

АРХИПЕЛАГ



АРХИПЕЛАГ

1/2020

<http://archipelag.usaaa.ru/>

Письмо выпускающего редактора



СОДЕРЖАНИЕ

<i>Школа актива</i>	4
<i>Размышления о современном искусстве</i>	6
<i>Делу время, а потехе 5 минут</i>	9
<i>Не в стол</i>	11
<i>Знакомтесь: Александр Владимирович!</i>	14

Не думала, что самое сложное в работе над выпуском – написать обращение к читателям. Кажется, всё, что я хотела сказать, сейчас находится внутри «Архипелага». Что тут ещё добавить?

Хорошего вам дня, дорогие читатели!

Искренне ваша,
Студентка УрГАХУ
Еникеева Адель

Редколлегия:

Постников Сергей Павлович

Еникеева Адель

Вёрстка:

Борисова Анна

Колупаева Мария

Авторы:

Борисова Анна

Бражникова Мария

Кошечкина Дарья

Еникеева Адель

Кузнецова Виктория

Смехнова Екатерина

Дизайн обложки:

Борисова Анна

Издание Уральского государственного архитектурно-художественного университета

Адрес редакции: 620075, г. Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 23, каб 231

Отпечатано в ИПЦ УрФУ

620083, г. Екатеринбург, ул. Тургенева, 4, тираж 100 экземпляров, заказ №1666

"ДА ЧТО ОНИ ТАМ ВООБЩЕ
ДЕЛАЮТ НА ПЕРВОМ КУРСЕ?"

Модельные и Медиа

и ИНТЕРФЕЙСЫ

"ИХ
МАМЫ И
ПАПЫ" —
ГРАФЫ!

НАМ НУЖНЫ
КРАСИВЫЕ
ТВЕРДЫЕ ЗНАКИ!

А ЭТО ЧТО?!



ПЕРЕДЕЛЫВАЙ.

БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ
ИГРУШКИ ИЗ
БУМАГИ!

А ИХ
"МАМЫ И
ПАПЫ" —
ПРОМЫ!!

БУДЕТЕ
ДЕЛАТЬ
МАСКИ!



И МАСКИ.

И МАСКИ...»

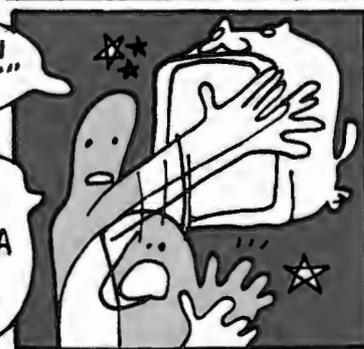
СОЗДАЮТ ТО,
ЧТО АКТУАЛЬНО
В НАСТОЯЩЕМ:

САЙТЫ,
ПРИЛОЖЕНИЯ



ЭТО!...

ЭТО
МИКРО-
ВОЛНОВКА
В ВИДЕ
КОТА!!



СОЗДАЮТ ТО,
ЧТО БУДЕТ
ПОЛЬЗОВАТЬСЯ
СПРОСОМ:

МОДЕЛИ,
МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ

У НИХ
ВЕДАЕТ ТИПИКИН

ВЫ ДОЛЖНЫ
РАССКАЗАТЬ МНЕ
СЮЖЕТ КНИГИ
БАНАНОМ.

чево



ПРАКТИЧЕСКИ НИКТО,
КРОМЕ САМИХ
ИНТЕРФЕЙСОВ,
НЕ ЗНАЕТ, ЧТО
ЕЩЕ ДЕЛАЮТ
ИНТЕРФЕЙСЫ...





Школа актива

Адель Еникеева, 2 курс, дизайн мультимедиа



13 марта самые активные студенты УрГАХУ отправились на базу отдыха «Солнечный Остров», но не чтобы расслабиться. До 15 марта ребята участвовали в «Школе актива», где нескончаемым потоком шли проекты, лекции, игры на сплочение и командообразование. Максимум работы, минимум сна, незабываемые эмоции. Звучит, как сессия, но это совсем не так. Тренинг длиной в три дня прошёл весело и запомнился яркими красками.



Велчева Милена: На «Школе актива» самое прекрасное то, что люди могут показать свой потенциал, могут раскрыть свои идеи и, пусть всего за 3 дня, но единой командой создать то, что некоторые не могут многие месяцы.



