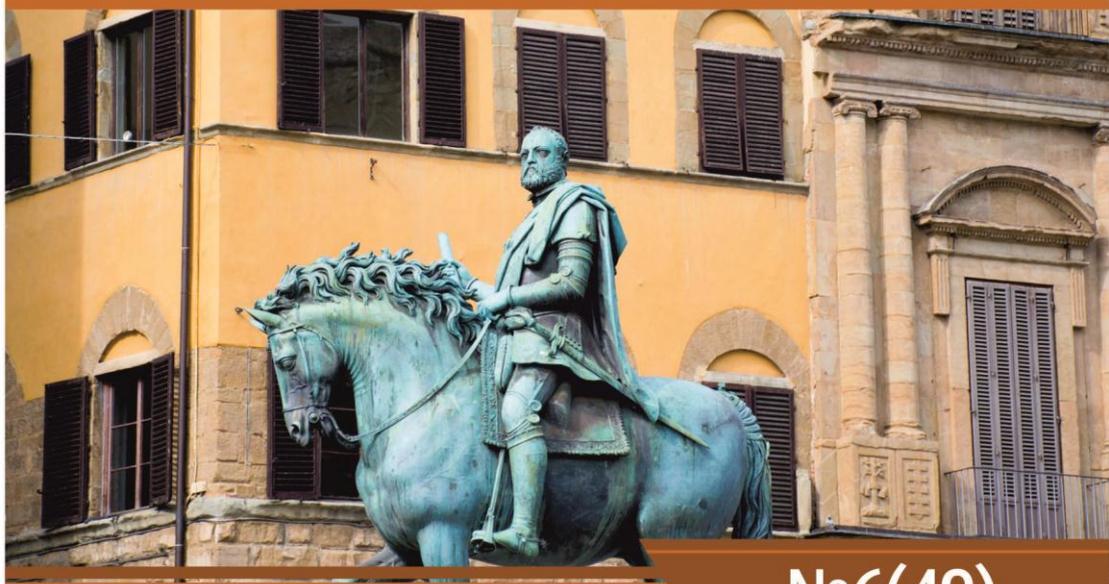




НАУЧНЫЙ
ФОРУМ
nauchforum.ru

ISSN 2542-1271



№6(49)

**НАУЧНЫЙ ФОРУМ:
ФИЛОЛОГИЯ, КУЛЬТУРОЛОГИЯ И
ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ**

МОСКВА, 2021



НАУЧНЫЙ ФОРУМ: ФИЛОЛОГИЯ, ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ И КУЛЬТУРОЛОГИЯ

*Сборник статей по материалам XLIX международной
научно-практической конференции*

№ 6 (49)
Июнь 2021 г.

Издается с ноября 2016 года

Москва
2021

УДК 008+7.0+8

ББК 71+80+85

Н34

Председатель редколлегии:

Лебедева Надежда Анатольевна – доктор философии в области культурологии, профессор философии Международной кадровой академии, г. Киев, член Евразийской Академии Телевидения и Радио.

Редакционная коллегия:

Воробьева Татьяна Алексеевна – канд. филол. наук, доц. кафедры отечественной филологии и прикладных коммуникаций Череповецкого государственного университета, Россия, г. Череповец;

Назаров Иван Александрович – канд. филол. наук, ст. науч. сотр. Государственного Бюджетного Учреждения Культуры г. Москвы, "Музей М.А. Булгакова", Россия, г. Москва;

Монастырская Елена Александровна – канд. филол. наук, доцент, кафедра «Иностранные языки», Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, Россия, г. Кемерово.

Н34 Научный форум: Филология, искусствоведение и культурология:
сб. ст. по материалам XLIX междунар. науч.-практ. конф. – № 6 (49). –
М.: Изд. «МЦНО», 2021. – 46 с.

ISSN 2542-1271

Статьи, принятые к публикации, размещаются на сайте научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU.

ISSN 2542-1271

ББК 71+80+85

© «МЦНО», 2021

Оглавление

Раздел 1. Искусствоведение	4
1.1. Изобразительное и декоративноприкладное искусство и архитектура	4
МЕТОДОЛОГИЯ АНАЛИЗА ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЦИФРОВОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА Васильев Алексей Владиславович Горелов Михаил Вячеславович	4
1.2. Кино, теле и другие экранные искусства	18
КОМФОРТНАЯ СРЕДА СОВРЕМЕННОГО КИНОИСКУССТВА Прокопьева Мария Викторовна	18
1.3. Музыкальное искусство	24
О КЛЮЧЕВЫХ ЧЕРТАХ НЕКОТОРЫХ ЖАНРОВЫХ ПРИЗНАКОВ МАРША: СРЕДА (УСЛОВИЯ) ИСПОЛНЕНИЯ Петропавловский Андрей Владимирович	24
1.4. Техническая эстетика и дизайн	29
МЕТОД «ЭКСПЕРИМЕНТА» И ЭТАПЫ ДИЗАЙН- ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЛОГОТИПА Бектиярова Джамия Сериковна	29
ВЛИЯНИЕ КУЛЬТУРЫ И ЦИВИЛИЗАЦИИ НА ДИЗАЙН Бектиярова Джамия Сериковна	35
Раздел 2. Языкознание	40
2.1. Теория языка	40
СЛОВООБРАЗОВАНИЕ РУССКИХ СЛЕНГОВЫХ ЕДИНИЦ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ CS:GO) Рыбакова Ирина Владимировна Кормилина Наталия Владимировна	40

РАЗДЕЛ 1.

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

1.1. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ И ДЕКОРАТИВНОПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И АРХИТЕКТУРА

МЕТОДОЛОГИЯ АНАЛИЗА ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЦИФРОВОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Васильев Алексей Владиславович

преподаватель,

*Московская Государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова,*

РФ, г. Москва

Горелов Михаил Вячеславович

канд. искусствоведения, доцент,

*Московская Государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова,*

РФ, г. Москва

METHODOLOGY ANALYSIS OF DIGITAL FINE ARTS

Alexey Vasiliev

Teacher

*Moscow State University of Art and Design S.G. Stroganov,
Russia, Moscow*

Michael Gorelov

Candidate of Art History,

*Moscow State Art and Industry Academy S.G. Stroganov,
Russia, Moscow*

Аннотация. В статье поднимаются вопросы возможности структуризации аналитических инструментов для цифрового изобразительного искусства. Затрагиваются вопросы временных и пространственных видов искусства. Рассматривается принадлежность ЦИИ к обеим категориям. Проводится сравнительный анализ процесса создания двух цифровых объектов изобразительного искусства.

Abstract. The article raises questions about the possibility of structuring analytical tools for digital art. The issues of temporal and spatial forms of art are touched upon. Search a solvation to a problem of belonging The CG to both categories. A comparative analysis of the process of creating two digital objects of fine art is carried out.

Ключевые слова: цифровое изобразительное искусство; цифровое произведение искусства; ЦИИ; ЦПИ; концепт арт; коммерческая иллюстрация; цифровая живопись; цифровая графика; анализ.

Keywords: digital art; digital artwork; concept art; commercial illustration; digital painting; digital graphics; CG artist; analysis.

Процесс анализа изобразительного произведения как вида пространственного искусства зачастую является важным аспектом в жизни произведения, выступая в роли критерия знания во времени, характерного для интеллектуального объекта, к коим обычно не относятся образцы пространственного искусства [2].

Картина или скульптура остаются неизменными на протяжении всего цикла своего существования (здесь не рассматривается процесс физического старения произведения, так как этот вопрос интересен в первую очередь в контексте реставрационных работ над произведением). Сам институт изобразительного искусства в привычном его для нас понимании сложился, в частности, на особенной уникальности станкового, монументального или декоративно-прикладного произведения. Ведь ценность «Афинской школы» Рафаэля не только лишь в художественной и ремесленной выделке, но и в самом культе по возвышению (абсолютно заслуженному) работ великого мастера эпохи Возрождения. Нет другой такой же «Афинской школы», все остальные работы будут лишь репликой и копией. Такой подход по предметной абсолютизации объектов изобразительного искусства является практикующей нормой при оценке и анализе произведений любой исторической эпохи. Даже тиражируемая печатная графика, а техники офорта и литографии позволяют производить сотни и даже тысячи оттисков, придерживается общих правил. Художник подписывает первые и самые ценные оттиски лично, от руки, давая им нумерацию,

что формулирует понятие серии оттисков, каждый из которых приобретает художественную ценность как самостоятельное произведение искусства. И двадцатый по счету оттиск не будет столь ценен в рамках культурно-рыночных отношений, как оттиск, входящий в первую десятку печати. Само материальное понимание объекта изобразительного искусства являлось неотъемлемой частью не только в разрезе искусствоведческого и технического анализа, но и в рамках общей парадигмы восприятия произведения [2].

Развитие изобразительного искусства закономерно привело его к кризису в начале XX века, обусловленному тем, что средства художественной выразительности, достигнув своего пика в руках художников и ремесленников, стремительно обесценились, обрушившись с того пьедестала, который столь непоколебимо возвышался с эпохи Возрождения. «Черный квадрат» К.С. Малевича как апофеоз супрематизма, кинетические скульптуры А. Колдера и итальянский дадаизм в самой своей сути отрицали устоявшиеся каноны. Нет художественному содержанию, нет статике, нет чему-либо старому. Но даже с такими идеями, даже с таким революционным подходом по свержению старых постулатов искусство оставалось предметным. Да, с появлением фотографии и кино идеи пространственно-временного искусства развивались все более активно, при этом не затрагивая основной постулат – искусство должно быть предметным. Платоновская идея не может быть выражена без оболочки, без того сосуда, который в свою очередь обязан обладать уникальностью, как определяющим фактором принадлежности к миру изобразительного искусства.

Любой метод анализа так или иначе затрагивает предметные особенности объекта: материал и технологии производства – культурно-исторический; тип, размер и форма объекта – иконографический; структура и фактура произведения – формальный [1].

Выработанные в данной парадигме инструменты художественного анализа применимы к подавляющему большинству пространственных объектов и благодаря этому универсальны для различных эпох и видов изобразительного искусства.

