

sotsiokulturnoy-adaptatsii-osobyh-posetiteley-muzeynymi-sredstvami (дата обращения: 06.07.2024).

4. Афонин А.Б., Галагузова Ю.Н., Колесников В.В., Чупина К.В. Организация инклюзивной среды в учреждениях культуры: научно-практическое пособие // Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2019. – 172 с.

5. Нгуен Л. Нормативно-правовые акты: обзор действующего российского законодательства в области предоставления услуг людям с инвалидностью: Музей ощущений: слабовидящие и незрячие посетители. Опыт музея современного искусства "Гараж". - М.: Музей современного искусства "Гараж", 2018. - С. 22-34.

6. Донина И.Н. Музей в социокультурной адаптации инвалидов Автореф. дисс. на соиск. уч. степ. канд. культурологии кандидата культурологии: 24.00.03– С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств / – 2014. – 21с.

7. Щекочихина М. Понимание и реализация инклюзии в российских музеях. The Garage Journal: исследования в области искусства, музеев и культуры – С.-Петербург. Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена / – 2020. – 26с.

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ОБРАЗА АЛЕШИ ПОПОВИЧА В ТВОРЧЕСТВЕ РОМАНА ПАПСУЕВА

Б.Н. Тупчиенко (Минск)

В искусстве Союзного государства Беларуси и России, в отличие от западного искусства, сегодня сохраняются основные ценностные ориентиры, проявляется уважение к самобытности культуры, в том числе популярным персонажам мифологии, сказок. Данная тема – гармоничное сочетание традиционных образов в современных видах техногенных искусств, уход от деконструкции традиционных образов, – нашла яркое воплощение в творчестве художника, иллюстратора, дизайнера видео- и компьютерных игр Романа Папсуева (род. в 1974 г.). Сравнение образа литературного героя как носителя традиционных ценностей с его современной трактовкой, например в визуальных видах искусства, является актуальной задачей.

Объект исследования – былины «Алеша Попович» [1, с. 140–149], «Добрыня и змей» [3, с. 212–221], «Добрыня и Василий Казимиров» [2, с. 222–247] и графическое изображение Алеши Поповича Р. Папсуева [8, с. 38–41]. Предмет исследования – выявление сходства и различия образа Алеши Поповича в литературных источниках и их интерпретациях. Цель статьи – сравнить былинный образ Алеши Поповича с его адаптацией в книжной графике Р. Папсуева.

Былины как жанр устной мифо-эпической традиции повествуют о героических или исторических событиях. В круг их характерных черт входит, по В. Я. Проппу, борьба с врагом как центральная тема, обобщение и идеализация, а также песенная форма [10, с. 6–8].

В былинах правит Русью князь Владимир, но, скорее всего, этот образ выбран в связи с тем, что именно он принес на русскую землю христианство, и в эпическом тексте воспринимается как некий образ правителя-защитника от захватчиков и иноверцев. Главные идейные враги в русских былинах – Золотая Орда или воплощающие ее образы: Змей Горыныч, Тугарин Змеевич и др. С одной стороны, в былинах описывается не действительность, а желаемое, иллюзорное пространство, с другой, – есть упоминания и о реальных исторических деятелях и событиях. Однако, испытывая влияние устной традиции, различные по времени пласты истории и культуры переплетаются, суще-

ственно видоизменяясь. Былины пишутся былинным стихом и предполагают их исполнение пением под музыку, а не речитативом, как в европейских эпических сказаниях.

Проект художника «Сказки старой Руси» родился в 2015 г. из идеи поместить героев русских мифов, легенд и сказок в единую игровую вселенную. Эта идея была необычной для игровой индустрии, в которой среди разработчиков игр сложилось тяготение к созданию фэнтезийных реальностей (Воркрафт, Скайрим и т. д.) с опорой на мифы средневековой Европы. К славянской мифологии разработчики относились с предубеждением, считая, что мировой охват будет достигнут только с опорой на узнаваемые образы Европы. Проект Р. Папсуева начал с публикации набросков персонажей из сказок и былин в социальных сетях. Сейчас материал проекта выходит в книгах. Первая книга «Сказки старой Руси: Истоки» [8] – сборник устоявшихся образов-иллюстраций (Василиса Премудрая, Илья Муромец и др.) и подробных описаний их жизненных перипетий. Вторая – «Сказки старой Руси. Битва за Лукоморье» – сборник сказок-интерпретаций, соединенных между собой единым миром [6]. Вышедшие за ней 2 тома больше сконцентрированы на описании сказочно-былинного мира, его истории и т. д. [7]. Следующие 2 тома – наброски художника [9]. Р. Папсуева не ставил своей задачей отобразить историческую реальность, но создать единую условно-эпическую реальность переосмысленными былинными и сказочными персонажами.