Валегжанин Никита: Больше всего в память въелись посиделки с участниками по вечерам в неформальной обстановке, ну и конечно самый первый квест на сплочение.

Сандакова Екатерина: ША — это увлекательно и весело проведенное время в кругу людей, с которыми до этого ты практически не общался (а возможно даже и не знал) и с которыми ты очень быстро становишься командой.

Денис Утарбаев: Куча активных творческих людей делятся своим теплом друг с другом, чтобы сделать четыре крутых ивента из того, что есть под рукой.





Фото: Смехнова Екатерина

Размышления о современном искусстве

Анна Борисова, 2 курс, графический дизайн

Говорят, что современное искусство бессмысленно. Отчасти это так. Конечно, существуют и какие-то совсем непонятные инсталляции. Но, все-таки, в большинстве своём современное искусство очень даже полезно. Оно расширяет границы сознания, создает почву для размышлений, новых мыслей и идей.



Луцио Фонтана — итальянский живописец, скульптор, теоретик, абстракционист и новатор. Самыми характерными для Фонтана произведениями стали картины с прорезями и разрывами, которые принесли ему широкую известность.



Игорь Самолет — российский художник. Работает с темами региона, где он родился и вырос. Затрагивает в своих проектах вопросы человеческих взаимоотношений и памяти.

Прежде всего стоит сказать, что современное искусство — это сугубо личная история для каждого, ведь абсолютно любой человек воспримет и поймет только ту часть инсталляции, которая заденет его личные переживания.

Само же современное искусство не было бы искусством без участия зрителя. Оно целиком и полностью создается для воздействия на человека, для выражения и послания идеи автору зрителю.

Такое искусство дает человеку право самостоятельного исследования и изучения экспонатов. Трогая предметы, чувствуя их запах, созерцая картину мира, описываемого автором, зритель начинает размышлять. Он пытается разобраться во всех непонятых им абстракциях и, наконец, находит истину жизни...

Можно описать парочку экспонатов из различных арт музеев для того, чтобы сразу продемонстрировать, как свободно современное искусство.

Ммома — Московский музей современного искусства — абстракция жизни в самой структуре музея.

Белые стены, безлюдные длинные коридоры огромного здания, и только ты один исследуешь мир современного искусства — мир мыслей новых людей. Проходя из зала в зал, ты понимаешь, что современное искусство, как и сам мир, ты должен исследовать самостоятельно.

Ты трогаешь, смотришь, щупаешь, дышишь и видишь огромную степень свободы, с которой автор создавал свое произведение. Да, современное искусство не знает границ.

Например, художник Лучо Фонтана, работы которого представлены в музее, в своем творчестве погружает зрителя в новую, тотально преображенную цветовую среду, которая открывается ему в виде прорезей на поверхности холста.

В 1949 году появляются его первые «Пространственные концепции»: «В отверстия, которые я проделываю, просачивается бесконечность», — говорит Фонтана. «Я проделываю дыру в том самом холсте, который лежал в основе всех искусств, и создаю новое, бесконечное измерение. В этом и смысл: новое измерение, открывающее доступ в космос».

В своей инсталляции Лучо Фонтана использует прием, ставший очень популярным в мире современного искусства, — он применяет флуоресцентные краски, проступающие в «черном» свете, проявляющем их свечение. Свет, который Фонтана открыл в своих дырах и прорезях, здесь становится главным выразительным элементом.

Смотря на работы Лучо Фонтана, понимаешь, что художник может всё, его силы не знают границ, а полет его мыслей и фантазий превращает самые простые бытовые вещи в талантливый творческий манифест. Знакомство с работами Лучо Фонтаны дает важный импульс к поиску новых путей развития искусства сегодня.

В XXI веке современное искусство стоит перед проблемой поиска путей своего развития. Новые цифровые технологии, VR, дополненная реальность, появление нейронных сетей, а также социальные сети, ставшие реальностью сегодняшнего дня, заставляют нас заново переосмыслить мир, в котором мы живем. У искусства, как и науки, есть логика саморазвития. Об этом нам говорит художник Игорь Самолет.

Инсталляция «Энергия ошибки» раскрывает зрителю исследования проблем человеческих взаимоотношений, рассматриваемые автором через социальный и цифровой фильтры.