С развитием технологического прогресса развивались и формы отображения и сохранения информации. Любое произведение искусства – это идея или же, другими словами, информация, выраженная авторами при помощи определенных семантических инструментов. На всем протяжении истории искусства идея развивалась быстрее, чем язык ее выражения, это сравнимо с арифметической и геометрической прогрессией. И если инструмент совершенствовался неспеша, то идея была лишена каких-либо материальных оков, что в итоге и вылилось в

кризис искусства, который упоминался выше. Все изменилось в середине XX века с развитием цифровых технологий. Первые аркадные игровые автоматы, персональные компьютеры и домашние игровые приставки – все это требовало наполнения не только аудио и видео информацией, но разработкой целого ряда пространственных объектов, которые можно причислить к объектам изобразительного искусства. Вот только теперь пространство стало цифровым. За последние тридцать лет цифровое пространство стало неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Современный человек не может существовать в обществе без постоянной интеграции с цифровым окружением. Теперь уже среда и инструмент оказываются безграничными. Сегодня стали возможны в реализации самые смелые творческие идеи, ресурсы цифрового пространства применимо к изобразительному искусству практически неограниченны в сравнении с реальным миром. Инструментарий, используемый для создания цифровых объектов, вообрал в себя все самое лучшее от своих аналоговых предшественников, дав также возможность упорядочить и систематизировать реперативно-механическую часть процесса.

История циклична: искусство не может развиваться самостоятельно, отгородившись от потребностей людей и социума. Каждый новый виток в мировой истории был связан с потребностью общества в искусстве для самовыражения, объединения, пропаганды или отдохновения. При этом инструменты совершенствовались, а теоретические знания ширились, накапливались поколениями и выстраивали единую картину мира. С появлением цифровой среды у человека впервые произошел культурно-исторический переворот в понимании развития изобразительного искусства. Появилось новое пространство, требующее немедленного освоения и заполнения, при этом в цифровом мире нет обозримых границ и привычных физических очертаний. У пространственных видов объектов в цифре нет того самого предметного понятия. Произведение изобразительного искусства в цифровой среде не существует перманентно в привычном для нас понимании. Объект цифрового искусства является пространственно-предметным, так как фактически не существует в реальности в единой неизменной форме.

Не затрагивая проблему оригинала для цифрового произведения искусства, важно поговорить о другом. Формально произведение изобразительного цифрового искусства в контексте классической системы художественного анализа является парадоксом: по всем визуальным признакам оно является объектом предметного художественного анализа, при этом по всем техническим параметрам цифровое изобразительное искусство (далее ЦИИ) является временным видом

искусства сродни музыкальному произведению и может рассматриваться как объект интеллектуальной собственности [2].

При этом задачи цифрового изобразительного искусства изначально были весьма прозаичны. Художники выступали в роли строителей, заполняющих новый мир кирпичик за кирпичиком объектами. Создавались новые инструменты и целые системы для удобной работы в цифровом пространстве. При этом цифра позаимствовала приемы и логику работы из традиционной графики и живописи. Любое новое направление вынуждено заимствовать уже устоявшиеся элементы для удобства освоения нового путем знакомства через уже известные точки соприкосновения.

Из этого следует два важных тезиса, которые послужат опорой для дальнейшего развития инструментов анализа ЦИИ. Первый – это фактор ремесленного исполнения работы. Цифровое пространство в силу своего постоянного роста создает один из важнейших пунктов для развития любого ремесла и творческой деятельности – спрос. Спрос рождает предложение. В цифровом эквиваленте произведение изобразительного искусства в первую очередь выступает как интеллектуальная собственность, набор визуальной информации. Именно визуальная составляющая имеет наибольшую ценность при работе с цифровым объектом. Тем самым, при создании цифрового произведения искусства (далее ЦПИ) художник работает с реальным заказчиком или же с целевой аудиторией работодателей, которые могут стать его потенциальными заказчиками. Учитывая особенности профессии цифрового художника, он адаптируется под любую ситуацию, но в приоритете всегда остаются два показателя: качество выполнения работы и скорость. Отсюда вывод: специализация художника является одним из основополагающих факторов его авторского стиля работы. Разные задачи в работе требуют разных профессиональных навыков. С учетом важнейшего на сегодня ресурса – времени, работа должна выполняться в поставленный срок, поэтому у современных цифровых художников приемы нацелены на эффективное решение конкретных задач [3].

Упрощенно можно разделить всё ЦИИ на две больших категории: concept art и коммерческую иллюстрацию. К concept art относится любая работа, являющаяся так или иначе этапом производственного процесса. Например, прекрасная и живописная серия пейзажей может являться лишь примером раскадровок для сериала (рис. 1) [6].



Рисунок 1. Jama Jurabaev «Tatooine night ride v003»

Под иллюстрацией же имеется ввиду полностью законченное и самостоятельное произведение, используемое как финальный продукт или же его часть (рис. 2) [4]. В обоих направлениях набор приемов и техник создания изображения общий, а вот задачи и, как следствие, средства художественной выразительности разные [3].



Рисунок 2. Bryan Sola «Elven wardancer»

Вторым тезисом вынесем плюрализм стилей и направлений в ЦПИ. Хотя тенденции среды направлены на в той или иной степени реалистическое искусство или его современную разновидность (аниме, классическая мультипликация и тд.), где соблюдаются базовые академические законы перспективы, тональности, анатомии и цветовых отношений, но мультикультурность современного общества вносит свой хаос. Зачастую, то или иное произведение не поддается ни иконографическому, ни социально-историческому методу анализа [3]. В одной картине могут смешаться фрагменты не только различных стилей и техник исполнения, но и культура разных эпох и стран в достаточно причудливых сочетаниях (рис. 3) [5].



Рисунок 3. Jakub Rozalski «1920 - iron harvest»

Исходя из двух вышеперечисленных тезисов, целесообразно будет рассматривать любое ЦПИ как объект для формального анализа [1]. Единый общий знаменатель – это произведение изобразительного искусства, выполненное в цифровом пространстве при помощи цифровых инструментов рисунка, живописи и пластики. В ходе же формального анализа произведения станет возможным систематизировать его характерные особенности, благодаря чему можно будет составить сводную таблицу формальных приемов и признаков, используемых разными художниками, для различных проектов и авторских работ по всему миру. Такая сравнительная база данных в будущем позволит начать поиски общих стилистических закономерностей в формировании современного мира цифрового изобразительного искусства.

В качестве примера проведем формально-стилистический анализ работ двух разных художников с отслеживаем этапов выполнения картин, так как цифра позволяет сохранять оригинальные этапы ведения работы художником. Такие раскадровки процесса очень важны для

аналитической работы над картиной и выступают аналогом рентгена в классической реставрации с поправкой на то, что в цифре мы можем увидеть полный процесс создания оригинального произведения этап за этапом. Обе работы можно рассматривать как самостоятельные картины, но, даже поверхностно, легко определить, что по жанрам это совершенно два разных по содержанию произведения:



Рисунок 4. Artist: Shin jong hun «Giant tree»



Рисунок 5. Artist: Jianfeng Xing «疫情期间的画»

Первая работа это классический представитель пейзажного жанра, вторая же ближе к символической картине с акцентом на портрет как центр композиции. Каждый этап в работе оперирует своими формально-стилистическими приемами. Набор и последовательность этих приемов и инструментов формирует сам художник, что и определяет его визуальный авторский стиль.



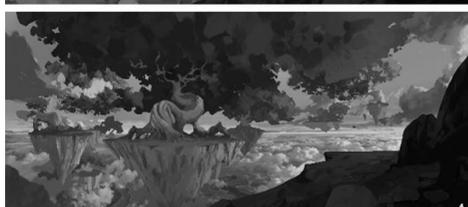
1. Этап композиции. Художник распределяет большие тональные отношения. Работа преимущественно ведется пятном и линией. Тональное разграничение планов – поиск глубины.



2. Покраска. Раскрытие основными цветами. Сохраняется линия, работа ведется преимущественно от цветового пятна. Первый план намеренно затемняется, создавая кулису.



3. Линия полностью удаляется с холста. Появляется первый объем внутри планов и крупных деталей. Детализация ведется от композиционного центра – дерева.



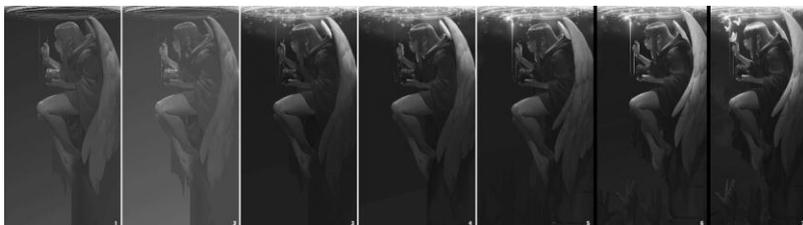
4. В ходе работы вносятся изменения в композицию и отдельные фрагменты. Продолжается светотеневая детализация второстепенных деталей на втором и третьем плане.



5. Подготовка к финальному этапу рендера изображения. Распределение масс деталей на втором – главном плане.



6. Финальный результат. После разработки дальнего плана, автор дорабатывает первый и второй планы. Основное внимание уделяется детализации второго – главного плана. Только после насыщения его информацией, художник вводит детали и стаффаж на первый план.



1. Гризайль. Одним из распространенных приемов при ведении цифровой работы является позаимствованный у классической школы живописи трехстадийный метод написания картины: композиционный рисунок/имприматура, гризайль, введение цвета при помощи лессировок.

2. Первый и второй этапы у автора являются как раз таки этапом гризайли. Это тональный живописный рисунок, без линий и штриха. Основное средство – выразительности пятно. В отличии от первой работы здесь отсутствует продуманная пространственная композиция. Второй этап подготавливает законченный тональный рисунок к покраске.

3. Покраска. По уже созданному в ч/б объеме прокладывается в режиме наложения цвета, формируя общие цветовые соотношения на объеме. Художнику важнее сама фигура – центральный персонаж, нежели чем окружение или общее состояние на этом этапе.

