articles/kompozitsiya (дата обращения: 05.04.2026)

References

1. Grid (graphic design). Wikipedia. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Grid_(graphic_design) (accessed: 05.04.2026)
2. Visual hierarchy. Wikipedia. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_hierarchy (accessed: 05.04.2026)
3. Modul'naja setka v dizajne [Modular grid in design]. Available at: https://skvorets.ru/articles/modulnaya-setka (accessed: 05.04.2026)
4. International Typographic Style. Wikipedia. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/International_Typographic_Style (accessed: 05.04.2026)
5. Osnovy kompozicii v graficheskom dizajne [Fundamentals of composition in graphic design]. Available at: https://infourok.ru/osnovy-kompozicii-v-dizajne (accessed: 05.04.2026)
6. Setki v graficheskom dizajne [Grid systems in graphic design]. Available at: https://graphiceagle.ru/grid-systems (accessed: 05.04.2026)
7. Vizual'noe vospriyatie i kompoziciya [Visual perception and composition]. Available at: https://presentation-templates.ru (accessed: 05.04.2026)
8. White space in design. Available at: https://ilkaperea.com/white-space (accessed: 05.04.2026)
9. Osnovy kompozicii: liniya, forma, cvet [Basics of composition: line, shape, color]. Available at: https://kedu.ru/press-center/articles/kompozitsiya (accessed: 05.04.2026)

УДК 004 159.93 7.043

М.А. Зотова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СИНЕСТЕЗИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ТИПОЛОГИЯ КРОСС-МОДАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ И МЕХАНИЗМЫ ПРИНУДИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ

© М.А. Зотова, 2026

В статье рассматривается феномен синестезии в компьютерных играх как инструмента компенсации сенсорной редукции цифровой среды. Выход синестезии за рамки художественного приема и стилизации в сторону функционального механизма формирования телесного опыта игрока при ограниченном наборе каналов восприятия (зрение, слух). Введение понятия «принудительной (форсированной) синестезии» - проектировочной стратегии, восполняющей отсутствие тактильной, обонятельной и проприоцептивной обратной связи через кросс-модальные соответствия. Обоснование тезиса о компьютерных играх как современной лаборатории искусственной синестезии, где геймдизайн временно перестраивает перцептивные приоритеты пользователя для достижения иммерсивности.
Ключевые слова: синестезия, компьютерные игры, геймдизайн, иммерсивность, сенсорная редукция, кросс-модальное восприятие, форсированная синестезия, медиасинестезия, гаптическое визуальное, телесность в цифровой среде, интерактивные медиа, нейроэстетика.

M.A. Zotova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SYNESTHESIA IN COMPUTER GAMES: TYPOLOGY OF CROSS-MODAL STRATEGIES AND MECHANISMS OF FORCED PERCEPTION

The article examines the phenomenon of synesthesia in computer games as a tool to compensate for the sensory reduction of the digital environment. Synesthesia goes beyond artistic techniques and stylization towards a functional mechanism for shaping the player's bodily experience with a limited set of perception channels (vision, hearing). The introduction of the concept of "forced synesthesia" is a design strategy that compensates for the lack of tactile, olfactory and proprioceptive feedback through cross-modal correspondences. Substantiation of the thesis about computer games as a modern laboratory of artificial synesthesia, where game design temporarily rebuilds the user's perceptual priorities in order to achieve immersiveness.
Keywords: synesthesia, computer games, game design, immersiveness, sensory reduction, cross-modal perception, forced synesthesia, media synesthesia, haptic visual, physicality in a digital environment, interactive media, neuroesthetics.

Введение

Переход к более сложным формам аудиовизуального оформления является ключевой чертой развития игровой индустрии.

Зрение и слух перестали полностью удовлетворять потребности искушённых пользователей, а ресурсные лимиты не позволяют передавать связанные с осязанием, обонянием и температурой ощущения. Так видеоигры рискуют стать лишь набором плоских изображений и звуков, утратив влияние на потребителей.

Решение проблемы нехватки физических ощущений в игровом опыте неразрывно связано с применением когнитивной эргономики – области, исследующей психологические факторы влияния цвета, формы и ритма. Дизайн в данном случае рассматривается не как исключительно элемент эстетики, он выступает стимулирующим мозг пользователя инструментом, позволяет работать над иллюзией полноты ощущений.

В области разработки игр часто намеренно создают определённые ассоциации: например, особое колебание камеры или текстура поверхности призваны вызвать у игрока ощущение прикосновения или движения, хотя физически этого нет. Иллюстрацией принципа такой компенсаторной модели, в которой одни сенсорные каналы берут на себя задачи заблокированных, служит рисунок 1.

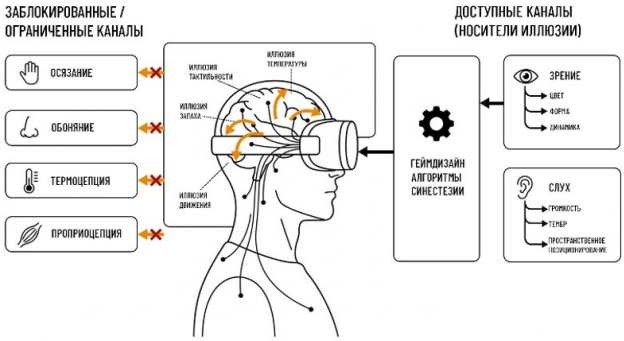


Рис. 1. Схема формирования иллюзорного сенсорного опыта через алгоритмы синестезии

На представленной схеме (рис.1) визуализирована фундаментальная проблема цифровой среды – блокировка каналов осязания, обоняния, термоцепции и проприоцепции. Анализ данной модели показывает, что геймдизайн функционирует как операционная среда, преобразующая доступные сигналы (зрение и слух) в «суррогатные» ощущения. Посредством манипуляции цветом, формой и динамикой изображения, а также пространственным позиционированием звука, создаются когнитивные иллюзии тактильности, запаха или движения. Таким образом, кросс-модальные соответствия трансформируются из стилистического приема в системный проектировочный инструмент компенсации сенсорной редукции.

Достижение устойчивой иммерсивности требует построения формализованных стратегий на базе идей когнитивной эргономики, поскольку фрагментарное использование эффектов исключает формирование целостного перцептивного переживания. Особенно остро потребность в таких стратегиях ощущается в области виртуальной реальности. Внедрение идей нейроэстетики и когнитивной психологии обеспечивает постановку законов создания полисенсорного единства.

Актуальность данного исследования обусловлена спросом рынка на рост погружения у пользователей без наращивания аппаратной базы. Это востребовано в области виртуальной реальности, а также для классических визуальных материалов, требующих удержания внимания.

Цель исследования – систематизация принципов когнитивной эргономики визуального контента и обоснование использования психологии цвета и формы в качестве механизма компенсации сенсорной редукции при проектировании компьютерных игр.

Задачи исследования:

1. провести критический обзор теоретических подходов к кросс-модальным взаимодействиям и когнитивной эргономике в контексте интерактивных медиа, выявить применимость концепций к анализу видеоигр;
2. классифицировать типы синестезийных стратегий, применяемых в современном геймдизайне, на основе параметров визуального контента (цвет, форма) и компенсируемого сенсорного канала;
3. обосновать понятие «принудительной синестезии» как проектировочной стратегии, использующей психологию цвета и формы для формирования иллюзии телесного опыта в условиях сенсорной редукции;
4. проанализировать жанр хоррора как репрезентативное поле для исследования процессов замещения отсутствующих каналов восприятия визуальными паттернами;
5. определить перспективы развития эргономичного визуального дизайна в контексте эволюции игровых интерфейсов и технологий виртуальной реальности.

Концептуализация синестезии в интерактивных медиа

В нейронауке синестезия традиционно определяется как автоматический кросс-модальный отклик при активации смежной сенсорной системы (например, возникновение цветовых ассоциаций при звуковом воздействии). Классические исследования в русле психофизиологии фокусируются на нейробиологических коррелятах и низкой статистической распространенности отклонения.

В контексте медиаисследований границы термина существенно расширяются. Концепции М. Маклюэна демонстрируют способность медиа трансформировать сенсорный баланс, активируя отдельные каналы восприятия. В рамках медиатеории полисенсорная адаптация предстает структурной нормой среды. Развивая подход, Л. Маркс ввела понятие «гаптической визуальности» в кинематографе, доказав способность визуальных параметров (фокусировки, освещения, динамики кадра) конструировать тактильные ощущения (текстуры, температуры). Кросс-модальность становится целенаправленно спроектированным свойством медиатекста.

Анализ компьютерных игр требует адаптации теоретических рамок с учетом фактора интерактивности. В отличие от линейных медиа, видеоигры формируют замкнутую петлю взаимодействия: действия пользователя (нажатие клавиш, позиционирование в пространстве) напрямую

инициируют и модулируют межчувственные связи. Перцептивный опыт приобретает агентивный характер. Следовательно, прямое заимствование нейронаучных или киноведческих моделей признается некорректным.

В геймдизайне синестезия функционирует не как спонтанный феномен или эстетическая метафора, а как прагматичная проектировочная стратегия. Кросс-модальные связи конструируются сознательно для компенсации сенсорных дефицитов цифровой среды (отсутствия обоняния, температурной чувствительности, полноценной проприоцепции). Иллюзия утраченных измерений формируется посредством синтеза доступных каналов: зрения, слуха и кинестетики устройств ввода.

Методологический сдвиг исследования заключается в переходе от описательной парадигмы к конструктивной. Синестезия рассматривается как операциональный инструмент геймдизайна. Фокус смещается на выявление компенсируемых сенсорных каналов, анализ средств выстраивания межчувственных соответствий и специфику влияния интерактивности на восприятие.

Практическая реализация системных кросс-модальных связей формирует типологию синестезийных стратегий. Классификация базируется на критериях компенсируемого канала и задействованного интерфейсного слоя, включая три базовых типа:

- аудиовизуальные стратегии;
- кинестетико-визуальные стратегии;
- гаптические стратегии.

Типология синестезийных стратегий в геймдизайне

Классификация синестезийных подходов, применяемых в геймдизайне, базируется на методах компенсации отсутствующих сенсорных восприятий, которые используются при создании виртуальных миров. К числу синестезийных подходов следует отнести аудиовизуальную синестезию – стремление воспроизвести пространственные и физически ощутимые качества звука при помощи визуальных средств. В цифровых играх особенности звукового резонанса и направления звука воспроизводятся в виде отражений – звуковым сигналам придается форма, цвет и движение, что позволяет превратить звук из простого фона в выразительную часть игрового пространства. Благодаря этому каждая звуковая нота получает уникальное графическое отражение, которое усиливает погружение пользователя.

Примерами могут служить ритм-аркады, такие как Tetris Effect и Rez Infinite, в которых музыкальные мотивы прямо формируют визуальные пространства, оказываясь своего рода «строителями» игрового окружения. Хорошим иллюстративным примером такого сродства звука и изображения, где графика является отражением аудиоданных, служит изображение на рисунке 2.

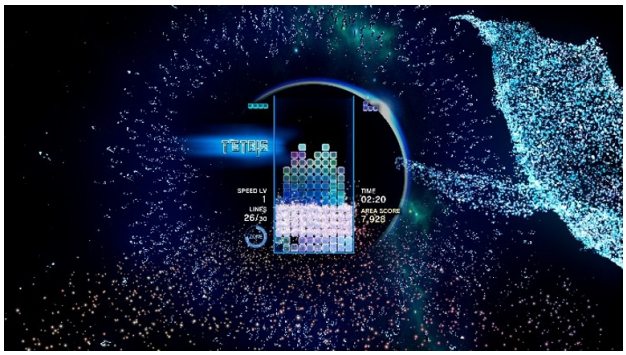


Рис. 2. Скриншот игры Tetris Effect. Пример конвергенции звукового ритма и визуальной геометрии.

Это изображение (рис. 2) ярко демонстрирует пример конвергенции музыкальной составляющей с визуальной частью игры. В этой сцене классическая механика обогащается сложным синестетическим слоем и образует уникальное взаимодействие визуальной и звуковой складовой. Фоновые частицы, пульсирующие синхронно с музыкой, в сочетании с распадающимися игровыми блоками образуют единую динамическую систему, поддерживающую строгий ритм аудиосопровождения. Вместо физической вибрации воздуха, которую игрок не может ощутить, вводится визуальная активность – мозг интерпретирует мелькание и движение частиц как тактильное подтверждение звучания. Таким образом, при отсутствии осязания звукового пространства, зрительное восприятие его заменяет, превращая прослушивание музыки в многомерный сенсорный опыт, подчеркивая важность геймдизайна в перестройке приоритетов человеческого восприятия.

Ко второму типу относятся кинестетико-визуальные стратегии, призванные компенсировать дефицит ощущений мускульного усилия, веса и инерции. В силу аппаратных ограничений стандартных игровых контроллеров геймдизайн вынужден прибегать к визуальным артефактам, имитирующим телесное напряжение и физическое присутствие аватара в цифровом пространстве. Так, в шутерах

(например, Doom) ощущение массы виртуального оружия и силы отдачи передается через гипертрофированные анимации перезарядки и динамическое изменение угла обзора.

В гоночных симуляторах (например, Forza Motorsport) эффект скорости транслируется периферийным размытием и вибрацией изображения, создающей у пользователя убедительную когнитивную иллюзию реальных перегрузок. Специфическим и наиболее радикальным вариантом данной стратегии является интеграция интерфейса непосредственно в визуальный облик внутриигрового аватара, что позволяет в бесшовном режиме связать состояние персонажа с восприятием игрока, как наглядно показано на рисунке 3.

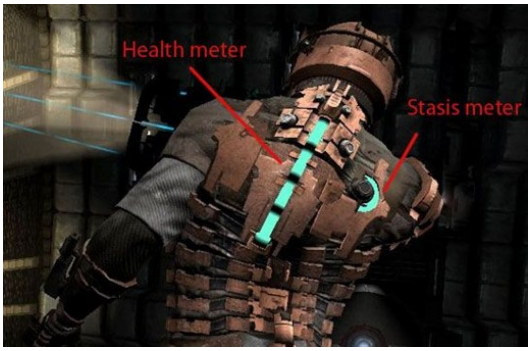


Рис. 3. Интеграция диегетического интерфейса в модели персонажа Dead Space

Перенос жизненно необходимых показателей (здоровья и стазис-энергии) непосредственно на костюм персонажа (рис. 3) кардинальным образом меняет перцептивную логику взаимодействия. Вместо отстраненного наблюдения за абстрактными иконками в углах экрана, игрок фокусируется на «позвоночнике» аватара, что инициирует проприоцептивную привязку: состояние цифрового тела воспринимается как собственное. Визуальное свечение шкалы здоровья в данном случае будет выступать синестезийным маркером телесной целостности, а изменение ее состояния (пульсация или смена цвета) провоцировать почти физическое ощущение тревоги. Кинестетико-визуальная стратегия в Dead Space не просто сообщает о состоянии системы, но и конструирует эффект «гаптической визуальности», превращая наблюдение за экранным объектом в интуитивно понятный опыт телесной сопричастности.

Третий тип объединяет гаптические стратегии, функциональная задача которых заключается в компенсации отсутствия непосредственного тактильного восприятия: текстуры, температуры и давления. В рамках данной стратегии визуальные и аудиальные паттерны конструируются таким образом, чтобы стимулировать у игрока устойчивые осязательные ассоциации. Геймдизайн здесь опирается на способность мозга проецировать прошлый сенсорный опыт на цифровые объекты, наделяя их фантомными физическими свойствами.

Наиболее радикальным примером реализации этого подхода является эстетика биопанка в игре Scorn, где окружающая среда изобилует влажными органическими формами и костно-мышечными структурами. В сочетании со специфическим звуковым сопровождением (хлюпанье, скрежет) такая визуализация формирует у пользователя почти физическое ощущение отвращения и липкости без прямого контакта с объектом. Механизм того, как детализированная прорисовка фактур заставляет зрительный канал выполнять функции осязания, представлен на рисунке 4.

Рис. 4. Гаптическая визуальность в Scorn

Специфика данной визуализации (рис. 4) подтверждает жизнеспособность концепта, при котором глаз фактически перенимает функции органа осязания. Гиперреалистичная проработка биологических фактур, основанная на контрасте костных и мягких тканей, апеллирует к базовому сенсорному опыту

субъекта, вызывая непроизвольную тактильную реакцию. Репрезентация вязкости и влажности материала через детальную игру света и тени провоцирует мозг «чувствовать» текстуру виртуального объекта еще до совершения игрового действия. Гаптическая стратегия в Scorn достигает предельной иммерсивности не за счет фотореализма, а за счет точечной стимуляции кросс-модальных связей, где зрительный образ становится триггером для полноценного телесного переживания

В проектах с изометрической перспективой (Darkwood) функцию передачи фактуры выполняет детализированная звуковая среда (скрип поверхностей, шорох), позволяющая воспринимать текстуру объектов аудиально. В среде виртуальной реальности (Half-Life: Alyx) визуальная деформация предметов при захвате синхронизируется с вибрацией контроллеров, заставляя мозг достраивать недостающие осязательные стимулы.

В современных интерактивных проектах (например, Returnal) выделенные стратегии функционируют синхронно в составе консолидированной интегральной системы. Синхронизация акустических эффектов с визуальными ритмами, кинестетическая тряска камеры и гаптическая вибрация устройств ввода работают все вместе. Базовое назначение всех типов – единственно и состоит в том, чтобы компенсировать сенсорную редукцию цифровой среды путем создания кросс-модальных соответствий. Совокупное действие стратегий формирует эффект телесной вовлеченности, подводя виртуальный опыт к параметрам физического присутствия.

Практика применения принудительной синестезии: компенсаторные механизмы в дизайне хоррор-проектов

Предложенная типология изображает кросс-модальные связи в качестве вариативных инструментов геймдизайна. Но есть отдельный класс ситуаций, в которых межчувственные ассоциации строго необходимы для осуществления игрового действия. Указанная стратегия и есть принудительная (форсированная) синестезия, когда пользователь вынужден компенсировать заблокированный дизайном сенсорный канал альтернативными системами восприятия. Жанр хоррора является наиболее репрезентативным полем анализа.

Специфика хоррора заключается в систематическом ограничении доступности визуальной информации, доминирующего канала в базовых жанрах. Использование темноты, тумана, суженного радиуса обзора, отсутствия навигационных элементов целенаправленно редуцирует зрительное восприятие, формируя сенсорный дефицит. Возникает асимметрия: скрытая угроза имеет преимущество над ограниченным восприятием аватара. Эксплуатация телесной уязвимости требует срочной компенсации отсутствующих тактильных, проприоцептивных данных. Созданные условия диктуют необходимость перераспределения сенсорных приоритетов: слух, осязание переносят на себя функции заблокированного зрения. Характерная визуальная среда, провоцирующая подобный перцептивный сдвиг, представлена на рисунке 5.

Рис. 5. Дефицит визуальной информации в Amnesia: The Bunker

Специфика игровой среды, запечатленной на изображении (рис. 5) демонстрирует резкое сокращение зрительного поля, где единственным источником информации о геометрии окружающего мира выступают акустические стимулы. При такой системе пользовательского контроля, как Amnesia: The Bunker, возникновение активного источника света обнажает положение аватара, что переносит аудиальную навигацию в повсеместно доминирующую тактику выживания. Звук собственных шагов, эхо от прерванного предмета и акустический профиль невидимой угрозы позволяют игроку реконструировать траекторию движения противника, и в целом, когнитивную карту пространства, в обход заблокированного зрения. Таким образом, визуальный вакуум на экране выступает катализатором принудительной пересборки сенсорной иерархии: пользователь начинает «видеть» архитектуру уровня через бинауральные шумы и вибрацию, тем самым подтверждая статус хоррора как наиболее подходящей площадки для реализации форсированной кросс-модальности. Альтернативным механизмом является замещение зрения

тактильностью – чтением вибрации устройств ввода. Игра Dead Space сообщает игроку о тактильной отдаче, синхронизированной с пульсом протагониста и интенсивностью приближающегося врага, выполняя функцию до-рефлексивного раннего предупреждения. В The Last of Us вибрация транслирует локализацию звука (вибрация правой стороны контроллера при наличии угрозы справа), формируя тактильную пространственную карту. В окружении виртуальной реальности (Resident Evil 7: Biohazard) агрегация целого комплекса тактильных стимулов (вибрация шлема, контроллеров) компенсирует отсутствие физического контакта, предостерегая актера о пространственной ориентации.

Главный принцип принудительной синестезии состоит в целенаправленном нарушении привычного визуального восприятия, в результате чего ведущий зрительный канал временно блокируется. Необходима перестройка сенсорных систем, при которой альтернативные каналы – слуховой и осязательный – выходят на передний план. Для успешного выполнения игровых заданий человек должен освоить новый способ восприятия окружающего мира, состоящий в определении размеров предметов по звуковым сигналам и распознавании опасности по вибрационным ощущениям.

Принудительная синестезия, однако, имеет ряд серьезных ограничений. Следует, прежде всего, учитывать сенсорные возможности пользователя, так как восприятие формируется необычным, нестандартным образом. Также данная технология требует высокого уровня точного технического исполнения: звук должен быть правильно локализован, тактильные сигналы – максимально детализированы. Необходимо, наконец, поддерживать оптимальное для пользователя условие комфорта, чтобы не вызвать в нем отторжения, отпугивания от игры, сильного раздражения от чрезмерного ограничения привычных сенсорных каналов. Жанр хоррора, можно сказать, является наиболее ярким образцом последовательного применения принудительной кросс-модальности. Существо разработанных приемов и методик может быть адаптировано для использования в других родственных жанрах, что позволит скорректировать, уменьшить их перечень без потери погружения в текст, пусть и за счет снижения фактически задействованных сенсорных каналов.

Перспективы и границы метода

Предложенный инструментарий классификации и проектирования полисенсорного опыта обладает четкими границами применимости. Фундаментальное ограничение обусловлено доминирующей аппаратной базой. Стандартные периферийные устройства (мониторы, акустические системы, базовые манипуляторы) физически исключают возможность трансляции температурных, ольфакторных стимулов и детализированной тактильной фактуры. В заданных условиях синестезийные стратегии носят исключительно вторичный, компенсаторный характер. Указанные методы не устраняют физическую редукцию ощущений, а лишь маскируют аппаратный дефицит, конструируя когнитивную иллюзию полноты восприятия посредством синтеза доступных каналов.

Несмотря на то, что применение кросс-модальных соответствий достаточно эффективно лишь для отдельной специфической аудитории с определенной вариативностью восприятия, они унаследовали особую благосклонность неврологической синестезии, проявляющейся в ее непроизвольно-произвольности. Между тем, механические ассоциации, в отличие от естественных, предъявляют строгие требования к преформированной сенсорной компетенции. Отсутствие тактильной восприимчивости, развитого пространственно-слухового воображения приводит к тому, что опыт проектируемого направления полностью или частично недоступен.

Стратегия заявляет максимальную эффективность в проектах, требующих иммерсивности, например хоррорах, симуляторах и т.д. Также весьма веским барьером выступает методологический пробел, необходимость наличия математически формализованных метрик эффективности, стандартизированных пайплайнов для массового внедрения методологии кросс-модального проектирования в индустриальные процессы. Релевантной платформой для дальнейшего эволюции методов выступает область виртуальной реальности (VR), реконфигурирующая природу сенсорного взаимодействия. Технология проприоцепции обеспечивает надежную связь между цифровым аватаром и физическими движениями пользователя. Это поднимает кинестетико-визуальную синестезию на уровень прямого сенсомоторного соответствия и исключает необходимость применения какого-либо гипертрофированного анимационного паттерна. Объединение объёмного аудио с тактильной микрофактурой датчиков позволяет создать качественную симуляцию для пользователя. С другой стороны, широкое распространение современных VR-технологий сдержано за счёт высоких требований к ресурсоёмкости оборудования.

Следующей перспективой для развития сенсорного опыта выступают нейроинтерфесы (BCI). Они обеспечивают прямое взаимодействие нервной системы пользователя с киберсредой. Использование внешних детекторов позволяет фиксировать показатели умственного напряжения пользователя, это позволяет выстраивать гибкую систему управления. Когда визуальные стимулы игнорируются, программная среда усиливает звуковые либо осязательные шаблоны. В дальнейшем техники инвазивной нейромодуляции смогут передавать весь спектр чувств, обходя периферическую нервную систему, так проблема бедности восприятия может быть решена технически. На текущий же момент прогресс

ограничен слабой детализацией наружных датчиков, а также строгими морально-врачебными запретами на вживление нейроимплантов.

Стремительное развитие полисенсорных интерфейсов формирует концептуальную дилемму относительно долгосрочного статуса синестезийного дизайна. При достижении абсолютной технологической симуляции (прямая передача температуры, запаха, давления) компенсаторная функция кросс-модальных связей объективно утратит практическую релевантность. Тем не менее, рассматриваемый метод гарантированно сохранит самостоятельную эстетическую ценность. Формирование абстрактных синестезийных паттернов продуцирует уникальные формы перцептивного опыта, полностью лишенные аналогов в физическом мире. Инструментарий когнитивной эргономики продолжит функционировать не только как механизм маскировки аппаратного дефицита, но и как генератор принципиально новых модусов человеческой чувственности в цифровом пространстве.

Заключение

В проведенном исследовании разработана и обоснована концепция синестезии как инструмента компенсации сенсорной редукции в компьютерных играх. Предложенный подход позволяет перейти от понимания синестезии как эстетического приема или стилизации к ее трактовке как проектировочной стратегии, направленной на формирование телесного опыта игрока в условиях ограниченного набора сенсорных каналов.