Игорь Самолет трактует образ современного человека через его эмоциональную неустойчивость, показывая его уязвимость внутри гигантского цифро-



«Пространственные концепции»
Лучо Фонтаны





вого пространства. Экранная культура диктует новые алгоритмы взаимодействия между людьми: на смену «живому» человеческому общению пришли социальные сети и разнообразные чаты, интонации заменили эмодзи, а лица — маски в Снэпчат и Инстаграм.

Такая реальность требует нового визуального языка, и художник находит этот язык. Объекты своей выставки Игорь Самолет называет «контент формы» — это скриншоты экрана телефона художника, включающие плей-листы, новости, переписки в мессенджерах, автопортреты с использованием Инстаграм- и Снэпчат-масок, посты в Фейсбук. Автор показывает, как скриншот может стать новой формой искусства, новым жанром в фотографии.



Современное искусство не только дает почву для размышлений о мире, но и показывает, что сама структура мира изменилась. Мы больше не будем прежними. Мы — новые люди XXI века, которые обязаны находить совершенно иные способы самовыражения в искусстве, быть свободными и никогда ничего не бояться.

Инсталляция Игоря Самолета
«Энергия ошибки»



Фото: Анна Борисова

Делу время, а потехе 5 минут

Виктория Кузнецова, 2 курс, графический дизайн

«Метод помидора» был придуман итальянцем Франческо Цирилло. Разработан в студенческие годы, когда приходя домой, Франческо не понимал на что тратить своё время.

Как-то он был не готов к экзамену и стал задаваться вопросом: «Смогу ли я по-настоящему учиться хотя бы 10 мин?». Чтобы фиксировать время он использовал таймер в виде помидора, благодаря чуму появилось название «Техника помидора».

Спустя месяцы практик, исследований и экспериментов, была создана методика тайм-менеджмента, которую мы можем видеть сейчас.

Один помидор длится 30 мин: 25 минут работы и 5 минут отдыха.

Установите таймер на 25 минут и работайте. Как только услышите звонок, посвятите следующие 5 минут отдыху. После отдыха нужно вернуться к работе, снова ставите таймер на 25 минут. После четырёх «помидоров» сделайте долгий перерыв – 20-25 минут

Эту технологию можно подстраивать под себя. Все зависит от вашей сферы деятельности и личных предпочтений. Сколько времени вы будете работать – 25, 30, 40 минут – зависит от вашего желания. В зависимости от работы вы выбираете подходящие отрезки времени.

Преимущества и плюсы техники «Помидор»

1. Мы концентрируемся на процессе

Во время обычного решения задач, нам важен результат. Но в этой методике основной акцент идёт на время действия

2. Мы не отвлекаемся на чай, сообщения от друзей и на обдумывание задач. На протяжении 25 минут нас интересует только решение поставленной задачи.

План

- 1) Сформулируйте задачу.
- 2) Решить, что конкретно вы будете делать следующие 25 минут.
- 3) Поставьте таймер на 25 минут.
- 4) Приступайте к работе, пока не зазвонит таймер.
- 5) После, сделайте перерыв на 10 минут.

Не в стол

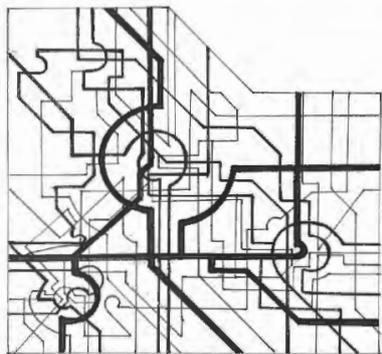
Дарья Кощеева, 2 курс, дизайн мультимедиа

Наверное, каждый студент нашего вуза проводя вечера за работой над новым проектом задается вопросом: «Для кого я это делаю? Кто кроме преподавов и одногруппников заинтересуется моей работой?»

И вот проект сдан, а все наработки отправляются в стол и в копилку личного опыта, проект покрывается пылью и забывается до тех моментов, пока кто-нибудь любопытный не попросит приоткрыть завесу тайн прошлых проектов. Однако, в этот раз заглянуть в эти кладовочки шедевров решили мы, и вместе с тем показать вашу гордость и читателям Архипелага.

Проект «Не в стол» создан для того, чтобы дать студентам возможность поделиться своей гордостью за свой проект, на который они потратили много сил, времени или вдохновения, а может и все и сразу.

Начнем, пожалуй, с факультета Дизайна.



Екатерина Кондакова, дизайн среды.

