

календарь» (1980) Г.А. Бельшева к 25-летию Барнаульского ХБК в двух вариантах. Это одно из специфических направлений в художественном оформлении текстиля. В основе сюжета данных произведений лежат символические мотивы, отражающие знаменательные даты в истории нашего города и страны.

Произведения алтайских художников по текстилю, представленные в Центре хранения архивного фонда Алтайского края, раскрывают одну из ярких и самобытных страниц в истории развития декоративно-прикладного искусства на Алтае.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Личный фонд Г.А. Бельшева.
2. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Д. 258, 319, 264, 322, 267, 272, 273.
3. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Д. 313, 334, 305, 346.
4. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Д. 345, 410, 343, 344.
5. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Д. 405, 406, 255, 294, 256.
6. ЦХАФ АК ФР-1703. Оп. 1. Д. 261, 260, 337, 340, 341.

BIBLIOGRAPHY

1. CHEF AK FR-1703. Op. 1. Personal collection of G. A. Belyshev.
2. CHEF AK FR-1703. Op. 1. D. 258, 319, 264, 322, 267, 272, 273.
3. CHEF AK FR-1703. Op. 1. D. 313, 334, 305, 346.
4. CHEF AK FR-1703. Op. 1. D. 345, 410, 343, 344.
5. CHEF AK FR-1703. Op. 1. D. 405, 406, 255, 294, 256.
6. CHEF AK FR-1703. Op. 1. D. 261, 260, 337, 340, 341.

УДК 769:004

А.Н. Королева, Алтайский государственный университет (Барнаул)

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ИСКУССТВО ДЕТСКОЙ КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Автор обращается к проблеме востребованности искусства в XXI в. на примере иллюстраций к «художественной» и «массовой» книге. Исследовано влияние компьютерных технологий на развитие искусства графи-

ки, масштабность компьютеризации искусства в современном обществе. Один из важных вопросов современности в том, как провести границу между системой ценностей художественной и массовой культуры и преодолеть противоречия между ними. Основная мысль исследования заключается в том, что технологическое производство никогда не заменит рукотворного творчества.

Ключевые слова: детская книжная графика, виртуальная книга, компьютерная графика, художественная традиция.

A.N. Koroleva, Altai State University (Barnaul)

THE IMPACT OF COMPUTER TECHNOLOGY ON THE ART OF CHILDREN'S BOOK ILLUSTRATION

The author refers to the problem of demand for art in the XI century on the example of illustrations to the “art” and “mass” book. The influence of computer technologies on the development of graphic art, the scale of computerization of art in modern society. One of the important issues of our time is how to draw a border and overcome the contradictions between the system of values of artistic and mass culture. The main idea of the study is that technological production will never replace man-made creativity.

Keywords: children's book graphics, virtual book, computer graphics, artistic tradition.

Изобразительное искусство во все времена играло серьезную роль в формировании общих культурных ценностей. Первое знакомство с книгой у совсем юного читателя происходит задолго до приобретения первых навыков чтения: ребенок начинает познавать окружающий мир при помощи иллюстрации. В современном мире в пространстве ребенка, кроме печатной книги, присутствуют теперь еще и различные электронные технологии. По этой причине является актуальным вопрос о сохранении первостепенной роли книги в процессе воспитания.

Мир ребенка является гибкой и постоянно трансформирующейся структурой, активно реагирующей на агрессивное воздействие рекламы, информационных технологий, различных электронных устройств и приспособлений, упрощающих нашу жизнь (смартфоны, планшеты). Интер-

нет и различные технологии оказываются на первом месте в досуге и обучении ребенка, отодвигая на задний план книги со всем их богатством иллюстративного материала. Электронная картинка появляется на экране за доли секунды, достаточно кликнуть мышкой, нажать кнопку, и это не похоже на поиск нужной книги, поход в библиотеку и перелистывание страниц. Доступность и быстрота получения информации, а также навязанная потребителю популярность различных новомодных устройств являются для большинства основным критерием выбора в пользу данных приспособлений, как следствие, причиной развития клипового мышления и плохого запоминания материала, когда задействована только краткосрочная память.