Интерпретация Р. Папсуевым образов былинных и сказочных героев стала предметом исследования в ряде статей – Н.И. Ефимовой [4], М.И. Кореповой [5]. В других статьях имя художника приводится в связи с цифровой живописью/графикой, сочетания с компьютерными играми, что выходит за рамки данного исследования.

Ученый-филолог Н.И. Ефимова исследует специфику фольклоризма в компьютерных играх. С этой точки зрения в одной из статей автор охарактеризовала творчество Р. Папсуева, его героев, взятых из славянского и русского фольклора, однако созданных исходя из канонов компьютерных игр [4].

Начинающий исследователь (бакалавр) М.И. Корепова сравнила образ богатыря Святогора в былинах с его адаптациями в произведениях русских художников и иллюстраторов XIX–XXI вв., в том числе, и в мультипликации. В образе Святогора, созданного Р. Папсуевым, автор статьи отмечает как связь с былинным героем, так и с современным мировоззрением. О последнем свидетельствует снижение обобщенности, надевание большей индивидуальностью и «психологически достоверной мотивацией» [5, с. 39]. Других персонажей автор не рассматривала.

Таким образом, в своих работах Н.И. Ефимова не ставила задачу провести сравнительный анализ героев славянской, русской мифологии и сказок с их компьютерными аналогами, а М.И. Корепова – провела такой анализ только для образа Святогора.

В данной статье рассмотрим образ другого богатыря, одного из самых известных былинных героев – Алеши Поповича.

С одной стороны, в более старых текстах он является воплощением идеального героя-богатыря. Так, былина «Алеша Попович» [1] посвящена победе богатыря над Тугарином Змеевичем, воплощающем как образ сверхъестественной силы, обладающий способностью подняться в воздух на бумажных крыльях («Поднялся на бумажных крыльях под небесью летать» [1, с. 147]), так и врага-кочевника.

В былине «Добрыня и змей» [3] Алеша Попович – не центральный герой и упоминается в двух эпизодах: в сцене пира дает совет князю послать за Забавой Путятишной Добрыню Никитича [3, с. 215]; после победы героя, по его просьбе отвозит Забаву в Киев [3, с. 219]).

В былине «Добрыня и Василий Казимиров» [2] Алеша Попович также не является центральным персонажем и его роль в данном сюжете, в отличие от предыдущих,

негативна: в отсутствие Добрыни Никитича (названного брата) Алеша Попович сватается к его жене, убеждая ее в смерти супруга [2, с. 239].

Основополагающей для богатыря является защита православной веры от врагов: язычников, захватчиков и сверхъестественных сил. Так, Алеша Попович побеждает Тугарина Змеевича, поднявшегося в воздух на бумажных крыльях благодаря молитве и божественной воле, спустившей врага на землю («Замочило Тугарину крылья бумажные...» [1, с. 148]).

Подробно внешний облик богатыря не описывается. Акцентируется внимание на дорогих одеждах («Шубу свою соболиную, долгополую...» [1, с. 142]) и оружию («чингалище булатное» [1, с. 143], «сабельке вострой» [1, с. 148]).

Следовательно, в былинах образ Алеши Поповича не однозначен. С одной стороны, он защитник земли русской, проявляет уважение к своей дружине (садится с ними на пиру, а не рядом с князем). С другой, – наделяется чертами трикстера и побеждает врагов не силой, а умом и хитростью.

Создавая образы былинных героев Р. Папсуев руководствуется во многом желанием сохранить устоявшиеся традиционные представления о них. При этом пытается создать мотивы искупления и объяснения действий.

Алеша Попович У.Р. Папсуева он является не только богатырем, но и охотником на ведьм с заряженным магией посохом и способен видеть сверхъестественное. Причем его путь охотника воспринимается как искупление за свои прошлые действия. Как и в былинах, он сохраняет поведение трикстера. Папсуев описывает эпизод сватовства Алеши Поповича к Анастасии Микулишне, но в некоторой степени решит смягчить его. Девушка в Великограде (Столица мира из «Сказок Старой Руси») предложила показать ему истинную любовь в воде. Заглянув туда, Алеша Попович увидел жену названного брата.