Я очень люблю свой проект «Подводный мир», потому что я вложила в него много сил и нервов. Изначально мне было тяжело его придумать и идеи приходили по мере того сколько времени и стараний я в него вкладывала. Вдохновилась я водными мотивами, эта тематика мне очень нравится. Мне говорили, что у меня плохая графика, а клаузуры совсем не получаются, но я заставила себя найти свою графику, перерисовывала работы по несколько раз, слушая преподавателей, и в итоге получился мой проект.

Самым раздражающим было то, что из композиции, которую мы рисовали, нам нужно было выстроить план детской площадки. Для меня это казалось невозможным, но в конечном итоге все смогла и все сделала.

Процесс шел довольно трудно, из-за того что идеи приходят не сразу

Процентов шестьдесят от финального вида было сделано и придумано за недели две до дэдлайна.

Сроки сдачи дают «пинок» вдохновения.

Виктория Новоселова. Графический дизайн

Дизайн-проект детской книги

Проект был назван «Мой дедушка был вишней», так же как и книга, которую я выбрала для разработки дизайна. Произведение принадлежит итальянской писательнице Анджелле Нанетти.

Моей главной задачей было передать атмосферу уюта и тепла, созданную непосредственно писательницей. «Мой дедушка был вишней» представляет из себя рассказ о семье, природе и даже смерти от лица ребёнка.

Для выполнения такой задачи, я решила выбрать концепцию, в которой мальчик собственными руками вкладывал фотографии, соответствующие повествованию. Кроме того, я добавляла к иллюстрациям детские рисунки и подписи, которые поддержали идею.

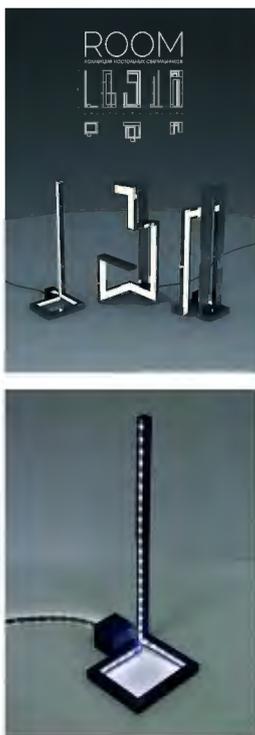
Особое место в моем проекте занимал гербарий, собранный в нашей книге-фотоальбоме. Он являлся символом бережного и трепетного отношения к ценностям семьи и к природе.

Важным моментом по заданию преподавателей было создание необычной конструкции. Для этого я продумала возможность читателю вставить на обложку и на форзац свои фотографии, почувствовать себя частью истории.

Вдохновение для такого проекта пришло как-то само собой из осенних пейзажей в парках города. Любуясь разноцветными листьями, я подумала о том, что они прекрасно бы передали столь важную для книги атмосферу уюта. Так родилась мысль о гербарии и фотоальбоме.

Наверное, самым интересным в процессе создания проекта был подбор подходящих по сюжету фотографий. Мне предстояло провести тщательный просмотр. В конечном счёте для иллюстраций были выбраны фотокарточки из моего личного архива и некоторые работы друзей и знакомых, сделанные на плёночный фотоаппарат.





Данил Баранов, промышленный дизайн

Мой проект называется Room- это коллекция настольных светильников. В проекте я хотел воплотить четкость и системность конструктивизма. Все формы сбалансированны.

Моя коллекция светильников создана для людей, желающих увидеть нетипичное решение, которое бы выделяло их на фоне других людей. Я уверен, что моя коллекция светильников создает уникальное настроение и подчеркивает факт того, что покупатель одного из этих светильников — сильный и решительный, прямой по своему нраву. Вдохновлялся я архитектурными решениями в стиле конструктивизма.

Этот проект дался мне достаточно легко. Я с первых шагов понимал чего хочу, однако одни из первых прототипов были неустойчивы и чтобы это осознать я стоял на одной ноге 30 минут



Анна Мокеева, дизайн мультимедиа

1. Мой проект — это платформер «Путь раба». Главный герой — Койот — раб, ищущий артефакт, который во время ритуала хозяев переместился в другой мир. В течение игры ГГ путешествует по разным мирам, собирая по пути видение, которое помогает ему обнаружить новые возможности прохождения локации, открыть доступ к секретным и сюжетным местам. На пути ему встречаются враги-духи, от которых Койот отбивается своей отравленной кровью.

