

жают настроение автора. В каждой работе - тепло рук мастера, ее можно потрогать и понять, ощутить тепло; прижать к себе и бесконечно наслаждаться.

Заключение. Хотя пряжа часто ассоциируется с чувствами тепла, замкнутости в тесном домашнем кругу и любви, она также может представлять собой узы, связывающие нас вместе, или мембрану, защищающую нас от суровости окружающего мира. С помощью вязания можно создавать неповторимые произведения искусства, заставляя нас по-новому взглянуть на нашу собственную жизнь, наши убеждения, а также на предметы, которые окружают нас каждый день. Вязание объемных фигур в Беларуси, как вид декоративно-прикладного искусства, только начинает свое развитие. Переосмыслив и впитав в себя опыт зарубежных и российских мастеров, современные художники Беларуси совершенствуют уровень своих художественных произведений. Нить, которой мастера вязания владеют так, как традиционный скульптор владеет глиной, оказывается в их руках материалом, способным передать выразительную пластику тела человека и его тонкую психологическую сущность. А вязаные фигуры - будь то игрушки, имитация окружающих предметов или настоящая скульптура - просто завораживают своей непревзойденной красотой.

1.Амирова, Э.К. Искусство / Э.К. Амирова. - Москва: издательство «Академия», 2006. - 133 с. <https://kulturologia.ru/blogs/020411/14254/> - Режим доступа: 01.09.2023.

2. Юдина, Е.Н. Для тех, кто вяжет / Е.Н. Юдина, М.А. Евтушенко. - Москва: Астрель, 2005. - 83 с.

3. Вязаные скульптуры от Дори Миллерсон (Dorie Millerson) [Электронный ресурс]

К ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ НАТЮРМОРТА В БЕЛОРУССКОМ ИСКУССТВЕ XVII – ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XIX ВВ.

Федорец Я.В.,

*выпускник аспирантуры ГНУ «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы НАН Беларуси», г. Минск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Громыко М.В., канд. искусствоведения*

Ключевые слова. Живопись, белорусская живопись XVIII века, белорусская живопись первой половины XIX века, натюрморт, жанр.

Keywords. Painting, Belarusian painting of the XVIII century, Belarusian painting of the first half of XIX century, still life, genre.

Натюрморт XVII – первой половины XIX веков является одним из малоизученных в белорусском искусствоведении [1]. Это вызвано рядом причин, среди которых своеобразное развитие светского изобразительного искусства Беларуси того времени. Однако в этот исторический период складываются предпосылки становления натюрморта, определение которых, с одной стороны, углубит знания о появлении этого жанра, а с другой – позволит более детально изучить отечественное изобразительное искусство, что обуславливает актуальность представленной статьи.

Цель статьи заключается в попытке восстановить цельную картину развития жанра натюрморта в XVII – первой половине XIX веков.

Материал и методы. Материалом представленной статьи послужили исследования белорусских искусствоведов, таких как О.Д. Баженова, А.Н. Кулагин, М.С. Кацер и др. Среди общенаучных методов, использованных в работе, – аналитико-синтетический, теоретико-индуктивный, а также методы формального и сравнительного анализа.

Результаты и их обсуждение. Становление натюрморта в исследуемый исторический период проходило в условиях начавшейся секуляризации культуры и формирования светской живописи на территориях современной Беларуси.

В XVII веке еще не натюрморт, но правдоподобное изображение элементов предметного окружения складывается в иконописи и прикладных формах искусства. Так, многие вещные детали икон стали трактоваться как часть бытовой картины, что было вызвано влиянием реалистических тенденций и региональных подходов к их написанию. Эти вещные детали – цветы, праздничные яства – будучи знаками и условными обозначениями среды, как, например, в иконографии на темы Рождества Богоматери, Троицы Ветхозаветной, Тайной вечери утрачивают свое символическое значение. Так, в иконе «Рождество Марии» (1649) Петра Евсеевича из Голынца изображенное действие «напоминает жанровую сцену с многочисленными бытовыми и этнографическими деталями» [2, с. 48]. Предметы служили и атрибутивной частью портретов: деловые бумаги, головные уборы и другое, как своеобразные натюрморты-характеристики, изображались в композициях на столе около портретируемых, указывая на их социальный статус и место в обществе, например в «Портрете Киприана Жоховского» (1680, НХМРБ) неизвестного мастера [1, с. 123].

Растительные орнаментальные мотивы составляют основу элементов многих художественных гравюр и экслибрисов XVII века. М.С. Кацер описывает графику титульного листа книги «Устав», напечатанную в Святодуховской типографии в Вильно в 1617 г., так: «Орнамент гравюры двух видов. В верхней части изображена гирлянда из яблок и листьев. Яблоки и листья трактованы почти как натюрморт» [3, с. 96–97]. В XVIII веке во время расцвета искусства рококо «графические мотивы книг виленской Святотроицкой типографии включали ажурные, легкие, витиеватого рисунка виньетки, орнаментальные заставки и концовки, скомпонованные с большой фантазией из гирлянд цветов, букетов, рокайлей». Это утверждает развитие тенденций к украшению печатных книг растительными орнаментальными сюжетами в белорусском книгопечатании [4, с. 101] и, соответственно, определенное внимание мастеров к рассмотрению и передаче природных форм в изобразительном искусстве.