В ходе исследования были решены следующие задачи:

1. Проведен критический обзор теоретических подходов к синестезии в контексте интерактивных медиа (нейронаука, феноменология, медиаисследования), выявлена неприменимость прямого переноса моделей, разработанных для неинтерактивных форматов, и обоснована необходимость выделения синестезии в играх как самостоятельного объекта исследования.

2. Классифицированы типы синестезийных стратегий, используемых в современном геймдизайне, по критерию компенсируемого сенсорного канала: аудиовизуальная (компенсация отсутствия физической осязаемости звука), кинестетико-визуальная (компенсация ощущений веса, инерции, усилия) и гаптическая синестезия (компенсация тактильных ощущений текстуры, температуры, давления).

3. Введено и обосновано понятие «принудительной (форсированной) синестезии» как проектировочной стратегии, при которой игрок вынужден использовать один сенсорный канал для компенсации другого, поскольку прямой доступ к необходимой информации заблокирован дизайном; на примере жанра хоррора продемонстрированы механизмы замещения зрения слухом и тактильностью, а также описана форсированная пересборка сенсорных иерархий.

4. Проанализированы перспективы и границы предложенного метода: выявлены ограничения, связанные с аппаратной базой, перцептивной вариативностью игроков и жанровой спецификой; показан потенциал виртуальной реальности как среды, обеспечивающей проприоцептивную привязку и расширенные возможности тактильной обратной связи; обозначены концептуальные границы метода, включая вопрос о самостоятельной ценности синестезийного опыта, не сводимого к компенсаторной функции.

Таким образом, предложенная концепция служит аналитической и проектировочной основой для дальнейших исследований синестезии в компьютерных играх. Она раскрывает как технологические, так и художественно-методологические возможности кросс-модального дизайна в современной игровой индустрии, позволяя не только описывать существующие практики, но и целенаправленно конструировать межчувственные связи, способные компенсировать сенсорную редукцию цифровой среды и создавать новые формы эстетического опыта, недоступные в физическом мире.

Список литературы

1. *Комина Э.В.* Вербальная синестезия. Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. 2006. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnaya-sinesteziya (дата обращения: 05.03.2026).

2. *Ефименко Н.В.* Ассоциативная структура цветового значения слова и текста: звуко-цветовые соответствия. Вестник ЧелГУ. 2010. №22. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/assotsiativnaya-struktura-tsvetovogo-znacheniya-slova-i-teksta-zvuko-tsvetovye-sootvetstviya (дата обращения: 05.03.2026).

3. *Зайцева М.Л.* Философия искусства и синестезия. Среднерусский вестник общественных наук. 2013. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-iskusstva-i-sinesteziya-1 (дата обращения: 05.03.2026).

4. *Дударь О.П.* Синестезия как эстетический феномен. Вестник БГУ. 2014. №14-1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sinesteziya-kak-esteticheskiy-fenomen (дата обращения: 05.03.2026).

5. *Маренич Н.А.* Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх. APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. 2014. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennye-priyomy-postroeniya-otkrytogo-proizvedeniya-v-videoigrah (дата обращения: 07.03.2026).

References

1. Komina E.V. *Verbal'naya sinesteziya.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnaya-sinesteziya [Verbal synesthesia]. Bulletin of the Moscow University. Series 7. Philosophy. 2006. No. 2. (date accessed: 05.03.2026)
2. Efimenko N.V. *Associativnaya struktura cvetovogo znacheniya slova i teksta: zvuko-cvetovye sootvetstviya.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/assotsiativnaya-struktura-tsvetovogo-znacheniya-slova-i-teksta-zvuko-tsvetovye-sootvetstviya [Associative structure of the color meaning of a word and text: sound-color correspondences]. Bulletin of ChelSU. 2010. No. 22. (date accessed: 05.03.2026)
3. Zaitseva M.L. *Filosofiya iskusstva i sinesteziya.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-iskusstva-i-sinesteziya-1 [Philosophy of art and synesthesia]. Central Russian Bulletin of Social Sciences. 2013. No. 2. (date accessed: 05.03.2026)
4. Dudar' O.P. *Sinesteziya kak esteticheskij fenomen.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sinesteziya-kak-esteticheskiy-fenomen [Synesthesia as an aesthetic phenomenon]. Bulletin of BSU. 2014. №14-1. (date accessed: 05.03.2026)
5. Marenich N.A. *Hudozhestvennye priyomy postroeniya otkrytogo proizvedeniya v videoigrah.* URL: https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennye-priyomy-postroeniya-otkrytogo-proizvedeniya-v-videoigrah [Artistic techniques for constructing an open work in video games]. APRIORI. Series: Humanities. 2014. No. 1. (date accessed: 07.03.2026)

УДК 7.05:391:791.43

В.Д. Иванова, Ю.Д. Коршунова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

МОДА ОТВЕРЖЕННЫХ: СОЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ И ИДЕНТИЧНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМОВ АНИМЕ «GACHIAKUTA»

© В.Д. Иванова, Ю.Д. Коршунова 2026

Статья посвящена анализу дизайна костюмов в аниме и манге Gachiakuta(рус. “Гачиакута”) как инструмента визуального повествования и социального высказывания. Цель исследования — рассмотреть, каким образом мода в произведении функционирует не только как элемент художественного оформления, но и как средство выражения идеологии, классового конфликта и культурной идентичности персонажей.

В работе анализируется художественная система мира произведения, построенная на противопоставлении двух пространств — Небесной тверди и Земной тверди, которые отражают социальную стратификацию общества. Показано, что дизайн костюмов выступает визуальным маркером этой иерархии: стерильная унифицированная одежда элиты символизирует контроль, сакрализацию власти и отчуждение, тогда как лоскутная и многослойная мода нижнего мира формирует эстетику протеста и индивидуальности. Особое внимание уделяется влиянию уличных субкультур (граффити, хип-хоп, стритвир), а также японской деконструктивной моды на формирование визуального языка произведения.

Исследование показывает, что дизайн костюмов в «Gachiakuta» создает единую визуальную идеологию. Мода «свалки» символизирует протест против социального неравенства, переосмысление ценности вещей и формирование идентичности отверженных. Произведение раскрывает возможности анимации и манги как платформы для обсуждения экологического кризиса и культуры потребления.

Ключевые слова: дзинки, цукумогаги, синтоизм, аниме, манга, дизайн, костюм, мода, графити, философия

V.D. Ivanova, Ju.D. Korshunova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

LES MISERABLES FASHION: SOCIAL PROTEST AND IDENTITY IN THE COSTUME DESIGN OF THE ANIME "GACHIAKUTA"

The article is devoted to the analysis of costume design in the anime and manga Gachiakuta as a tool for visual storytelling and social expression. The purpose of the study is to examine how fashion in a work functions not only as an element of artistic design, but also as a means of expressing ideology, class conflict, and cultural identity of the characters.

The paper analyzes the artistic system of the world of the work, based on the opposition of two spaces — the Firmament of Heaven and the Firmament of Earth, which reflect the social stratification of society. It is shown that costume design acts as a visual marker of this hierarchy: the sterile, unified clothing of the elite symbolizes control, sacralization of power and alienation, while the patchwork and layered fashion of the lower world forms the aesthetics of protest and individuality. Special attention is paid to the influence of street subcultures (graffiti, hip-hop, streetwear), as well as Japanese deconstructive fashion on the formation of the visual language of the work.

The study shows that costume design at Gachiakuta creates a unified visual ideology. Landfill fashion symbolizes protest against social inequality, rethinking the value of things and shaping the identity of the outcasts. The work reveals the possibilities of animation and manga as a platform for discussing the environmental crisis and consumer culture.

Keywords: jinki, tsukumogagi, shinto, anime, manga, design, costume, fashion, graffiti, philosophy

Введение

В современном аниме дизайн костюмов является не только эстетической составляющей, но также повествовательным инструментом, способный передавать характер и историю персонажей, а также отражать социальные конфликты и культурные особенности внутри произведения. Так и в аниме

«Гачиакута» костюмы имеют особое значение, где герои, являющиеся отбросами общества, через одежду выражают сопротивление с существующим порядком, а также формируют свою идентичность.

Краткий сюжет

Мир аниме «Гачиакута» разделен на два уровня. Верхний уровень Небесная Твердь — парящий остров с чистым городом, где живет элита, которая презирает мусор и всех, кто с ним связан, и при малейших признаках износа вещи выбрасывает её. Нижний уровень — гигантская Бездна, свалка отходов, куда сбрасывают не только мусор, но и преступников, изгоев и их потомков. Мусор в Бездне оживает, мутирует и становится опасным.

Главный герой Рудо — сирота, которого воспитывает приемный отец Регто в трущобах верхнего мира. Рудо ненавидит элиту и зарабатывает на жизнь тем, что продает собственноручно отреставрированный мусор, что очень не нравится местным жителям.

После убийства опекуна и ложного обвинения в этом преступлении — Рудо приговаривается к казни путем сбрасывания в Бездну. Там Рудо встречает других отверженных и присоединяется к группе «Уборщики», сражающиеся с ожившим мусором и охотниками элиты. Рудо учится использовать мусор для создания костюмов и оружия, чтобы выжить и отомстить. Сюжет показывает классовую борьбу и поиск идентичности. Герой присоединяется к организации «Уборщики», борющейся с монстрами, образующимися из мусора, падающего сверху. С этого момента у Рудо формируется новая цель — возвращение на Небесную твердь и свершение возмездия обществу, осудившему его без доказательств.

Автор Кэи Урана через сюжет и символику произведения акцентирует внимание на двух проблемах: социальном неравенстве, что так часто встречается в азиатских произведениях, и расточительном потреблении. «Гачиакута» функционирует как метафора экологического кризиса и морального кризиса человечества. Через образ мусора, превращающегося в чудовищ, Кэи Урана демонстрирует последствия безответственного отношения к вещам и природе. В художественном контексте произведение, можно сказать, является призывом к разумному потреблению, переработке отходов и бережному обращению с ресурсами, а невнимание к этим аспектам ведёт к загрязнению среды и деградации человеческих ценностей.[1][2]

На рисунке 1 представлен постер аниме «Гачиакута».

Рис.1. Официальный постер аниме «Гачиакута»

Философский слой: цукумогами и экология протеста

Имеют ли вещи ценность и собственную душу? Такой вопрос задает автор произведения «Гачиакута». В основе этой истории лежит противопоставление двух миров — Небесной тверди (верхнего мира) и Земной тверди (нижнего). Такое разделение является метафорой социальной иерархии: жители верхнего мира являются элитой, возвышенной к небу, тогда как обитатели нижнего в некотором роде маргиналы, которые буквально и символически «выброшены» представителями привилегированного общества на самый низ.

Подобная система мира аниме воплощает идею как социального, так и материального отчуждения. На Земной тверди мусор имеет двойственную природу. Для обитателей этого места он является больше источником силы, представляющий собой символ жизнеспособности и сопротивления, нежели в

привычном понимании. В этом контексте мода обретает особое значение: дизайн костюмов дополняет эстетику «отверженных», а переработанные отходы становятся инструментом самовыражения и культурного протеста. Тем самым моду в «Гачиакута» можно рассматривать не только как декоративный элемент, а как и аутентичную эстетическую идеологию.

Для того чтобы лучше понимать философию дизайна и символики мира аниме «Гачиакута», необходимо обратиться к высказыванию автора оригинальной манги — Кэй Ураны.

В одном из интервью она рассказала, что концепция дзинки (人器, Jinki) возникла из личного опыта: «У меня была ручка, которую я очень любила, и я сломала её пополам. Вместе с чувством утраты я испытала ощущение, будто ручка умоляет меня о чём-то». Это признание раскрывает эмоциональный и духовный аспект взаимодействия человека и предмета, на котором строится мир произведения.[4]

Метафизическая основа этой идеи соотносится с традиционным японским верованием в цукэмогами (яп. 付喪神) — духов вещей, которые, прослужив человеку около ста лет, обретают душу и сознание. Согласно поверьям, забытые или утраченные предметы способны ожить значительно раньше, ведомые стремлением вернуться к своему владельцу.

Эта концепция становится философским ядром произведения: вещи, наделённые вниманием и заботой, обретают духовную сущность и способны ответно взаимодействовать с человеком. Данная идея формулируется в центральной реплике, многократно повторяемой персонажами «Если будешь бережно с ними обращаться, когда-нибудь у них появится душа и можешь не сомневаться, в трудный момент они помогут тебе».[3]

В своей интерпретации Урана подчёркивает, что дзинки отражают не только длительность использования, но и внутреннее состояние владельца: чем внимательнее и заботливее отношение к вещи, тем сильнее она становится как оружие и тем точнее «отзеркаливает» его характер и опыт. Визуально это проявляется в том, что при активации дзинки загораются тем же цветом, что и глаза дарителя, что возможно является отсылкой к известной фразе «глаза — зеркало души». Применение дзинки показано на рисунке 3. Также в мире «Гачиакута» выброшенная, искалеченная вещь превращается в чудовище, которое показано на рисунке 2, а сохранённая, починенная и ценимая вещь становится союзником и оружием.

Рис. 2. Борьба уборщика Дзанки с мусорным монстром

Рис.3. Использование дзинки в аниме «Гачиакута»

Таким образом, фантастическая механика напрямую зависит от человеческого отношения к материальному миру. Выброшенные вещи с самосознанием превращаются в враждебных чудовищ, а любимые — в дзинки, союзников.

Мир как система: дихотомия «стерильность/органика»

Ключевым художественным приёмом в «Гачиакута» является противопоставление двух модных систем, отражающих разделение общества на социальные слои. Мир поделен на «верх» и «низ», а каждая из этих зон формирует собственную эстетическую идеологию.

Архитектура Небесной Тверди характеризуется геометрической строгостью, симметрией и стерильной чистотой. Она напоминает индустриальные формы, что отражает рациональность, контроль и тоталитарные черты мира — от запретов на хранение мусора до жёсткого правосудия.

Внутри острова существует социальная градация: элита живёт в «благородной» центральной зоне, низшие — на окраине. Одежда жителей верхнего мира отражает степень близости к власти и подавляет индивидуальность ради порядка. Она лишена следов износа, починки или адаптации, подчёркивая отчуждение элиты как части потребительской системы.

Униформа обитателей Тверди стандартизирована: прямой симметричный крой, длинные мантии, высокие воротники и капюшоны скрывают тело. Ткани гладкие, без текстурных нюансов или временных следов. Эта стерильность символизирует идеологическую чистоту — дистанцию от телесности, труда и старения.

Костюмы элиты перекликаются с религиозным облачением: белый цвет обозначает чистоту и духовность, золотой — божественность, власть и избранность. Бело-золотые наряды с коронами, орнаментами и драпировками усиливают сакральный образ. Исторически такие образы легитимизировали власть, как в средневековой Европе, где Католическая церковь укрепляла иерархию через религиозную символику.

Земная твердь — территория «отверженных». Здесь царит эстетика радикальной свободы: граффити, татуировки, стритвир, лоскутная одежда. Визуальный код свалки — это не просто бедность, а осознанный субкультурный протест против «чистого» общества. Одежда персонажей является их биографией, которая вписана в ткани. По сюжету в отряде «Уборщиков» есть дизайнер, который занимается дизайном специального костюма для каждого участника, отталкиваясь от его характера и силы дзинки.

Костюм в «Гачиакута» работает как маркер классовой принадлежности, но показывая, что «бедные» — не те, кому нечем гордиться, а те, кто владеет своей историей и индивидуальностью, в отличие от «богатых», чья история стерилизована до полной потери идентичности.

Пример одежды жителей небесной тверди представлен на рисунке 4.

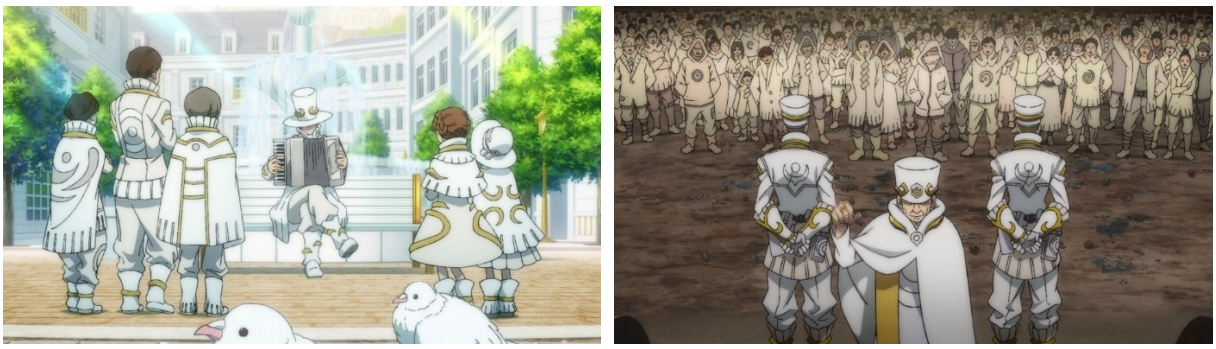


Рис.4. Одежда жителей Небесной тверди

Культурные коды: хип-хоп, граффити и синтоизм. Граффити, Tribal, Rebel8: заимствование кодов уличного протеста

Название произведения задаёт тон всей визуальной и смысловой концепции: «Гачиакута» можно перевести как «Настоящий мусор» или «Реальные отбросы», и именно вокруг этого образа строится эстетика Нижнего Мира. Если «Сфера» опирается на стерильность и унификацию, то нижний уровень формируется на основе уличной эстетики, связанной с граффити, субкультурами и апсайклингом. Здесь вместо абстрактного «аниме-стиля» используется язык реальной стрит-культуры, что делает визуальный ряд не декоративным, а осмысленным и социально нагруженным.

Для проработки граффити-среды мангака Кэй Урана привлекла профессионального стрит-арт-художника Хидэёси Андо. Его ориентирами стали бренды Tribal Gear и Rebel8, тесно связанные с альтернативной хип-хоп-культурой Западного побережья США. В результате мода Нижнего Мира выглядит не как стилизация «под улицу», а как прямой перенос визуального языка сопротивления в мангу и аниме. Лоскутные элементы, граффити-тэги, оверсайз-силуэты, маски и цепи образуют узнаваемый

визуальный словарь, который в реальной городской среде использовался маргинализированными сообществами для маркировки территории, выражения идентичности и демонстрации независимости. В «Гачиакута» этот принцип сохраняется: персонажи носят то, что собирают и создают сами, и именно это делает их видимыми.

Визуальный облик Нижнего Мира формировался также под влиянием конкретных авторов. Учителем и наставником Ураны был Ацуси Окубо, автор «Soul Eater» и «Fire Force»; от него она унаследовала тягу к гипертрофированным эмоциям, гротескным пропорциям и массивным оверсайз-силуэтам. Дополнительно прослеживается влияние Джейми Хьюлетта, соавтора проекта Gorillaz, чьи персонажи отличаются округлёнными чертами и намеренно непропорциональными, худощавыми телами. Такое сочетание материалов создает свободу движений и подвижность персонажей, отличая их от статичной и формальной элиты Сферы.

Уличная эстетика «Гачиакута» имеет культурное и философское значение. Мода связана с механикой дзинки — предметами, обретающими душу. Урана использует синтоистскую концепцию цукумогами: вещи после долгого использования становятся духами. В ее интерпретации важен не возраст предмета, а отношение к нему: любимая вещь превращается в союзника и оружие, выброшенная — в чудовище. Дизайн костюмов выражает экологический манифест: ценность определяется заботой, а не новизной. Лоскутная одежда является воплощением апсайклинга, что означает отказ от выбрасывания и стремление к переработке существующего.

В образах жителей нижнего мира прослеживается мотив свободы. Несмотря на бедственное положение, жители Земной Тверди показываются визуально и телесно более свободными, чем обитатели Небесной тверди. Оверсайз-одежда придает внешнему виду и характеру ощущение подвижности, защищённости и «воздушности» вокруг тела. В современной моде объёмные силуэты обычно связывают с комфортом и свободой движений. Исторически оверсайз возник как протест и деконструкция: в 1980-х японские дизайнеры Рей Кавакубо, Йоджи Ямамото и Иссей Мияке отвергли симметрию, акцент на теле и гендерные нормы, а в 1990-х такие формы стали маркером гранжа и хип-хопа — символом отказа от гламура и уличной аутентичности.[2]

В этом смысле «Гачиакута» продолжает традицию городской субкультуры, где мода, граффити и музыка формируют единый протестный код. Кей Урана сочетает стрит-арт и хип-хоп с японской деконструкцией и идеей ценности «отброшенного». Нижний мир воплощает парадоксальную свободу: среди хаоса, бедности и риска здесь рождаются индивидуальность и самосборка. Если Небесная Твердь навязывает контроль через униформу, то свалка — свободу через оверсайз, раскрывая ключевую идеологию произведения.

Униформа «Уборщиков»: коллективная идентичность без обезличивания

Отдельный интерес представляет дизайн отряда «Уборщики». Формально они носят униформу, то есть одежду, обозначающую принадлежность к организации. Однако Кэй Урана сознательно переосмысляет сам принцип униформы: в отличие от «Сферы», где единый костюм подавляет личность, у «Уборщиков» он становится рамкой, внутри которой индивидуальность подчёркивается, а не стирается.

Костюмы членов отряда стилистически объединены, но при этом адаптированы под характер, привычки и боевую технику каждого персонажа. В интервью Кэй Урана отмечает, что исходит не из абстрактного представления о «красоте», а из биографии и пластики героя: одежда должна работать вместе с телом и его способностями, а не существовать отдельно от них. Благодаря этому униформа превращается в визуальное продолжение персонажа, а не в безличный знак должности.[2]

Внутри истории «Уборщики» показаны как альтернативная модель сообщества больше похожая на семью, чем бюрократическая структура. Здесь важны взаимная поддержка, солидарность и готовность «стоять горой» друг за друга. Униформа в таком контексте выступает не инструментом дисциплины, а знаком принятия: принадлежность к группе не стирает прошлое героя и не стигматизирует его, а даёт ему новую точку опоры. Разобрать образы можно на примере участников главного отряда «Акута» в аниме.

Энджин. Наставник Рудо и один из ключевых членов организации «Уборщиков». Его внешний вид сразу создает образ надежного человека, на которого можно опереться. Но эта надёжность передается не через отстраненность или строгость, а через уверенность и расслабленность.

Костюм Энджина сочетает практичность и эстетику уличной многослойности. Он носит тёмно-красную майку с растянутым воротом, а поверх - длинное бежевое пальто с эмблемой «Уборщиков», вышитой на спине. Дополняют образ мешковатые брюки в милитари-стиле (военном стиле) и крепкие чёрные армейские ботинки.

Дизайн этого костюма выглядит прочным и устойчивым: плотные ткани, свободный крой и многослойность. Все это подчеркивает образ человека, привыкшего к опасностям и всегда готового к действиям. Однако растянутый ворот майки, свободные формы одежды и минимум украшений добавляют лёгкость и внутреннего спокойствия образу Энджина.

Также можно выделить некоторые черты лица и тела, которые дополняют и добавляют образу определенной дерзости. У Энджина массивные уши с двумя сережками-туннелями, а также шрам на левой

стороне головы от прошлых боёв. Шею и грудь покрывают красно-чёрные татуировки, что в свою очередь может являться знаком личной истории и независимости, а также быть отсылкой к уличной культуре хип-хопа и граффити.

В отряде уборщиков у каждого его члена есть чокер или браслет, являющийся не только элементом экипировки, но и средством связи на подобии рации. Он подчёркивает функциональность костюма и принадлежность к группе.

Образ Энджина строится на балансе противоположностей: расслабленность и собранность, дружелюбие и опасность. Непринуждённый силуэт вызывает доверие, шрамы, пирсинг и татуировки добавляют характер и уличную дерзость. Костюм выражает наставника, пережившего испытания, но сохранившего устойчивость и способность поддерживать других.[5]

Дизайн образа Энжина показан на рисунке 5.

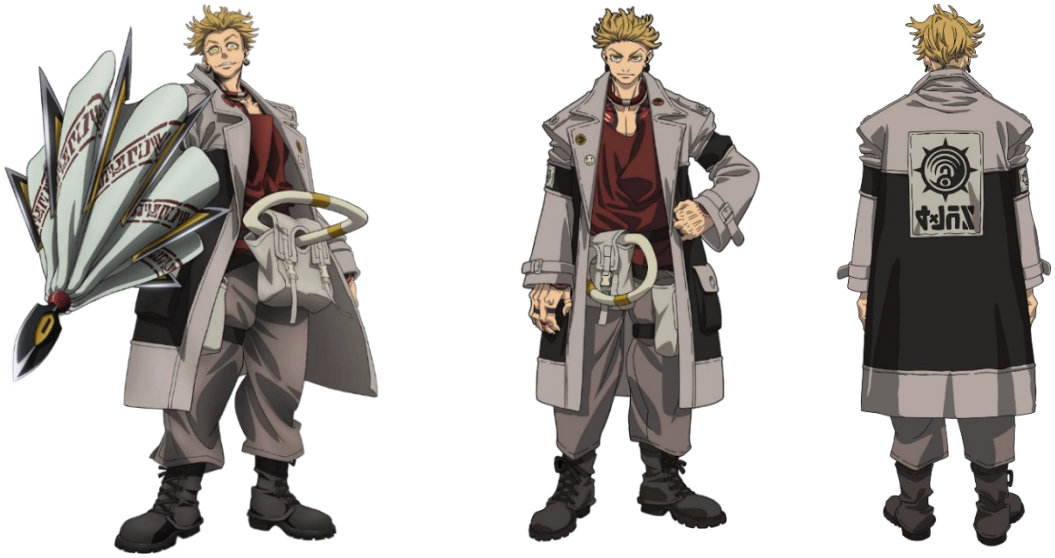


Рис.5. Дизайн образа Энджина

Дзанка. Сокомандник Рудо , воплощает динамичность и уверенность. В отличие от спокойного Энджина, его образ подчёркивает движение, молодость и самовыражение. Внешний вид создаёт энергию и импульс — персонаж всегда в действии.