2. В этом проекте для себя я поставила задачу создать атмосферный, мрачный, но тем не менее завораживающий и таинственный мир. Платформер состоит из 12 уровней, в бета-версии сделан только один. Игра делалась на движке G-develop. Собирая видение, Койоту открываются секретки, новые дороги (например, уровень можно пройти, сражаясь с врагами или обходя их). Если игра будет дорабатываться, то хотелось бы добавить головоломки, босс-баттлы и НПС.

3. Основным источником вдохновения стали игры Dragon Age 2 и Dragon Age Inquisition, а также музы-

ка Питера Гандри (Peter Gundry). В выше упомянутых играх меня всегда вдохновляла стилизация карт таро, я хотела создать что-то в подобном духе. Также немного вдохновил Dark Souls — тем, как в нём появляется название локации.

4. В процессе создания проекта моим любимым этапом стало анимирование персонажей. Очень понравилось их, так сказать, оживлять. Ещё, конечно же, понравился сам процесс рисования — такой «декоративный стиль» карт таро из DA:Inquisition для меня что-то новое, поэтому было интересно и отрисовка не надоедала.

5. Фото 1 — самая первая версия локации, так, как выглядит в бете. Фото 2 — персонажи: Койот (раб) и один из врагов. Фото 3, 4, 5 — усовершенствованные примеры локаций, Фото 6 — иконка.



Анастасия Беляева, дизайн костюма

Тема проекта, о котором я хочу рассказать, называется «Архитектура».

Это коллекция эскизов одежды, состоящая из 24 моделей формата А4 и 3 моделей формата А3. Источником вдохновения послужил Мукденский дворец, а в качестве образа я взяла Марию Оз, «обладательницу самых больших глаз в мире». Сама идея коллекции состоит в том, чтобы взять формы из архитектуры и условно надеть формообразования на фигуру. В итоге получается разнообразный ассортимент одежды: пальто, трикотажные изделия, платья.

Немного о процессе. Я долго разрабатывала эту коллекцию, но всё равно не успевала к развеске, сейчас я не удивлю никого из студентов арха, сказав, что не спала 2 суток перед дедлайном. Клеить развеску мне помогала моя соседка по комнате, тоже, кстати, с костюма. Ещё и мальчишки с факультета архитектуры, соседи по комнате общежития увидели наши паникующие лица, количество работ и принялись помогать расклеивать, пока я успевала дорисовывать впопыхах. Клеили в пятером в коридоре общежития. А на следующий день такой-же командой оформили развеску соседке.



Знакомьтесь: Александр Владимирович!

Адель Еникеева, 2 курс, дизайн мультимедиа

10 января 2020 года Долгов Александр Владимирович стал временно исполняющим обязанности ректора УрГАХУ. По просьбе редакции «Архипелага» он рассказал о своей жизни и профессиональной деятельности.



Фото взято с www.taby27.ru

Я поступил в Свердловский архитектурный институт в 1974 году. Мои студенческие годы были обыкновенными. Любимыми предметами у меня были рисунок и проектирование. На третьем курсе стало ясно, что успеваемость неплохая, поэтому меня и нескольких моих сокурсников, решением ректора института, Николая Семёновича Алфёрова, определили в группу студентов, которые должны были выполнять различные заказы предприятий и организаций по оформлению чего-либо, или по проектированию. После третьего курса **мы практически совмещали проектную деятельность с учёбой.** Это помогло нам быстрее, чем другим, привыкать к будущей профессии. Однако все экзамены нам приходилось сдавать, и никаких поблажек, на которые мы рассчитывали, мы

не получили. Ну и ничего страшного.

Я закончил институт в 1980-м году и в самые последние дни февраля у меня была защита дипломного проекта. Председателем Государственной экзаменационной комиссии был Владимир Раннев, профессор Московского архитектурного института. **Получил от 12 членов ГЭКа 13 пятёрок**, потому что Раннев расчувствовался и поставил от председателя ещё одну. Я сам и не думал, что у меня проект получился такой хороший, но тем не менее. После этого пришёл домой, рассказал отцу, что защитил диплом, закончил институт. Он говорит: «Ну молодец, сын, институт-то ты закончил, а образование не получил. Все бегал с планшетами, а так, чтобы книги серьезно изучал — не видел». Я понял, что образование не полное, отложил это себе на будущее, что-то с этим надо было делать.