4. Проработка деталей на фигуре, добавление полутонов и оттенков. По сравнению с работой Shin jong hun [7] над пейзажем Jianfeng Xing [8] ведет работу более последовательно. Внося меньше правок на этапе основного рендера.

5. Работа с окружением. Только когда фигура закончена, автор приступает к фону. Здесь он выступает в роли дополнения, не претендуя на какую-либо важную роль. На фоне автор закладывает атрибуты картины для завершения сюжетной и пространственной композиции.

6. Рендр второстепенных деталей. Добавление текстуры и фактуры в объекты заднего плана.

7. Финальный этап объединения композиции. Автор добавляет эффектов и корректирующих цветовых и световых слоев для достижения целостности в композиции. Также проводится финальный этап рендера самых контрастных и важных деталей композиции.

В разборе этапов заметны как общие тенденции при ведении живописных цифровых работ, так и кардинальные различия в подходах к процессу.

Shin jong hun при работе с пейзажем весь акцент смещает на создание ощущения пространства с самых первых поисковых тамбнейлов. Хотя его эскиз выглядит небрежно и неаккуратно, в нем сразу же решаются вопросы планов и пространства. Основной задачей является поиск пространственного решения композиции посредством световоздушной перспективы, линейной перспективы и масштаба, а также кадрирование изображения с пропущенным первым планом/кулисой. Этап гризайли пропускается намеренно, для скорейшего перехода к цветовым соотношениям в картине. Опять же сделано это с упором на поиск глубины средствами теплостудности. По правилу золотого сечения композиционный центр находится в левой трети холста. Этот фрагмент художник прорабатывает в последнюю очередь, так как важным является взаимодействие всех трех планов, возможное только при грамотном расположении акцентов. Ясность и композиционная целостность достигаются посредством пропущенного первого плана. Он как кулиса выступает в роли и обрамляющей рамы, и начала захода в композиционную дугу. Высокий контраст же позволяет отдалить и уравновесить все детали заднего плана по сравнению с первым, тем в первого плана пропускает взгляд зрителя внутрь композиции, придавая картине большую динамику и целостную глубину.

Jianfeng Xing ставит в работе другие задачи. Главным для художника выступает персонаж и его история, хоть в итоговой композиции присутствует несколько дополнительных точек напряжения, но автор изначально отталкивается от работы с фигурой, а именно от портрета с руками. Так, основное напряжение картины заложено в верхней левой трети по золотому сечению, а крылья девушки строго следуют динамике ослабляемой параболы. Здесь для художника пространственная теплостудность вторична, как в целом и цвет на первых этапах. Наибольшее же внимание художник концентрирует на тональной работе как на первом этапе закладки холста, так и во время проработки деталей. Пространство вне центрального персонажа практически не решается, а композиция намеренно замкнута по фигуре, усиливая тектоничность всей картины. В финальной версии иллюстрации художник добавляет связывающие полутона, но при этом не выдерживает баланса в деталях в верхней части холста, тем самым разрушая единство композиции, пожертвовав им в угоду детализации отдельных элементов портрета.

Общими чертами для обеих работ выступает живописность подхода, намеренный отказ от линии как от средства выразительности. Работа прежде всего с пятном, тоном и цветом. Shin jong hun использует структуру цветовых отношений, тогда как Jianfeng Xing оперирует

инструментами тональной работы и только на финальном этапе вводит активные цветовые контрасты.

При этом в пейзаже Shin jong hun старается разрушить камерность самого формата цифровой картины, визуально разрывая условный композиционный четырехугольник множественными диагоналями как в плоскости, так и направленными в глубину композиции. Напротив, Jianfeng Xing работает преимущественно только с центральным персонажем своей работы, вводя дополнительные элементы по ходу работы. Что в конечном итоге повлияло на целостное восприятие финального результата. Несмотря на обилие деталей в обеих картинах, пейзаж Shin jong hun выглядит более целостно за счет правильно распределенных больших тоновых пятен первого плана, который выполняет роль противовеса, объединяющего все полутональные отношения в глубине картинной плоскости.

Оба художника используют живописные приемы при создании своих работ, намеренно отказываясь от линии. Но по всем остальным формальным признакам работы этих двух авторов разительно отличаются. Shin jong hun работает в первую очередь с пространством и цветом, разрушает плоскость и статику планов [1]. Использует театральные и кинематографические эффекты для достижения максимального эффекта пространства на плоскости. Даже человек в его работе выступает лишь деталью для сравнительного масштаба планов. Jianfeng Xing во главу угла ставит работу с тоном и замкнутой композицией, нацеленной на концентрации внимания зрителя в первую очередь на центральном персонаже. При этом в работе нет целостности из-за обилия эффектов освещения, добавленных на финальном этапе работы, что еще раз подчеркивает, что задачей автора является продемонстрировать символический портрет в антураже.

Рассмотрим фрагменты портфолио обоих художников (рис. 8 и 9) [7,8]:



Рисунок. 8 Фрагмент портфолио Shin jong hun



Рисунок. 9 Фрагмент портфолио Jianfeng Xing

По характерным признакам всего одной работы каждого из двух авторов стало возможным в точности спрогнозировать характер всех остальных работ. Как следует из работ Shin jong hun, он художник по окружению, и его первостепенной задачей является создание объемно-пространственных композиций, главной целью которых является создание пространства при помощи формально-стилистических инструментов станковой живописи. Хотя также в работах встречаются и приемы, характерные для графики, где глубина и пространство выражены линейно.

Jianfeng Xing художник по персонажам и предметным / объектным иллюстрациям. В каждой из его работ прослеживается тенденция к работе над замкнутым объектом. Композиции как-будто собраны из различных действующих лиц, планы и фоны зачастую не проработаны. При этом автор использует различные стилистические приемы и средства

художественной выразительности для работы именно с предметными задачами.

Современный цифровой художник – это в первую очередь высококлассный специалист, умеющий и знающий как использовать современные технологии для создания качественного и конкурентноспособного произведения искусства, являющегося теперь уже не предметным материально ценным объектом, а ставшего ценным информационным ресурсом, превалирующими доминантами которого являются качество исполнения, творческая креативность и скорость выполнения работы. В тоже время при столь жесткой конкуренции и высоких запросах цифрового художественного сообщества, специалист вынужден концентрироваться на определенных нишевых задачах, которые в свою очередь формируют инструментарий формально-выразительных средств, используемых автором.

Таким образом посредством индуктивного формального метода анализа становится возможным произвести первичную систематизацию цифрового искусства в рамках корреляции с классической станковой живописью, графикой, скульптурой и элементами декоративно-прикладного искусства.

Список литературы

1. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. – М.: В. Шевчук, 2009. – 344с.
2. Шагалов И.Ю. Временные и пространственные виды искусства. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/58242-vremennyye-i-prostranstvennyie-vidyi-iskusstva> (дата обращения 20.04.2021).
3. Сидорова Л., Карпова А. Что такое Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash? [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://cglab.pro/articles/chto-takoe-matte-painting-photobashing-3d-kitbash> (дата обращения 20.04.2021).
4. Bryan Solah [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/artwork/m1g3Z> (дата обращения 21.04.2021).
5. Jakub Rozalski [Электронный ресурс].–Режим доступа.–URL: <https://www.artstation.com/artwork/8R3dQ> (дата обращения 23.04.2021).
6. Jama Jurabaev [Электронный ресурс].–Режим доступа.– URL: <https://www.artstation.com/artwork/q9Bx0P> (дата обращения 21.04.2021).
7. Shin jong hun [Электронный ресурс].–Режим доступа.–URL: <https://www.artstation.com/huniartist> (дата обращения 22.04.2021).
8. Jianfeng Xing [Электронный ресурс].–Режим доступа.– URL: <https://www.artstation.com/jianfengxing> (дата обращения 22.04.2021).

1.2. КИНО, ТЕЛЕ И ДРУГИЕ ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА

КОМФОРТНАЯ СРЕДА СОВРЕМЕННОГО КИНОИСКУССТВА

Прокопьева Мария Викторовна

преподаватель

кафедры компьютерной графики и дизайна

Санкт-Петербургский государственный институт

кино и телевидения,

РФ, г. Санкт-Петербург

Аннотация. Данная статья исследует эволюцию феномена киноискусства в контексте современности и его «внедрение» в пространство зрителя. Подчеркивается, что в процессе такого «внедрения», которое свойственно современному киноискусству, происходит взаимодействие в социокультурном пространстве. Материал статьи анализирует место и важность кино в социокультурном пространстве и обществе. Сама проблематика современного кинематографа грандиозна по затрагиваемым проблемам и масштабам их воплощения. Кино для зрителя как высокохудожественный кинематографический продукт в котором фильм обеспечивает наличие напряжённой равновесия материальных и духовных ценностей, при котором развивающаяся система (социум и человек) постоянно учитывает будущие изменения и перемены.

Формулируются общие принципы взаимодействия экранной культуры и социума.

Ключевые слова: кинематограф; киноязык; изображение; пространство; комфортная среда; живопись; искусство кино; передача информации; коммуникации; интерактив; общество; зритель; экран; синтез искусств; социокультурное пространство.

Наше стремление к комфортной среде обитания в последние 10 лет ознаменовано существенным интересом общества к этой проблеме. Ведется много споров и ожесточенных дискуссий на эту тему.

Человек в современном мегаполисе стремится организовать не только личное пространство вокруг себя с максимальными удобствами, но и улучшить среду, которая его окружает на улицах в парках в

общественных пространствах. Мы уже начинаем привыкать к определенному состоянию – не быть равнодушными к тому, что находится за пределами нашего дома или квартиры. Есть целые направления, которые меняют жизнь человека в лучшую сторону, о комфортной общественной среде много говорят и много пишут. Это популярная тема на сегодняшний день.

А можно ли рассмотреть киноискусство с позиции комфортной среды для зрителя. Киноискусство всегда было преобладающим видом в культуре, оказывающее влияние на все ее сферы и процессы.

Комфортно ли современному зрителю в условиях, когда кинематограф синтезировал в себе практически все стороны культуры и с техническим прогрессом в сферах коммуникаций и развитии технологий стал монополистом и глобализатором с отражением в нем реалий современного общества?