Книга, напротив, располагает к созерцательному отношению, внимательному рассматриванию иллюстраций, когда задействовано рефлекторное восприятие – тактильное, слуховое, обонятельное. Взаимодействие с книгой – это созерцательное времяпрепровождение. Когда мы помимо знакомства с содержанием, еще и ощущаем объем, тяжесть печатного издания в руках, слышим шорох перелистываемых страниц, рассматриваем иллюстрации, чувствуем запах типографской краски, бумаги. Все эти ощущения дополняют наше восприятие момента, приводят в действие механизм рефлексии, у человека задействуется долговременная память, как и должно быть при работе с новой информацией – так человек развивается.

Однако полностью вытеснить детскую книгу компьютерные технологии не в силах. Основная проблема современной иллюстрации заключаются в том, что большинство обывателей относится к детской книге как к незначительному объекту. Это те книги, к которым никогда не прикасалась рука художника, они созданы при помощи компьютера, позволяющего подобрать любую картинку и обработать ее специальными программами, сделать заливку фона, включить любые объекты по принципу коллажа. Такова работа дизайнера при подготовке книги. Роль современного художника-иллюстратора все же значительно отличается от вышеперечисленного.

Рассуждая на эту тему, мы вступаем в дискуссию, которая ведется уже не одно десятилетие. Этапы дискуссии прослежены Ю.Я. Герчуком в «Художественных мирах книги». Этому посвящена глава «Как же рисовать для детей?» [1], в которой автор говорит о критериях оценок, о том, «что такое хорошо» в рисунке для детей, чего мы, взрослые, хотим от него и что в него вкладываем. Требования, выдвигаемые критиками и редакторами к детской иллюстрации, не раз существенно менялись. Обычно это делается от имени самих детей – со ссылками на их интересы, потребности, особенности восприятия. Спор о задачах детской иллюстрации, ее ти-

пах и принципах возникает вновь на каждом новом этапе развития всего общества. Так как же надо рисовать для детей? «Рисовать, как рисуют сами дети, или как для взрослых, но вносить больше ясности и простоты? Ориентироваться на сегодняшние возможности ребенка или ставить ему сложные задачи, вести за собой? Но, даже поняв историческую значимость любого возможного ответа на эти вопросы, мы не избавимся от необходимости ответить на них сегодня с точки зрения нашего современного художественного опыта. Этот дискуссионный вопрос по-прежнему остро стоит перед современными издателями и художниками.

В основополагающем государственном документе – «Национальной доктрине образования» отмечается необходимость воспитания и развития граждан, обладающих высокой нравственностью, целостным миропониманием и современным научным мировоззрением. Доктрина нацеливает на разностороннее и эстетическое развитие детей, на формирование у них навыков самообразования, на создание условий для самореализации личности. В новом техническом Регламенте Таможенного союза (ТР ТС 007/2011 от 23.09.2011) «О безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков» обозначены жесткие требования к шрифтовому, фоновому и иллюстративному оформлению книг для детей и подростков. Стоит привести пример, как работали над детской книгой советские художники, начиная с 1920-х гг. и на протяжении нескольких десятилетий вырабатывая принципы иллюстрирования изданий для детей разных возрастов. И эти принципы были хорошо психологически обоснованы. Культура книжной детской иллюстрации в России пришла в упадок в 1990-е гг. «Не последнюю роль в этом сыграли экономические интересы издателей. Большой урон нанесло внедрение компьютерной графики, из-за которой мимика, жесты и позы персонажей потеряли психологическую достоверность» [1].