Униформа Чистильщика у Дзанки выразительна и почти церемониальна. Она мешковатая и свободная: широкие рукава и штанины дают максимум свободы для боевого стиля. Силуэт усиливают приподнятые плечи, показывающие уверенную осанку.

Длинный тёмно-синий пояс на талии придаёт образу динамику: он свободно свисает спереди и сзади, создавая ощущение движения даже в статике. Его форма соединяет элементы боевых искусств и японской уличной моды, объединяя практичность и декоративность. Как и у других Чистильщиков, у Дзанки есть большая сумка, закреплённая ремнём на груди. Это деталь, которая подчёркивает его профессиональную принадлежность.

Образ дополняют детали, которые делают костюм более выразительным. Качественная униформа и декоративный значок Чистильщика отсылают к символике оберега, что добавляет культурный смысл. Высокое качество экипировки также подчёркивает статус Дзанки как «молодого господина». Таким образом, костюм выполняет сразу две функции: обозначает рабочую роль персонажа и его социальное положение.

При этом практичность сохраняется: укороченные рукава не ограничивают движения и удобны для боя.

Этот элемент становится частью стиля. Образ вдохновлён современной японской уличной модой: свободный силуэт, движение ткани, декоративные аксессуары. Это подчёркивает возраст, темперамент и эффектность.

Костюм Дзанки сочетает в себе статус, функциональность и личный стиль. Он не только боец в униформе, а молодой человек, использующий одежду для самовыражения. Образ демонстрирует, что в системе формы есть место для индивидуальности и моды.

Дизайн образа Дзанки показан на рисунке 6.

Рис.6. Дизайн образа Дзанки

Рие — персонаж, чей образ в «Гачиакута» показывает связь костюма, тела и боевой способности. Костюм сочетает функциональность, дерзкую эстетику и визуальную динамику, становясь продолжением её силы и характера.

Наряд выглядит многослойно и контрастно. Белый укороченный топ с короткими рукавами обрамляют чёрные ремни, поверх — расстёгнутая объёмная куртка униформы «Уборщиков», открывающая торс. Логотип отряда вышит на правом рукаве, что показывает её принадлежность к команде.

Нижняя часть образа массивна и является более функциональной. Рие в бою использует ноги., и костюм подчёркивает это. Тёмные короткие шорты подпоясаны широким белым ремнём и дополнительной сумкой, в которой хранится её дзинки. Большую часть ног покрывают тёмные гетры, надетые выше колена и уходящие до лодыжек. В дополнении к этому массивная обувь утяжеляет низ фигуры, что усиливает визуальный акцент на ногах. Подобная экипировка в бою обеспечивает максимальную мобильность и свободу движений.

Причёска Рие визуально напоминает силуэт ножниц, что может являться отсылкой на её дзинки.[8]

В результате дизайн костюма полностью подчиняется логике действия. Здесь одежда перестаёт быть просто оболочкой персонажа и превращается в функциональную систему, связанную с техникой боя. Костюм становится продолжением тела и силы, а визуальный образ Рие демонстрирует, как в «Гачиакута» мода и боевые способности образуют единую художественную конструкцию. Дизайн образа Риё продемонстрирован на рисунках 7 и 8.

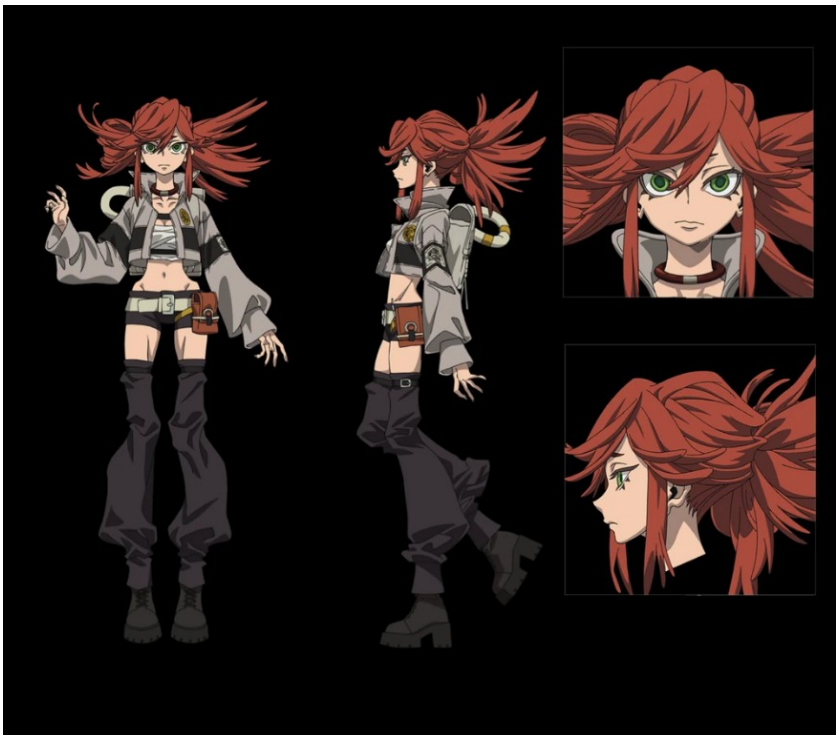


Рис.7. Дизайн образа Риё

Рис.8. Официальный арт Рие с её дзинки ножницы

Рудо — новый член организации «Уборщиков» и центральная фигура повествования в «Гачиакута». Его костюм является одним из наиболее символически насыщенных элементов визуального языка произведения: он буквально собран из обрезков ткани и перешитых лоскутов, что превращает одежду в важный инструмент нарратива и характеристику персонажа.

Прежде всего, этот образ выполняет нарративную функцию. Костюм Рудо «рассказывает» его историю ещё до того, как она полностью раскрывается в сюжете. Лоскутная одежда сразу сигнализирует зрителю о его положении — он человек, собранный из остатков, из того, что общество отвергло. Рудо родился на Небесной тверди как сферит, однако после ложного обвинения в убийстве приёмного отца Регто был сброшен в Бездну. Позднее выясняется, что истинным убийцей является Ангел. После падения

Рудо встречает Энджина, который вербует его в организацию «Уборщиков» и команду «Акута». Их цель — собрать все части «Серии Стражей», чтобы Рудо смог вернуться в Сферу и добиться возмездия.

Костюм Рудо имеет метафорическую функцию. Он отражает ресурсность — создание нового из бесполезного. Как костюм, Рудо «пересобран» из обломков. В трущобах его одежда грубая и изношенная: бежевый жилет с капюшоном и орнаментом, кремовые штаны, золотистая лента на голенях, переходящая в коричневые ботинки. Элементы выглядят случайно собранными из отходов. Позже, став Дарителем, он меняет жилет на тёмно-синюю толстовку с капюшоном. Это добавляет цельности, но сохраняет уличную эстетику.[10]

Костюм отражает эволюцию персонажа. По мере того как Рудо находит поддержку и место в сообществе «Уборщиков», его внешний вид становится более структурированным и уверенным. В его образе появляется больше порядка и функциональности. Тем не менее, лоскутная основа костюма не исчезает. Он не стремится соответствовать идеалу «чистоты», который господствует в обществе Сферы. Напротив, Рудо принимает своё происхождение и превращает его в часть собственной идентичности.

Этот аспект особенно важен в контексте устройства мира. Как осиротевший чужак из небесного города, Рудо с детства ощущает себя отбросом из-за своего происхождения и связей с низшими слоями общества. В мире «Гачиакута» это чувство имеет буквальное выражение: всё, что признаётся ненужным или «грязным», сбрасывается в Бездну. Вместе с вещами туда падают и люди, объявленные никчёмными.

Когда Рудо ложно обвиняют и бросают в яму, метафора превращается в сюжетную реальность. Он оказывается среди гор настоящего мусора — искалеченных и выброшенных предметов, мутировавших форм жизни и таких же изгоев, пытающихся выжить на краю мира. На этом фоне его лоскутный костюм приобретает особое значение. Он становится визуальным доказательством того, что «отходы» можно пересобрать заново — и превратить в источник силы.

Таким образом, одежда Рудо выполняет сразу несколько функций: она отражает его прошлое, демонстрирует способность к восстановлению и символизирует главную идею произведения — ценность того, что было отвергнуто. Лоскутная эстетика костюма Рудо становится знаком сопротивления: из обломков можно собрать нечто целостное. На рисунках 9 и 10 показан концепт арт и дизайн персонажа Рудо.

Рис. 9. Концепт-арт образа Рудо на Небесной тверди

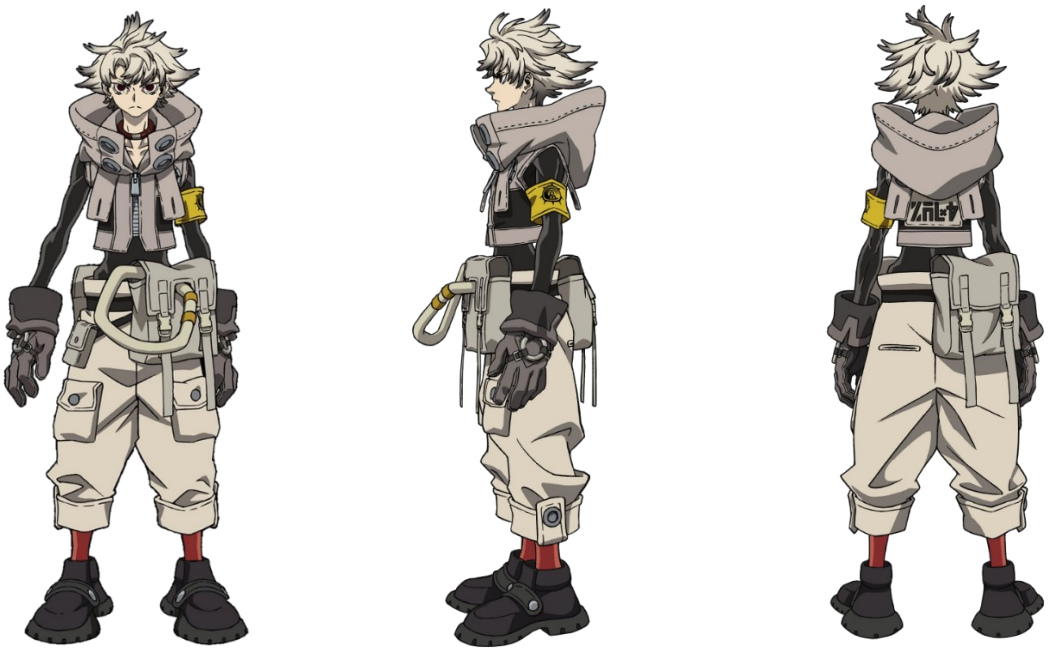


Рис.10. Дизайн образа Рудо на Земной тверди

Визуальная культура нижнего мира «Гачиакута» противопоставлена эстетике чистоты и порядка Сферы. Одежда здесь — язык сопротивления. В верхнем мире скрывают следы времени, внизу их показывают. Потёртости, заплатки и неровные швы — знаки выживания, опыта и личной истории, а не бедности.

«Показывание швов» — протест против стыда за бедность. Лоскутная куртка Рудо — символ принадлежности, а не недостатка. Бедность становится идентичностью, а лохмотья — знаком силы.

Эстетика «свалки» включает принципы:

- Лоскутность — одежда из разнородных фрагментов.
- Следы времени — износ и трещины как часть дизайна.
- Индивидуальность — каждый костюм уникален.
- Функциональность — элементы имеют практическое или символическое значение.
- Многослойность и ремни — маркеры выживания и самосборки.

В нижнем мире «Гачиакута» эстетика отсылает к субкультурам панка, гранжа и DIY, где переработанные ткани и рваная одежда выражают протест против норм. Мода здесь — социальное высказывание, а не просто стиль.

Свободный крой (oversize) символизирует свободу, автономию тела и защиту. В истории моды он выражал бунт — от японской деконструкции 1980-х до хип-хопа. В «Гачиакута» oversize подчёркивает подвижность персонажей, противопоставляя их статичной элите Сферы.

Костюм имеет механическое значение. Выброшенные предметы обретают силу, и одежда становится инструментом боя. Это отражает философию произведения: «ненужное» имеет потенциал, как и отверженные люди.[6]

Таким образом, мода нижнего мира формирует визуальную идеологию. Она ценит починку, принимает несовершенство и право на маргинальность. Одежда отражает условия жизни и борьбу за человеческое достоинство.

Заключение

Мода в «Гачиакута» выступает как экологический и социальный манифест. Ценность вещи определяется вниманием и памятью, которые в неё вложены. Через мотив цукумогами Урана соединяет японскую мифологию с идеей устойчивого потребления, превращая «моду свалки» в форму протеста.

Одежда персонажей Нижнего мира состоит из переработанных элементов: обрывков ткани, ремней, металлических деталей, цепей и многослойных сочетаний. Это отражает их положение как людей, которых отбросило общество, но именно из этого возникает новая эстетика: свалка превращается в пространство альтернативной моды.

Таким образом, мода в «Гачиакута» выполняет двойную функцию: она показывает социальную маргинализацию и одновременно превращает её в источник силы. Дизайн костюмов здесь не вторичен по отношению к сюжету, а формирует визуальную идею произведения.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий Славникова М.А.

Scientific supervisor: Senior Lecturer of the Department of Digital and Additive Technologies, Slavnikova Maria Aleksandrovna

Список литературы

1. Динамичный сёнен с понятной философией: обзор первых серий аниме «Гачиакута» / Кино и сериалы / iXBT Live [Электронный ресурс]. URL: https://www.ixbt.com/live/movie/dinamichnyy-senen-s-ponyatnoy-filosofiey-obzor-pervyh-seriy-anime-gachiakuta.html (дата обращения: 21.02.26)
2. Трэш, стиль и «Гачиакута»: мусорщики с суперсилами метят в небеса URL: https://ixbt.games/reviews/2026/01/16/sablonnaia-no-unikalnaia-saga-pro-musor-obzor-anime-gaciakuta.html (дата обращения: 21.02.26)
3. «Гачиакута»: хип-хоп, культура потребления и японский фольклор URL: https://www.98mag.kz/kultura/kino/gachiakuta-hip-hop-kultura-potrebleniya-i-yaponskij-folklor/ (дата обращения: 13.02.26)
4. Кайф и какашки: секреты крутой манги с «Гатиакутой» URL: https://www.patreon.com/posts/131023286 (дата обращения: 13.02.26)
5. Больше, больше объема! Откуда пришел модный оверсайз и зачем он нужен URL: https://www.grazia.ru/fashion/bolshe-bolshe-obema-otkuda-prishel-modnyy-oversayz-i-zachem-on-nuzhen/ (дата обращения: 13.02.26)
6. ИСТОРИЯ СТИЛЯ ОВЕРСАЙЗ URL: https://youthstore.ru/blog/oversize-story (дата обращения: 13.02.26)
7. Enjin | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Enjin (дата обращения: 21.02.26)
8. Zanka Nijiku | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Zanka_Nijiku (дата обращения: 21.02.26)
9. Riyo Reaper | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Riyo_Reaper (дата обращения: 21.02.26)
10. Rudo Surebrec | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Rudo_Surebrec (дата обращения: 21.02.26)

References

1. *Dinamichnyj syonen s ponyatnoj filosofiej: obzor pervyh serij anime «Gachiakuta» / Kino i serialy* URL: https://www.ixbt.com/live/movie/dinamichnyy-senen-s-ponyatnoy-filosofiey-obzor-pervyh-seriy-anime-gachiakuta.html ["Gachiakuta": A Dynamic Shonen with a Discernible Philosophy – An Early Episode Analysis / Cinema & Television] (date accessed: 21.02.26)
2. *Tresh, stil' i «Gachiakuta»: musorshchiki s supersilami metyat v nebesa* https://ixbt.games/reviews/2026/01/16/sablonnaia-no-unikalnaia-saga-pro-musor-obzor-anime-gaciakuta.html [Trash, Style, and "Gachia-kuta": Superpowered Scavengers Aim for the Skies] (date accessed: 21.02.26)
3. *«Gachiakuta»: hip-hop, kul'tura potrebleniya i yaponskij fol'klor* URL: https://www.98mag.kz/kultura/kino/gachiakuta-hip-hop-kultura-potrebleniya-i-yaponskij-folklor/ ["Gachiakuta": Hip-Hop, Consumerism, and Japanese Folklore] (date accessed: 13.02.26)
4. *Kajf i kakashki: sekrety krutoj mangi s «Gatiakutoj* URL: https://www.patreon.com/posts/131023286 [Pleasure and Poop: Secrets to Great Manga with "Gachiakuta"] (date accessed: 13.02.26)
5. *Bol'she, bol'she ob"ema! Otkuda prishel modnyj oversajz i zachem on nuzhen* URL: https://www.grazia.ru/fashion/bolshe-bolshe-obema-otkuda-prishel-modnyy-oversayz-i-zachem-on-nuzhen/ [More, more volume! Where did the fashionable oversized trend come from, and what's its purpose?] (date accessed: 13.02.26)
6. *ISTORIYa STILYa OVERSAJZ* URL: https://youthstore.ru/blog/oversize-story [The History of Oversize Style] (date accessed: 13.02.26)
7. Enjin | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Enjin [Enjin from Gachiakuta] (date accessed: 21.02.26)
8. Zanka Nijiku | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Zanka_Nijiku [Zanka Nijiku from Gachiakuta] (date accessed: 21.02.26)

9. Riyo Reaper | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Riyo_Reaper [Riyo Reaper from Gachiakuta] (date accessed: 21.02.26)
10. Rudo Surebrec | Gachiakuta Wiki | Fandom URL: https://gachiakuta.fandom.com/wiki/Rudo_Surebrec [Rudo Surebrec from Gachiakuta] (date accessed: 21.02.26)

УДК 371.686:159.953.3

А.Е. Иванов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПРИМЕРЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ В МОНТАЖЕ ОБУЧАЮЩИХ ВИДЕОРОЛИКОВ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ МИНИМИЗАЦИИ КОГНИТИВНОЙ НАГРУЗКИ

© А.Е. Иванов 2026

В статье исследуется педагогическая целесообразность видеоэффектов в образовательных видеолекциях через призму когнитивной нагрузки. На основе теорий Дж. Свеллера, А. Пайвио и Р. Майера систематизированы пять функциональных групп эффектов и сформулированы критерии их отбора: смысловая необходимость, когнитивная совместимость, стилистическая консистентность. Показано, что адаптация визуальных решений под тип лекции оптимизирует рабочую память обучающегося и повышает усвояемость материала. Результаты применимы при проектировании образовательного видеоконтента.
Ключевые слова: видеоэффекты, когнитивная нагрузка, видеолекции, мультимедийное обучение, педагогический дизайн, теория двойного кодирования.

A.E. Ivanov

EXAMPLES OF VISUAL EFFECTS IN THE MONTAGE OF TEACHING VIDEOS FROM THE POINT OF VIEW OF MINIMIZING COGNITIVE LOAD

The article examines the pedagogical appropriateness of video effects in educational video lectures through the lens of cognitive load. Drawing on the theories of J. Sweller, A. Paivio, and R. Mayer, it systematizes five functional groups of effects and formulates criteria for their selection: semantic necessity, cognitive compatibility, and stylistic consistency. The study demonstrates that adapting visual solutions to the lecture format optimizes learners' working memory and improves content comprehension. The findings can be applied to the design of educational video content.
Keywords: video effects, cognitive load, video lectures, multimedia learning, instructional design, dual coding theory.

В последние годы дистанционный и смешанный форматы обучения прочно вошли в структуру современной образовательной среды. Видеолекции при этом перестали восприниматься как простая фиксация учебного выступления и приобрели статус самостоятельного педагогического формата, требующего выверенной визуальной организации. В этих условиях видеоэффекты уже не сводятся к средствам технической постобработки, а рассматриваются как значимый элемент учебного медиатекста, способный воздействовать на восприятие информации, концентрацию внимания и качество усвоения содержания.

Вместе с тем на практике отчетливо проявляется несоответствие между техническим потенциалом видеомонтажа и педагогически оправданным использованием визуальных приемов. Избыточно сложная анимация, композиционно несогласованные переходы и перегруженные графические вставки нередко усиливают внешнюю когнитивную нагрузку и тем самым смещают внимание обучающихся с содержательной стороны материала. В то же время полное исключение визуальных средств снижает темпоритм подачи, осложняет ориентацию в структуре лекции и ослабляет учебную вовлеченность. В связи с этим возникает необходимость системного осмысления видеоэффектов именно в образовательной сфере, где критерии их применения определяются не развлекательными или коммерческими задачами, а логикой обучения.

Современные подходы к проектированию учебного видеоконтента в значительной степени опираются на теорию когнитивной нагрузки. Ее исходные положения были сформулированы австралийским психологом Джоном Свеллером в конце 1980-х годов, а в дальнейшем получили развитие в работах его последователей и исследовательской школы [3]. Центральное положение данной теории связано со спецификой функционирования когнитивной системы человека: рабочая память может одновременно удерживать и обрабатывать лишь ограниченное число информационных единиц, тогда как ресурсы долговременной памяти существенно более объемны. Усвоение знаний оказывается наиболее результативным в тех случаях, когда информация, первоначально обрабатываемая в рабочей памяти,

последовательно включается в структуру долговременной памяти и закрепляется в виде устойчивых когнитивных схем. При превышении допустимого уровня когнитивной нагрузки процесс обучения, напротив, утрачивает эффективность: снижается устойчивость внимания, а темп освоения материала замедляется.

Свеллер и исследователи, развивавшие данную концепцию, выделили три разновидности когнитивной нагрузки [4], каждая из которых по-своему сказывается на результативности обучения: внутреннюю, внешнюю и релевантную.

Внутренняя нагрузка обусловлена самой структурой учебного материала, числом взаимосвязанных компонентов и степенью подготовленности обучающегося. Она не определяется формой медиаподачи и не устраняется средствами монтажа, однако может регулироваться за счет логически выстроенного дробления содержания и поэтапного введения новых понятий.

Внешняя нагрузка, напротив, возникает вследствие способа представления информации. Неудачная организация кадра, несогласованность устного объяснения и текстовых элементов, чрезмерная декоративность анимации или наличие конкурирующих визуальных акцентов вынуждают рабочую память расходовать ресурсы на интерпретацию формы вместо осмысления содержания. Именно этот вид нагрузки в наибольшей степени зависит от решений, принимаемых при монтаже учебного видео.

Релевантная нагрузка соотносится с активным формированием когнитивных схем, обобщением изучаемого материала и включением новых знаний в уже имеющуюся структуру опыта. Ее назначение состоит не в сокращении, а в целенаправленной оптимизации, при которой доступные когнитивные ресурсы направляются на углубленную переработку и осмысленное усвоение информации.

В практической плоскости когнитивная нагрузка обнаруживает себя через поведенческие и учебные индикаторы: быстрое утомление в процессе просмотра, ослабление концентрации уже после 7–10 минут непрерывной подачи материала, затруднения при воспроизведении ключевых положений, а также типичные реакции обучающихся, выражающиеся в ощущении «информационной перегрузки» или «рассеивания внимания» [2]. В условиях видеолекции подобные проявления нередко прямо связаны с характером визуальных решений: чем больше элементов одновременно претендуют на приоритетное восприятие, тем выше риск того, что студент упустит основной смысловой акцент или усвоит содержание фрагментарно.

Осмысление природы когнитивной нагрузки позволяет вывести выбор видеоэффектов за пределы субъективных эстетических предпочтений и рассматривать его как задачу педагогического проектирования. В таком подходе эффект перестает быть лишь техническим средством постобработки и приобретает функцию инструмента, регулирующего внимание, распределение когнитивных ресурсов и снижение внешней нагрузки, не связанной непосредственно с содержанием обучения.

Идеи Дж. Свеллера получили дальнейшее теоретическое развитие в концепциях мультимедийного обучения Р. Майера и двойного кодирования А. Пайвио, описывающих механизмы восприятия, структурирования и усвоения информации. Теория двойного кодирования А. Пайвио [5] исходит из существования двух функционально автономных, но взаимосвязанных каналов переработки информации: вербального и образного. Вербальный канал оперирует языковыми единицами и предполагает последовательную обработку сообщений. Образный канал связан с восприятием визуальных структур и способен к более параллельной переработке данных. Согласно подходу Пайвио, одновременное включение обоих каналов повышает результативность усвоения за счет формирования связей между словесным описанием и зрительным образом. В применении к видеолекциям это означает, что усвоение учебного материала усиливается при синхронной подаче устного объяснения и визуально соотнесенного контента, при условии отсутствия их избыточного семантического дублирования, создающего когнитивную перегрузку.