Фраза, как некое предсказание ближайшего будущего из популярного, уже ставшего классикой отечественного кинематографа, фильма «Москва слезам не верит», что все исчезнет и останется одно сплошное телевидение, во многом сбылась. Так как современная экранная культура это не только кинематограф, но и телевидение, сложные компьютерные технологии и, конечно, всемирная паутина интернета. В современной версии фильма эта фраза звучала бы так: «Ничего не останется ни театров, ни музеев – одно сплошное кино, интерактивное кино – и только оно». Это конечно утрированное утверждение, но оно близко по осмыслению к происходящим переменам в последние пять лет. Интерактивные технологии успешно проникли и в театры, и в музеи, и во все сферы нашей жизни. Кинематограф с его правилами и уверенной позицией постоянно развиваться и совершенствоваться остается на сегодняшний день самым главным способом передачи массовой информации и формирования вкуса и мировоззрения у большинства людей, проживающих на планете Земля.

В середине 2000-х стало понятно, что экранные и аудиовизуальные коммуникации займут доминирующую позицию в современной культуре, потеснив печатное слово. Кино стало синтезом искусств, благодаря своим возможностям сочетать одновременно опыт музыкальный и литературный, опыт живописный и театральный. В пространстве и времени киноискусство смогло хоть и декларативно, но реализовать возможность удовлетворить все потребности зрителя в создании особой синтетической формы. Очевидно, что «...кинематограф и живопись приобретают новый оттенок высокотехнологичных продуктов искусства и эпохи. Развиваются новые визуальные формы, являющиеся

сплавом живописи, рисунка, литературы и кинематографической образности...» [1, с. 3].

Кинематограф уже сформировал органичный конгломерат художественной выразительности. Теперь живописи делегированы возможности движения, музыка обрела цвет и форму, литература присутствует не только в сценарном формате, но и обрела дополнительные функции текста, который зачастую является героем. Можно с уверенностью сказать, что развитие киноискусства от «Прибытия поезда» до фильма «Аватар» – это эволюционный этап в развитии социокультурной ситуации и духовных процессов современного мира. В то же время современная художественная культура находится в переходном состоянии, которое многие исследователи, в том числе, Махлина С.Т., характеризуют как посткультуру [2, с. 126].

Современному времени свойственен иной ритм, нежели в предшествующие годы. Все процессы ускорены и гипертрофированы. Кино, как ни странно, все еще очень молодо в сравнении с театром, но оно стремительно и в ногу со временем движется вперед, чутко воспринимает все изменения в социокультурных процессах. Становится самым мощным инструментом, который отражает все виды глобальных процессов наиболее оперативно и с огромной долей осмысления происходящего. Роль киноискусства в развитии средств массовой коммуникации на сегодняшний день занимает лидирующее место среди других видов искусства и культуры.

Усовершенствование аудиовизуальных коммуникаций расширяет интерактивное пространство для художественного творчества и развития выразительных средств кино. Мы стали непосредственными свидетелями появления нового ландшафта культурных реалий. Наша современная эпоха характеризуется распространением глобальной информационной культуры. Происходит формирование единого информационного пространства на планете.

При этом расширяется спектр влияния средств массовой информации, как на человека, так и на человечество в целом. Стираются границы (экономические, географические, культурные, языковые духовные) в поле информации и массмедиа. Киноискусство обладает сейчас всеми неограниченными возможностями и звучит как главное средство коммуникаций.

Что же представляет собой современная аудиовизуальная культура и, в частности киноискусство, комфортно ли в ней человеку, который пытается измерить свой окружающий мир, его психологическую и художественную, нравственную, интеллектуальную стороны с помощью тех инструментов, которых ему предлагает кино сегодня?

Кинематограф реализует процессы всемирной интеграции, объединяя аудиторию в единое пространство со своими культурными социальными и возрастными границами. Формирует восприятие нового типа мышления у зрителя и новой реальности. Коммуникативные функции, которые несет современный кинематограф, включают в себя познавательные, развлекательные и информационные, они воздействуют на аудиторию социально и психологически.

Социальная значимость киноискусства имеет как положительные, так и отрицательные стороны, ведь кинематограф может проецировать и отражать в себе как эстетическое и художественное начало, так и прагматическое и рациональное. Материальная и духовная сферы в кинематографе сосуществуют и тесно взаимодействуют. Кино своим мощным воздействием и влиянием охватывает большое социокультурное пространство, гораздо более объемное, чем другие виды искусств. К кинематографу привлечено сейчас пристальное внимание не только искусствоведов и теоретиков культуры, но и социологов, которые фиксируют все изменения в восприятии художественного творчества зрителями. Какую роль играет кино в современном обществе?

Влияние кинематографа на общественное сознание и его способность создавать определенные ассоциации, никем не может быть оспорено, это реалии современного мира. Кино проецирует именно те процессы, которые происходят в нынешних условиях и современных реалиях.

Художественная ткань, пошитая в режиссерский костюм, связывает нашу действительность с действительностью на экране. Миру необходимы герои – и вот мы видим «Мстителей», миру необходимы злодеи с ужасами апокалиптического будущего, и вот мы уже отражаемся в пресловутом «Черном зеркале». Кино с помощью экранных образов превратит судьбу каждого человека в судьбу героя экрана, это новая возможность войти в мир фильма, как сейчас говорят, создать полное погружение в реальность. Всеми силами «новаторские технологии позволяют создателям «смело» подходить к повествовательному и аудиовизуальному материалу, тем самым, повышая интерес зрителей...» [3, с. 23]. Современный зритель, уже давно перестал быть просто наблюдателем, с технологическими особенностями современного кино, он теперь полноценный участник всех событий. Создается новый тип контакта со зрителем, интерактивный и всепроникающий. Возникает новая эстетика кинотворчества и новая форма культуры кадра. Язык кадра универсален и символичен. Как бы зритель ни относился к тому, что показывают на экране, он подсознательно хочет в итоге получить художественное наслаждение от произведения

искусства, мир героя экрана теперь это и его мир тоже. Нет различия между зрителем в Древнем Риме и зрителем сегодняшнего времени в поиске зрелищности. «Кинозрелище» воздействует на сознание и его глубинные пласты. Зрители погружаются в мир магии кино, которая виртуозно затрагивает струны нашей души. Нашу повседневную жизнь, наши радости и горести, ошибки, привычки и несовершенства человека именно кино воспроизводит с зачастую пугающей достоверностью и пронизательностью. Тем самым объединяет совершенно разные и непохожие группы людей эмоциональными и психологическими способами воздействия экрана. Охватывая все сферы общественного сознания, вносит порядок в социальное мифологическое подсознание, кино не занимается подменой реальности, оно мифологизирует общественную жизнь, придавая каждому действию человека и его души эпический размах и масштаб. Можно выстроить структурную схему правды киноискусства – кино – человек – человек – общество, общество людей – система всеобщего взаимодействия. В фильмах современного кинематографа проявляется художественно-идейная информация, которая связана цепью последовательных действий. Необходимо проанализировать причину и мотив посещения кинотеатра, мотивацию выбора фильма для просмотра, опубликованные в рамках интернет ресурсов зрительские оценки или оценки кинокритиков, отзывы на форму и содержание фильма. Идеи фильма, которые воспринимает зритель, становятся основополагающим фактором социокультурных установок личности. Кинематограф выполняет воспитательные, образовательные функции, при этом массовость обеспечивает ретрансляцию знаний, а новые знания приобщают современного зрителя и включают в творческий процесс.

Комфортное пространство киноискусства стабилизирует общественную ситуацию, здесь ведущую роль играет восстановительная функция кинематографа.

Обращенность его непосредственно к зрителю обеспечивает возможность показать проблематику мира и ответить на вопросы, стоящие перед человечеством сейчас. Кинематограф выполняет не только эстетическую сторону и нравственную функции, но и досуговую, восстанавливает физическую и моральную силу человека, снимает стресс постоянного движения и технического прогресса. Мир человека с помощью кино становится миром иллюзорности удовлетворения потребности в комфортной среде вокруг себя. Эта функция современного кинематографа называется компенсаторной. Она дает возможность зрителю в современном мире быть счастливым и иметь право на надежду.

Кино представляет собой феномен культуры, в рамках которого происходят взаимодействия социальных субъектов, и связующим звеном между ними выступает фильм.

Важна согласованность действий интересов и установок между теми, кто фильм делает, и кто его будет смотреть. Кино стало социальным институтом, формирующим зрителя, влияющим на общественные процессы, расширяющим пространство сознания. Общество воспитанное кинематографом и его комфортным пространством, становится более требовательным и искушенным, требуя от кино новых творческих и технических достижений. Между кино и современным обществом образуется постоянная интерактивная связь.

Кинематограф не может более восприниматься как зеркало с холодными сухим отражением происходящего в обществе.

Теперь он стал наиболее важным способом самовыражения современного социума.

Особенностью влияния киноискусства на формирование социокультурного комфортного пространства обусловлена наша сегодняшняя потребность в психологическом и социальном комфорте нашей повседневной действительности.

Перечисленные выше функции кинематографа можно объединить в некий консенсус между потребителями и производителями кинематографической продукции, в основе которого лежит социокультурное и художественное пространство, наполненное личностными смыслами, значимостью познанного, увиденного и открытого.

В рамках этого пространства происходят процессы обновления формы и поиска инноваций в искусстве кино.

Список литературы:

1. Неретина А.В. Кинематография и живопись: сравнительный культурофилософский анализ: автореф. дисс. на соиск. учен. степ. к. филос. н. СПб., 2010. 25 с.
2. Махлина С.Т. Транзитивность в современной художественной культуре // Петербургские искусствоведческие тетради. СПб.: АИС, 2009. № 16. С. 205-215.
3. Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореф. дис. на соиск. учен. степ. к.иск. СПб, 2011. 24 с.