Компьютер – по своей сути конвейер, в котором трансляция «массовых ценностей» основывается на господстве механических технологий, быстрой, скорости передачи. В условиях развитого индустриального производства культурные ресурсы являются массовыми, стандартными и постоянно воспроизводимыми. Стандартный набор тиражируемых ресурсов исходит из различных общественных потребностей и включает в себя все разнообразие форм «тиражной культуры». Используя компьютерную графику для художественного оформления печатной продукции, необходимо четко осознавать, что компьютер выступает как инструмент художника, подобный карандашу, перу или кисти, но со своей спецификой.

В современных детских книгах художественные образы, созданные иллюстраторами, могут быть очень выразительными. Примером может служить книга для детей алтайской поэтессы В. Новичихиной «Планета

детства», в которой рисунки Т. Плотниковой стали подробным и поэтапным средством общения с ребенком [3].



Пробуждение

Солнце поднимается,
Детки улыбаются,
Доченька проснулась,
Сладко потянулась:
По-тя-гу-щеч-ки
На по-ду-щеч-ки!

Мытье

У нашего мальчишка
Маленькие пальчики.
У washed крошки
Мокрые ладошки!
Ой, ладошечки-лады,
Не бойтесь мы воды!
Мы умоем личико
Теплою водичкою.
Вытрем крошечку-птенчика
Мягкими полотенчиком.

Папина присказушка

Мой самолетик, маленький!
Как цветочек, зелененький!
Цветах – словно желочек,
А из пестичах – вылетай!
Глазлы – как свердловки,
А зовут – Возоденька!



Т. Плотникова
Иллюстрация к книге В. Новичихиной «Планета детства»
(Барнаул, 2010. С. 8–9)

Современные иллюстраторы детских книг свободны в выборе выразительных средств, техник, в сочетании стилей. Книга раскрывается для ребенка многими гранями, знакомя его с миром слова и изображения. В книжной иллюстрации выделяется ряд художников, расширяющих представление ребенка о книжном дизайне. Иллюстрированный материал выполняется в технике «пластилиновая живопись», которая детскому восприятию понятнее и ближе, чем, например, живопись или графика, поскольку с пластилином знакомство происходит на ранних этапах развития ребенка. В технике «пластилиновой живописи» работает алтайский художник-график О. Магушкина, автор и иллюстратор книг «Добрых снов» и «Кофейные сказки».

Оформление печатной продукции – кропотливый процесс, в котором технический и художественный моменты слиты в синтетическом единстве. Используя компьютерную графику для художественного дизайна, необходимо четко осознавать, что компьютер здесь выступает как инструмент художника, подобный карандашу, перу или кисти, но обладающий своими специфическими возможностями.

Прежде всего это легкость манипулирования изображением, возможность не только стереть какие-то его части и добавить новые, но и заменить один цвет на другой, высветлить, затемнить или даже поменять всю гамму. С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. Компьютерная графика позволяет художникам реализовывать идеи, которые при «ручной» работе были бы трудно выполнимы. При этом говорить, что классические техники графического рисунка (тушь, акварель, темпера, акрил, аппликация, силуэт и др.) уходят «на задворки истории», по меньшей мере, некорректно. Вместе с тем компьютерная графика всё более плотно интегрируется в сферу книжной иллюстрационной индустрии, составляя конкуренцию традиционным техникам рисования [3].

В чем же отличие продукта компьютерной графики от традиционной иллюстрации художника? Принято считать, что при «ручной» работе иллюстрация наделяется особой экспрессией. Действительно, используя художественные возможности традиционных средств рисования, текстуры и направления движения кисти или другого инструмента, художник не только определяет форму, но и наделяет картину энергией и ритмом. Следует признать, что с момента появления компьютерной графики упор делался на фотореалистичные изображения. Методы создания таких изображений достаточно сложны, но в результате получается изображение, которое выглядит неестественно, хотя детали прорисованы очень точно. Стремление устранить этот недостаток привело к развитию нового направления в компьютерной графике, широко применяемого в книжной иллюстрации. Это направление получило название нефотореалистичной визуализации, разработанной с целью максимально приблизиться к экспрессии и выразительности рукотворного творчества.