Развивая положения теории двойного кодирования и опираясь на теорию когнитивной нагрузки Дж. Свеллера, Р. Майер сформулировал когнитивную теорию мультимедийного обучения [1]. В ее рамках усвоение знания рассматривается как многоступенчатая когнитивная операция, включающая отбор релевантных вербальных и визуальных стимулов, их организацию в самостоятельные ментальные модели и последующую интеграцию с уже имеющимися знаниями. Ограниченный объем рабочей памяти требует сокращения посторонней когнитивной нагрузки, а значит, делает дизайн учебного медиаконтента принципиально значимым фактором эффективности обучения. На основании серии эмпирических исследований Майер сформулировал ряд принципов мультимедийного дизайна, особенно значимых для учебного видеопроизводства: принцип согласованности, предполагающий исключение посторонних элементов; принцип сигнализации, связанный с визуальным акцентированием ключевой информации; принцип временной и пространственной смежности, требующий синхронности и близости вербальных и визуальных компонентов; а также принцип модальности, ориентированный на предпочтение устного объяснения вместо текстового дублирования при сопровождении графического материала.

Применение этих принципов в монтажной практике переводит видеоэффекты из области чисто эстетических решений в сферу дидактического инструментария. Принцип сигнализации обосновывает

использование анимированных маркеров, выделений и динамического приближения именно в тот момент, когда соответствующий объект упоминается в речи, поскольку это направляет внимание обучающегося и сокращает затраты на визуальный поиск. Принцип сегментации реализуется через тематические переходы, заставки и информационные плашки, расчленяющие непрерывный поток материала на логически завершенные и усваиваемые фрагменты. Принцип временной смежности требует точной синхронизации появления графических элементов с речевым сопровождением, тогда как его нарушение, равно как и чрезмерная декоративность визуального ряда, способствует росту внешней когнитивной нагрузки и отвлекает ресурсы рабочей памяти от содержательной переработки учебного сообщения.

Сопоставление подходов Пайвио и Майера позволяет сформировать целостную теоретическую основу для оценки видеоэффектов в образовательной среде. В таком ракурсе главным критерием оправданности визуального приема становится его влияние на когнитивную нагрузку: способность направлять процесс отбора значимой информации, поддерживать ее структурирование и облегчать включение нового знания в уже существующую систему представлений.

Характер применения видеоэффектов определяется типом лекционного материала и задачами конкретного формата. В лекциях теоретического характера преобладают графические наложения, структурные указатели и умеренная анимация схем, поскольку здесь основное значение имеет последовательность изложения и точность понятийного аппарата. В демонстрационных видео особую значимость приобретают компоновочные эффекты и динамическое управление кадром, позволяющие совмещать общий обзор с необходимой детализацией без утраты содержательного контекста. В практических и лабораторных лекциях, где принципиален поэтапный показ действий, наиболее продуктивны эффекты последовательного раскрытия информации и акцентирования зон интереса, воспроизводящие логику работы преподавателя у доски, прибора или рабочего модуля. Соотнесение визуального языка с типом учебного контента позволяет поддерживать равновесие между насыщенностью материала и возможностью его полноценного усвоения.

Таким образом, педагогическая оправданность видеоэффекта определяется тем, в какой мере он способствует снижению внешней когнитивной нагрузки, поддерживает механизмы двойного кодирования и обеспечивает структурную ясность учебного сообщения. Техническая реализация в данном случае должна быть подчинена дидактической задаче, а не выступать самостоятельной целью, вследствие чего монтажные решения следует рассматривать как неотъемлемый элемент образовательного дизайна, а не как вторичную постобработку записи. Для проведения последовательного анализа представляется обоснованным выделение пяти базовых групп эффектов [6], каждая из которых соотносится с определенной учебно-монтажной функцией.

Переходы *(рис. 1).* В образовательном видео переходы выполняют функцию смысловой и темпоральной маркировки. Базовая монтажная склейка остаётся стандартом для последовательной подачи логических блоков, так как не прерывает когнитивный поток.

Рис. 1. Пример стандартных видеопереходов

2. Графические наложения и аннотации *(рис. 2).* Данная группа включает титры, нижние плашки, указатели, выделительные рамки, инфографические схемы и анимированные формулы. Педагогическая функция наложений – вербально-визуальное дублирование ключевых понятий, акцентирование внимания на значимых элементах кадра и упрощение навигации по материалу.

Рис. 2. Пример информационной плашки с выделительными рамками

3. Цветокоррекция и стилизация *(рис. 3).* В отличие от художественного кинематографа, где цветокоррекция формирует атмосферу, в учебных видео она решает задачи визуальной консистентности и эргономики. Применение цветокоррекции обеспечивают единый тон изображения при монтаже из разнородных исходников (веб-камера, экран, вставки). С точки зрения педагогического дизайна, умеренная цветокоррекция снижает утомляемость зрения при длительном просмотре, выравнивает восприятие деталей на слайдах и поддерживает нейтральный, академический стиль. Агрессивная стилизация (тонирование, эффекты плёнки, высокий контраст) в лекционном формате, как правило, противопоказана, так как искажает исходные данные графиков, формул и демонстрационных материалов.

Рис. 3. Пример цветокоррекции

4. Динамические эффекты и управление кадром *(рис. 4).* К данной группе относятся цифровой зум. Их основная функция – компенсация статичности кадра, создание ритмических акцентов и направляющее внимание. Например, плавный «наезд» на формулу или схему в момент её разбора лектором работает как визуальный указатель, заменяющий лазерную указку в очном формате.

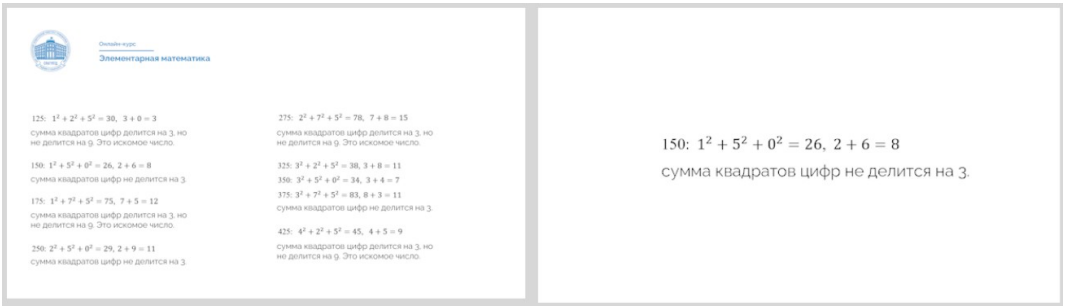


Рис. 4. Пример управления кадра

5. Компоновочные решения *(рис. 5).* Разделение экрана, комбинирование записи рабочего стола с видеопотоком лектора – технические приёмы, обеспечивающие одновременную подачу вербального объяснения и визуальной демонстрации. В видеолекциях разделение экрана чаще всего применяется для сохранения присутствия преподавателя на фоне скринкаста или лабораторной установки. Оптимальное соотношение площадей обычно составляет 10% для окна с лектором, размещение в нижнем углу с мягким скруглением границ и полупрозрачным фоном.

Рис. 5. Пример компоновочного решения

Выбор конкретного эффекта в образовательном видео должен подчиняться трём принципам: (1) смысловая необходимость – эффект решает конкретную учебную задачу, а не заполняет пустоту в таймлайне; (2) когнитивная совместимость – визуальное решение не конкурирует с речевым каналом за ресурсы рабочей памяти; (3) стилистическая консистентность – все эффекты выдержаны в единой визуальной системе на протяжении курса. На практике это означает приоритет простых переходов, сдержанной анимации графики и отказ от декоративных элементов в пользу структурных. Оценка уместности эффекта проводится на этапе раскадровки и подтверждается тестовым просмотром на представителях целевой аудитории, что позволяет исключить субъективную «эффектность» в пользу измеримой педагогической эффективности.

Смещение фокуса с эстетической выразительности на функциональную оправданность позволяет отделить эффекты, работающие на усвоение материала, от элементов, создающих визуальный шум.

Проведённый анализ позволяет утверждать, что проектирование видеолекций не может опираться исключительно на технологические возможности монтажного программного обеспечения. Интеграция теории когнитивной нагрузки Дж. Свеллера, теории двойного кодирования А. Пайвио и когнитивной теории мультимедийного обучения Р. Майера формирует единую научно обоснованную рамку, в которой визуальные эффекты трансформируются из элементов постобработки в дидактические инструменты управления когнитивными ресурсами обучающегося.

В рамках данной парадигмы целесообразность применения любого видеоэффекта определяется не эстетической выразительностью, а его способностью оптимизировать когнитивные процессы: снижать внешнюю нагрузку за счёт устранения визуального шума, поддерживать релевантную нагрузку через структурирование информации и обеспечивать референтные связи между вербальным и образным каналами. Выделенные пять функциональных групп эффектов (переходы, графические наложения, цветокоррекция, динамическое управление кадром и компоновочные решения) напрямую корреспондируют с ключевыми операциями рабочей памяти — отбором, организацией и интеграцией мультимодальных стимулов.

Научный руководитель: старший преподаватель Колмыкова М. М.
Scientific supervisor: senior lecturer Kolmykova Margarita Mikhailovna

Список литературы

1. Барашян В. К, Симонова О.Б. Теория мультимедийного обучения майера. Теория и практика // Гуманитарные и социальные науки. - 2024. - №4. - С. 133-137
2. 6 элементов теории когнитивной нагрузки, за которыми стоит следить методистам // skillbox.ru URL: https://skillbox.ru/media/education/6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-metodistam/?ysclid=mnpzuulva6789770558 (дата обращения: 01.04.2026)
3. John Sweller. Cognitive Load Theory. URL: https://www.emrahakman.com/wp-content/uploads/2024/10/Cognitive-Load-Sweller-2011.pdf (дата обращения 02.04.2026)
4. Теория когнитивной нагрузки: почему в обучении «больше» не значит «лучше» // skillbox.ru URL: https://skillbox.ru/media/education/teoriya-kognitivnoy-nagruzki-pochemu-v-obuchenii-bolshe-ne-znachit-luchshe/?utm_source=media&utm_medium=education&utm_campaign=all_all_media_education_none_media_none_all_6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-

metodistam_skillbox_none_links&utm_term=links&utm_content=6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-metodistam (дата обращения: 01.04.2026)
5. Пайвио Алла Теория двойного кодирования и обучение // Когнитивная психология: история и современность : хрестоматия : перевод с английского. - Москва: Ломоносовъ, 2011. - С. 110 – 117
6. Разумова Наталья Александровна Видеолекции и вебинары в системе дистанционного обучения // 7. Вестник Нижневартовского государственного университета. – 2013

References

1. Barashyan V. K, Simonova O.B. TEORIYa MULЬTIMEDIJNOGO OBUChENIYa MAJERA. TEORIYa I PRAKTIKA // Gumanitarny`e i social`ny`e nauki. - 2024. - №4. - S. 133-137
2. 6 e`lementov teorii kognitivnoj nagruzki, za kotory`mi stoit sledit` metodistam // skillbox.ru URL: https://skillbox.ru/media/education/6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-metodistam/?ysclid=mnpzuulva6789770558 (data obrashheniya: 01.04.2026)
3. John Sweller. Cognitive Load Theory. URL: https://www.emrahakman.com/wp-content/uploads/2024/10/Cognitive-Load-Sweller-2011.pdf (data obrashheniya 02.04.2026)
4. Teoriya kognitivnoj nagruzki: pochemu v obuchenii «bol`she» ne znachit «luchshe» // skillbox.ru URL: https://skillbox.ru/media/education/teoriya-kognitivnoy-nagruzki-pochemu-v-obuchenii-bolshe-ne-znachit-luchshe/?utm_source=media&utm_medium=education&utm_campaign=all_all_media_education_none_media_none_all_6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-metodistam_skillbox_none_links&utm_term=links&utm_content=6-elementov-teorii-kognitivnoy-nagruzki-za-kotorymi-stoit-sledit-metodistam (data obrashheniya: 01.04.2026)
5. Pajvio Alla Teoriya dvojnogo kodirovaniya i obuchenie // Kognitivnaya psixologiya: istoriya i sovremennost` : xrestomatiya : perevod s anglijskogo. - Moskva: Lomonosov``, 2011. - S. 110 – 117
6. Razumova Natal`ya Aleksandrovna Videolekcii i vebinary` v sisteme distancionnogo obucheniya // 7. Vestnik Nizhnevartovskogo gosudarstvennogo universiteta. - 2013

УДК 747.012.1

А.А. Калинкина

Санкт Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская 18

ВИЗУАЛЬНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПЕРСОНАЖА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО МЮЗИКЛА EPIC: THE MUSICAL В 3D-ДИЗАЙНЕ

© А.А. Калинкина, 2026

В современном мире продолжается тенденция интерпретации древнегреческих мифов, в том числе в формате концептуального альбома. Целью работы является на основе анализа музыкального образа Одиссея из Epic: The Musical предложить принципы визуализации в 3D. В процессе разработке методов проведен анализ музыкальных параметров и проведено сопоставление с визуальными характеристиками. По итогам работы была разработана система принципов трансляции гармонии, темпа, ритма, динамики и тембра в 3D-образ персонажа.
Ключевые слова: мюзикл, Одиссея, древняя Греция, мелодия, 3D, образ, 3D-дизайн персонажей, визуальная интерпретация, музыкальные параметры.

A.A. KALINKINA

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

A VISUAL INTERPRETATION OF THE CHARACTER FROM THE CONCEPTUAL MUSICAL EPIC: THE MUSICAL IN 3D DESIGN

In the modern world, the trend of interpreting ancient Greek myths continues, including in the format of concept albums. The goal of this work is to propose principles for 3D visualization based on an analysis of the musical image of Odysseus from Epic: The Musical. During the development of the methods, musical parameters were analyzed and compared with visual characteristics. The resulting work resulted in a system of principles for translating harmony, tempo, rhythm, dynamics, and timbre into a 3D character image.
Keywords: musical, Odyssey, ancient Greece, melody, 3D, image, 3D character design, visual interpretation, musical parameters.

Введение

В VIII веке до н.э. в древней Греции была написана «Одиссея» Гомером в жанре эпической поэзии. В данном произведении автор повествует об Одиссее – царе Итаки, который пытается вернуться домой после троянской войны к своей жене Пенелопе и сыну Телемаху. В процессе своего путешествия, Одиссей проходит испытания и борется за свою жизнь.

Истории и выступления по тексту произведения были популярны во времена древней Греции. Для публикаций было принято зачитывать произведения на сцене, петь оперу или играть пьесы. Во второй половине XIX века в США был зафиксирован новый формат исполнения постановок – мюзикл. Мюзикл – это разновидность театрального шоу, в котором присутствуют элементы оперного, хореографического и драматического искусства. [1]

После появления долгоиграющих пластинок в 50-х и 60-х годах развилось новое направление в музыке и повествовании историй в виде концептуальных альбомов. Концептуальные альбомы представляют собой музыкальные произведения, соединенные общей идеей и смыслом. Одним из произведений жанра стал альбом «Pet Sounds» от «The Beach Boys» в 1966 году, на основе данного альбома «THE BEATLES» выпустят свой первый концептуальный альбом «Sergeant Pepper’s Lonely Heart Club Band» в 1967 году. [2][3][4]

Концепт-альбомы получили широкое распространение среди публики и рок-музыкантов, благодаря чему до сих пор появляются подобные проекты, которые стали похожи на театр без визуализации. Среди подобных можно отметить наиболее известные: «Последнее испытание» Антона Круглова и Елены Ханпира, 2009 года, Россия; «HadesTown» от Анаис Митчел, 2010 года, США; «Hamilton», Лин-Мануэль Миранда, 2015 года, США. Все перечисленные примеры получили постановку

на сцене, что означает, что приходилось разбирать музыкальные произведения для понимания образа персонажей.[5][6][7]

Многие произведения создаются на основе существующих, но происходит переосмысление персонажей и сюжета. Основной причиной переосмысления стало развитие науки и психологии. Древние греки не могли объяснить погодные явления и придумывали высшие силы, которые отвечают за них. В нынешнее время людям не требуется верить в могущество пантеона богов так как все аспекты научно-объяснены. В связи с популярностью психологии среди новых поколений, люди стали рассматривать персонажей с точки зрения морали, отношения к себе и к окружающим, разбирать и анализировать образы и их поведение. Это привело к новым взглядам на исторические образы.

Среди ярких современных представлений древнегреческих интерпретаций можно отметить следующие:

1) Мультфильм Геркулес от студии Disney 1997 года. В данном мультфильме сохранили суть персонажа Геркулеса и визуальные элементы, указывающие на Грецию. Но в рамках мультика все персонажи представлены более яркими, эмоциональными и комедийными для детской аудитории. Так Аида изобразили специально мертвенно страшным: острые зубы, вытянутые черты лица, огонь вместо волос - подобных черт не было среди мифов древней Греции. Боги выглядят как светящиеся цветные люди: Арес - светится красным, полный, с длинным носом и в броне с ворчливым вспыльчивым характером. В то время как на статуях Арес изображен как крепкий красивый человек, так как было принято показывать богов идеальными, а в мифах Арес любил кровопролитие.

2) Книга Перси Джексон от автора Рика Риордана. Первая известная книга стала “Похититель молний” выпущенная в 2005 году, после которой были выпущены еще 4 книги как продолжение сюжета. В 2010 году была выпущена первая экранизация с режиссером Крисом Коламбусом, а в 2023 году был выпущен сериал от Disney+. В данном романе титаны пытаются вернуть власть над миром и былое величие, а главные герои - дети богов, хотят остановить Кроноса и предотвратить падение Олимпа. В данном произведении боги получили наиболее современную интерпретацию, где Дионис возглавляет лагерь полукровок, Гермес носит деловые костюмы, а Арес - байкер, что тесно перекликается с отношением к современному миру.[8]

3) Игра Hades от студии SuperGiant Games выпущенная 17 сентября 2020 года. В ней мифические существа древней Греции представлены в 3D. В данном проекте боги более приближены к представлению греков, однако все еще имеют яркие черты для узнаваемости. Таким образом появляется третье представление Аида - жестокого отца, который требователен к Бюрократии и соблюдению правил в подземном мире. Он в ссоре со своими братьями, ненавидит Олимпийцев, переживает о своей ссоре с любимой и пытается удержать сына Загрея в подземном мире. Визуально Аид показан крупным, сильным. В нем читается могущество и влияние, а голос громкий и требовательный, что соответствует образу правителя.[9]

4) Мюзикл Epic The Musical, начавшийся 25 декабря 2022 года и законченный в декабре 2024 года от автора Джордж Ривьера-Херранс. В данном произведении автор передает с помощью мотивов песен характер персонажей. Мы слышим Афину как спокойного и рассудительного стратега, Посейдона как разгневанного и жестокого бога, а Зевс наслаждается собственным превосходством и величием, не терпящий пререканий с собой — всё это можно проследить в строчках песен музыкального альбома. Автор постарался максимально близко вернуться к образам богов Древней Греции, но оставил им мотивацию и характер доступный для современных слушателей.[10]

С 2022 до 2024 года Jorge Rivera-Herrans реализовал и опубликовал концептуальный альбом «Epic: The Musical» по мотивам Одиссеи Гомера. Данное произведение получило большую популярность, фанаты реализовывают иллюстрации и анимации по мотивам данного произведения. Особенность работы заключается в том, что благодаря определенным инструментам, вокалу и музыкальным приемам, можно ярко представить образ персонажа. «Epic: The Musical» состоит из девяти альбомов от трех до пяти [10]

Цель работы — на основе анализа музыкальных характеристик персонажа Одиссея в концептуальном мюзикле Epic: The Musical предложить принципы его визуальной интерпретации в 3D-дизайне.

Задачи работы:

1) Проанализировать музыкальные параметры (гармони, темп, ритм, динамика, тембр в образе Одиссея;

2) Выделить контрастные состояния «Добрый король» и «Монстр», разложив на отличительные особенности;

3) Описать возможные 2D/3D визуальные решения для каждого состояния;

4) Сформулировать принципы маппинга музыкальных параметров в 3D-образ.

Маппинг музыкальных параметров на визуальные

Термин «музыка» впервые обозначен в трудах Пиндара в 476 году до н.э. в Олимпийской оде. До нашего времени теория музыки активно развивается и дает возможность анализировать произведения.

Любую музыкальную композицию можно разложить на составляющую для анализа. Основными характеристиками музыки являются гармония, темп, динамика, ритм и тембр.[11]

Гармония в общем смысле подразумевает силы скрепления, объединения, связывания, благодаря которым, вещи могут существовать и развиваться. Гармония в музыке может подразумевать:

1) Лад – порядок в звуках при смешении высоких и низких тонов;
2) Октава – интервал;
3) Энармон – один из интервальных родов;
4) Лад в узком смысле – ладовый звукоряд.

Основы гармонии состоят из чисел «1», «2», «3», «4» из которых формируются основные симфонии-консонансы – октава (2:1), квинта (3:2) и кварта (4:3). [12][13]

В Epic: The Musical используются такие циклы как 1-4-3-6 в миноре или 1-5-6-4 в мажоре, что развивает узнаваемую мелодию. Так как в данных песнях много борьбы и трагизма, то часто используется минор, который соответствует напряжению и героизму, в то время как мажор используется чаще в припевах для ощущения надежды и подъема. В основе гармонии лежат хоры, ударные, струнные и синты.

С развитием музыки, такие композиторы как Клод Дебюсси и Игорь Стравинский начинают отходить от жестких правил, благодаря чему появляются новые аккорды, септаккорды, нонаккорды, ундецимы и терцдецимы. Со временем использование аккордов стало не только ради использования правил, но и ради самого ощущения, вызываемого гармонией.

Благодаря гармонии можно выстроить эмоциональный цвет сцены. Минор дает ощущение темноты, холодных оттенков, в то время как мажор делает картину яркой и теплой. Помимо цвета через гармонию можно выстроить размер пространства: простые аккорды ассоциируются с близкой камерой и фокусом на конкретный предмет, в то время как широкие с использованием септаккордов и паддов вызывают ассоциации с простором. Смена гармонии указывает на смену локации, настроения или состояния персонажа.

Темп произведения является важной основой, которая показывает меры времени. Темп считается по количеству ударов в минуту (УВМ). В отличие от метра – организации долей или ритма – рисунка длительностей, темп отвечает за скорость мелодии. Существует несколько видом темпа:

1) Largo – Очень медленно;
2) Adagio – Медленно;
3) Andante – «Шаг»;
4) Moderato – Умеренно;
5) Allegro – Быстро;
6) Presto – Очень быстро.

Быстрый темп ассоциируется с движением, ускорение темпа создает напряжение и ассоциацию с активными действиями. В то время как замедление темпа создает глубину, тяжесть или спокойствие. [12] [13]

В Epic: The Musical темп связан с сюжетом и зависит напрямую от темпа. Медленный темп (60-80 УВМ) используется для рефлексии, переживаний и тяжёлых решений, средний темп (90-120 УВМ) применяется на диалогах, повествованиях и движении сюжета для размеренности ситуации, а быстрый темп (130-160 УВМ) – для катастроф, битв и напряжений. Благодаря изменениям темпа появляется динамика повествования и образ «пути», которому следует главный герой.

При интерпретации темпа в визуальный образ, чаще всего используется для анимации, так как позволяет передать быстроту и динамику движения, сменяемость обстановки и образует динамику сцены.

Ритм – это организация звуков и пауз во времени через чередование длительностей звуков и пауз. В ритме используются несколько разновидностей нот:

1) Целая
2) Половинная
3) Четвертная
4) Восьмая
5) Шестнадцатая

Благодаря чередованию пауз и нот образуется ритм. В комбинации ритма так же присутствуют сильные и слабые доли, которые дают акцент. [12][13]

В произведениях Epic: the Musical используются ритмы, благодаря чему слышится марш, сердцебиение, ритмичные действия экипажа. Среди инструментов чаще для яркого звучания ритма слышатся барабаны или звон. Ритм меняется в зависимости от обстоятельств от смены динамики в песне.

Ритм совместно с остальными параметрами передает состояние персонажа и помогает в визуализации - добавляет либо атмосферы хаоса и ужаса, либо возвращает в покой и равновесие.

Динамика представляет собой степень громкости звука и ее изменение во времени. Помимо громкости динамика отвечает за количество используемых звуков одновременно. Градации динамики представляют собой:

1) Очень тихо;
2) Тихо;
3) Умеренно тихо;
4) Умеренно громко;
5) Громко;
6) Очень громко.

Неправильное использование динамики может привести к дискомфорту у слушателя.

В концептуальном альбоме довольно часто используют смену динамики, особенно часто используется понятие крещендо – мелодия тихая изначально и постепенно наращивает количество инструмента в и громкость, добавляя ощущение эпичности и масштаба. [12][13]

Тембр – Качественная окраска звука, которая позволяет отличить один источник звука от другого. Тембр зависит от используемых перепадов звучания и тональностей, благодаря чему задается «характер» инструмента или голоса. Благодаря этому слушатель способен отличить разных персонажей мюзикла, прочувствовать и прочувствовать их характер. Так же работает и с музыкальными инструментами, благодаря чему в Epic: The Musical, инструменты, которые сопровождают героев запоминаются и дополняют образ.

Анализ вокально-музыкального образа Одиссея в мюзикле.