1.3. МУЗЫКАЛЬНОЕ ИСКУССТВО

О КЛЮЧЕВЫХ ЧЕРТАХ НЕКОТОРЫХ ЖАНРОВЫХ ПРИЗНАКОВ МАРША: СРЕДА (УСЛОВИЯ) ИСПОЛНЕНИЯ

Петропавловский Андрей Владимирович

*канд. искусствоведения, начальник оркестра –
военный дирижер Саратовского военного ордена Жукова
Краснознамённого института войск
национальной гвардии Российской Федерации,
РФ, г. Саратов*

ABOUT KEY FEATURES OF SOME GENRE MARCH SIGNS: ENVIRONMENT (CONDITIONS) PERFORMANCE

Andrey Petropavlovsky

*Candidate of art history, head of the orchestra –
military conductor of the Saratov Military Order of Zhukov
of the Red Banner Institute of the National Guard
of the Russian Federation,
Russia, Saratov*

Аннотация. статья посвящена рассмотрению жанра марша через призму одного из его жанровых признаков – среды (условий) исполнения; в ходе рассмотрения особенностей указанного жанрового признака, автором выявляются входящие в его структуру ключевые особенности жанра марша.

Abstract. the article is devoted to the consideration of the genre of the march through the prism of one of its genre features - the environment (conditions) of performance; in the course of considering the features of the specified genre feature, the author identifies the key features of the march genre included in its structure.

Ключевые слова: марш; жанровые признаки; жанр; теория жанра.

Keywords: march; genre signs; genre; genre theory.

В современном музыкознании, исследование какого-либо музыкального жанра, невозможно осуществить без проведения его анализа в теоретической плоскости. Жанр марша, в этом смысле, также не является исключением. Действительно формирование полноценного представления о марше, требует его рассмотрения в ключе теории жанра.

Как известно, теория жанра достаточно интенсивно и плодотворно разрабатывается исследователями, начиная с XX века. Наиболее значимые, на наш взгляд, труды в области теории музыкальных жанров принадлежат М.Г. Арановскому [1], А.Г. Коробовой [2], Е.В. Назайкинскому [3], Т.В. Поповой [4], А.Н. Сохору [5], В.А. Цуккерману [6]. Результатом исследований, проведенных перечисленными учеными, явилось формирование в теории жанра целого ряда базовых положений, одно из которых гласит, о том, что каждый музыкальный жанр характеризуется совокупностью ряда внемузыкальных и внутримузыкальных факторов – жанровых признаков. Иными словами, любой жанр, в том числе и марш, характеризуется посредством универсального комплекса жанровых признаков. Проблеме жанровых признаков в теории жанра, наиболее пристальное внимание уделяется в работах Т.В. Поповой [4] и Е.В. Назайкинского [6]. В упомянутых трудах авторами отмечаются такие жанровые признаки, как изложение, функциональное предназначение, среда (условия) исполнения, инструментальный состав (средства исполнения) и содержание.

Стоит отметить, что хотя в ряде работ, посвященных маршу, и предпринимаются достаточно активные попытки жанрового анализа через призму его жанровых признаков, они все же носят достаточно поверхностный, не глубинный характер. Кроме этого, исследований, посвященных проблеме рассмотрения ключевых черт марша, составляющих структуру каждого его жанрового признака, на сегодняшний день нам не известно. В этой связи, целью данной статьи является пополнение представления о жанре марша в теоретической плоскости, путем рассмотрения его через призму такого жанрового признака как среда (условия) исполнения марша, и выявления соответствующих ему ключевых черт.

Начиная разговор о среде (условиях) исполнения марша в первую очередь стоит упомянуть о его звучании на открытом воздухе. Потребности человека в исполнении музыки именно в этой среде, марш во многом обязан своим зарождением в качестве самостоятельного жанра. Как известно, с помощью марша древние люди осуществляли синхронизацию движения войск, траурных или торжественных

процессий, и т. д. В свою очередь звучание марша на открытом воздухе связано с рядом важных особенностей.

Во-первых, в подавляющем большинстве случаев, исполнение марша здесь происходит стоя, стоя в движении или в движении с перестроениями. В этом случае музыкальные инструменты оркестра располагаются в строго определенном порядке – оркестровом строю, который принципиально отличается от расположения инструментов оркестра при игре сидя. Во-вторых, на открытом воздухе марш может исполняться также при расположении оркестра сидя в стандартном оркестровом порядке. При этом оркестр, как правило, размещается либо на любой неподготовленной площадке, в роли которой может выступать, например, аллея сквера или парка, либо выступает на специально оборудованной сцене (эстраде, т. н. «ракушке»). И, наконец, в-третьих, качественное с фонической точки зрения исполнение марша стоя и тем более в движении здесь, возможно при помощи только одного средства исполнения, а именно духового оркестра.

Тем самым, стоит отметить, что фоническая сторона при звучании марша на открытом пространстве, и особенно в движении, и в движении с перестроениями, испытывает значительное негативное воздействие внешних условий. Это воздействие связано с особым, по сравнению с помещением, звуковым балансом, как между оркестровыми голосами, так и между элементами музыкальной ткани. Данная ситуация обусловлена влиянием таких факторов как, рассеивание звука на открытом пространстве, отражение его от зданий и сооружений, смешение звука с естественными внешними шумами, а также смена направления звучания целых групп музыкальных инструментов при игре в движении с перестроениями. Складывающаяся ситуация влечет за собой необходимость применения целого арсенала приемов изложения марша, направленных на оптимизацию его звучания, что в конечном счете позволяет маршу достаточно эффективно звучать в рассматриваемых условиях и иметь минимальные потери в качестве звучания.

Кроме открытого воздуха, марш, как известно, может исполняться и в иной среде, имеющей целый ряд особенностей, а именно в помещении. Во-первых, определяющим для данной среды является фактор акустической приспособленности помещения к исполнению музыки, а именно, является ли данное помещение специализированным концертным залом или нет. Безусловно, что данный фактор оказывает значительное влияние на фоническую сторону марша. Так, в отличие от концертного

зала, исполнение в не специализированных помещениях¹ накладывает негативный отпечаток на фоническую сторону марша. Как правило, их конструкция придает звучанию музыкального произведения сильнейший эхо-эффект, суть которого заключается в том, что звук, отражаясь от стен, пола и потолка, многократно повторяется и усиливается динамически, придавая звучанию хаотичность, смешение всех голосов и элементов фактуры в единую звуковую массу.

Во-вторых, исполнение марша в помещении, в отличие от открытого воздуха, связано не только с духовым оркестром, и возможно практически любыми средствами, например, симфоническим оркестром, фортепиано, и т.д. И, наконец, в-третьих, звучание марша в помещении возможно в тех же положениях, что и на открытом пространстве, а именно стоя в оркестровом строю, в движении и сидя. При этом, в отличие от звучания на открытом воздухе, вне зависимости от того в каком положении исполняется марш, определяющим является фактор акустики помещения. Также стоит добавить, что, фоническая сторона марша при исполнении его в не специализированном помещении, испытывает на себе негативное воздействие. Здесь, также как и в случае со звучанием на открытом воздухе подобное воздействие достаточно эффективно нивелируется характерными для марша приемами изложения его музыкальной ткани.

Итак, проведенный анализ среды (условий) исполнения марша, позволил нам выявить ключевые черты марша, составляющие структуру данного жанрового признака. Одной из таких черт, отличающих марш от большинства других жанров, является возможность его исполнения без значительного ущерба для фонической стороны, как на открытом воздухе, так и в помещении, (в том числе, не подготовленном в акустическом отношении для исполнения музыки), а также в движении. Другая ключевая черта марша, связанная с рассмотренным жанровым признаком, заключается в том, что для получения эффективного звучания марша на открытом воздухе без использования звукоусиливающей аппаратуры, а также в движении и движении с перестроениями, наиболее рациональным средством исполнения является духовой оркестр. И, наконец, заключительной ключевой чертой марша в рамках среды (условий) исполнения является нарушение динамического баланса между оркестровыми голосами, между элементами музыкальной ткани произведения, при исполнении марша на открытом воздухе (кроме эстрады) по причине влияния эффекта рассеивания, отражения, смешения

¹ Под не специализированными помещениями мы подразумеваем крытые спортивные сооружения (стадионы, спортивные залы, и т.д.), актовые залы, а также холлы, фойе, вестибюли, и т.п.

звука с посторонними шумами, эхо-эффекта. В заключение стоит отметить, что полученные в ходе нашего исследования результаты, могут оказать положительное влияние на дальнейшее развития теории жанров, а также помогут в формировании теоретического подхода к исследованию жанра марша.

Список литературы:

1. Арановский М.Г. Структура музыкального жанра: современная ситуация в музыке // Музыкальный современник. Вып.6. – М.: Сов. композитор, 1987. – С. 5-44.
2. Коробова А.Г. Теория жанров в музыкальной науке: история и современность. – М.: Московская гос. консерватория им. П.И. Чайковского, 2007. –173 с.
3. Назайкинский Е.В. Стиль и жанр в музыке. – М.: ВЛАДОС, 2003.– 248с.
4. Попова Т.В. Музыкальные жанры и формы. 2-е изд. – М., 1954. – 384 с.
5. Сохор А.Н. Эстетическая природа жанра в музыке. – М., 1968. – 103 с.
6. Цуккерман В.А. Музыкальные жанры и основы музыкальных форм. – М.: Музыка, 1964. –159 с.

1.4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА И ДИЗАЙН

МЕТОД «ЭКСПЕРИМЕНТА» И ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЛОГОТИПА

Бектиярова Джамиля Сериковна

*лектор кафедры «Дизайн»,
Алматинский Технологический Университет,
Казахстан, г. Алматы*

THE "EXPERIMENT" METHOD AND THE STAGES OF LOGO DESIGN

Jamilya Bektiyarova

*Lecturer of the Department Design,
Almaty Technological University
Kazakhstan, Almaty*

Аннотация. В статье приведены примеры применения метода эксперимента в дизайне. Называются и описываются этапы проектирования логотипа, даются рекомендации по созданию логотипа. В заключении отмечается важность каждого этапа проектирования логотипа. А также перечисляются приобретенные положительные качества и умения при использовании метода эксперимента – развитие навыков рисовальщика, умение создавать ряд эскизов (а не один набросок), выполнение анализа, умение относиться легко/играючи к трудной работе, творческий рост.