Стоит отметить, что в современном мире компьютер во многих случаях исполняет роль, аналогичную роли станка, машины по отношению к работнику индустриального общества. Любая компьютерная программа, даже самая совершенная, не в состоянии заменить человеку акт рукотворного творчества. Вопрос, следовательно, в том, как провести границу и преодолеть противоречия между художественным творчеством как целью человеческой деятельности и компьютером как средством, созданным для упрощения этой деятельности, но подчинившим человека новому типу технологий.

Искусствоведение в этом отношении настаивает, что цифровые технологии никогда не заменят рукотворного творчества, поэтому единствен-

ный путь гармоничного сосуществования и развития компьютерной стороны творчества – это подчиненная роль первого второму. Также и с точки зрения психологии творческой деятельности человека, компьютеризация воспроизводства и транслирования духовных ценностей упрощает процесс этого производства, упрощение деятельности – прогресс только в техническом отношении. Клиповое мышление, которое пришло в жизнь современного человека с глобальной сетью, мешает глубокому прочтению и взаимодействию с культурными кодами.

Виртуальные книги не могут заменить многостраничную печатную продукцию, обладающую своей собственной архитектурой; цифровой аналог не дает представления о синтезе искусств в книге, не раскрывает её объемности, особенностей строения, взаимодействия иллюстрации с текстом.

Цифровой мир – это только визуализация, он не дает возможности ощутить, почувствовать, даже увидеть истинный цвет предмета. Такая усеченная «реальность» не позволяет в полной мере сформировать отношение к предмету искусства и к искусству в целом. Поэтому так важно сохранить традицию чтения, восприятия «настоящей» печатной книги.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Герчук Ю.Я. Художественные миры книги : учебное пособие. М., 2000.
2. Новичихина В. Планета детства. Барнаул, 2010.
3. Новые требования к оформлению детских книг: мнение ученых СПбГУ [Электронный ресурс]. URL: <http://spbu.ru/newsspsu/18508>.

BIBLIOGRAPHY

1. Gerchuk Yu. Ya. Art worlds of the book: a teaching aid. Moscow, 2000.
2. Novichikhina V. The Planet of Childhood. Barnaul, 2010.
3. New requirements for the design of children's books: the opinion of scientists of St. Petersburg State University [Электронный ресурс]. URL: <http://spbu.ru/newsspsu/18508>.

УДК 75.03

*М.В. Москалюк,
Красноярский государственный институт искусств (Красноярск)*

ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ ПЕЙЗАЖЕЙ БОРИСА РЯУЗОВА

Рассматривается проблема построения пейзажного пространства на плоскости холста в творческом наследии народного художника, академика Бориса Рязова (1919–1994). Живописец разрабатывает уникальные художественные приемы, благодаря которым композиции остаются открытыми, создается ощущение космической безграничности видов сибирской природы, передается ощущение медленно текущего временного потока.

Ключевые слова: пейзаж, композиция, построение пространства и времени, живописно-пластический язык, художественный образ

M.V. Moskalyuk, Krasnoyarsk state institute of Art (Krasnoyarsk)

SPACE AND TIME OF BORIS RIAUZOV'S LANDSCAPES

This paper summarizes the problem of landscape space formation on the canvas plane in the creative heritage of People's Artist, Academician Boris Riauzov (1919 - 1994). The painter develops unique artistic devices. Due to those devices, compositions remain open and there is a feeling of cosmic infinity of Siberian nature views as well as a sensation of slow temporal flow.

Keywords: landscape, composition, formation of space and time, picturesque and plastic language, artistic image.

Пространство как фундаментальная философская категория отражает множественный характер существования мира, его сложность и неоднозначность. В тех или иных приемах конструирования пространства на живописных холстах выражается мироощущение художника, прорабатываются сложные взаимоотношения двух великих миров – мира