

Научная статья
УДК 630.233

ПОНЯТИЕ ПРОГРАММНОСТИ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ

Валентина Николаевна Кардапольцева¹, Андрей Николаевич
Мережников²

^{1,2} Уральский государственный горный университет,
Екатеринбург, Россия

¹ kardapol@mail.ru

² merejnikov7@rambler.ru

Аннотация. В статье раскрываются смысл и значение понятия «программность» во взаимосвязи с понятием «проект» применительно к обучению художественному проектированию в высшем учебном заведении. Исследуются соотношения программности как общего понятия, программы художественного произведения и компьютерных программ, используемых в современном проектировании.

Ключевые слова: программа, программность, концепция, художественное проектирование

Original article

THE CONCEPT OF PROGRAMMABILITY AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN TEACHING ARTISTIC DESIGN

Valentina N. Kardapol'tseva¹, Andrey N. Merezhnikov²

^{1,2} Ural State Mining University, Yekaterinburg, Russia

¹ kardapol@mail.ru

² merejnikov7@rambler.ru

Abstract. The article reveals the meaning and significance of the concept programmability in relation to the concept of project in relation to teaching artistic design at a higher educational institution. The correlation of programmability as a general concept, the program of a work of art and computer programs used in modern design is investigated.

Keywords: program, programmability, concept, artistic design

В современном мире термин «программа» однозначно соотносится с цифровыми технологиями. Произнося «программа», мы сегодня априори

подразумеваем программу компьютерную. Однако сам термин имеет давнюю историю. Термины «Программа» и «проект» появились в русском языке практически одновременно, в Екатерининскую эпоху: «В конце XVII – середине XVIII века для обозначения творческого замысла, выраженного в текстовом варианте, в русском речевом обиходе использовали преимущественно определения “инвенция” и “прожект” (“проект”), которые фигурируют во всем комплексе известных на сегодня письменных материалов и источников. Заимствованные в Петровскую эпоху из иностранных языков, они имели достаточно большое количество значений» [1]. Из приведенной цитаты видно, что термины «проект» (прожект), «инвенция» и «программа» вошли в русскоязычное словоупотребление практически одновременно, произошло это в середине XVIII в. Слово «инвенция» сегодня практически вышло из употребления. Его следует переводить на русский как: «изобретение», «нововведение», «ноу-хау». Слово «проект», напротив, получило широкое распространение и употребляется повсеместно. Интереснее всего обстоит дело с термином «программа». Мы сегодня его тоже широко употребляем, например, в контексте искусствознания свободно произносим: «программная вещь», «программное произведение», подразумевая при этом, что данное произведение может быть рассмотрено в качестве того, что репрезентирует творчество автора – живописца, композитора, литератора – в целом. Между тем еще в XIX в. данное понятие интерпретировалось несколько иначе. Если обратиться к энциклопедии Брокгауза – Эфрона, читаем: «Программа (от греч. *pro*– прежде, вперед, *grapho* – пишу)– краткое изложение того, что должно быть исполнено, например, в концерте; краткое изложение сюжета, например, программно-го балета или какого-нибудь музыкального произведения. Программной музыкой называется та, которая пишется на известный сюжет. Форма такой музыки находится в зависимости от П., в особенности если она подробна» [2]. Подразумевается, что понятие «программность» неотрывно связано с письменной речью, с текстом, изложенным на бумаге посредством слов. Уточним: программа и концепция – не одно и то же. Программа обязательно требует изложения в вербальной форме; концепция может быть выражена иначе.

Приведем в качестве хрестоматийно известного примера работу Василия Ивановича Сурикова над картиной «Боярыня Морозова» (1887). «Боярыня Морозова» – грандиозное полотно с чрезвычайно серьезной программой. Это обращение к драматичным страницам отечественной истории – реформам патриарха Никона с последующим расколом верующих (т. е. всего русского народа) на старообрядцев и никониан. Л. Н. Гумилев оправдывает реформы Никона тем, что необходимо было объединить обряд, принятый в русском православии, и обряд, принятый в украинской церкви, после воссоединения Украины с Россией (1654) [3]. Тем не менее конфликт старообрядцев и никониан остается актуальным и по сей день.