Abstract. The article provides examples of the use of the experimental method in design. The stages of logo design are named and described, and recommendations for creating a logo are given. In conclusion, the importance of each stage of creating a logo is noted. And also lists the acquired positive qualities and skills when using the experimental method – the development of drawing skills, the ability to create a series of sketches (rather than a single sketch), performing analysis, the ability to relate easily/playfully to difficult work, creative growth.

Ключевые слова: эксперимент; логотип; фирменный стиль; дизайн логотипа; знак; эмблема

Keywords: experiment; logo; corporate identity; logo design; sign; emblem

Эксперимент (от лат. *experimentum* – проба, опыт) – процедура, выполняемая для поддержки, опровержения или подтверждения гипотезы или теории [1]. Это метод изучения, при котором объект подвергают испытанию (-ям), в результате чего получают информацию о его свойствах, действии, реакции, поведении при заданных условиях. Таким образом объект эксперимента, которым может выступать одушевленный и неодушевленный предмет, проходит апробацию разных подходов, влияний на него и выдает/не выдает свою реакцию на воздействие.

В дизайне метод эксперимента плодотворно используется. Например, в дизайне моды при работе с тканями для пошива специализированной одежды (для пожарников) необходимо выдвигать более высокие требования. Это объясняется тем, что при плохих (несоответствующих) показателях материала работник пожарной службы рискует своим здоровьем и жизнью. Чтобы избежать плачевных результатов дизайнер, разрабатывающий спецодежду экспериментирует с тканью, изделием, создает ситуации, где в лабораторных условиях получает показатели, влияющие на конечный результат. Проверив методом эксперимента свойства ткани и готового изделия, добывается информация о слабых и сильных сторонах материала и дизайн-продукта. Имея данную информацию, можно вносить корректировки и заново проверять, пока результат эксперимента не станет желаемым [2, с. 152-157]. В процессе данных мероприятий создается новый продукт – ткань, подкладочный материал, на который получают Инновационный патент [2, с. 150-151].

В графическом дизайне в процессе обучения метод эксперимента может быть очень полезен. На начальной стадии обучения, когда еще не накоплен достаточный опыт и знания не отличаются широтой, а навыки не доведены до автоматизма – необходимо экспериментировать. То есть на стадии создания эскиза нужно делать несколько эскизных вариантов дизайн-разработки [3, с. 69]. При эскизировании применять экспериментальные решения, которые отвечают на вопрос: «А что, если этот объект убрать / уменьшить / увеличить?». Только проделав данный эксперимент будет ясно – какой результат. Чтобы понять, что будет с композицией (дизайн-решением), если определенный объект убрать – нужно убрать его – это первый эксперимент. Что будет с дизайном, если объект уменьшить – нужно уменьшить его – это второй

эксперимент и т. д. Экспериментов может получиться большое количество, если объектов много и предполагаемых манипуляций немало (повернуть, отзеркалить, подрезать, опустить, поднять и т.д.). Важно каждый эксперимент фиксировать! Эскизы, выполненные вручную, необходимо сохранять каждый раз, когда что-то меняется на листе. Для этого удобно работать на полупрозрачной бумаге – кальке. И каждый новый вариант – это эксперимент. Эскизы / разработки, выполняемые в графическом редакторе, тоже рекомендуется сохранять, так как это позволит выбрать из нескольких экспериментов (вариантов) один наиболее отвечающий запросам.

В результате, метод эксперимента способствует развитию скорости рисования, приучает работе над созданием вариантов эскизного решения, привносит элемент игры, творчески развивает. Данным методом можно пользоваться под руководством преподавателя и самостоятельно. При выполнении работы следует сохранять все эксперименты, которые могут пригодиться, если выбранный эскиз не ответил предпочтениям заказчика или преподаватель не утвердил, выбранный вариант, то имеется возможность выбора другого варианта из числа выполненных экспериментов. Постепенно, с появлением опыта количество экспериментов будет становиться меньше, но каждый отдельный результат – качественнее. Данный метод очень полезен в процессе обучения. Может выдать неожиданный, интересный результат, что способствует появлению оригинальной концепции проекта.

В разработке логотипа также можно использовать метод эксперимента. Для примера можно взять тендер, объявленный заказчиком на разработку логотипа для его компании. Создание логотипа является одной из самых сложных задач в работе графического дизайнера. Это продиктовано тем, что логотип – лицо компании / продукта / бренда, идентификатор. Кроме этого небольшое, графическое изображение / текст или текст + изображение должны «рассказать» о компании без применения лишних деталей, слов, элементов.

Распространенный метод работы для выполнения заказа включает несколько этапов: • Знакомство с заказчиком и техзаданием; • Сбор и анализ аналогов; • Эскизирование логотипа; • Выбор лучшего варианта; • Доработка формы логотипа; • Подбор цвета; • Финишная доработка; • Презентация перед заказчиком.

1 этап. Знакомство с заказчиком и техническим заданием. Название компании, для которой необходимо разработать логотип – RockGym. Это будущий фитнес центр, наименование переводится как рок + тренажерный зал (дословно). Пожелания заказчика звучат следующим образом – «Разработать логотип в стиле трайбл, не

использовать штанги, гантели и спортивный инвентарь, чтобы будущий логотип был желанен в качестве тату и девушкам, и мужчинам». На первом этапе происходит знакомство с клиентом и его пожеланиями. Озвучивание предпочтений является большим подспорьем дизайнеру для понимания ожиданий заказчика. Чем более конкретный текст задания, тем меньше «пустых» вариантов, тем ближе цель. Необходимо задавать наводящие вопросы клиенту для определения его вкусовых предпочтений и его видения. Когда задачи ясны дизайнер принимается за работу.

2 этап. Сбор и анализ аналогов. Перед поиском формы будущего логотипа следует изучить, что есть на рынке дизайна. Для этого необходимо просмотреть аналоги. Аналоги – это работы, имеющие сходство с данным заданием, например, фитнес центры, тренажерные залы. Так как разрабатываемый логотип будет использоваться для тренажерного зала, следует поискать готовые логотипы по тому же направлению (фитнес, спортзал), желательно с таким же или почти таким же составом слов. Когда материал найден начинается анализ аналогов. Применяя сравнительный анализ следует разобраться, что наиболее близко к теме, форме, образу, озвученному в техзадании. Следует ответить на вопросы: "Какие достоинства найдены в аналогах?" и "Какие недостатки?", "Почему это недостатки?" Ответы на вопросы помогут избежать ошибок, найденных в аналогах, то есть методы и дизайн-решения, которые проигрывают – не использовать, которые выигрывают – использовать.

3 этап. Эскизирование логотипа. Творческий этап всей процедуры производства логотипа – это создание ряда эскизов логотипа, поиск формы объекта. На данном этапе уместно применить метод эксперимента. Тогда появляется возможность сформировать несколько версий одного дизайн-решения логотипа. Если несколько дизайн-решений, то благодаря методу эксперимента – появляются дополнительные версии для каждого концептуального решения логотипа (Рис. 1).



Рисунок 1. Эскизирование логотипа (слева), доработка формы логотипа в графическом редакторе (справа). Автор Бектиярова Д.С. [3, 71-73]

4 этап. Выбор лучшего варианта. После проделанной эскизной работы необходимо выполнить выбор эскизного решения логотипа. Нарисованные дизайн-решения (рекомендуется делать эскизы вручную для создания нетривиального логотипа) необходимо рассмотреть критически. Варианты, у которых есть потенциал следует отметить и сосканировать или сделать фото.

5 этап. Доработка формы логотипа. Данный этап требует пристального внимания к форме логотипа. Необходимо выполнить его доработку, отрисовку в векторной программе (в персональном компьютере). Форму, как правило, следует искать применяя черный цвет. Объект – будущий логотип – должен найти максимально выверенную форму: без лишних и измельченных деталей, с лаконичной формой, отсутствием чрезмерной дробности и сложности. Все перечисленные требования удобно отслеживать в черном цвете. Использование хроматического цвета на стадии формирования формы способно запутать и не позволить довести идею до серьезного уровня. Нередко бывают случаи, когда нужно дорабатывать эскиз логотипа в компьютере – менять размер, поворот, дугу, толщину линии / буквы или других элементов. То есть общая концепция остается, но при подборе машинного шрифта или при отрисовке букв и т.д. обязательно что-то не совпадет, поэтому доработкой также должен заниматься дизайнер, а не оператор, владеющий навыками работы с программой (Рис. 1).

6 этап. Подбор цвета. На данном этапе происходит поиск цвета, цветовой гаммы для готовой формы логотипа. Классика – это то, что остается актуальным всегда, то, что не устаревает, а применительно к цвету логотипа – это наличие одного, двух, трех цветов. Если обратиться к мировым брендам – это в большинстве случаев 1-2 цвета (не считая цвет фона) [4]. Хорошо может смотреться третий цвет в качестве акцентов, но при выборе больше трех цветов нужно быть очень аккуратным. Есть опасность уйти в китч или внести разноцветность рыночных рядов в логотип. Разнузданность в цветовой гамме нередко лишает логотип стильности.

7 этап. Финишная доработка. После выбора цвета(-ов) окончательно проверяются все детали, элементы логотипа. Это последний контроль, поэтому необходимо исключить моменты, когда малый элемент остался под большим объектом или перекрыл буквы, графику и т.п.

8 этап. Презентация перед заказчиком. После финишной доработки для демонстрации заказчику оформляется работа на листе А4 (как правило), где должно быть решение логотипа в черно-белом цвете, «выворот» – белый на черном фоне и цветной вариант.