Одиссей – главный герой произведения Epic: The Musical. Вместе с шестьюстами войнами выиграл троянскую войну и собрался вернуться домой к любимой жене Пенелопе и сыну Телемаху. На пути главный герой сталкивается с препятствиями: богами, монстрами и стихиями – из-за этого его путь затянулся на двадцать лет домой. [10]

В произведении Одиссей проходит через преображения. В первой половине проекта король Итаки представлен как ловкий, находчивый, смелый, нежно-любящий и с верой в лучшее будущее. Во второй половине проекта Одиссей представлен как уставший, истощенный, озлобленный, жестокий. Благодаря этому образ Одиссея разделился на «Доброго короля» и «Монстра». [10]

Все эти характеристики можно получить путем анализа вокально-музыкального образа Одиссея.

В произведении используется много ассоциаций персонажей с инструментами, благодаря чему, при звучании определенных мелодий слушатель сразу осознает представленного героя. Одиссей ассоциирован с гитарой. Гитара работает как аранжировка и меняется вместе с персонажем: «Добрый король» - гитара акустическая легкая, «Монстр» - появляется рок-гитара. [10]

Вокал Джорджа Ривьерры-Эрранса – исполнителя голоса Одиссея, строится на стыке театральной декламации, поп-роковой прямоты и эмоционального надрыва в стиле мюзикла. Из-за этого помимо песен проходят и разговорные диалоги. Благодаря изменению тембра голоса и его подачи можно понять, что «Добрый король» звучит плавно, мелодично, в его голосе читается поднятый дух, речь обращена к команде, в мечтах о доме голос становится особенно нежным и тихим, говоря о том, что для Одиссея «Дом» - сокровенное воспоминание. «Монстр» же начинает звучать надрывно, резко, становится меньше вокала, больше крика и рыка, что передает Одиссея как героя в отчаянии. [10]

Отличительная черта Одиссея в том, что он остается королем и стратегом на протяжении всех состояний и песен, так как в любой сложной ситуации он обдумывает план, старается предугадать события и действия своих противников, что подтверждает образ короля и отличного война, который повел свой народ на войну против Трои. [10]

Одиссей так же обозначен как лидер благодаря вокалу и аккомпанементу – главный герой почти никогда не звучит один, как фон для вокала звучит хор или инструменты других персонажей. Так Афина, которая ассоциирована с пианино дополняет Одиссея как спокойного, умного и рассудительного. В то время как низкий хор команды Одиссея заставляет слушателя напрячься и вызывает ощущение неправильного поступка. [10]

Перемены вокала и фонового звучания при переходе из «Доброго короля» в «Монстра» показывают цену его выживания и то, как растет жестокость в персонаже. Пиком такого роста становится произведение «Odysseus» в Саге Итаки – Одиссею приходится сражаться ради безопасности своей семьи: его голос хриплый, но темп медленный и тембр низкий, что дает ощущение ужас: такой прием применялся к монстрам-противникам главного героя. Одиссей возвращается в спокойное мелодичное состояние только в последней песне «Would you fall in love with me again», при встрече с Пенелопой, когда все опасности побеждены.

Благодаря такому контрасту в разных песнях альбомов и аудио параметрах персонажа, можно сложить его визуальный образ «До» и «После». [10]

В первой половине мюзикла Одиссей представлен как царь и предводитель воинов Итаки. Он стратег, но не воин на первой линии, что говорит о легкой броне без тяжелых доспехов. Одиссей владеет оружием, предположительно луком. Его образ благородный, смелый, рассудительный. Он взрослый мужчина с женой и сыном, но остается энергичным, что говорит, что его возраст 20-30 лет.

Во второй половине Одиссея можно представить как мужчина 40-50 лет, с обросшими волосами, потрепанная одежда. Телосложение более худое, из-за голода, глаза впалые и злые.

По цветовой палитре плавные спокойные мелодии с фоновой акустической гитарой и размеренным темпом говорят о спокойной палитре для «Доброго короля». Среди элементов одежды может использоваться синий цвет, как символ равновесия. «Монстр» использует в образе красные оттенки, что хорошо гармонирует с рок-гитарой и сюжетом.

На рисунках 1 и 2 представлены визуализации изменения состояния Одиссея от художника «olecap» по мотивам мюзикла.

Рис. 1. Одиссей до Трои.

Рис. 2. Одиссей в саге «Одиссей».

После составленного образа можно визуализировать персонажа в 3D для анимации и иллюстрации. Особенностью работы с трехмерным пространством станут текстуры, формы и светотени.

Для Одиссея в начале будут использованы сглаженные крепкие формы, насыщенные цвета в текстурах, аккуратные частицы волос, мягкая постановка теней. В то время как для героя в конце тело сделать менее пропорциональным, на одежду добавить альфа-каналы, в текстурах убавить насыщенность, частицы волос хаотичные и более длинные, а тени имеют резкую контрастность.

Предложение принципов 3D-дизайна персонажа по его звучанию.

Благодаря разбору визуального образа и методов создания 3D модели Одиссея, можно разработать принципы по визуализации персонажа в 3D по звуковым аспектами.

1) Гармония влияет на цвет и пространство, так как создает атмосферу. Чем более гармоничное звучание, тем более образ будет спокойный, приветливый, в то время как разлад задает персонажа как хаотичного, непредсказуемого и, в некоторых случаях, отрицательного. В 3D на это указывают цвета, наличие деталей и частиц в образе персонажа. Так, например частицы волос могут быть уложены ровно или хаотично в зависимости от гармонии.

2) Темп влияет на движение и динамику персонажа в моменте, благодаря в чему в 3D анимации камера двигается быстрее, и сам персонаж больше изгибается и тянется для достижения эффекта динамики.

3) Ритм так же показывает изменение состояния персонажа и помогает понять настроение, основные действия или самочувствие персонажа в моменте, от чего будут зависеть детали внешности на 3D модели. Например ритм, который создает марш, может указать на воина или напротив, создать контраст главного героя с солдатом.

4) Динамика влияет на масштабность ситуации, насколько герой находится в центре события и как много его окружает вокруг. Если мелодия громкая и в ней много инструментов, то персонаж находится в центре событий и среди других персонажей, что кардинально отличает его поведение от спокойной монотонной динамики, которая покажет скорее мыслительный процесс наедине с собой.

5) Тембр основа узнаваемости персонажа. Благодаря тембру можно выявить основные физические характеристики как возраст, пол, расу и темперамент, что особенно важно до создания 3D модели – на этапе концепта.

6) Анализ фоновых звуков и инструментов помогут лучше понять дополнительные атрибутики или детали внешности персонажа: оружие, шрамы, элементы одежды – все это может быть добавлено в 3D модель и дополнит визуальный образ.

Таким образом для работы с трансформацией звука в 3D модель наиболее легким способом будет отметить основные черты персонажа, полученные из мелодии, после чего представить окружение, в котором находится персонаж, получить примерный рисунок-референс, по которому реализовать 3D модель персонажа.

Вывод

В современное время интерпретации старых историй имеют большую роль и влияние на потребителя. Потребности изменились в сторону рассмотрения персонажей как сложных с глубокими психологическими конфликтами. Это приводит к созданию современных произведений по мотивам старых в формате концептуальных альбомов и постановкам по ним. Одним из таких произведений стал Epic: The Musical.

В данной исследовательской работе был проведен разбор мелодии на гармонию, темп, ритм, динамику, тембр и дополнительные элементы песен. Благодаря таким элементам песни были выявлены основные закономерности и ассоциации, из чего составлены два контрастных образа Одиссея: «Добрый король» и «Монстр», а также разобраны методы реализации 3D модели по полученному образу.

Из данных ассоциаций предложены основные принципы разработки 3D модели персонажа по его звучанию, основанные на гармонии, темпе, ритме, динамике, тембре и окружающих звуках.

Данные принципы нацелены облегчить работу 3D моделлеров и аниматоров, постановщиков и мультипликаторов, визуализирующие песни и мюзиклы. Выявленные закономерности позволят более точно и детально воссоздать образы из песен и создавать визуализации для будущих концептуальных альбомов, повышая узнаваемость и легкость восприятия для слушателя.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна

Scientific supervisor: senior lecturer of the department of digital and additive technologies, Slavnikova Maria Aleksandrovna

Список литературы

1. Мюзикл // КУЛЬТУРА.РФ. URL: https://www.culture.ru/s/slovo-dnya/myuzikl/ (Дата обращения: 05.04.2026)
2. Andrew Sacher. Beach Boys Albums Ranked Worst to Best // BrooklynVegan, 2016 URL: https://www.brooklynvegan.com/beach-boys-albu/ (Дата обращения: 5.04.2026).
3. Елена Савицкая. Концептуальный альбом // Громко.ру URL: https://web.archive.org/web/20080503152503/http://www.gromko.ru/done/showbook/article6283.html (Дата обращения: 5.04.2026).
4. David Owen Montgomery. The rock concept album: context and analysis. Канада, 2002, 377 с.
5. Мюзикл «Последнее испытание» // КУЛЬТУРА.РФ. URL: https://www.culture.ru/live/movies/55669/myuzikl-poslednee-ispytanie (Дата обращения: 05.04.2026).
6. HadesTown URL: https://hadestowntour.com/ (Дата обращения: 05.04.2026).
7. Hamiltom (album) // Википедия. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Hamilton_(album) (Дата обращения: 05.04.2026).
8. В каком порядке читать книги Рика Риордана. — Текст: электронный // Эксмо: [сайт]. — URL: https://eksmo.ru/children-literature/v-kakom-poryadke-chitat-knigi-rika-riordana-02-23-ID15622147/#:~:text=%D0%A6%D0%B8%D0%BA%D0%BB%20%C2%AB%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%20%D0%94%D0%B6%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%BE%D0%BD%20%D0%B8%20%D0%9E%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%B9%D1%86%D1%8B,%D0%90%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D1%82%20%D0%A7%D0%B5%D0%B9%D0%B7%20%D0%B8%20%D1%81%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%80%20%D0%93%D1%80%D0%BE%D1%83%D0%B2%D0%B5%D1%80. (дата обращения: 23.03.2026).
9. Supergiant, Games Hades / Games Supergiant. — Текст: электронный // Steam: [сайт]. — URL: https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/ (Дата обращения: 23.03.2026).
10. Jorge Rivera-Herrans // YouTube. URL: https://www.youtube.com/@JayHerrans/featured (Дата обращения: 05.04.2026).

11. Ю. Холопов, Л. Кириллина, Т. Кюрегян, Г. Лыжов, Р. Поспелова, В. Ценова. Музыкально-теоретические системы // Москва Издательский Дом «КОМПОЗИТОР», 2006, 631 с.
12. Э. Денисов, Современная музыка и проблемы эволюции композиторской техники // Москва, Всесоюзное издательство советский композитор, 1986, 103 с.

Reference

1. Myuzikl: // KULTURA.RF. URL: https://www.culture.ru/s/slovo-dnya/myuzikl/ [Musical] (data accessed 05.04.2026).
2. Andrew Sacher. Beach Boys Albums Ranked Worst to Best // BrooklynVegan, 2016 URL: https://www.brooklynvegan.com/beach-boys-albu/ (data accessed 5.04.2026).
3. Elena Savitskaya. Conceptual Album // Gromko.ru URL: https://web.archive.org/web/20080503152503/http://www.gromko.ru/done/showbook/article6283.html (data accessed 5.04.2026).
4. David Owen Montgomery. The rock concept album: context and analysis. Canada, 2002, 377 p.
5. Myuzikl «Poslednee ispytanie» // KULTURA.RF. URL: https://www.culture.ru/live/movies/55669/myuzikl-poslednee-ispytanie [Musical “The Last Trial”] (date accessed: 05.04.2026)
6. HadesTown URL: https://hadestowntour.com/ (data accessed: 05.04.2026).
7. Hamiltom (album) // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Hamilton_(album) (data accessed: 04.05.2026).
8. V kakom poryadke chitat’ knigi Rika Riordana? — Text: electronic // Eksmo: [site]. — URL: https://eksmo.ru/children-literature/v-kakom-poryadke-chitat-knigi-rika-riordana-02-23-ID15622147/#:~:text=%D0%A6%D0%B8%D0%BA%D0%BB%20%C2%AB%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%20%D0%94%D0%B6%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%BE%D0%BD%20%D0%B8%20%D0%9E%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%B9%D1%86%D1%8B,%D0%90%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D1%82%20%D0%A7%D0%B5%D0%B9%D0%B7%20%D0%B8%20%D1%81%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%80%20%D0%93%D1%80%D0%BE%D1%83%D0%B2%D0%B5%D1%80. [In what order to read Rick Riordan’s books] (data accessed: 03.23.2026).
9. Supergiant, Games Hades / Games Supergiant. — Text: electronic // Steam: [site]. — URL: https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/ (data accessed: 23.03.2026).
10. Jorge Rivera-Herrans // YouTube. URL: https://www.youtube.com/@JayHerrans/featured (data accessed: 05.04.2026).
11. Kholopov Yu., Kirillina L., Kyuregyan T., Lyzhov G., Pospelova R., Tsenova V. Muzykal’no-teoreticheskie sistemy. Moscow: Kompozitor, 2006, 631 p. [Musical-theoretical systems].
12. Denisov E. Sovremennaya muzyka i problemy evolyutsii kompozitorskoy tekhniki. Moscow: Sovetskiy kompozitor, 1986, 103 p. [Contemporary music and problems of evolution of compositional technique].

УДК 006.067

А.И Кидярова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОСОБЕННОСТИ КЛАССИФИКАЦИИ И ОРГАНИЗАЦИИ КОМПОНЕНТОВ В ОТКРЫТЫХ ДИЗАЙН-СИСТЕМАХ КРУПНЫХ IT-КОМПАНИЙ И ЕЁ ВОЗМОЖНАЯ АДАПТАЦИЯ ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СИСТЕМ

© А.И. Кидярова, 2026

Аннотация: В данной статье рассматриваются особенности разработки и адаптации общей дизайн-системы в корпоративную среду. Особое внимание уделено использованию принципов атомарного дизайна Брэда Фроста для дизайн-систем, как корпоративных, так и общих. Данная система обеспечивает модульность и повторное использование компонентов, упрощая создание интерфейсов. Предложенный подход позволяет ускорить процесс создания продуктов, стандартизировать процессы и повысить продуктивность команд. Это демонстрирует ценность адаптации продуманных общих дизайн систем в корпоративные.
Ключевые слова: дизайн-система, атомарный дизайн, интерфейс, адаптация

A.I. Kidyarova

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, 18 Bolshaya Morskaya str., St. Petersburg, 191186

FEATURES OF CLASSIFICATION AND ORGANIZATION OF COMPONENTS IN OPEN DESIGN SYSTEMS OF LARGE IT COMPANIES AND ITS POSSIBLE ADAPTATION FOR CORPORATE SYSTEMS

Abstract: This article discusses the features of developing and adapting a general design system to a corporate environment. Special attention is paid to the use of Brad Frost's atomic design principles for both corporate and general design systems. This system provides modularity and reuse of components, simplifying the creation of interfaces. The proposed approach allows you to speed up the product creation process, standardize processes, and increase team productivity. This demonstrates the value of adapting well-thought-out shared design systems into corporate ones.
Keywords: design system, atomic design, interface, adaptation

Дизайн-система – это комплекс документированных стандартов, повторно используемых компонентов и подходов к проектированию, предназначенный для обеспечения целостности пользовательского опыта, согласованности интерфейсов, и эффективности разработки цифровых продуктов. Она служит инструментом стандартизации визуальных и функциональных элементов, позволяя командам дизайнеров и разработчиков создавать интерфейсы быстро, последовательно и используя компоненты повторно. IT-компании – Google, Apple, Microsoft имеют открытые дизайн-системы, которые могут использовать специалисты для проектов. Дизайн-системы таких компаний являются максимально продуманными, наполненными и в то же время простыми и понятными, что позволяет их адаптировать под любую корпоративную экосистему.

Предметом исследования являются особенности компоновки элементов, классификация открытых дизайн-систем и методика их адаптации в закрытые дизайн-системы компаний. Цель исследования – это анализ и поиск метода, который позволит использовать открытые дизайн-системы для корпоративной системы и наилучшим способом оптимизировать затраты ресурсов компании. Для данного исследования важно выполнить комплексную оценку дизайн-систем крупных компаний, изучить основные классификации, методики адаптации и влияние на работу специалистов данной сферы.

Гипотеза исследования заключается в том, что адаптация уже готовой, продуманной открытой дизайн-системы в корпоративную среду с наименьшими изменениями структуры и компонентов позволит регламентировать процессы разработки, ускорить процесс создания интерфейсов и повысить

продуктивность сотрудников. Теоретической базой для данного исследования являются принципы атомарного дизайна Брэда Фроста с точки зрения обеспечения модульности, универсальности элементов (атомов) и интегрирования их в разные проекты.

Актуальность исследования определяется необходимостью оптимизации процессов разработки интерфейсов в корпоративной среде с учетом экономии ресурсов организации. Степень изучения проблемы свидетельствует о том, что в научной и практической литературе подробно исследованы отдельные открытые дизайн-системы, однако вопрос их классификации, организации компонентов, возможность прямой адаптации остаются недостаточно раскрытыми, что делает данное исследование значимым.

Методология исследования строится на комплексном подходе к изучению особенностей классификации и организации компонентов открытых дизайн-систем крупных IT-компаний для создания закрытой дизайн-системы. В основе исследования лежат два ключевых метода: обзор существующей литературы и анализ технической документации открытых дизайн-систем.

Обзор научной литературы заключается в изучении публикаций, статей, отчетов и практических материалов, посвященных созданию дизайна интерфейсов, применению дизайн-систем и схожих структур, а также обзор методик классификации и стандартизации компонентов. На данном этапе выявляются современные и самые эффективные подходы выстраивания иерархии компонентов, преимущества и недостатки разных систем.

При анализе технической документации дизайн-систем крупных компаний изучается практическая реализация структуры для компонентов, их систематизация, принципы взаимодействия и повторного использования. При использовании этого метода выявляются определённые паттерны и шаблоны для адаптации дизайн-систем.

При сочетании этих методик исследования образуется отчетливое представление предмета исследования, это позволяет оценивать возможности интеграции компонентов открытой системы в закрытую, а также составить список рекомендаций по оптимизации процесса адаптации, для максимальной выгоды компании.

Дизайн-система представляет собой комплексную организационную структуру. В научной и практической литературе существует несколько подходов к классификации дизайн-систем, основанных на их масштабе, уровне открытости, функциональной модульности и степени стандартизации компонентов.

По уровню открытости:

- Открытые дизайн-системы – системы доступные для публичного использования и адаптации сторонними организациями. Примерами являются Google Material Design, IBM Carbon Design System и Microsoft Fluent Design System. Ключевыми характеристиками являются высокая гибкость и возможность кастомизации, акцент на универсальности и широкой применимости, развиваются на основе вклада сообщества, наличие документации и руководств по использованию, а также могут являться отправной точкой для создания собственной дизайн-системы;
- Закрытые дизайн-системы – внутренние системы, используемые исключительно в рамках конкретной организации. Их структура и компоненты оптимизированы под специфические задачи компании и содержат кастомизированные шаблоны, элементы бренда и корпоративные элементы разработки [3].

По уровню стандартизации и формализации:

- Полностью стандартизированные дизайн-системы – включают четко определенные правила для каждого компонента, их взаимодействия и визуального оформления. Такие системы обеспечивают высокий уровень согласованности интерфейсов, минимизируют вариативность дизайна и позволяют быстро внедрять новые продукты [4];
- Гибкие или частично стандартизированные системы – предоставляют базовые руководства и набор компонентов, позволяя возможность для адаптации и расширения под специфические задачи. Примером являются компании с разнообразными продуктами и разными платформами.

По модульной структуре и принципам организации компонентов:

- Принцип атомарного дизайна Брэда Фроста – подход, организующий компоненты в иерархию от атомов до молекул, от молекул до клеток, от клеток до организмов, от организмов до шаблонов, от шаблонов до итоговых страниц;
- Модульно-иерархический подход – подход, который фокусируется на функциональном разделении компонентов на уровни.

Базовые модули – минимальные функциональные элементы.

Функциональные блоки – группы базовых модулей, объединенные по назначению.

Системные блоки – комбинации функциональных блоков, формирующие сложные интерфейсы, такие как формы регистрации, панели управления и т.д.

Композитные структуры – наборы системных блоков, образующие экраны и шаблоны страниц.

- Контекстно-ориентированный подход – подход классификации компонентов исходя из их роли в пользовательском опыте.

Навигационные компоненты – элементы, предназначенные для обеспечения ориентирования пользователя и структурирования информационного пространства.

Контентные компоненты – текстовые блоки, изображения, таблицы и графики.

Интерактивные компоненты – кнопки, формы, слайдеры, переключатели.

Структурные компоненты – сетки, разделители, контейнеры, обеспечивающие компоновку элементов.

По функциональной направленности:

- Визуальные дизайн-системы – ориентированы на стандартизацию графических и визуальных элементов: цветовые схемы, типографика, иконография, сетки и стили компонентов;
- Функциональные дизайн-системы – фокусируются на поведении компонентов, их взаимодействии и повторном использовании в интерфейсах;
- Гибридные системы – совмещают визуальные и функциональные стандарты, обеспечивая комплексную поддержку разработки интерфейса.

Данная классификация позволяет систематизировать существующие подходы к созданию и организации систем, обеспечивает основу для анализа способов адаптации, открытых дизайн-систем в закрытые. Она демонстрирует, что структура компонентов и уровень стандартизации напрямую влияют на эффективность разработки, повторное использование компонентов и гибкость корпоративных процессов. Четкая структура, демонстрирующая классификацию дизайн-систем продемонстрирована на рисунке 1.

Рис. 1. Классификация дизайн-систем

Организация структуры дизайн-системы предполагает систематическое построение компонентов, их классификацию и иерархию, обеспечивая согласованность интерфейсов. Современные дизайн-системы крупных IT-компаний строятся по принципам модульности и компонентной архитектуры, это позволяет

отделить визуальные элементы от функциональной логики и обеспечивает масштабируемость и гибкость системы.

Структура компонентов дизайн-системы создается по нескольким уровням иерархии. На базовом уровне находятся атомы – минимальные и неделимые элементы интерфейса (например: кнопки, поля ввода, иконки и цвета). Атомы объединяются в молекулы и организмы, формируя повторно используемые функциональные блоки и сложные интерфейсные элементы. На верхнем уровне находятся шаблоны и страницы, которые определяют компоновку интерфейсов и конечное пользовательское взаимодействие.

Каждый компонент сопровождается документацией, содержащей описание визуальных и функциональных свойств, с примерами использования и ограничениями [2]. Благодаря такому подходу обеспечивается единообразие интерфейсов, сокращается время разработки и упрощается адаптация компонентов для различных продуктов.

Обеспечение целостности и актуальности компонентов в дизайн-системе является важнейшим механизмом для того, чтобы обеспечить оптимизированную работу специалистов с данной системой. Важно с определенной периодичностью согласовывать версии компонентов, их свойств, связей между элементами. Основными способами поддержания дизайн-системы являются:

- Систематизированное управление версиями компонентов – использование репозиториев и инструментов контроля для отслеживания изменений, обеспечения совместимости, и возможности возвращения к устаревшим версиям компонентов;
- Управление зависимостями – определение четких отношений между компонентами, включая иерархические и функциональные, это позволяет обновлять компоненты без нарушения работы интерфейсов;
- Стейт-менеджмент для интерактивных составляющих системы – внедрение моделей управления состоянием на уровне интерфейса (через библиотеки управления состоянием), обеспечивающих правильное поведение элементов при взаимодействии пользователя с приложением;
- Автоматизация тестирования и валидизация – использование систем проверки достоверности визуального и функционального поведения компонентов на разных платформах, что минимизирует ошибки при внедрении новых элементов или обновлении дизайн-системы;
- Документация изменений и коммуникация с командой – это поддержка ясности процедуры обновления через централизованные гайды и регламенты, обеспечивает согласованность при использовании дизайн-системы и компонентов разными командами.

Данный процесс необходим для упрощения процесса разработки интерфейсов и является фундаментом для управления состоянием системы. Логика в структуре обеспечивает четкое разделение ответственности: атомы, молекулы, шаблоны, страницы необходимы для того, чтобы грамотно формировать систему изменения элементов на любом уровне и предотвращает их неконтролируемое влияние на другие уровни и интерфейсы в целом.

В дизайн-системе взаимосвязаны все изменения элементов, а повторное использование компонентов оптимизирует код и количество визуальных элементов, при этом создавая набор элементов, который легче регулярно актуализировать и использовать разработчикам.

Возможность использовать атомы и молекулы, не внося корректировки во всей системе позволяет быстро внедрять проверенные решения в продукты компаний с возможностью редакции для специфичных условий.

Таким образом, заложенная база открытой дизайн-системы в закрытую дает надежный каркас, который обеспечивает масштабируемость, упорядоченность и эффективность данного метода работы.