Если пребывать в рамках культурологии – старообрядческая культура никуда не исчезла! Упомянем, в связи с данной проблематикой, феномен невьянской иконы или в качестве еще одного примера – интерьер домово́й церкви (домовая церковь – аналог западноевропейской капеллы) в особняке старообрядца С. П. Рябушинского, созданный Федором Шехтелем (1902). Можно упомянуть и многое-многое другое, без чего сегодня уже невозможно представить картину отечественной культуры. Вот эта коллизия и отразилась в полотне Сурикова. Художник вообще не разменивался на несерьезные вещи: так, «Утро стрелецкой казни» (1881) – это, по сути, докторская диссертация о проблеме преемственности Руси и России; «Переход Суворова через Альпы» (1899) – аналогичная по значимости работа о «цене вопроса» существования и предназначения Российской империи (эта картина для нас обрела особую актуальность в свете осмысления нами событий Второй мировой войны). Для творчества Сурикова в высшей степени характерно качество программности: для каждого его полотна может быть написан пространный текст, отражающий подлинные факты отечественной истории и интерпретирующий их в рамках оригинальной гипотезы, предложенной художником, пребывающим для зрителя в качестве ученого-историка, наравне с живописцем автором. Суриков – убедительный пример проявления принципа программности в искусстве. Но, если исследовать генезис «Боярыни Морозовой», видим, что программа произведения не является для художника первичной, она возникает постфактум на основе некоего изначального импульса. По свидетельству самого мастера таким импульсом послужило визуальное впечатление: художник смотрел, как ворона расхаживает по свежему снегу: «Раз ворону на снегу увидел. Сидит ворона на снегу и крыло отставила, черным пятном на белом сидит. Вот эту ворону я много лет забыть не мог. Потом “Боярыню Морозову” написал...» [4, с. 8].

Для того чтобы возникла убедительная фактологически насыщенная программа «Боярыни Морозовой», художнику потребовался зрительный образ – ворона на снегу. Одинокая фигура, выраженная резким, графически четким, явно очерченным силуэтом. Темный силуэт на светлом фоне; чистый снег – обособленное пространство для центральной фигуры; а вокруг – сплошное «коловращение жизни», обыденная суэта. И сама фигура – ворона на белом снегу – она как бы и не совсем черная, а темно-серая, угловатая, резко очерченная, что визуально выражает сущность центрального персонажа в картине Сурикова.

Этот классический пример убеждает нас, что между терминами «проект», «программа», «концепция» есть существенная понятийная разница. Для Сурикова в процессе создания «Боярыни Морозовой» в основе лежала художественная концепция: зрительный образ вороны на снегу. Следующим этапом явилась разработка программы – эпизод отечественной исто-

рии, через который раскрывается проблематика церковного раскола в России XVII в. Программа – вербальна, концепция – образно-визуальна.

В практике обучения студентов-дизайнеров легко смешиваются понятия: «концепция» и «программа». Например, преподаватель требует: прежде чем выполнять курсовой проект, необходимо прежде всего выработать концепцию. Казалось бы, данное требование логично и обосновано. Но оно подразумевает, как нечто само собой разумеющееся, что творческому процессу – созданию графических эскизов, поисковых макетов и т. п. – должно предшествовать вербальное определение.

В качестве примера приведем резюме пояснительной записки одного из студенческих проектов, защищавшихся в качестве выпускной квалификационной работы (данный проект выполнялся под руководством авторов статьи; приведенная формулировка не является собственной речью дипломника, а представляет собой резюме его доклада в ходе защиты ВКР перед членами Государственной аттестационной комиссии): «Предлагается проект коллекции ювелирных украшений. В основе лежит экологическая повестка. Мхи и лишайники в природе лесов и тундр представляют собой красивое зрелище и таким образом несут в себе эстетический потенциал. Защита растительного покрова лесов и тундр является важной экологической проблемой. Мой проект предлагает коллекцию ювелирных украшений с использованием натуральных мхов и лишайников». Речь, повторим, идет о дипломном проекте, т. е. в котором особо важна концептуальная составляющая. И все-таки, что мы сочтем программой данного проекта? Лежит ли в его основе мысль об экологической актуальности? Думается, что нет. Подобно тому, как в гениальной песне М. Блантера и М. Матусовского «С чего начинается Родина» (написанной для кинофильма «Щит и меч», 1968) общее понятие «Родина» воспринимается через конкретные, сугубо чувственные, осязаемые детали – «с окошек, горящих вдали..., с заветной скамьи у ворот..., со стука вагонных колес...» и т. д. – так и работа над данным проектом начиналась с первоначального импульса, со зрительного впечатления от пятна мха на древесном стволе или камне, его яркого первобытного цвета и органичной формы. Художник не может иначе! Он начинает любой проект с изначального зрительного впечатления, так же, как и Суриков в случае с «Боярыней Морозовой». Программа произведения – это вербальное изложение его содержания. Содержание формируется в процессе создания произведения. Сначала художник творит под воздействием творческого импульса – именно он инициирует начало работы над произведением, а уже потом формируется программа произведения – из вороны на снегу возникает боярыня Морозова.