После выпуска мне представилась возможность выбрать кафедру. Предложения остаться работать в институте были с кафедры рисунка, с кафедры жилых и общественных зданий, с кафедры основ архитектурного проектирования. Меня вызвал к себе Альберт Эдуардович Коротковский (в 1980-м году проректор по учебной работе – прим.ред.) и сказал: **«Будешь работать на кафедре основ архитектурного проектирования»**. На этом мой выбор закончился.

Еще студентом мне доверяло руководство института организовывать группы, которые путешествовали по городам и весям, чаще всего на своих двоих, или на байдарках, редко перемещаясь на поездах или

на автомобилях. **Мы собирали материал по памятникам архитектуры Урала**. Из них мне больше всего нравилось деревянное зодчество. Вот я и подумал, что именно с деревянного зодчества начну освоение будущей специальности, поскольку в те годы стало появляться понимание общества, что наше наследие – оно всё-таки ценное, но малоизученное. Вот так я и начал свою трудовую деятельность на кафедре основ архитектурного проектирования, а вскоре меня взяли да избрали секретарём комитета ВЛКСМ. **Я должен был совмещать одну и вторую работу**. В принципе, это нисколько не мешало, потому что энергии у меня было очень много, а возможность работать непосредственно на уровне первых руководителей института всё-таки помогала правильно сориентироваться, чем заниматься, с кем заниматься и как заниматься.

В 1982 году мои сверстники стали поступать в Московский архитектурный институт в аспирантуру, а меня туда не пускали, поскольку нужно было руководить комитетом комсомола, а передать эту работу было пока некому, время было достаточно бурное и активное с точки зрения общественной жизни. Именно в эти годы мы стали лучшими в СССР по многим направлениям. В частности, наша газета «Архитектор» неоднократно побеждала на всесоюзных конкурсах, создавались фильмы «А-студии» (кинофотохроника САИ), было несколько составов вокально-инструментальных ансамблей, которые переформатировались постепенно в рок-группы. **Так**

начиналось рок-движение. Именно нашему комитету комсомола довелось организовать первый рок-фестиваль. Буквально через несколько лет из 3-го состава студенческого инструментального клуба возник будущий «Наутилус Помпилиус». В общем, что я умел, тем я и увлекался, то и развивал. (Александр Владимирович Долгов – автор гимна УрГАХУ «Планшетная страна» — прим.ред.).

Чтобы поступить в аспирантуру МАРХИ, в 1983 году я воспользовался первой же возможностью поехать на факультет повышения квалификации. Там надо было закрепиться на какой-нибудь кафедре. Я закрепился на кафедре реставрации и реконструкции в архитектуре. Закончилось обучение на ФПК, и появилась возможность попробовать поступить в аспирантуру. Место на кафедре было одно, и меня предупредили, что уже решено, кого на него принимать. Я в общем-то думал, что только потренируюсь и вернусь домой, и с этими мыслями начал сдавать экзамен. Первым был экзамен по рисунку, и он определил всё. Оказалось, что у меня рисунок был один из двух лучших со всего потока, а явный претендент на единственное место получил 2. Всё поменялось и меня взяли.

Моим руководителем по диссертации согласился стать выдающийся реставратор СССР Сергей Сергеевич Подъяпольский, автор первого учебника для вузов по реставрации памятников архитектуры. К нему я пришёл с темой и фактическим материалом, то есть фотографиями и обмерами памятников архитектуры, кото-

рые мне удалось обмерить и изучить в процессе экспедиций по программе «Каменный пояс». Всё это важно было разместить в исторической последовательности. Никаких научных работ по определению возраста зданий деревянной рядовой застройки в то время не было. Мне предстояло заниматься сельской архитектурой, именно там были наиболее интересные дома, которые восприняли городское влияние в декоративном убранстве, в изменении конструкций, а сама основа оставалась архаичной. Мы с руководителем сформулировали тему: «Формы профессиональной городской архитектуры в деревянном народном зодчестве Урала». Была задача: каким-то образом датировать все эти постройки, а потом уже разобраться, как развивался сам художественный процесс: от простого к сложному или наоборот? Я, наверное, с десятков всего встретил объектов, а у меня их более двух с половиной тысяч, на которых была бы написана или вырезана где-то в подзоре дата строительства. А всё остальное – легенды, документов о времени строительства домов, как правило, нет.