При анализе были выявлены также проблемы адаптации открытых дизайн-систем в корпоративную среду, что свидетельствует об актуальности исследования. Несмотря на очевидные преимущества открытых дизайн-систем, при их адаптации возникают такие проблемы как:

- Различие в масштабах и целях. Открытые дизайн-системы разрабатываются с учетом многообразия продуктов и пользователей, что предполагает универсальность компонентов и гибкость правил их использования. В корпоративной среде требования скорее всего будут специфичными и необходимо будет производить масштабные изменения. Примером является использование любым банком дизайн-системы Google Material Design, которая предлагает единые цветовые схемы, типографику и стандартные компоненты. Для этого потребуется адаптация не только базовых элементов – атомов, а также молекул, форм и страниц, то есть полное изменение дизайн-системы. В данной ситуации проще создать дизайн-систему с нуля;
- Сложность интеграции и технические ограничения. Адаптация открытых компонентов может сталкиваться с ограничениями существующей архитектуры. Разные сетки, стандарты кадрирования, способы управления состоянием, зависимости между компонентами могут препятствовать внедрению дизайн-системы и увеличивать риск ошибок, нарушать целостность итоговой продукции. Примером является - Google Material Design, который разработан с использованием современных

фронтенд-технологий (React, Angular, Flutter). При внедрении его в любую устаревшую дизайн-систему потребуется переписывание многих элементов и интеграция их с внутренними библиотеками;

- Управление версиями и поддержка обновлений. Открытые дизайн-системы активно развиваются, предполагая регулярное обновление компонентов. В корпоративной среде обновление должно учитывать совместимость с уже существующим продуктом, минимизировать простои и не нарушать текущие процессы. Управление версиями и синхронизация с внутренними разработками требует внедрения механизмов контроля и дополнительных ресурсов для этого. Google Material Design регулярно обновляет визуальные гайдлайны и добавляет новые элементы. В корпоративной системе невозможно обновление всех интерфейсов одновременно, поэтому процесс становится постепенным и занимает больше времени;
- Культурные и организационные барьеры. Эффективное внедрение открытых дизайн-систем требует не только технической интеграции, но и изменений в процессах работы разработчиков и дизайнеров. В крупных компаниях данные практики могут очень сильно замедлить работу команд, и тем самым ухудшить показатели. В Google Material Design разработчики и дизайнеры работают по единым гайдам и используют элементы из одной библиотеки. В корпоративной среде сотрудники могут использовать разные подходы, создавая локальные компоненты. Внедрение Google Material Design требует обучение сотрудников, разработки внутренних гайдлайнов и согласования процесса работы команд.

Не смотря на перечень проблем, принципы модульности и атомарного дизайна Брэда Фроста создают основу для адаптации и являются потенциальным решением. Четкая иерархия компонентов, повторное использование, стандартизированная документация позволяют интегрировать базовые элементы (атомы) корпоративной среды в открытую дизайн-систему, тем самым минимизировать изменения, сократить время разработки и сохранить согласованность элементов.

Анализ проблем демонстрирует, что адаптация открытой дизайн-системы энергозатратный процесс, который в любом случае повлечет за собой технические ограничения, повышение эффективности разработки и стандартизированный пользовательский опыт.

Для более подробного анализа изучена методология атомарного дизайна Брэда Фроста и то, как эта методология влияет на открытые и закрытые дизайн-системы.

Концепция атомарного дизайна заключается а представлении дизайн-системы как модели с четкой иерархией построения интерфейсных систем, основанная на аналогии с химией – фундаментальной наукой о материальных веществах. Фрост утверждает, что интерфейсы можно разложить на конечное множество базовых элементов, а затем последовательно строить более сложные структуры из этих элементов - аналогично тому, как из атомов формируются молекулы и организмы в природе [1]. Пример данной концепции показан на рисунке 2 и 3.

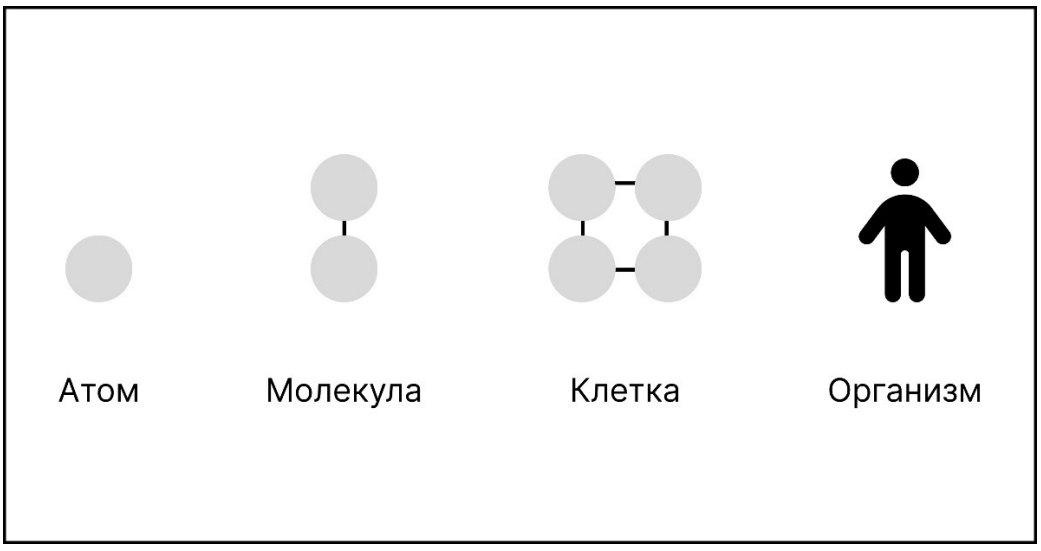


Рис. 2. Пример аналогии с химическими элементами

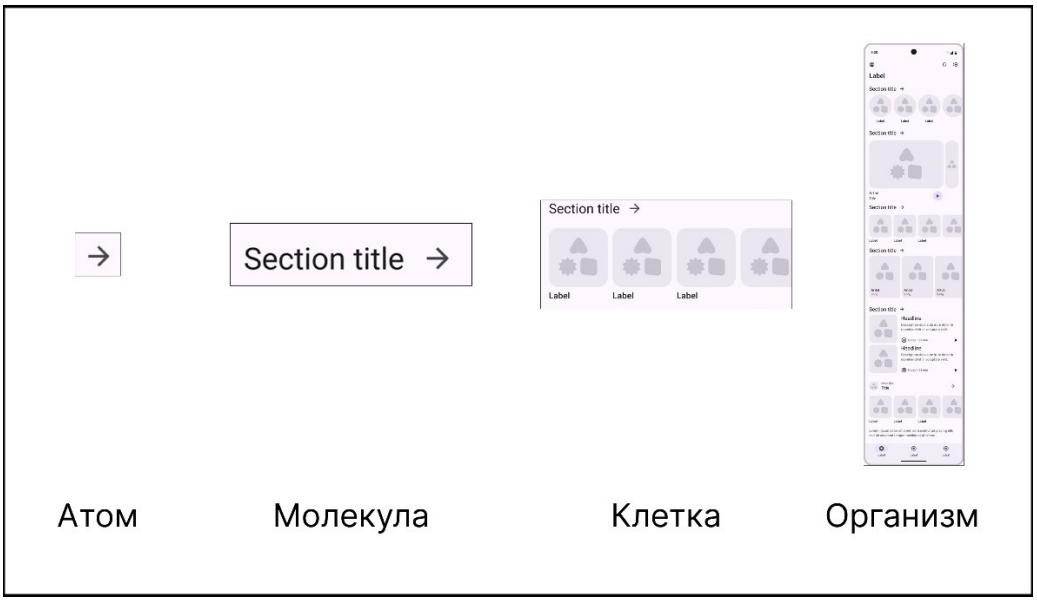


Рис. 3. Пример с точки зрения дизайна

В своей методологии Фрост подчеркивает, что это не линейный процесс, а ментальная модель, позволяющая одновременно думать о пользовательском интерфейсе, как о целостном объекте и как о совокупности элементов.

Основными уровнями атомарного дизайна являются:

Атомы – базовые, неделимые элементы интерфейса (кнопки, поля ввода, иконки, цветовые переменные).

Молекулы – комбинации атомов, формирующие простые функциональные блоки (форма поиска, форма ввода ФИО с полем и кнопкой).

Клетки – промежуточные компоненты, которые объединяют несколько молекул в функциональные блоки (карточка товара, содержащая изображение, название, кнопку добавления в корзину).

Организмы – сложные, самостоятельные блоки, состоящие из молекул и атомов, выполняющие отдельные функции интерфейса (шапка сайта с навигацией и кнопкой).

Шаблоны – это комплектация организмов, которая создает структуру страниц или экранов (пример: блок галерея, блок баннера с навигацией, заголовком и кнопкой).

Страницы – это реализация шаблонов с фирменным наполнением, готовых к использованию (главная страница сайта, страница с информацией о компании).

Фрост подчеркивает, что данная система атомов помогает создать конкретный пользовательский интерфейс.

В открытых дизайн-системах, таких как компании Google, принцип атомарного дизайна проявляется таким образом:

- Атомы представляют собой базовые стилистические элементы (цвета, сетки, типография), которые задокументированы и доступны для использования;
- Молекулами и организмами являются уже готовые элементы интерфейса, такие как карточки, навигация и формы;
- Шаблонами в Material Design являются общие компоновки экранов, а страницы демонстрируют, как эти шаблоны выглядят на практике в конкретных приложениях.

Данная дизайн-система в точности отражает концепцию Брэда Фроста.

Закрытые дизайн-системы немного отличаются, они адаптируется к организационным требованиям.

- Атомы должны состоять только из фирменных элементов бренда (цвета, типографика, фирменные иконки);
- Молекулы и организмы могут быть нестандартными, в зависимости от потребностей организации;
- Шаблоны и страницы в корпоративных системах ориентированы на реальные бизнес-процессы определенной компании.

В корпоративной среде атомарный дизайн иногда может дополняться другими концепциями, чтобы упростить работу с более сложными процессами бизнеса. Однако можно заметить, что базовые принципы остаются неизменными.

Была разработана четкая структура адаптации открытой дизайн-системы в закрытую. Данный процесс требует подхода, при котором учитывается различия в масштабах, брендинге, технологических моментах и пользовательских сценариях. Использование принципов атомарного дизайна Брэда Фроста позволяет структурировать процесс наикратчайшим и простым путем.

Процесс адаптации начинается с идентификации и классификации компонентов, открытых дизайн-систем по уровню иерархии:

- Атомы заменяются на фирменные токены, шрифты и цвета бренда, для сохранения поведения элементов и адаптирования под корпоративные стандарты;
- Молекулы проверяются на соответствие корпоративным сценариям, что приводит к дополнительной работе с атомами (их замена или дополнение);
- Настраиваются функциональные блоки под специфические бизнес-процессы компании, с добавлением логики, без нарушения повторного использования;
- На этапе работы с организмами происходит интеграция клеток и молекул в функциональные блоки корпоративных интерфейсов. Проводится тестирование на соответствие UX-стандартам компании;
- Производится настройка структур страниц, адаптация под конкретные сценарии использования, интеграция корпоративного контента и визуальных элементов.

Для успешной адаптации, открытой дизайн-системы, применяются следующие механизмы:

- Унификация цветов, шрифтов, отступов, иконографии, позволяющая использовать атомы из открытой дизайн-системы без прямого копирования, обеспечивая согласованность с корпоративным брендом;
- На уровне клеток и организмов проводится адаптация функциональной составляющей: элементы открытой дизайн-системы комбинируются с корпоративными компонентами, добавляются бизнес-правила и сценарии;
- Каждая адаптированная молекула, клетка или организм сопровождается документацией и контролем, это позволяет отслеживать изменения и поддерживать повторное использование;
- Проводится тестирование совместимости адаптированных компонентов с пользовательскими сценариями, обеспечение корректного поведения и доступности элементов;
- Внедрение открытой системы поэтапно: сначала атомы, потом молекулы, клетки, организмы, и после этого шаблоны и страницы.

Преимуществами данного метода являются:

- Согласованность интерфейсов;
- Гибкость и масштабируемость;
- Эффективность разработки;
- Упрощение поддержки.

В результате исследования особенностей классификации, организации и адаптации элементов было выявлено, что использование подхода атомарного дизайна Брэда Фроста позволяет системно и эффективно переносить компоненты открытых дизайн-систем в закрытые корпоративные системы. Применение иерархической структуры обеспечивает логическую последовательность, стандартизацию, улучшение качества пользовательского опыта и увеличения повторного использования элементов системы.

Анализ показал, что открытые дизайн-системы, такие как Google Material Design, обладают высококачественной структурированностью, модульностью и доступной документацией, что облегчает работу с ними. При этом процесс адаптации из открытой системы в закрытую требует учета специфики корпоративного бренда, технологических ограничений и бизнес-сценариев, это реализуется через модификацию атомов, молекул, клеток и через создание бренд идентичных организмов и шаблонов. Адаптация может решать ключевые проблемы компании, связанные с процессом UX/UI-разработки: согласованность интерфейсов, ускорение разработки, снижение ошибок и рисков, повышение продуктивности команд.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна

Scientific supervisor: senior lecturer of the department of digital and additive technologies, Slavnikova Maria Aleksandrovna

Список литературы

1. *Фрост Б.* Atomic Design: Книга, 2016. 191 с.

2. *Родюков А.А.* Автоматизация процесса разработки и обновления дизайн-системы. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/avtomatizatsiya-protsessa-razrabotki-i-obnovleniya-dizayn-sistemy (дата обращения: 31.03.2026).
3. *Мифтахова В. Л., Питерова А. Ю.* Дизайн-система как эффективный инструмент продвижения образа бренда, 2021. (дата обращения: 02.04.2026).
4. *Суарес М., Энн Д., Силор-Миллер К.* [и др.]. Design Systems Handbook. URL: https://www.designbetter.co/design-systems-handbook/appendix (дата обращения: 30.03.2026).

References

1. Frost B., *Atomic Design*, Kniga, 2016. 191 s.
2. Rodyukov A.A. *Avtomatizatsiya protsessa razrabotki i obnovleniya dizayn-sistemy*. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/avtomatizatsiya-protsessa-razrabotki-i-obnovleniya-dizayn-sistemy [Automation of the process of developing and updating a design system]. 2021. (date accessed 31.03.2026).
3. Miftakhova V. L., Piterova A. YU. Dizayn-sistema kak effektivnyy instrument prodvizheniya obraza Brenda [A design system as an effective tool for promoting a brand's image] 2021. (date accessed: 02.04.2026).
4. Suares M., Enn D., Silor-Miller K. *Design Systems Handbook*. URL: https://www.designbetter.co/design-systems-handbook/appendix (date accessed: 30.03.2026).

УДК 76:76.03/.09:003.6:004.89

А. В. Киселева

Санкт-Петербургский государственный университет технологии и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская улица, 18

ОТ МОДУЛЬНОЙ СЕТКИ БАУХАУСА К ПАРАМЕТРИЧЕСКОЙ АЙДЕНТИКЕ: ЭВОЛЮЦИЯ СИСТЕМАТИЧЕСКОГО ПОДХОДА К ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ЭПОХУ ГЕНЕРАТИВНОГО ДИЗАЙНА

© А. В. Киселева, 2026

Данная работа посвящена анализу такого явления, как трансформация принципов системного проектирования от модернистской сетки до параметрических вычислений. И является ли генеративный дизайн продолжением философии Баухауса или ее отрицанием?
Ключевые слова: графический дизайн, генеративный дизайн, Баухаус, визуальная коммуникация, AI, искусственный интеллект, модульная сетка

A. V. Kiselyova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186 St.Petersburg, Bolshaya Morskaya ,18

FROM THE MODULAR BAUHAUS GRID TO PARAMETRIC IDENTITY: THE EVOLUTION OF A SYSTEMATIC APPROACH TO VISUAL COMMUNICATION IN THE ERA OF GENERATIVE DESIGN

This work is devoted to the analysis of such a phenomenon as the transformation of the principles of system design from a modernist grid to parametric calculations. Is generative design a continuation of the Bauhaus philosophy or a negation of it?
Keywords: graphic design, generative design, Bauhaus, visual communication, AI, artificial intelligence, modular grid

История дизайна неоднократно обращалась к поиску универсального языка формы, будь то рационального, модульного и лишённого избыточной субъективности. Одним из наиболее влиятельных воплощений этой идеи стала школа Баухаус, основанная в Германии в 1920-е годы как проект объединяющий искусство, ремесло и индустриальное производство. Для его участников функция и конструкция были не только техническими характеристиками, но и основой новой эстетики: красота задумывалась как производная рациональности, а система ограничений — как условие свободы. В этой логике сетка и модуль превращались в средство гармонизации мира, чтобы подчинить хаос закономерности. В современном дизайне мы наблюдаем совершенно новый технологический подход: работу с данными, алгоритмами и параметрическими методами формообразования. Искусственный интеллект и генеративные системы способны создавать визуальные решения которые не заданы заранее, а возникают в процессе вычисления. На первый взгляд, между этими двумя подходами нет ничего общего, ведь в первом случае система стремится к стабильности и единообразию, тогда как во втором допускает множественность и адаптивность. Однако все не так просто, в профессиональном дискурсе все чаще встает вопрос о возможной преемственности между этими двумя подходами. Является ли генеративный дизайн эволюцией Баухаусовской идеи или её отрицанием? Может ли мода на индивидуализацию через AI вернуться к Баухаусовским универсальным принципам? Данная работа направлена на изучение этой проблематики, где особое внимание уделяется тому, как меняются представления о модульности и функции, когда визуальная идентичность перестает быть фиксированной и становится вариативной.

Основным принципом школы Баухаус было единство функции и красоты. Он заключается в отказе от декоративности и субъективности в пользу структурного, функционального и универсального. Вальтер Гропиус, первый директор школы, видел задачу не в создании нового стиля, а в построении системы, способной объединить художественное и техническое мышление. А фундаментальный подход

«форма следует функции», не только технический, но и философский [1]. Данный подход отражает то, что должна быть гармония между утилитарной функцией и эстетическим видом. Главном инструментом такого подхода становится сетка. Она помогает упорядочить пространство и подчинить его системе. Внутри сетки дизайнер с одной стороны держит себя в рамках и действует по правилам, а с другой стороны у него уже появляется свобода в которой можно сосредоточится не на структуре, а на соотношениях, ритме, пропорциях. В этом и заключается парадокс Баухауса — чем строже система, тем больше внутри нее пространства для творчества.

Эта логика находит свое отражение в самых разных областях дизайна. Так, уже в 1950-х годах эти идеи развивала швейцарская школа графического дизайна. Йозеф Мюллер-Брокман, графический дизайнер и типограф, создал плакаты для концертного зала Тонхалле в Цюрихе, которые демонстрируют «математическую» чистоту композиции. Геометрическая сетка, выверенные пропорции, отсутствие декоративных излишеств — это не просто стилистические приемы, а воплощение рационального идеала Баухауса. Примеры нескольких плакатов представлены на рис. 1.

Рис.1. Плакаты

Подобный подход прослеживается и в создании универсальных символов, таких как знак Красного Креста, представлен на рис. 2.

Рис.2 Символ

Простая форма, построенная на модульной схеме, обладает максимальной выразительностью и свободой от культурных и субъективных ассоциаций. Таким образом Баухаус сформировывает особый тип мышления о дизайне как о системе, где каждый элемент подчинен общей логике взаимодействия. Дизайнер становится не просто художником, а исследователем, который работает с конструкцией, пропорциями и отношением. Поэтому данный подход стал основой современного дизайна, где на первое место выходят система и алгоритм, это можно заметить в параметрическом проектировании и в дизайне основанном на данных.

Связь между Баухаусом и современными методами проектирования в цифровой среде не является прямой, но прослеживается в логике и принципах. После закрытия школы в 1933 году ее идеи распространили бывшие преподаватели и студенты через свою педагогическую и профессиональную деятельность, тем самым повлияв на послевоенный модернизм. Одно из направлений, где мышление школы Баухаус развивалось наиболее последовательно стала типографика и графический дизайн середины XX века, а конкретно швейцарская школа, упомянутая ранее [2].

Швейцарский модернизм 1950-х годов опирался на баухаусовские идеи структурности, нейтральности и функциональности. Такие дизайнеры как: Йозеф Мюллер-Брокманн, Макс Билл и Армин Хофман, рассматривали композицию как систему связей, управляемых через сетку, которая задает общие правила для организации пространства. Сетка позволяла соединить рациональность печатного процесса и визуальную ясность, обеспечить согласованность текста, изображения и ритма страницы. В этом контексте дизайн становился не художественной практикой, а инженерной дисциплиной, ориентированной на точность и универсальность восприятия. Даже на обложке книги «Grid Systems in Graphic Design» Йозефа Мюллера-Брокмана, где он описал 28 различных сеток, этот прием показан в действии, представлено на рис. 3.

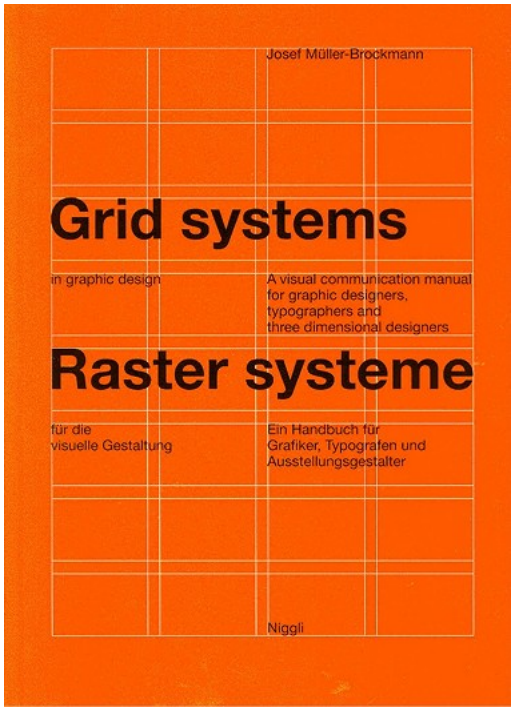
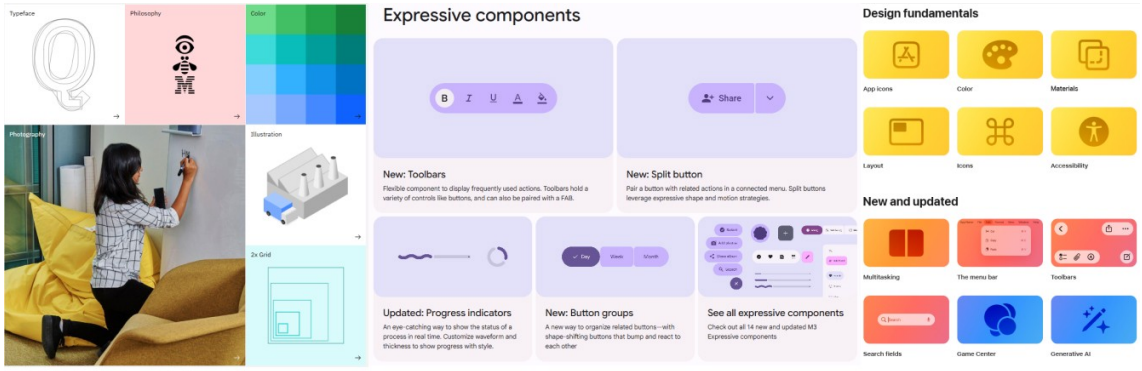


Рис.3 Обложка книги

Понимание сетки как инструмента, который создает порядок и структуру, определило культуру визуальных коммуникаций в XX веке. Однако с развитием цифровых технологий в 1990-е годы сеточная структура начала трансформироваться. Появление веб-сеток, адаптивных систем прототипирования интерфейсов, перенесло принципы модернистского дизайна веб пространство. В отличие от печатной страницы, экран требовал гибкости и динамичности для корректного отображения на различных устройствах. Тем не менее логика осталась той же: форма подчиняется функции, структура обеспечивает ясность, а визуальный порядок остаётся основой восприятия. Таким образом, сетка перестала быть статической и стала динамической, меняющейся при разном разрешении устройства и поведении пользователя.

Следующий этап развития связан с появлением дизайн-систем в 2010-е годы. Дизайн-система — это комплексных инструментов, объединяющих визуальные, технические и коммуникационные компоненты. В таких системах как: IBM Design Language, Material Design от Google или Human Interface Guidelines Apple, прослеживается принцип Баухаусовской системности, только в цифровой форме, представлено на рис. 4.



IBM Design Language Material Design Human Interface Guidelines Apple

Рис.4 Дизайн системы

Они стремятся не к единому стилю, а к гармонии и согласованности элементов в различных средах и продуктах. Сетка здесь выступает в роли алгоритмов и правил, которые регулируют поведение интерфейсов. Универсальность принципов Баухауса переходит в универсальность кода, где идеи реализуются программным образом.

Наконец, после 2015 года с подъемом параметрического дизайна и искусственного интеллекта дизайн выходит на новый уровень: система становится не только инструментом, но и отдельным элементом для генерации новых форм. Параметрический дизайн использует переменные и зависимости, а не фиксированные элементы: форма определяется не вручную, а через набор правил и алгоритмов. В данном контексте сетка превращается в поле вычислений, где каждая версия формы является исходом взаимодействия данных [3].

Парадокс этой эволюции заключается в том, что, несмотря на переход от печатной страницы к цифровому интерфейсу, от ручного проектирования к алгоритмическому, логика Баухауса остаётся неизменной. Модульность, рациональность и системность продолжают определять язык дизайна, хотя инструменты становятся всё более гибкими и адаптивными. Структура по-прежнему является носителем смысла, но теперь она динамична, изменчива и способна к самообучению. Сетка не исчезает — она эволюционирует, превращаясь из геометрического принципа в алгоритмический.