Изображается богатырь в полном доспехе. Маска закрывает нижнюю часть лица, на голове – капюшон. В костюме присутствует изображение креста – перевязь и четки с крестом, на полах одежды также изображение с крестом [8, с. 38]. Автор утверждает, что в его мире реальных религий нет, и крест несет совершенно иную коннотацию. скорее всего он здесь ассоциируется с инквизицией и подчеркивает статус Алеши Поповича как охотника на ведьм. Герой изображается как самый молодой из трех богатырей и ниже всех ростом (2 метра). Русые, короткие волосы, серые глаза, 3 шрама пересекающих щеку. На торсе – татуировки-обереги, призванные защитить от злых сил.

Автор намеренно отходит от описания реальной религии (что было характерной чертой былин), однако сохраняет незыблемой мораль и ценностные ориентиры. При этом Р. Папсуев добавил в визуальное решение образа элементы, характерные для персонажей компьютерных игр – акцент на визуальной составляющей презентации героя: броские одежда и оружие, гиперболизация рук и ног.

В образе Алеши Поповича прослеживается отказ от популярной на сегодняшний день идеи деконструкции образа с точки зрения «серой морали». Герой в интерпретации Папсуева остается героем, однако без абсолютной идеализации, сохраняя человеческие реакции и проявления.

Таким образом интерпретация образа Алеши Поповича Р. Папсуева является синтезом традиционного смыслового прочтения героя и новых визуальных решений, ориентированных на современного реципиента.

Источники и литература:

1. Алеша Попович // Былины / вступит. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скаля. – М. : Гослитиздат, 1955. – С. 140–149.
2. Добрыня и Василий Казимиров // Былины / вступит. ст. и прим. Н.В. Водовозова ; ил. худож. П.П. Соколова-Скаля. – М. : Гослитиздат, 1955. – С. 222–247.

3. Добрыня и змей // Былины / вступит. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скала. – М. : Гослитиздат, 1955. – С. 212–221.
4. Ефимова, Н.И. Фольклоризм персонажей компьютерной игры: от трансформации к истокам (на материале творчества Р.В. Папсуева) / Н.И. Ефимова // Традиционная культура. – 2018. – Т. 19, № 3. – С. 48–55.
5. Корепова, М.И. Образ Святогора в изобразительном искусстве XIX–XX вв. и его развитие в XXI в. / М.И. Корепова // Палимпсест. Литературоведческий журнал. – 2022. – № 2 (14). – С. 30–41.
6. Папсуев, Р. Битва за Лукоморье : в 2 кн. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2021. – (Новые сказки Старой Руси).
7. Папсуев, Р. Диво Чудное : в 2 т. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2020.
8. Папсуев, Р. Сказки старой Руси. Истоки / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2019. – 272 с.
9. Папсуев, Р. Сказки старой Руси. Наброски : [в 2 кн.] / Р. Папсуев. – М.: Эксмо, 2022.
10. Пропп, В. Я. Русский героический эпос / В. Я. Пропп. – М. : Лабиринт, 1999. – 636 с.

СУЩНОСТЬ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ПОДХОДА К ПРОЦЕССУ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

М.П. Шерикова (Витебск)

Дизайн – это проектно-художественная деятельность, охватывающая все области человеческой деятельности – от создания архитектуры, интерьеров, ландшафтных пространств, полиграфических изданий, театральных и концертных представлений до социально – политических и экономических процессов. Дизайн не имеет четких предметных границ. Дизайн – это творчество, связанное с получением качественно нового продукта, созданного по законам красоты и отвечающего запросам современного общества. На протяжении истории развития человечества создавался многогранный мир материальных ценностей, который являлся знаковой системой разных исторических эпох и формировал общекультурные ценности.

В современном мире все труднее найти инновационное решение поставленной задачи, особенно в области дизайна предметно – пространственной среды и графического дизайна. Существующие методы активизации творческого процесса и формирования дизайн – мышления способствуют поиску нестандартной идеи и продукта в целом. Выбор методов проектирования объекта основывается на теоретическом выражении концепции. Концепция - (лат. *conceptio*) 1) замысел, определяющий стратегию действий при осуществлении реформ, проектов, планов, программ; 2) система взглядов на процессы и явления в природе и в обществе [1].

Актуальность исследования заключается в использовании методов концептуального дизайна в развитие дизайн – мышления у студентов в процессе проектной деятельности.

Материалом исследования послужили научные статьи ученых отечественных и европейских вузов. В работе использовались методы сравнительного анализа и синтеза, методы систематизации и обобщения полученных результатов.

Концептуализм - направление, объединяющее процесс создания продукта материальной или нематериальной среды и процесс исследования этой среды, и ее взаимодействия с различными факторами окружения. В настоящее время существует множество