Резюмируя, можно отметить, что проектирование логотипа состоит из выше перечисленных этапов. Этап эскизирования, использование метода эксперимента оказывает положительный эффект – развитие навыков рисовальщика, умение создавать ряд эскизов (а не заканчивать работу после первого наброска), выполнение анализа, умение относиться легко/играючи к трудной работе, творческий рост. Каждый из шагов в создании логотипа вносит свой вклад. Отсутствие одного из этапов может обеднить конечный результат. Качественно пройденные шаги при создании логотипа позволяют исключить или привести к минимуму случайные элементы. Нужно помнить, что в хорошем логотипе ничего нельзя убрать и ничего – добавить. Каждая деталь – на своем месте, а цвет дает информацию (через символику цвета) и раскрывает тему/направление компании, для которой создавался фирменный логотип. Одна из самых непростых задач – создание логотипа – может увлечь в исследовательское, аналитическое, творческое путешествие, результат которого заранее неизвестен, но может стать поводом для гордости.

Список литературы:

1. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный вариант]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения 21.05.2021).
2. Таласпаева А.А. Исследование и разработка методики проектирования комплекта спецодежды для пожарных РК: Автореф. дис. док. филос. (PhD) – Алматы, 2017.
3. Бектиярова Д.С. Практикум по ЭКСПО-дизайну. Уч. пособие. Алматы, Нур-принт, 2021. – 150 с., ил.
4. Сайт ReadyArtwork [Электронный вариант]. – Режим доступа: <https://www.readyartwork.com/10-most-iconic-logos-all-time/> (дата обращения 21.05.2021).

ВЛИЯНИЕ КУЛЬТУРЫ И ЦИВИЛИЗАЦИИ НА ДИЗАЙН

Бектиярова Джамиля Сериковна

магистрант

*Казахского Национального университета им. Аль-Фараби,
Казахстан, г. Алматы*

THE INFLUENCE OF CULTURE AND CIVILIZATION ON DESIGN

Jamilya Bektiyarova

Student of the Master's degree program

*of the Al-Farabi Kazakh National University,
Kazakhstan, Almaty*

Аннотация. В статье приведены формулировки понятию «Дизайн». Затрагивается вопрос «Культуры и дизайна», «Дизайна и цивилизации». Выявлено, что определенная культура и технические возможности, данные цивилизацией способствуют появлению определенного дизайн-продукта. В заключении отмечается важность натуральных, природных богатств, которые нужно сберечь для будущих поколений. А также ответственность дизайнера при проектировании объектов окружающего мира.

Abstract. The article presents the wording of the concept of "Design". The question of "Culture and design", "Design and civilization" is touched upon. It is revealed that a certain culture and technical capabilities given by a civilization contribute to the appearance of a certain design product. In conclusion, the importance of natural resources that need to be saved for future generations is noted. As well as the responsibility of the designer when designing objects of the surrounding world.

Ключевые слова: дизайн; культура; цивилизация.

Keywords: design; culture; civilization.

Тема требует напомнить, что такое «дизайн» и затронуть другие термины. Можно выделить несколько цитат на тему формулировки дизайна. «Взаимосплетение конструкции, формы и функции – основной критерий хорошего дизайна». «Дизайн – чистота, простота, красота»

(Ясутака Соге). «Дизайн – искусство читать и писать мир на языке предметов» [1].

Культура – достижения человечества в производственном, общественном и духовном отношении [2].

Цивилизация – уровень развития общества и материальной культуры, характерный для той или иной страны/государства/общества [2].

По словам И.А. Розенсон «...дизайн возникает как реакция культуры на цивилизацию» [3], то есть технологии выступают представителями цивилизации, культура – это идеальная (мыслительная) идея. Дизайн своей смысловой нагрузкой вплетен в культуру, но не воспринимается без цивилизации в вопросе выбора выразительных средств. То есть существующая определенная культура, определенное мировоззрение формирует спрос; цивилизация благодаря техническим возможностям способна выдать требуемый объект / предмет, а дизайн учитывая культурные традиции / смыслы и используя плоды цивилизации создает, в итоге, желаемый дизайн-продукт. Например, в Японии из-за большого процента «трудоголиков», которые работают до позднего вечера и не успевают уехать домой или нет возможности тратить время на дорогу домой и из дома в офис, популярны гостиницы с номерами-капсулами [4]. (Рис. 1, 2). Такие номера напоминают кусок трубы, где ничего нет, кроме постели. Когда в культуре целого народа есть определенные установки и вытекающие из них потребности появляется спрос на дизайн-изделия необходимые в конкретной среде. Это можно сказать и про японские уличные платные кабины с душем, которыми можно воспользоваться идя на работу или на встречу [5]. (Рис. 3). Трудно представить такие кабины на постсоветском пространстве. Цивилизованный подход в Японии обогнал многие страны мира, и как следствие японский дизайн идет в первых рядах, работает над объектами и вещами, которые не проектируют в ряде других стран из-за отсутствия спроса на них (мебель для номера-капсулы). Дизайн опирается на культуру и оснащается техническими возможностями, которые дает цивилизация. Если в традиции народа нет определенных привычек или потребностей (например, в уличных душкабинках), то и нет надобности проектировать данный дизайн-продукт.



Рисунок 1. Капсульный отель (ряд кабин). Рисунок 2. Внутри кабины. [4]



Рисунок 3. Японский массажный душ [5]

По поводу цивилизации О. Шпенглер писал о закате Европы, выражал свои опасения, когда культура гаснет с нарастанием цивилизации. То есть происходит уход от натурального, природного, духовного к техническому, искусственному. Опасения были справедливы так как сейчас усиленно работают над созданием искусственного интеллекта.

Определенная культура в Америке сформировала спрос, уровень цивилизации дает технические возможности, и дизайнеры-инженеры данного профиля работают над созданием искусственного интеллекта. Когда цивилизация достигла определенного уровня, то культура реагирует своим дизайн-продуктом. Невозможно представить технологичные японские душевые кабинки в городке, где даже стандартные, обычные уборные не установлены на улице, значит в этом регионе развитие, культура не позволяют появиться дизайну, отвечающему современным тенденциям Японии. Если так, то у дизайнера есть элемент региональности, на отдельном континенте или в стране есть более важные и менее важные объекты для дизайна. Появление автомобиля без водителя на территории СНГ сегодня трудно представить, потому, что цивилизация, влияние искусственного и технический уровень не позволяют культуре данных государств отреагировать и выдать дизайн-изделие такого масштаба – есть более насущные вопросы, требующие решения. Другой пример – до появления китайцев в Тибете тибетцы жили простой (без техники и новшеств), трудной (физически напряженной) жизнью. Они верили, что с появлением колеса в их жизни – придет конец их миру, поэтому по крутым, узким дорогам перевозили товар на спинах животных. Для страны, в которой большая часть населения – монахи было важно сохранение единения с природой и живыми существами, где нельзя было убить даже червяка, потому, что в прошлой жизни это могла быть твоя мать. Такая культура, такой вид понимания жизни и цивилизация, направленная не на техническое развитие, а на духовное не дает реакции для появления дизайн-продукта привычного в развитых странах. Так как культивируется скромная жизнь, почитание вековых традиций и отсутствие потребности в новой технике, то дизайну сложно проявится в окружающих объектах. Ситуация кардинально изменилась с момента утверждения власти КНР в Тибете в 1951 году [6]. Таким образом можно наблюдать «взаимоотношения» дизайнера, культуры и цивилизации.

В заключении хочется отметить, что развивая культуру и техническое оснащение необходимо еще больше беречь натуральное и природное, то, что невозможно сделать человеку, то, что бесценно, но дано Природой бесплатно – чистое небо, питьевая вода, богатая, разнообразная флора и фауна. Поэтому в мировой общественности в последние годы делается упор на экологичность, прослеживается стремление использовать в дизайн-проектах возобновляемые источники энергии и т.п. При росте населения бережное отношение к планете – нашему общему дому – это вопрос каждого человека и дизайнера,

который выступает творцом, проектировщиком всех окружающих объектов.

Список литературы:

1. Искусство и дизайн Тюмени. Курс видеолекций "Проблемы современного дизайна". Лекция №1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://art-design.tyumen.ru/doc/?id=2018/0703> (дата обращения 17.05.2021).
2. Словарь русского языка «Oxford Languages». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gramota.ru/slovari/info/bts/>(дата обращения 17.05.2021).
3. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2007. – 216 с.
4. Капсульный отель Япония, Токио. Как я жил в капсуле. Отели в Японии. Отели капсулы в Японии. ». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=dGTJBE0yFeY> (дата обращения 17.05.2021).
5. Японский массажный душ прямо на улице. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Ti10X7w1d8> (дата обращения 17.05.2021).
6. Википедия. Свободная энциклопедия». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%82_\(1912%E2%80%941951\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%82_(1912%E2%80%941951)) (дата обращения 17.05.2021).

РАЗДЕЛ 2. ЯЗЫКОЗНАНИЕ

2.1. ТЕОРИЯ ЯЗЫКА

СЛОВООБРАЗОВАНИЕ РУССКИХ СЛЕНГОВЫХ ЕДИНИЦ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ CS:GO)

Рыбакова Ирина Владимировна

студент,

Чувашский государственный педагогический

университет имени И.Я. Яковлева,

РФ, г. Чебоксары

Кормилина Наталия Владимировна

канд. филол. наук, доцент

Чувашский государственный педагогический

университет имени И.Я. Яковлева,

РФ, г. Чебоксары

WORD FORMATION OF RUSSIAN SLANG UNITS FROM ENGLISH LANGUAGE (ON THE MATERIAL OF THE COMPUTER GAME CS: GO)

Irina Rybakova

Student,

Chuvash State Pedagogical University

named after I. Ya. Yakovleva,

Russia, Cheboksary

Natalia Kormilina

*Cand. philol. Sciences, Associate Professor
Chuvash State Pedagogical University
named after I. Ya. Yakovleva,
Russia, Cheboksary*

Аннотация. В данном научном исследовании автор исследует понятие "сленг" и его сущность, а также его происхождение, анализирует стилистические особенности сленга геймеров, наиболее частотные выражения и выделяет основные способы словообразования игрового сленга в русском языке.