Благодаря такому новому подходу айдентика перестает быть фиксированной, она становится генеративной, то есть способной изменяться в зависимости от входных данных, условий применения и взаимодействия пользователя с системой. Параметрический подход основывается на создании формы как результат от набора правил, а не жестко заданного решения. Теперь, вместо того чтобы рисовать логотип самостоятельно, дизайнер задает набор параметров: отношения пропорций, зависимости, диапазоны деформаций, так изменение любой переменной приводит к новой версии формы в заданных критериях. В таких условиях роль дизайнера кардинально меняется, теперь дизайнер определяет пространство возможностей, становясь координатором процесса, а итоговые формы генерируются алгоритмом. Таким образом развитие вычислительной техники и машинного обучения приводит к тому, что дизайн перестает быть исключительно результатом авторского решения. Важно отметит, что современные алгоритмы могут самостоятельно переобучаться, анализируя поведение пользователей, это означает переход от «единого фирменного стиля» к адаптивной экосистеме, которая изменяется сохраняя логическую целостность [4].

Наиболее показательным примером реализации генеративного дизайна является дизайн система Material You, представленная Google в 2021 году [5]. Она основана на принципе персонализации интерфейса за счет анализа данных устройства и предпочтений пользователя. Так, визуальные параметры системы: цветовые палитры, насыщенность, контраст, вычисляются автоматически на основе фонового изображения, темы, контекста использования, например, темное время суток, пример тизменения интерфейса представлен на рис. 5.

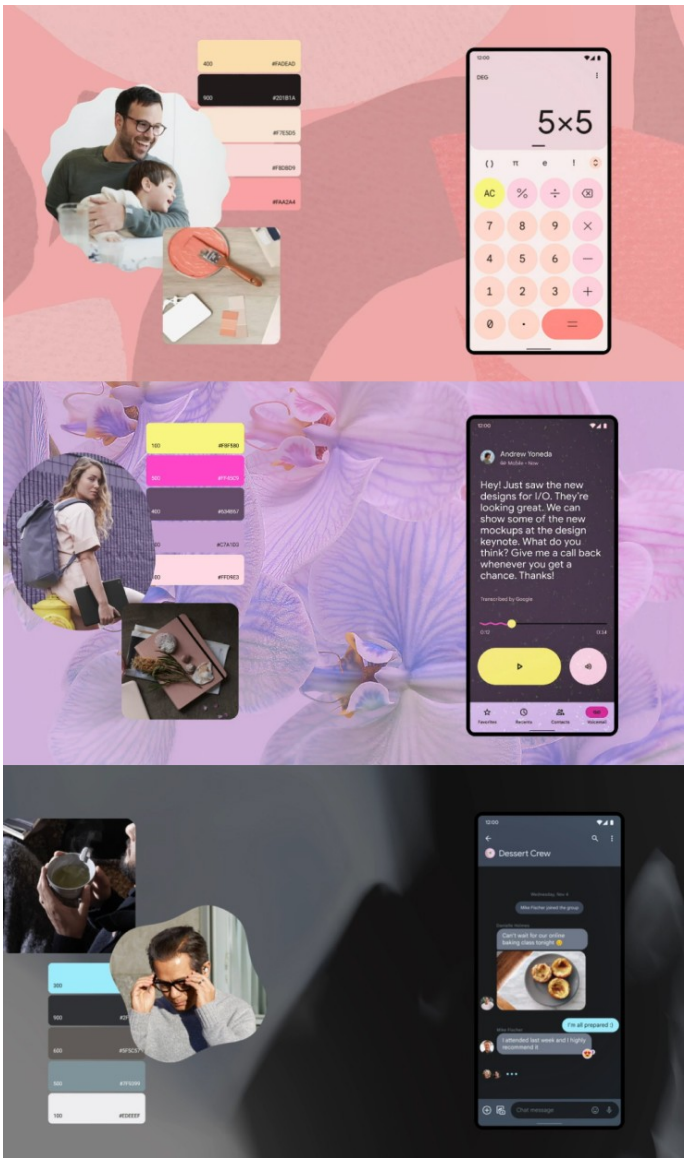


Рис.5 Интерфейсы дизайн-систем

В этом проявляется ключевое отличие от уже традиционного и привычного способа создания айдентики, теперь она не задается заранее, а «рождается» при каждом взаимодействии с пользователем учитывая контекст. Однако при этом система сохраняет структурное единство за счет неизменного набора правил, где вариативность оказывается не хаотичной, а строго контролируемой в заданных параметрах. Это и можно назвать алгоритмической версией принципа Баухауса: свобода работает внутри системы, а система обеспечивает четкость и порядок. Но из этого возникает интересный парадокс: если в модернистской парадигме структура стремилась к унификации, то в параметрической к неисчерпаемости возможных вариантов. Тем не менее в обоих случаях цель остается одна и та же: упорядочивание формы через систему, разница в этих подходах заключается лишь в масштабе. В Баухаусе система стремилась создавать одинаковые решения для всех, тогда как в параметрическом дизайне система обеспечивает разные решения для каждого, но сохраняет общую логику. Таким образом, то, что в Баухаусе выражалось в идее рационального контроля над процессом формообразования, сегодня реализуется через математическую модель, в которой каждая вариация является корректной, если она соответствует заданным правилам.

Прослеживая развитие визуальных систем от Баухауса до параметрического и генеративного дизайна, можно заметить, что трансформация касается не столько целей проектирования, сколько средств благодаря которым она становится реализуемой. Модульность, универсальность, рациональность все эти базовые категории сохраняются, однако их содержание и практическое значение подвергается изменениям. Смена технологической среды сопровождается переосмыслением того, что означает системность в дизайне.

Во-первых, модульность Баухауса была основана на материальных параметрах — стандартизированных единицах производства, пропорциях, размерах. В типографике и графике модернизма модуль уже выражался в сетках и повторяемости, простоте элементов. С развитием цифровой среды модель становится логической переменной, а не физическим объектом. В параметрическом дизайне модулем является параметр: величина, зависимость, правило поведения системы, и единицей проектирования становится не элемент, а отношения между элементами. Во-вторых, универсальность постепенно уступает вариативности. Для Баухауса универсальность была ответом на стремление к объективности и социальной доступности формы: единая система должна была «работать» для всех. В контексте же цифровых технологий и больших данных универсальность перестает означать одинаковость. Она понимается как способность системы генерировать множество визуальных решений, оставаясь структурно согласованной, вариативность становится основным принципом организации айдентики, так как современная культура ориентирована на индивидуальный опыт пользователей. В-третьих, рациональность, которая в модернизме опиралась на статичное представление о форме, как завершенной структуре, сегодня приобретает динамический, процессуальный характер. Рациональным теперь считается не только соответствие формы функции, но и способность системы адаптироваться к изменяющимся условиям. В данном контексте современная рациональность это способность алгоритма корректировать форму в зависимости от данных и самого пользователя.

Таким образом, мы можем говорить о переходе от структуры как формы, к структуре как к процессу. В модернистской сетке структура задавала статику, в параметрической системе структура задает правила трансформации. Не смотря на это, и Баухаус, и современные алгоритмические подходы исходят из предположения, что визуальный порядок может быть выведен из системы закономерностей. В основе всего лежит ясность, воспроизводимость и системное мышление, новизна заключается в том, что система становится самообновляющейся, гибкой и чувствительной к контексту. А роль дизайнера в этой парадигме смещается с создателя визуального образа, на архитектора алгоритмических зависимостей. Исходя из этого можно утверждать, что трансформация дизайна в сторону параметричности и AI не отменяет эстетики Баухауса, а развивает ее в условиях изменившейся технологичной среды.

Сопоставление Баухауса начала XX века и современных практик дизайна позволяет нам увидеть не противоречие, а глубокую преемственность системного подхода к визуальному формообразованию. Основная идея остается неизменной: форма должна быть осмыслена через структуру, в которой дизайн представляет собой не украшение, а способ организации среды. Именно этот переход от фиксированной структуры к структуре как к динамическому процессу характеризует современный этап развития дизайнерского мышления. В перспективе это позволяет нам видеть возможным формирование школы алгоритмической эстетики, в которой дизайн понимается как пространство для реализации возможного множества решений, а не фиксированных образов. Такая модель соединяет философию Баухауса в рациональный порядок с возможностями цифровой среды, которая позволяет обеспечить гибкость, адаптацию и индивидуализацию для современного потребителя.

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры цифровых и аддитивных технологий, Славникова Мария Александровна

Scientific supervisor: senior lecturer at the department of digital and additive technologies, Slavnikova Maria Aleksandrovna

Список литературы:

1. Grid Systems. URL: https://baselinehq.com/4-grid-systems.html (дата обращения: 02.03.2026).
2. Smock W. *The Bauhaus Ideal*. Chicago: Academy Chicago Publishers, 2004. 1 p.
3. Computational design in architecture: definiting parametric, generative and algorithmic design. URL: https://miatedjosaputro.com/uploads/sites/2/2020/03/Computational-design-in-architecture-definiting-parametric-generative-and-algorithmic-design.pdf. (дата обращения: 02.03.2026).
4. Lee J., Gu N., Williams A.P. Parametric design strategies for the generation of creative designs // *International journal of architectural computing*. Vol. 12, issue 3. P. 263–282. URL: https://papers.cumincad.org/data/works/att/ijac201412303.pdf (дата обращения: 02.03.2026).
5. Unveiling Material You. URL: https://m3.material.io/blog/announcing-material-you (дата обращения: 02.03.2026).

References:

1. Grid Systems. URL: https://baselinehq.com/4-grid-systems.html (accessed: 02.03.2026).
2. Smock W. The Bauhaus Ideal. Chicago: Academy Chicago Publishers, 2004. 160 p.

3. Computational design in architecture: definiting parametric, generative and algorithmic design. URL: https://miatedjosaputro.com/uploads/sites/2/2020/03/Computational-design-in-architecture-definiting-parametric-generative-and-algorithmic-design.pdf. (accessed: 02.03.2026).
4. Lee J., Gu N., Williams A.P. Parametric design strategies for the generation of creative designs // International journal of architectural computing. Issue 3. Vol. 12. P. 263–282. URL: https://papers.cumincad.org/data/works/att/ijac201412303.pdf (accessed: 02.03.2026).
5. Unveiling Material You. URL: https://m3.material.io/blog/announcing-material-you (accessed: 02.03.2026).

УДК 004.5

И.Д. Коваленко, М.М. Колмыкова, К.А. Якуничева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

НОРМАТИВНОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ АУТЕНТИФИКАЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ: ОБРАБОТКА БИОМЕТРИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

© И.Д. Коваленко, М.М. Колмыкова, К.А. Якуничева 2026

Статья посвящена обзору нормативных актов, регулирующих процедуру аутентификации в контексте дизайна пользовательских интерфейсов. Рассматриваются правовой статус биометрии, юридические условия обработки данных, требования к согласию пользователя, к безопасности, хранению и уничтожению данных, а также специфика применения биометрической аутентификации в государственных, коммерческих и платформенных цифровых сервисах современной экономики в контексте защиты прав и частной жизни. Представлен обзор российских систем ЕБС, в частости сервис «Мигом».
Ключевые слова: аутентификация, идентификация, биометрические данные, ЕБС, дизайн интерфейсов, федеральные законы, нормативные акты, Face ID, Face Pay.

I.D. Kovalenko, M.M. Kolmykova, K.A. Yakunicheva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

LAW REGULATION OF USER AUTHENTICATION SYSTEMS: PROCESSING OF BIOMETRIC PERSONAL DATA

The article is devoted to the analysis of the legal regulation governing the processing of biometric personal data in user authentication procedures. It examines the legal status of biometrics, the conditions for lawful processing, requirements for consent, security, storage, and data destruction, as well as the specific application of biometric authentication in governmental, commercial, and platform-based digital services within the modern economy in the context of protecting individual rights and privacy.
Keywords: authentication, identification, biometric data, Unified Biometric System (UBS), interface design, federal laws, regulations, Face ID, Face Pay.

В контексте цифровизации государственных, финансовых и коммерческих услуг аутентификация пользователя становится не только технологическим, но и правовым механизмом допуска к информационным ресурсам и юридически значимым действиям, особенно в условиях популяризации доступа к цифровым ресурсам через биометрию. Использование биометрических персональных данных обеспечивает высокий уровень точности установления личности субъекта, однако, в правовое поле вступают критерии защиты частной жизни, защиты персональных данных и цифровой идентичности. Внедрение биометрии в взаимодействие человек-машина сопровождается рядом нормативных вопросов, касающихся допустимых оснований обработки, условий получения согласия пользователя, пределов использования биометрии, обязанностей администраторов информационных систем, а также механизмов контроля, хранения и уничтожения соответствующих сведений.

Центральным объектом исследования выступают биометрические персональные данные. В соответствии с действующим российским правовым полем к *биометрическим* относятся сведения, отражающие физиологические и биологические характеристики человека и позволяющие осуществить установление его личности [1]. Иначе говоря, в юридическом значении биометрический статус приобретают не любые телесные или физиологические параметры, а лишь те из них, которые используются в целях идентификации личности в процессе взаимодействия с интерфейсом. Следовательно, правовой режим обработки таких данных определяется не только их объективной природой, но и функциональным назначением в структуре конкретной информационной системы. Этот тезис имеет принципиальный характер: юридическое значение приобретает не любая физиологическая характеристика сама по себе, а лишь та, которая включена в процедуру установления личности. Такой подход позволяет избежать чрезмерно широкого толкования биометрии и одновременно подчеркивает зависимость правового режима данных от цели их использования. Именно поэтому, например,

изображение лица или запись голоса приобретают статус биометрических данных не автоматически, а в том случае, когда они применяются в идентификационной или аутентификационной процедуре. Тем самым, биометрические персональные данные выводятся из обычного режима обработки персональных данных и подчиняются более жесткой модели правовой защиты.

Актуальность исследования определяется тем, что биометрические данные, в отличие от иных идентификаторов, обладают устойчивой связью с физической природой личности и не могут быть свободно заменены в случае компрометации. Цель статьи заключается в анализе нормативного регулирования обработки биометрических персональных данных в системе аутентификации пользователя и выявлении ключевых условий правомерной обработки данных, которые могут использоваться в процессе проектирования графических интерфейсов.

Теоретико-правовые основы исследования обработки биометрических персональных данных в процедурах аутентификации формируются на пересечении нескольких нормативных и доктринальных плоскостей: права персональных данных, правового регулирования информационных систем, цифровой идентичности и юридически значимых электронных взаимодействий. Для данной проблематики принципиально важно, что действующее российское законодательство уже не рассматривает аутентификацию как исключительно техническую операцию. *Федеральный закон № 572-ФЗ* закрепляет легальные определения аутентификации, идентификации, идентификатора, Единой Биометрической Системы и Единой Системы Идентификации и Аутентификации, тем самым переводя соответствующие процессы в сферу формализованного правового регулирования.

Аутентификация определяется законодателем как совокупность мероприятий по проверке принадлежности лицу идентификаторов и установлению правомерности владения ими с использованием аутентифицирующих признаков [2]. Это важный инструмент информационной безопасности, который обеспечивает защиту персональных данных пользователя (Ф. И. О., адреса электронной почты, номера телефона и другой информации), предупреждение кибератак (взлома, незаконного доступа, кражи информации), а также доказательство подлинности пользователя при общении в цифровом пространстве. Существует несколько степеней защиты – однофакторная, двухфакторная и многофакторная аутентификация. Однофакторная является наименее безопасной (как так в ней используется только логин и пароль), она может быть взломана или украдена с помощью фишинга. Двухфакторная – значительно повышает уровень безопасности за счет проверки временного кода, однако, такой вид аутентификации не всегда удобен для пользователя. Многофакторная аутентификация с проверкой биометрических данных – наивысшая степень защиты, которая используется для особо важной информации.

Авторизация логически следует за аутентификацией и выражает не установление личности, а предоставление определенного объема прав доступа к ресурсам, функциям или юридически значимым операциям. Хотя само понятие авторизации в рассматриваемых нормативных актах не развернуто, его теоретическое выделение необходимо, поскольку именно смешение этих стадий нередко порождает правовую неопределенность в практике регулирования цифровых сервисов. Авторизация в данном контексте выступает как завершающий этап цифрового взаимодействия, в рамках которого после установления и подтверждения личности пользователя определяется допустимый для него объем прав, функций и операций в конкретной информационной системе.

Регистрация представляет собой первичное внесение сведений о пользователе в информационную систему и создание цифровой учетной записи. В российском праве она тесно связана с инфраструктурой ЕСИА, которая, согласно законодательному определению, обеспечивает санкционированный доступ к информации, содержащейся в иных информационных системах.

Идентификация, в отличие от регистрации, ориентирована на установление личности как таковой, тогда как аутентификация связана с подтверждением того, что заявленные идентификаторы в конкретный момент времени действительно используются соответствующим лицом.

Федеральный закон «О персональных данных» закрепляет базовые принципы обработки персональных данных, распространяемые в том числе на биометрические сведения. К таким принципам относятся законность и добросовестность обработки, определенность ее целей, а также запрет на использование данных способами, не соответствующими первоначальным целям их сбора. В пределах данного закона формируется исходная правовая установка, согласно которой персональные данные рассматриваются как объект специальной охраны и подлежат ограниченному, строго целевому использованию [1].

Отдельное место в системе регулирования занимает *Федеральный закон № 63 «Об электронной подписи»*. В контексте биометрической аутентификации он юридически оформляет способы подтверждения волеизъявления в электронной среде. Закон устанавливает условия, при которых электронный документ, подписанный электронной подписью, признается равнозначным документу на бумажном носителе, подписанному собственноручно. Это положение имеет прямое прикладное значение для оформления согласия на обработку биометрических персональных данных и иных юридически значимых действий, совершаемых в цифровой среде [4].

Ключевым нормативным актом является *Федеральный закон № 572 «Об осуществлении идентификации и (или) аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных»*, который институционализировал биометрическую идентификацию и аутентификацию как самостоятельный предмет нормативного регулирования. Закон охватывает не только вопросы размещения сведений в Единой Биометрической Системе, но и порядок идентификации и аутентификации с ее использованием, полномочия уполномоченного органа и оператора ЕБС, региональные сегменты, обработку биометрических данных вне ЕБС, аккредитацию организаций и государственный контроль в данной сфере. Биометрическая аутентификация тем самым была переведена из разрозненного массива норм в относительно целостный правовой режим. На уровне официально опубликованного закона закреплено, что ЕБС используется государственными органами, органами местного самоуправления, банками, иными организациями и индивидуальными предпринимателями, а в самой системе обрабатываются, в частности, изображение лица и запись голоса.

В текущем цифровом контуре биометрические данные используются в нескольких функционально различных классах сервисов:

- для локальной аутентификации на устройстве;
- для доступа к аккаунту;
- для подтверждения действий (например, покупки или просмотр сохраненных паролей);
- для удалённого получения услуг;
- для физического доступа и контрольно-пропускного режима.

При решении ежедневных задач пользователя биометрия используется прежде всего для разблокировки устройства и подтверждения доступа к локально защищённым данным. В экосистеме Apple Face ID, Touch ID и Optic ID функционируют совместно с Secure Enclave: биометрический образ преобразуется в шаблон и используется для разблокировки устройства, доступа к защищённым элементам и подтверждения покупок. Аналогичный функциональный класс представлен в системах Windows, где биометрия применяется для входа на устройство и в приложения без использования традиционного пароля. На Android официальные механизмы BiometricPrompt предназначены для интеграции в приложения сценариев “biometric login” и защиты чувствительных данных или премиального контента. В данном сегменте биометрия выступает главным образом как средство подтверждения того, что доступ к устройству или приложению получает именно авторизованный пользователь.

В некоторых сервисах биометрия используется для подтверждения транзакции, повторной аутентификации или совершения юридически значимого действия. Здесь речь идет не столько о первичном входе в систему, сколько о дополнительном акте удостоверения воли пользователя. В Apple такая модель применяется, в частности, для Apple Pay, покупок в App Store и получения доступа к ключам в Keychain и Wallet. В экосистемах Android и Windows аналогичная логика реализуется через штатные платформенные интерфейсы, позволяющие использовать лицо или отпечаток пальца как фактор подтверждения доступа к приложению, секрету или защищенному ресурсу. Важно, что в ряде современных «passwordless-сценариев» биометрия не всегда передается внешнему сервису как самостоятельный идентификатор: при использовании паролей она часто выполняет локальную функцию разблокирования криптографического ключа на устройстве пользователя. С точки зрения права это принципиальное различие, поскольку локальная биометрическая верификация и централизованная обработка биометрических персональных данных образуют разные режимы риска и разные модели ответственности.

В российском цифровом контуре особенно значима группа государственных сервисов, интегрированных с Единой Биометрической Системой. По данным Минцифры, с помощью ГИС ЕБС пользователь может входить на Госуслуги, оформлять карту болельщика, электронную подпись и электронную SIM-карту. Отдельную группу составляют платежные и транспортные сервисы. Через ЕБС осуществляется оплата покупок и проезда, например «Оплата улыбкой» и “Face Pay” в метрополитене.

Единая биометрическая система позиционируется как государственная платформа, предназначенная для предоставления услуг с использованием биометрии; тем самым она рассматривается не только как техническая инфраструктура хранения, но и как институциональная основа удалённой идентификации и аутентификации в цифровой среде. На уровне функционального назначения ГИС ЕБС обеспечивает сбор, хранение, обработку и проверку биометрических персональных данных, причем в качестве основных биометрических модальностей указываются изображение лица и запись голоса. Стоит подчеркнуть, что система ориентирована на управляемое использование биометрии самим субъектом данных, что позволяет рассматривать данную платформу как элемент формирующейся модели цифровой идентичности, сочетающей задачи безопасности, сервисной доступности и правового контроля над обращением юридически-чувствительных персональных данных [6].

В контур Единой Биометрической Системы встроен сервис «Мигом», ориентированный на упрощение процедур получения социально и экономически значимых услуг (перелеты, заселение в отели, проезд метро). Его архитектурная логика основана на повторном использовании ранее

зарегистрированных биометрических шаблонов для оперативного подтверждения значимых пользовательских параметров в различных сервисных контекстах, включая верификацию возраста и процедуры гостиничного заселения. Такая модель демонстрирует переход от изолированных решений в области цифровой идентификации к платформенной экосистеме, в которой биометрия функционирует как универсальный технологический посредник между пользователем, поставщиком услуги и государственной инфраструктурой доверия. Таким образом, система «Мигом» – инструмент масштабирования биометрической аутентификации в повседневной цифровой среде, повышающий скорость доступа к услугам, внедряющий бесшовный процесс пользовательского взаимодействия и уровень унификации идентификационных процедур.

Условия правомерной обработки персональных данных

Обработка персональных данных должна осуществляться на законной и справедливой основе, ограничиваться конкретными, заранее установленными и правомерными целями, исключать объединение баз данных, сформированных для несовместимых целей, а также не предполагать сбора сведений, избыточных по отношению к заявленной задаче. Применительно к процедурам аутентификации это означает, что администратор не вправе использовать биометрические данные за пределами цели подтверждения личности либо сохранять их в объеме, не обусловленном предоставлением доступа к цифровому сервису.

Самостоятельное значение имеет правовой режим согласия субъекта персональных данных. Законодательство о персональных данных предусматривает письменную форму такого согласия, а специальное регулирование биометрической аутентификации уточняет допустимые способы его выражения в цифровой среде. Согласие на обработку биометрических персональных данных, оформленное простой электронной подписью, поставлено в зависимость от дополнительных условий: их применение допускается не произвольно, а лишь в случаях, специально установленных Правительством Российской Федерации по согласованию с уполномоченным органом в сфере безопасности.

Существенной гарантией прав субъекта персональных данных является принцип недопустимости принуждения к предоставлению биометрии. Более того, цифровой сервис или организация не вправе отказать лицу в обслуживании по причине отказа предоставить биометрические данные и дать согласие на их обработку, если соответствующая обязанность прямо не предусмотрена федеральным законом. В специальном режиме Единой биометрической системы данная гарантия получает дальнейшую конкретизацию: при размещении ранее собранных биометрических данных в единой системе субъект должен быть уведомлен об этом не позднее чем за 30 дней, а поступление возражения исключает возможность такого размещения. Наряду с этим субъект сохраняет право требовать блокирования или уничтожения своих биометрических персональных данных.

Еще одним обязательным правовым условием выступает обеспечение безопасности обработки. Закон № 152-ФЗ возлагает на оператора обязанность принимать правовые, организационные и технические меры, направленные на защиту персональных данных от неправомерного доступа, уничтожения, изменения, блокирования, копирования, предоставления и иных неправомерных действий. В сфере биометрической аутентификации данное требование конкретизируется специальным подзаконным регулированием. Приказ Минцифры России № 453 устанавливает требования к информационным технологиям и техническим средствам, применяемым при обработке изображения лица и записи голоса, включая параметры оборудования, ограничения на редактирование изображения, показатели ложного совпадения и ложного несовпадения, а также порядок подтверждения соответствия используемых решений установленным критериям. Следовательно, правомерность обработки биометрических данных определяется не только наличием согласия и надлежащей целью обработки, но и соответствием технологической инфраструктуры проверяемым требованиям надежности и защищенности.

Наконец, правовые условия обработки включают обязанность поддерживать управляемость жизненного цикла биометрических данных. Организации, осуществляющие биометрическую аутентификацию, обязаны хранить предусмотренные законом сведения и документы на протяжении всего срока использования своих информационных систем, а по мотивированному запросу оператора ЕБС — блокировать, удалять и уничтожать соответствующие векторы и корректировать сведения в своих системах. Это означает, что обработка биометрических данных в аутентификационных процедурах не сводится к акту первичного сбора, а охватывает весь цикл обращения данных — от получения согласия и проверки личности до хранения, актуализации, блокирования и уничтожения. Именно такая многоступенчатая конструкция и образует современную модель правовой допустимости биометрической аутентификации в цифровой среде.