Необходимо также отметить использование растительных мотивов в декоративных росписях костелов. Изображение вазонов с цветами и фруктами, рокайльный орнамент можно встретить в интерьере несвижского костела Божьего Тела и др. Их живописная трактовка убедительна: иллюзорно переданы объем, форма с помощью светотени, колорита и перспективного выстраивания предметов.

Картины, выполненные в этом жанре, выполняли декоративно-практическую функцию в оформлении интерьеров дворцов магнатов. Представляет важность гипотетическая точка зрения искусствоведа О.Д. Баженовой о том, что в запасниках музеев разных стран хранятся произведения из дворцов и поместий богатых влиятельных родов прошедшего исторического времени, в частности Радзивиллов, среди которых могут быть натюрморты художников XVIII века, выходцев из современных территорий Беларуси. Предлагаемая теория автора связана с небезосновательным предположением о существовании так называемого «имитационного стиля» среди придворных живописцев, работавших под влиянием или копировавших голландских, испанских мастеров натюрморта. Сложность подтверждения этих догадок связана, во-первых, с тем, что в описях и инвентарных описаниях этих картин за редким исключением представлены имена их авторов, а, во-вторых, сами натюрмортные полотна относились к декоративной живописи, призванной украшать интерьеры. По мысли О.Д. Баженовой, при действительном обнаружении примеров имитационных белорусских натюрмортов XVIII века была бы возможность выявить их атрибутивные признаки [5, с. 262–263].

О.Д. Баженова сделала вывод о возможном существовании и региональной школы натюрморта в середине XVIII века с отличительными чертами «придворной культуры», связывая это явление с творчеством придворного художника Радзивиллов Ксаверия Доминика Геского, в обязанности которого также входило написание картин в этом жанре. Помимо этого, К.Д. Геский работал в кругу мастеров, принадлежавших ко двору княгини Анны Катажины Радзивилл, для которой он написал большое коли-

чество станковых полотен. По многим инвентарным описаниям дворцов княгини становится известным, что художник выполнил около ста натюрмортов, главными мотивами которых стали цветы [6, с. 77]. В оформлении интерьеров Дворца Радзивиллов на Рынке в Гродно использовались натюрморты, на что указывает информация о работе «Цветы в вазах» [6, с. 90].

В дополнение к предположениям О. Д. Баженовой при описании стиля рококо в искусстве Беларуси XVIII века А. Н. Кулагин отмечал, что в живописи было место и натюрморту [4, с. 98]. В своем исследовании искусствовед отметил интересный факт: «Будущий гетман М. К. Огинский в юности увлекался рисованием цветов и птиц с «легкостью, элегантностью и достоверностью»» [7, с. 79]. Однако большее внимание А.Н. Кулагин уделил широкому распространению растительных и цветочных мотивов в обработке художественных тканей и гобеленов, керамики и стекла этого столетия [4, с. 73, 80].

Также проблемным вопросом является развитие натюрморта в первой половине XIX века, в частности истоки интереса к изображению предметного и растительного окружения у И. Хруцкого – блестящего мастера натюрморта середины этого столетия. Изучение зарождения натюрморта в его творчестве, являющегося примером большой культуры в живописной передаче предметов быта, даров природы, цветов, дичи долгое время ограничивалось утверждением о влиянии на художника голландских, испанских натюрмортов XVII–XVIII вв., хранящихся в Эрмитаже, где он занимался их копированием во время обучения в Академии Художеств. Однако по еще одной версии, любовное отношение мастера к вещному окружению и цветам связано с его эстетическим опытом восприятия декоративных натюрмортов, сложившегося до приезда в Санкт-Петербург, – они украшали шляхетские дворцы на родине И. Хруцкого. [5; 8]. Те традиции регионального искусства и предпочтения белорусских магнатов в оформлении интерьеров сформировали культурное пространство, которое могло воспитать живописные вкусы художника. Данная версия дает возможность установить взаимосвязь между столетиями, тенденцию к созданию натюрмортов и широкую востребованность среди определенной социальной группы украшать свои частные дома такими произведениями.

Заключение. В XVII – первой половине XIX вв. появляются истоки становления натюрморта в изобразительном искусстве Беларуси. Все вышеперечисленное – это приближение художников через особенную трактовку в иконописи, элементы оформления в книгопечатании, создание декоративных натюрмортов и украшение интерьеров домов магнатов к эстетическому осмыслению материального мира и его познанию в формах изображения предметов быта, даров природы, растений. Изучаемый в статье исторический этап следует назвать латентным периодом развития жанра натюрморта.

Важным результатом исследования натюрморта является гипотеза о существовании региональной школы натюрморта в середине XVIII века, что, к сожалению, на сегодняшний день фактически не было подтверждено.