Abstract. In this scientific study, the author examines the concept of "slang" and its essence, as well as its origin, analyzes the stylistic features of slang gamers, the most frequent expressions and identifies the main ways of word formation of game slang in the Russian language

Ключевые слова: английский язык; сленг; игровой сленг; классификация

Keywords: English language; slang; game slang; classification

Игровая индустрия – самая популярная отрасль рынка IT технологий. Она зародилась в 70-е годы XX столетия, как движение энтузиастов. За последние двадцать пять лет индустрия видеоигр получила невероятно сильное развитие, что обусловлено постоянным совершенствованием как компьютерных архитектур, так и систем связи. Если раньше были популярны одиночные игры, то за последние 15 лет ситуация изменилась в корне. В настоящее время самыми популярными стали онлайн игры, где игрокам со всего мира приходится взаимодействовать друг с другом. Появление игрового сленга обуславливается необходимостью за короткое время сообщить другому игроку информацию о чем-либо, так как на общении обыкновенным разговорным языком уходит много времени, что мешает игровому процессу и командному взаимодействию.

Актуальность работы обусловлена Популярностью видеоигр в Интернете. На основе этого был сформирован инновационный подъязык, состоящий из новых слов и сокращений, которые помогли онлайн-сообществу общаться и сотрудничать друг с другом.

Цель исследования состоит в определении лингвостилистических особенностей сленга компьютерных игр на русском языке.

Задачи для достижения цели были определены следующие пункты: – рассмотреть понятие «сленг»;

- определить стилистические особенности сленга геймеров;
- выделить основные способы словообразования игрового сленга в русском языке.

Объектом исследования является игровой сленг в английском и русском языках.

Предмет исследования – словообразовательные и стилистические особенности игрового сленга.

Материал исследования составили 83 единиц сленга английского и русского языков.

Источником материала послужил Словарь терминов игры CS:GO.

Методы, использованные в исследовании: анализ материала, сравнение, количественный метод.

Сленг (англ. *slang*) – набор слов или новых значений существующих слов, употребляемых в различных группах людей .

Сленг можно охарактеризовать как неформальные, нестандартные слова или фразы (лексические инновации), которые, как правило, происходят из субкультур внутри общества. Чтобы выражение стало сленгом, оно должно быть широко принято и принято членами субкультуры или группы. Сленг не имеет социальных границ или ограничений, поскольку он может существовать во всех культурах и классах общества, а также во всех языках. Сленговые выражения создаются в основном так же, как и стандартная речь. В словарях с пометой «сленг» встречаются группы слов, например: разговорные слова, воровской жаргон, образные слова и выражения, профессионализмы [1].

Согласно Н.О. Орловой, сленг представляется как нелитературная лексика, т.е. слова и сочетания, находящиеся за пределами литературного языка. Сленг возникает и употребляется, прежде всего, в устной речи и является эмоционально окрашенной лексикой. Сленг подразумевает под собой терминологическое поле, набор особых слов и новых значений, которые уже существуют в языке и употребляется в различных человеческих объединениях и группах [2].

В словаре New Oxford American Dictionary дается следующее определение понятию «сленг»: a type of language that consists of words and phrases that are regarded as very informal, are more common in speech than writing, and are typically restricted to a particular context or group of people [4, с. 1563].

Существует и другое распространенное мнение, что сленг – открытая группа, черпающая слова из нормативной лексики и жаргонизмов. Эти слова впоследствии становятся общеупотребительными, приобретая

новые значения, то время как жаргон – это обособленная группа слов, которые употребляются узкими кругами социальных групп.

Игровой сленг – лексика, употребляющаяся людьми, имеющими непосредственное отношение к видеоиграм в повседневной жизни, заменяющая профессиональную лексику и отличающаяся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской.

К следующим характерным особенностям игрового сленга относятся:

- интенсивное использование сокращений. В многопользовательских играх на счету каждая секунда. Сокращение обмена сообщениями – важный инструмент для общения с другими игроками во время игры. Например: *At 10% hp burst* означает *when he has 10% hit points, do as maximum damage as you can in a short period of time*.

- слова, передающие эмоциональный настрой игроков. Это можно проследить в процессе игры, если оценивается уровень игры того или иного игрока. Если вы играете хорошо, то вас могут назвать *pro* (professional), если вы играете плохо, вас могут назвать обидным выражением *newbie* (new beginner).

Большинство компьютерных жаргонизмов создано молодежью, осваивающей компьютеры и увлекающейся всем, что с этим связано. При этом границы молодежного и компьютерного сленгов размыты. В число их разновидностей входит игровой сленг (или, сленг геймеров) наряду с сленгом хакеров (опытных пользователей) и общих пользователей.

В онлайн-игры вовлекается большое число пользователей со всего мира, и оказавшись в одном пространстве, они вынуждены прибегать к некоторому универсальному средству коммуникации. Таким образом, игровой сленг выполняет роль способа общения пользователей, являющихся носителями разных языков. Такой «игровой» язык позволяет быстро и легко взаимодействовать, и достигать успешных игровых результатов. Изначально новички не знают используемых слов, но со временем они становятся им просты и понятны, и таким образом языковые границы стираются.

В то же время, в рамках одной игры может образоваться сленг внутри сленга. Например, в *Dota 2* одновременно играют и взаимодействуют миллионы игроков по всему миру, и при этом игра имеет свою специфику. В связи с этим появляется сленг, характерный для *Dota 2*, отражающий её особенности и потребности игроков, и при этом используемый внутри этой игры.

Одним из явлений, в частности для русскоговорящих пользователей, является то, что пользователи, не понимая значений иностранных слов,

подбирают русское слово, близкое к оригиналу по звучанию. Например, героя «Ancient Apparition» (с англ. - «древний призрак») называют «Аппаратом», аббревиатура «КОТЛ» (англ. *Keeper of the Light*) именуется «котлом», слово «silence» трансформируется в «сало».

Некоторые слова игрового сленга со временем становятся литературными, например, слово «хакер» изначально было компьютерным, но далее стало широко использоваться в общенародном языке.

Рассмотрим основные способы словообразования игрового сленга для того, чтобы английское слово было пригодным для использования в русском языке и соответствовало языковым реалиям:

1. Калька. Это слова, иноязычного происхождения, употребляемые с сохранением их произношения, написания и значения. Например: armor – армор (броня), Rush – раш (быстрый выход команды в выбранную точку), ban – бан (блокировка аккаунта на определенный промежуток времени или навсегда)

2. Полукалька. Термин приобретает словообразовательные модели русского языка при переходе из английского языка. Например: defend – (повышение или улучшение характеристик техники или отдельных модулей), defence – дефить (охранять конкретную точку или направление от атаки противника), counter – контрить (мешать, противостоять чему-либо или кому-либо).

3. Усечение. При использовании данного способа словообразования часть слова отсекается. Например: screenshot – скрин (снимок экрана), 226 public – паб (игра, доступ к которой имеет каждый), critical – крит (критическое повреждение модуля).

4. Аббревиатуры – условные сокращения слов. Например: AoE – Area of Effect (заклинания по площади), AFK – Away from the keyboard (отошел от клавиатуры), BG – Bad game (скучная, плохая игра).

В ходе исследования игры CS:GO, среди 83 единиц сленга было выявлено, что наиболее частым способом словообразования русских сленговых единиц является калька (67 единиц). Например: фейк (fake) – обмануть противника, армор (armor) – броня, тимплей (teamplay) – командная игра, тиммейт (teammate) – союзник и др. Полукалька является наименее употребительным способом (11 единиц). Например: дефузить (defuse) – разминировать бомбу за определенное время, сейвить (save) – сохранить оружие / броню на следующий матч, чекать (check) – проверить какую-либо из позиций, где может сидеть враг. Это связано с тем, что калька – наиболее простой и быстрый способ образования нового слова, полукальки проходят адаптацию к нормам другого языка, что требует больше речевых и временных усилий. С помощью усечения образованы 5 слов. Например: Форс (force buy) – рискованный

раунд, происходит закупка на последние оставшийся деньги, чтобы попробовать взять игру в свои руки, респа (respawn) – место возрождения игроков в начале раунда и др. Данный результат тоже закономерен: игровой сленг краток и емок.

Данный результат также является закономерным, ведь игровой сленг существует для наиболее быстрого и удобного обмена информацией между игроками, поэтому, со временем он стал неотъемлемой частью игрового процесса. Игровой сленг является кратким и достаточно содержательным, из-за чего способен с лёгкостью заменить длинные фразы на несколько коротких слов, что обеспечивает лучшую концентрацию на игре, а также в разы ускоряет процесс обмена информацией. Также данный сленг способен выражать эмоции игрока, возникающие вследствие эмоционального напряжения во время игры. Ещё одно неоспоримое достоинство сленга - разрушение языковых барьеров между людьми, что даёт возможность свободно общаться из-за его широкого распространения. В некоторых случаях, игровой сленг может быть использован и в повседневной жизни, а его лексика постоянно развивается ввиду выхода новых игр и добавления новых игровых механик.

Список литературы:

1. Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. филол. наук / П.А. Горшков; Мос. гос. обл. ун-т. – М., 2006. – 150 с.
2. Орлова, Н.О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции / Н.О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – № 3 (40). – С. 4-8.
3. Словарь CS GO терминов. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=223112777> (дата обращения: 20.05.2021).
4. New Oxford American Dictionary / A. Stevenson and C.A. Lindberg (eds) // Third Edition, Oxford University Press, 2010. – 2096 p.

**НАУЧНЫЙ ФОРУМ:
ФИЛОЛОГИЯ, ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ
И КУЛЬТУРОЛОГИЯ**

*Сборник статей по материалам XLIX международной
научно-практической конференции*

№ 6 (49)
Июнь 2021 г.

В авторской редакции

Подписано в печать 14.06.21. Формат бумаги 60x84/16.
Бумага офсет №1. Гарнитура Times. Печать цифровая.
Усл. печ. л. 2,87 Тираж 550 экз.

Издательство «МЦНО»
123098, г. Москва, ул. Маршала Василевского, дом 5, корпус 1, к. 74
E-mail: philology@nauchforum.ru

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленного
оригинал-макета в типографии «Allprint»
630004, г. Новосибирск, Вокзальная магистраль, 3

16+



**НАУЧНЫЙ
ФОРУМ**
nauchforum.ru