Таким образом, биометрические данные используются сегодня в широком спектре сервисов: от разблокировки смартфона и входа в приложение до удалённого оформления услуги, оплаты, пропускного режима и подтверждения действий, порождающих юридические последствия. В исследовательском отношении важно подчеркнуть, что термин «сервисы, использующие биометрию» объединяет крайне

неоднородные модели обработки данных. Одни из них построены на локальном сопоставлении шаблона на устройстве, другие — на централизованных или платформенных инфраструктурах цифровой идентификации [7]. Именно поэтому правовой анализ такой сферы должен учитывать не только отрасль применения, но и архитектуру хранения, характер биометрического шаблона, субъектный состав операторов и степень связи процедуры аутентификации с юридически значимыми действиями.

Проведённый анализ показывает, что биометрическая аутентификация в современной цифровой среде представляет собой не только технологический инструмент подтверждения личности, но и самостоятельный объект нормативного регулирования, находящийся на пересечении права персональных данных, информационной безопасности и цифровой идентичности. Действующая правовая модель в целом формирует базовые условия допустимой обработки биометрических персональных данных, однако сохраняет ряд проблем, связанных с терминологической неоднородностью, пределами согласия, распределением ответственности и обеспечением реальной защиты прав субъекта. В этих условиях дальнейшее развитие законодательства должно быть направлено на повышение правовой определённости, соразмерности обработки и гарантированности альтернативных способов аутентификации пользователя.

Список литературы

1. Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 24.06.2025) "О персональных данных". Статья 11. Биометрические персональные данные. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/7336c78762a98b5f4f698b8c3800dca1111acc16/ (дата обращения: 05.04.2026)
2. Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 24.06.2025) "О персональных данных". Статья 5. Принципы обработки персональных данных. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/96fbc469f91f57235cc842a85e0516a99f23dc85/ (дата обращения: 05.04.2026)
3. Федеральный закон "Об осуществлении идентификации и (или) аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных, о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившими силу отдельных положений законодательных актов Российской Федерации" от 29.12.2022 N 572-ФЗ URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_436110/ (дата обращения: 05.04.2026)
4. Федеральный закон 572-ФЗ. Статья 16. Осуществление аутентификации с использованием информационных систем организаций, осуществляющих аутентификацию на основе биометрических персональных данных физических лиц. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_436110/cad9740390b6616a1bfed2d0034b67f9ab82d951/ дата обращения: 05.04.2026)
5. Сбер ID. Сервис аутентификации пользователей на сайтах и в мобильных приложениях наших партнеров. URL: https://developers.sber.ru/help/sber-id (дата обращения: 05.04.2026)
6. Единая биометрическая система. О продукте. URL: https://ebs.ru/about/ (дата обращения: 05.04.2026)
7. Безопасность биометрических данных. Безопасность платформы Apple. URL: https://support.apple.com/ru-ru/guide/security/sec067eb0c9e/web (дата обращения: 05.04.2026)

References

1. Federal'nyj zakon ot 27.07.2006 N 152-FZ (red. ot 24.06.2025) "O personal'nyh dannyh". Stat'ya 11. Biometricheskie personal'nye dannye. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/7336c78762a98b5f4f698b8c3800dca1111acc16/ [Federal Law No. 152-FZ "On Personal Data". Article 11. Biometric Personal Data]. (date accessed: 05.04.2026)
2. Federal'nyj zakon ot 27.07.2006 N 152-FZ (red. ot 24.06.2025) "O personal'nyh dannyh". Stat'ya 5. Principy obrabotki personal'nyh dannyh. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/96fbc469f91f57235cc842a85e0516a99f23dc85/ [Federal Law No. 152-FZ "On Personal Data". Article 5. Principles of processing personal data]. (date accessed: 05.04.2026)
3. Federal'nyj zakon "Ob osushchestvlenii identifikacii i (ili) autentifikacii fizicheskih lic s ispol'zovaniem biometricheskih personal'nyh dannyh, o vnesenii izmenenij v otdel'nye zakonodatel'nye akty Rossijskoj Federacii i priznanii utrativshimi silu otdel'nyh polozhenij zakonodatel'nyh aktov Rossijskoj Federacii" ot 29.12.2022 N 572-FZ URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_436110/ [Federal Law “On the Identification and (or) Authentication of Individuals Using Biometric Personal Data…” No. 572-FZ]. (date accessed: 05.04.2026)
4. Federal'nyj zakon 572-FZ. Stat'ya 16. Osushchestvlenie autentifikacii s ispol'zovaniem informacionnyh sistem organizacij, osushchestvlyayushchih autentifikaciyu na osnove biometricheskih personal'nyh dannyh fizicheskih lic. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_436110/cad9740390b6616a1bfed2d0034b67f9ab82d951/

[Federal Law 572-FZ. Article 16. Authentication using the information systems of organizations that perform authentication based on biometric personal data of individuals]. (date accessed: 05.04.2026)
5. Sber ID. Servis autentifikacii pol'zovatelej na sajtah i v mobil'nyh prilozheniyah nashih partnerov. URL: https://developers.sber.ru/help/sber-id [Sber ID. User authentication service on our partners' websites and mobile apps]. (date accessed: 05.04.2026)
6. Edinaya biometricheskaya sistema. O produkte. URL: https://ebs.ru/about/ [Unified biometric system. About the product]. (date accessed: 05.04.2026)
7. Bezopasnost' biometricheskih dannyh. Bezopasnost' platformy Apple. URL: https://support.apple.com/ru-ru/guide/security/sec067eb0c9e/web [Biometric data security. Apple support]. (date accessed: 05.04.2026)

УДК 655.24

М.М. Колмыкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КИРИЛЛИЗАЦИЯ ЛОГОТИПОВ: ВОЗМОЖНОСТИ ТРАНСФОРМАЦИИ ДОПЕТРОВСКИХ СЛАВЯНСКИХ ГРАФЕМ УСТАВА, ПОЛУУСТАВА И СКОРОПИСИ

© М.М. Колмыкова, 2026

Статья посвящена исследованию кириллизации как метода локализации визуальной идентичности в современном графическом дизайне. Рассматриваются исторические прототипы кириллической письменности, их формообразующий потенциал и возможности проектной трансформации в актуальном визуальном контексте. Особое внимание уделяется уставу, полууставу, скорописи и их графемам как источнику расширения выразительных средств, типографических приемов и культурно обусловленной пластики знака в процессах брендинга, шрифтового проектирования и адаптации коммуникационного дизайна сегодня.
Ключевые слова: логотип, локализация шрифтов, кириллизация, устав, полуустав, скоропись, графемы, графический дизайн, шрифтовой дизайн.

M.M. Kolmykova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CYRILIZATION OF LOGO TYPES: POSSIBILITIES OF TRANSFORMATION OF THE PRE-PETRIE SLAVIC GRAPHES OF THE USTAV, POLUUSTAV, AND SKOROPIS

The article is devoted to the study of Cyrillicization as a method of localizing visual identity in contemporary graphic design. It examines the historical prototypes of Cyrillic writing, their form-generating potential, and the possibilities for their design transformation within the current visual context. Particular attention is paid to ustav, poluustav, and skoropis, as well as to their graphemes, as sources for expanding expressive means, typographic techniques, and the culturally conditioned plasticity of the sign in contemporary branding, type design, and the adaptation of communication design.
Keywords: logotype, font localization, cyrillicization, ustav, polyustav, skoropis, graphemes, graphic design, font design.

Под кириллизацией в современном графическом дизайне в России принято понимать комплексную локализацию визуально-графической системы идентичности к кириллической письменности с сохранением изначальной композиционной целостности, концептуальной и стилистической задумки. В актуальных условиях данная практика приобретает не только культурное, но и нормативное измерение – с 1 марта 2026 года незарегистрированные логотипы на латинице должны быть переведены на русский язык, а английский, в свою очередь, запрещено использовать во всех видах визуальной коммуникации. Таким образом, кириллица снова становится для дизайнеров главным и единственным полем графической пластики и инструментом художественной выразительности.

Кириллица – это самостоятельная визуальная система с богатым наследием, прошедшая особый исторический путь развития, и, безусловно, обладающая большим потенциалом будущей трансформации и переосмысления. Однако, современные графические дизайнеры не осознают все то богатство выразительных приемов и ощущают себя скорее зажатыми в латинизированном контексте. Механический перенос пластических характеристик латинского логотипа в кириллицу, безусловно, решает поставленную задачу кириллизации *(рис.1)*, но нередко приводит к утрате ритмики, контраста, пропорций и общего образа. Шрифтовой рисунок кириллицы работает по особым правилам, понять который можно только обратившись к историческому прототипу.

Рис.1.Пример кириллизации нейминга и логотипа

Кроме того, полноценная локализация коммуникационного дизайна не может быть реализована без развитой профессионально-ориентированной шрифтовой культуры, обеспечивающей системную поддержку кириллической письменности. Недостаточное количество качественных локализованных зарубежных или авторских отечественных шрифтов непосредственно влияет на качество визуальной адаптации брендов, интерфейсов и коммуникационных материалов, поскольку ограничивает выбор стилистически и функционально релевантных решений. По данным статистики, собранной автором, на конец 2025 года в самой популярной библиотеке шрифтов с открытой лицензией “Google Fonts” количество шрифтов с поддержкой латиницы превышало кириллические шрифты в шесть раз *(рис.2)*. Такое соотношение свидетельствует о сохраняющемся дисбалансе в развитии графического дизайна, в рамках которого кириллица по-прежнему занимает периферийное положение. В практическом отношении это означает, что задача кириллизации брендов стагнирует не только по причине неосведомленности о том, как работать с русским рисунком знаков, но и с дефицитом типографических инструментов, способных обеспечить стилистическую преемственность, графическую выразительность и культурную адекватность русскоязычных версий.

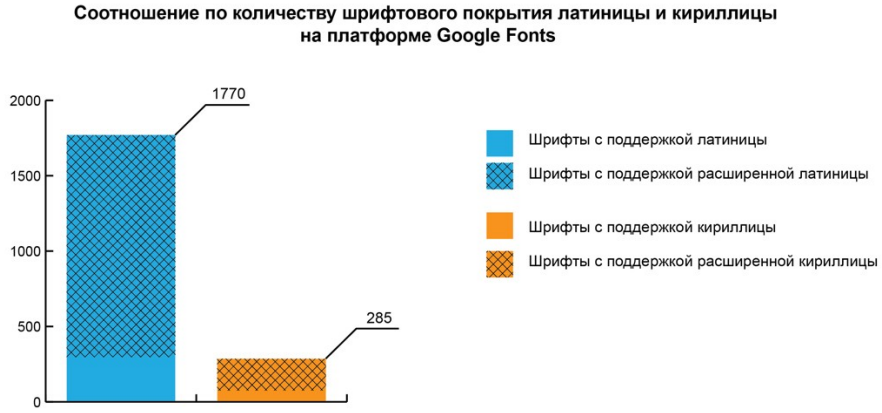


Рис.2. Статистика по количеству шрифтов с поддержкой кириллицы

Настоящая статья актуализирует проблему обращения к историческому прототипу как к источнику формообразующих, семантических и композиционных оснований современного графического проектирования. Исследовательский интерес сосредоточен на его аналитической интерпретации, структурной переработке и последующем внедрении в актуальный визуальный контекст, где исходная форма получает новое культурное прочтение. Методологическую основу работы составляют методы визуального исследования, направленные на выявление пластических закономерностей, принципов трансформации и проектного потенциала знака кириллицы. Существенное значение в данном процессе имеет поиск новых визуальных форм, возникающих на пересечении исторической референции и современной графической практики. В этой связи цель исследования заключается в расширении спектра графических приемов и методологических подходов, применяемых в дизайнерской деятельности, за счет осмысленного включения исторического материала в процессы актуального формообразования.

Петровские реформы русского языка 1708 г., в частности инициирование разработки гражданского шрифта на основании форм знаков латиницы, положили начало латинизации кириллицы с целью экономического роста, распространению грамотности на Руси и включении в мировую политику (перестройка русской культуры по европейским образцам). В русский алфавит были добавлены новые латинские символы и исключены устаревшие, а рисунок тех знаков, которые остались в алфавите был переработан и упрощен. Так новый кириллический текст стал яснее для понимания, была обеспечена его высокая удобочитаемость и различимость. С одной стороны, это позволило стандартизировать рисунок и, тем самым, ускорить прогресс развития русской типографики, а с другой – нарушило связь с историей и

развитием славянской культуры. Таким образом, кириллическая шрифтовая графика с начала XVIII пошла по пути развития латиницы.

Существуют примеры алфавитов, в которых исторический прототип живет в современном прочтении. Болгарский вариант кириллицы (болгарица) до настоящего времени сохраняет выраженное своеобразие графических форм и представляет особый интерес в контексте изучения национальных моделей шрифтового развития. Для него характерны специфические пластические признаки, в том числе треугольная конфигурация ряда знаков, наличие выносных элементов, а также активное использование скруглений и наплывов, формирующих узнаваемый ритмико-пластический строй письма. В современной болгарской шрифтовой практике данные особенности не воспринимаются как исключительно историческое наследие, а выступают в качестве продуктивного формообразующего ресурса *(рис.2)*. Болгарские шрифтовые дизайнеры последовательно обращаются к этим графическим характеристикам, подвергая их аналитической переработке, стилистической адаптации и интеграции в актуальный визуальный язык. В результате исторически обусловленные формы получают новое проектное звучание, сохраняя культурную преемственность и одновременно отвечая требованиям современной визуальной коммуникации.

Рис. 3. Примеры шрифтов студии FontFabric с традиционными графемами болгарицы

Форма знаков кириллицы произошла византийского письма (юго-восточного греческого) и первым кириллическим подчерком считают *устав*. Для форм устава характерно: единый регистр, наклон пера 0°/90°, крупные рисованные треугольные засечки, отчётливость форм, сильный контраст, тонкие нижние выносные элементы, и особые (непривычные для современного носителя русского языка) графемы [2]. Далее, устав трансформировался в *полуустав* – более светлый, округлый, наклонный и простой в исполнении почерк. Буквы полуустава писались с наклоном пера 30° и наклоном самого знака 5°. В полууставе (в отличии от устава) форма букв частично модернизируется, рисунок становится ритмичным, беглым и тем самым – удобочитаемым. Именно удобочитаетмость повлияла на то, что за основу первых печатных шрифтов на Руси был взят именно полуустав.

Идея переработки графем допетровских знаков кириллицы (устава и полуустава) не нова. В истории искусства шрифтовой графики СССР есть имена, которые внесли большой вклад в развитие данного направления: В.В. Вагин, Б.А. Маркевич, Ю.А. Марков, Ф.Ш. Тагиров, С.Б. Телингатер, И.И. Фомина [3]. В сборнике «Шрифты и их построение» Д.А. Писаревского можно встретить множество красочных примеров внедрения старославянских форм в рисунок современного шрифта [4]. Безусловно, выдающимся художником шрифта считают Сергея Чехонина, который мастерски работал с ключевыми конструктивными и художественными особенностями кириллицы. Однако, с точки зрения переосмысления структурным особенностей знака, можно выделить:

- шрифт №9 М.В. Борисовой-Мусатовой;
- шрифт № 23 Т.Г. Овчинниковой;
- шрифт №30 Н.Л. Бриммера;
- шрифт №36 Е.Н. Мичуриной.

Работа с формой буквы в современном графическом дизайне предполагает знание исторической морфологии кириллицы, поскольку именно обращение к предшествующим графическим моделям расширяет диапазон доступных визуальных приемов и углубляет проектный инструментарий дизайнера. Осмысление исторических форм позволяет рассматривать кириллический знак не как нейтральную единицу письма, а как сложную пластическую структуру, обладающую собственными формообразующими закономерностями и культурно обусловленной выразительностью. Базовым элементом такой структуры выступает графема, обеспечивающая распознаваемость буквы и ее коммуникативную функцию в системе письменной передачи информации. Вместе с тем графема не исчерпывается только задачей смыслоразличения: ее конфигурация способна сохранять следы исторического развития письменности, фиксировать признаки определенной традиции письма и выступать носителем культурно-исторических ассоциаций. В этом отношении работа с графемой в дизайне представляет собой не только формальную

операцию по организации знака, но и способ включения исторической памяти в актуальную визуальную практику.

В данной работе исторические формы устава и полуустава были упрощены до графем *(рис.3)*, передающих их культурный смысл. В ходе разработки были исключены древнеславянские алфавитные знаки, полностью вышедшие из употребления (зело, фита, ять, юз малый и юз большой). Такой подход позволил выделить наиболее устойчивые формообразующие элементы, пригодные для дальнейшего проектного анализа и визуальной трансформации. Полученные схематизированные модели букв могут рассматриваться как исходная пластическая основа для последующей интерпретации, модификации и внедрения в актуальный визуальный контекст. Особое внимание здесь следует уделить таким конструктивным особенностям, как нижние выносные элементы букв «х» и «з», наклон стема «ъ», удлинение во втором стеме «щ», трехногая «т», дуга в букве «м», треугольные формы «л» и «д». Внедрение данных приемов на конструктивном уровне способствует развитию визуального языка.

а б

Рис.4. Упрощенные исторические графемы кириллического алфавита
а – устав; б – полуустав

Разумеется, использование старославянских графем в большинстве случаев активизирует устойчивые ассоциации с историческим периодом и визуальной культурой древнерусской письменности. Вместе с тем профессионально выстроенная стилизация позволяет варьировать степень этой отсылки: от подчеркнуто историзированного решения до значительно более сдержанной и визуально смягченной интерпретации, в отдельных случаях не считываемой напрямую. Существенное значение при этом имеет не изолированное воспроизведение старославянской конструктивной основы, а ее включение в более сложную систему формообразующих средств. К числу таких средств относятся контраст штрихов, как прямой, так и обратный, пропорциональный строй знака, наклон, а также характер трактовки концевых элементов и терминалов. Именно сочетание указанных параметров определяет степень исторической узнаваемости формы, ее стилистическую интонацию и меру интеграции в современный визуальный контекст. Следовательно, выбор конкретных приемов должен определяться проектной задачей, коммуникативной функцией и характером предполагаемой графической среды.

а б

Рис.5. Переосмысление графем устава и полуустава
а – эскиз с историческими версиями графем; б – финальная реализация

Особое значение в рамках данного исследования приобретают и иные допетровские формы письма, в частности вязь и скоропись, представляющие собой ценный материал для анализа исторической вариативности кириллического знака. Оба типа письма отличаются низкой степенью читабельности и графической различимости с позиций современной типографической нормы, что связано с усложненной структурой знаков, высокой плотностью штриховых взаимодействий и непривычностью их пластического строя. Скоропись в этом отношении представляет особый интерес, поскольку является нерегламентированной рукописной системой, не подчиненной жестко фиксированному канону начертания. Ее графика строится на принципах свободы, вариативности и пластической подвижности, вследствие чего в ней формируется широкий диапазон нестандартных формальных решений. Существенной особенностью и скорописи, и вязи, является связный характер письма: отдельные буквы нередко соединяются между собой, образуя непрерывный графический поток *(рис.6)*. Данная черта представляет особый интерес для современного графического дизайна, поскольку открывает возможности для исследования нетривиальных способов буквенного взаимодействия, ритмической организации слова и построения сложных пластических структур на основе исторического материала.

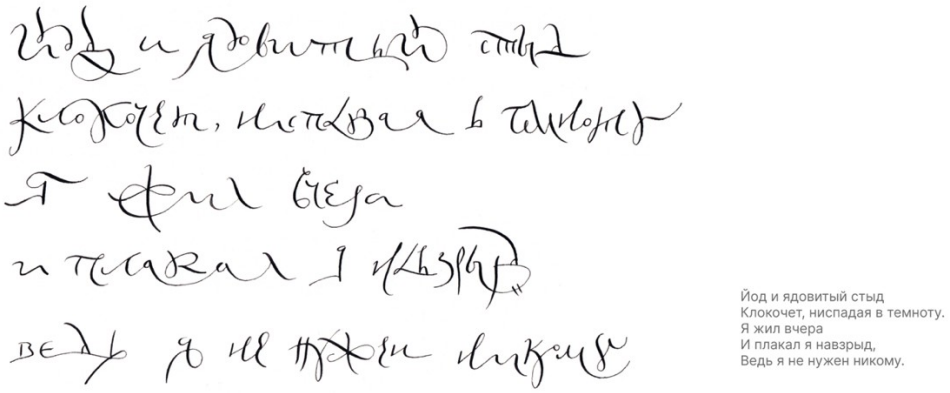
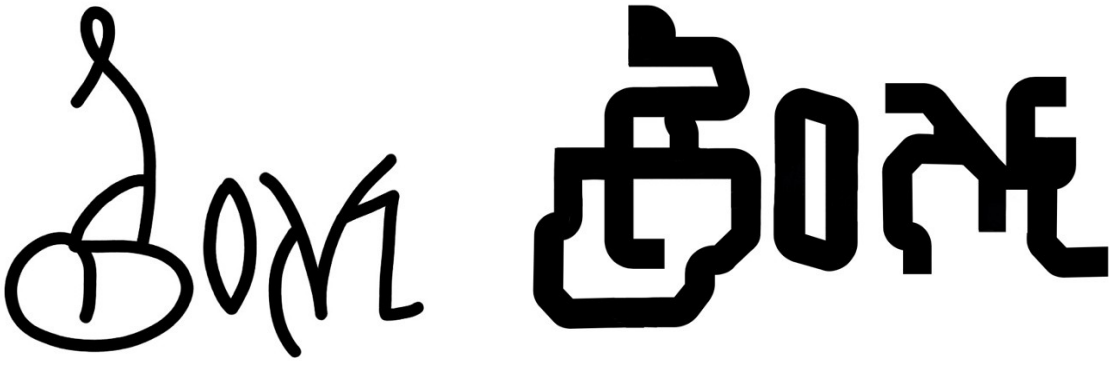


Рис.6. Авторская надпись в традиционной технике связанной скорописи

Уникальные графемы скорописи обладают потенциалом для безграничной проектной интерпретации, в частности в контексте модульного формообразования, сохраняющего устойчивую актуальность в современном графическом дизайне. Обращение к данному материалу в данном случае представляет интерес не только как к историческому источнику, но и как к пластически насыщенной основе. Исходный скорописный эскиз, восходящий к историческому прототипу и сохраняющий его ритмику и характер *(рис. 7а)*, может быть использован в качестве первичной структурной схемы для последующего наложения модулей *(рис. 7б)*. В результате можно добиться уникального графического рисунка. Подобный подход открывает возможность получения новых визуальных решений, сочетающих историческую ассоциативность, пластическую выразительность и современную проектную логику.



а б

Рис.7. Переосмысление графем скорописи: модули
а – скорописный эскиз; б – финальная модульная реализация

Проведенное визуальное исследование показало, что исторические формы кириллицы обладают значительным потенциалом для современной проектной практики и могут эффективно использоваться в процессе кириллизации логотипов. Устав, полуустав и скоропись представляют собой не только памятники письменной культуры, но и источники новых графических решений, способных расширить пластический и

типографический инструментарий дизайнера. Установлено, что наибольшую ценность имеет не прямое заимствование архаических форм, а их осмысленная трансформация с учетом задач читаемости, стилистической целостности и актуального визуального контекста. Это позволяет рассматривать обращение к морфологии исторических графем как один из путей формирования более выразительного, культурно обоснованного и визуально самостоятельного языка современного отечественного графического дизайна.

Список литературы

1. Бренд-бюро «Щука». Ребрендинг маркетплейса цветов Flowwow. URL: https://shuka.ru/work/flowwow (дата обращения: 25.03.2026)
2. *Toomc B.* Современный шрифт. М.: Книга, 1966. 270 с.
3. Искусство шрифта. Работы московских художников книги.1959–1974. URL: https://bibliotekus.artlebedev.ru/books/rabotv-moskovskikh-khudozhnikov-knigi/ (дата обращения: 28.03.2026)
4. Шрифты и их построение URL: https://bibliotekus.artlebedev.ru/books/shrifty-i-ikh-postroyeniye-1/ (дата обращения: 03.04.2026)

References

1. Brend-byuro «Shhuka». Rebrending marketplejsa czvetov Flowwow. [Branding studio “Shhuka”. Rebrandind case] URL: https://shuka.ru/work/flowwow (date accessed: 25.03.2026)
2. Toots V. Sovremenny`j shrift. M.: Kniga, 1966. 270 s. (in.Rus)
3. Iskusstvo shrifta. Raboty` moskovskix xudozhnikov knigi.1959–1974. [The Art of Typography Book] URL: https://bibliotekus.artlebedev.ru/books/raboty-moskovskikh-khudozhnikov-knigi/ (date accessed: 28.03.2026)
4. Shrifty` i ix postroenie [Fonts and How to draw them] URL: https://bibliotekus.artlebedev.ru/books/shrifty-i-ikh-postroyeniye-1/ (date accessed: 03.04.2026)

Научное издание

ПРОМТЕХДИЗАЙН

Дизайн, искусствоведение и филологические науки

Сборник статей всероссийской научной конференции
молодых ученых с международным участием
Часть 1

Оригинал-макет подготовил А. М. Шванкин

Подписано в печать __.__.2026 г. Формат 60×84 1/16.
Печать трафаретная. Усл. печ. л. 29,0. Тираж 125 экз. Заказ 183
Электронный адрес: imn_dni_nauki@sutd.ru
Отпечатано в типографии ФГБОУВО «СПбГУПТД»
191028, Санкт-Петербург, ул. Моховая, 26