1. Федорец, Я. В. Предпосылки становления натюрморта в белорусской живописи до 1917 года / Я. В. Федорец // Пытанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі : [зб. арт.] / Нац. акад. навук Беларусі, Цэнтр даслед. беларус. культуры, мовы і літ., Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапівы ; рэдкал.: А. А. Каваленя [і інш.] ; навук. рэд. А. І. Лакотка. – Мінск, 2023. – Вып. 34. – С. 120–128.

2. Гісторыя беларускага мастацтва : у 6 т. / Акад. навук Беларусі, Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору ; рэдкал.: С. В. Марцэлеў (гал. рэд.) [і інш.]. – Мінск : Навука і тэхніка, 1987–1994. – Т. 2 : Другая палова XVI – канец XVIII стагоддзя / рэд.: Я. М. Сахута. – 1988. – 382 с.

3. Кацер, М. С. Изобразительное искусство Белоруссии дооктябрьского периода: очерки / М. С. Кацер ; ред.: З. И. Азгур, В. А. Сербента, А. С. Лис ; Акад. наук БССР, Ин-т искусствоведения, этнографии и фольклора. – Минск : Наука и техника, 1969. – 201 с.

4. Кулагин, А. Н. Архитектура и искусство рококо в Белоруссии: (в контексте общеевропейской культуры) / А. Н. Кулагин. – Минск : Наука и техника, 1989. – 235 с.

5. Баженова, О. Д. «Имитационный стиль». О некоторых проблемах белорусского искусства XVIII – первой половины XIX в. Жанровый диапазон и стилистические предпочтения / О. Д. Баженова // Паведамленні Нацыянальнага мастацкага музея Рэспублікі Беларусі : навук.- інфармацыйнае выданне. – Мінск, Белпрынт. – 2010. – Вып. 8. – С. 255–269.

6. Баженова, О. Д. Радзивилловский Несвиж: росписи костела Божьего Тела / О. Д. Баженова. – Минск : Харвест, 2007. – 414 с.

7. Кулагин, А. Н. Архитектура и искусство рококо Беларуси в контексте общеевропейской художественной культуры (к проблеме стиля): дис. ... докт. искусствоведения : 17.00.04 / А. Н. Кулагин. – Минск, 2004 – 232 с.
8. Вакар, Л. Спрэчкі пра Івана Хруцкага / Л. Вакар // Віцебскі сшытак. – 1997. – № 3. – С. 107–114.

ВИЗУАЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Хаванов А.Ю.,

*аспирант НовГУ имени Ярослава Мудрого, г. Великий Новгород, Российская Федерация
Научный руководитель – Маленко С.А., доктор филос. наук, профессор*

Ключевые слова. Образы, культурологические аспекты интерфейса, игровая индустрия, компьютерная игра.

Keywords. Images, interface cultural aspects, gaming industry, PC game.

Выбор темы был определен актуальностью феномена популярности компьютерных игр среди других индустрий развлечений. Формирование образов является одной из важнейших задач при создании игры. Вопрос использования образов преследует разработчиков компьютерных игр с зарождения игровой индустрии. Переход от настольных игр к цифровым потребовал смириться с множественными техническими ограничениями как самих создателей, так и игроков. Что способствовало появлению собственных - особенных для индустрии способов подачи и объяснения происходящего на экране. На ранних этапах разработчики экспериментировали с элементами строки ввода для визуализации. Используя значки, текст и звуки, заложенные программистами и инженерами ЭВМ, комбинируя свои наработки с дополнительной информацией, в виде поясняющих печатных буклетов, энтузиасты вырабатывали все новые и новые интерфейсы и инструменты взаимодействия. Многие из них ушли в прошлое, не оправдав надежды на успех у авторов. Игры и используемые в них мотивы, по сути, одно из проявлений общего в современной культуре ответа на десакрализацию и «расколдовывание» культуры в XX веке. Это проявилось в повсеместном задействовании магических и экстраординарных атрибутов в геймплее. Особенности игровой архитектуры вписывались в игровой процесс посредством игровых механик, которые разработчикам было значительно проще объяснить сверхъестественными проявлениями. С течением времени образы и сюжеты происходящего на экране углублялись и усложнялись, приобретали новые уникальные значения. Техническое развитие индустрии в целом происходило достаточно медленно, на фоне все нарастающей популярности, которая требовала выпускать все больше и больше игр, что вылилось в повсеместное копирование и заимствование, в дальнейшем способствующее закреплению ряда удачных образов, ставших лицом индустрии.

Объектом настоящего исследования являются образы в игровой индустрии.

Предметом исследования обозначается характер изображения визуальных образов в игровой индустрии.

Цель исследования состоит в систематизации и выявлении образов в игровой индустрии. Из этого вытекают задачи, которые состоят, во-первых, в изучении психологического воздействия классических форм на восприятие визуального игрового пространства, во-вторых, в рассмотрении, как элементы традиционных художественных техник и современных дизайн технологий эстетически сочетаются друг с другом, в-третьих, в раскрытии темы поступательного или революционного изменения методик изображения реальности, и, наконец, в-четвертых, в оценке развития и влияния технологии виртуальной реальности (VR) на индустрию игр.

Материал и методы. Методология исследования ориентируется на следующий инструментарий: диахронный (хронологический), аксиологический, компаративный, интроспективный, генетический, семиотический методы.