Дизайн – это тоже искусство, член семейства изящных искусств. В современном дизайне (в том числе и в образовательном процессе) невозможно существовать без цифровых технологий. В высших учебных заведениях, обучающих дизайнерским специальностям, курсовое проектирование ведется, так сказать, параллельно: студент должен создавать проект,

руководствуясь творческим замыслом, и вместе с тем моделировать проектируемые им формы в той или иной компьютерной программе. Как студентами, так и практикующими профессионалами широко применяются такие программные пакеты, как: *3D Studio Max*, *Rhinoceros*, *Blender*, *ArchiCAD*. Трехмерное моделирование сегодня позиционируется как неотъемлемый атрибут проектирования, иначе и быть не может. Даже в такой, казалось бы, сугубо «мануальной» сфере, как ювелирное искусство, сегодня имеет место алгоритм: дизайнер создает проект, он визуализируется в 3D-программе, а затем компьютерная модель используется для печати литьевой формы посредством 3D-принтера. Это, повторим, в профессиональной деятельности дизайнеров-ювелиров. А как быть с учебным процессом? Получается так, что компьютерное моделирование сегодня должно стать таким же естественным языком дизайнера, как «мануальный» рисунок.

Вообще-то, в этом нет ничего такого уж невообразимого. Ведь и сам рисунок (карандашом, углем, пером) – самая естественная вещь для художника (вспомним бессмертное: «Киса, я вас хочу спросить, как художник художника – Вы рисовать умеете?»), а ведь и он исторически обусловлен фактом начала фабричного производства бумаги (г. Фабриано, Италия, XIII в. от Р. Х., начало фабричного изготовления бумаги – и это может считаться рождением европейского рисунка). Может ли компьютерная мышка заменить руку художника с карандашом или кистью? Вопрос на сегодняшний день остается открытым. «Может ли рука, оснащенная компьютерной мышкой, обеспечить такой момент счастья, когда можно будет ослабить контроль сознания? Может ли она дать толчок к созданию образного строя, рассчитанного на мультисенсорное восприятие, на постижение сути вещей не разумом, а через наше физическое бытие?» – такой вопрос ставит один из ведущих архитекторов современности Ю. Палласмаа в своей книге, красноречиво названной «Мыслящая рука» [5].

Список источников

1. Тюхменева Е. А. К истории сочинения и осуществления программ произведений искусства в первой половине – середине XVIII века // Императорская академия художеств. Документы и исследования. К 250-летию со дня основания. М., 2010. С. 314.
2. Программа / Энциклопедический словарь Ф. А. Брокгауза и И. А. Ефрона. СПб. : Брокгауз-Ефрон, 1890–1907 // Terminy.info : [сайт]. URL: <https://clck.ru/37fPzB> (дата обращения: 14.10.2023).
3. Гумилев Л. Н. От Руси до России. М. : Айрис-пресс, 2008. С. 258–263.
4. Волошин М. А. Суриков // fictionbook.ru : [сайт]. URL: <https://fictionbook.ru/author/maksimi> (дата обращения: 13.10.2023).

5. Палласмаа Ю. Мыслящая рука: архитектура и экзистенциальная мудрость бытия / пер. с англ. М. Химанен. М. : Изд. дом «Классика-XXI», 2013. С. 176.