Тогда Сергей Сергеевич мне подсказал, что надо бы мне заняться дендрохронологией. А дендрохронология – это метод, которым пользовались археологи. И я подумал, а почему нет? Воспользовался тем, что в Свердловске, Институте экологии растений и животных УрО РАН есть лаборатория по дендрохронологии. Я набрался наглости, пришёл туда. Вижу, коллектив доброжелательный, меня не прогнали, показали, где микроскоп, рассказали о принципах исследования.

Метод основан на том, что годичный прирост древесины имеет свои максимумы и минимумы, есть годы, когда происходит угнетение прироста древесины, а есть годы, когда древесина прирастает максимально. Я этот метод освоил, взял в лаборатории простейшее оборудование, **изучил около тысячи образцов** и в результате построил дендрохронологические шкалы до 15 века. То есть я мог датировать постройки до 15 века, начиная с 1986-го года. Эта шкала была, наверное, только у меня одного.

Удалось в конце концов разложить весь ряд изученных мною памятников в хронологической последовательности и сделать выводы относительно художественных и конструктивных особенностей построек, установить характер влияния городской архитектуры на сельскую. **Это была гигантская работа, которую удалось провести за три года**, очень успешно защититься, получить замечательные отзывы от ведущих организаций, от коллег.

Я вернулся домой, в архитектурный институт, с дипломом кандидата архитектуры по специальности теория и история архитектуры. Меня направили работать на кафедру истории искусств, архитектуры и градостроительства. Вскором времени **я стал звездующим кафедрой**. Кафедры, на которой в то время я не прочитал ни одной лекции. Она меня не принимала, как искусствоведа, хотя коллегами были мои учителя. Для того, чтобы барьер признания был преодолен, мне пришлось прочитать все курсы истории искусств с древнейших времён до на-

шего времени. Постепенно мы стали замечательными дружными коллегами. Шли 90-е годы. Время было тяжёлое, поэтому заработки на кафедрах были минимальные, и мне пришла в голову мысль развить проектное дело при кафедре истории искусств, а для этого **переформатировать её в кафедру истории искусств и реставрации**, чтобы она стала выпускающей, и чтобы появилась возможность открыть проектную мастерскую при кафедре, что я и сделал.

Со студенческих времён я поддерживал отношения с Всероссийским обществом охраны памятников истории и культуры. В советское время, до 1991 года в эту организацию сдавали очень много взносов. На деньги ВООПИиКа, например, был создан Музей в Нижней Синячихе, в нём есть и деревянные объекты, и величественный Спасо-Преображенский собор. В начале 1990-х годов эта ниточка финансирования прервалась, и общество стало рассыпаться, поэтому надо было находить какие-то другие способы вести деятельность общества. Вот и привлекли меня для того, чтобы появилось новое направление заработка средств на уставную деятельность общества, связанное с проектированием, с изданием книг по истории России и Урала (книгами занимался Сергей Павлович Постников).

Первое здание, которое мы вернули к жизни – памятник архитектуры по адресу: улица Красноармейская, 28. Это деревянный дом конца 19 века. Он был заброшен, мы его привели в порядок, поставили на сети,

отреставрировали главный уличный фасад, установили ограду, и переместили туда общество охраны памятников истории культуры вместе с архивом. ВООПИК наконец обрел свой дом.

В это время не столько реставрация была в почёте, сколько проектирование и строительство деревянных зданий и церквей. Первая постройка – это **Елизаветинская часовня на Вознесенской горке**, деревянная, маленькая. Она стала первым культовым зданием построенным после революции в Екатеринбурге. Через некоторое время после часовни, построили здание деревянной церкви в Заречном, потом – на Северном кладбище в Екатеринбурге. Последняя деревянная постройка – церковь Серафима Саровского в Новоуральске, ставшая одним из его символов.

За всеми нашими чертежами и работками буквально охотились, а мы их особенно и не скрывали. Кто приходил – отдавали. Вскоре убедились, что церковь начала отдавать заказы другим архитекторам, которые использовали наши проекты. Так или иначе, но **все конструктивные узлы, типологию деревянных церквей мы разработали** и реализовали на практике, работая в стенах Свердловского архитектурного института, в мастерской кафедры истории искусств и реставрации. Нашими основными направлениями проектирования стали культовые здания и деревянное зодчество. Реставрацией объектов культурного наследия мы занялись чуть позже, после того, как я перешёл работать в УралНИИпроект в 2001 году. Там удалось собрать всё необ-

ходимое: навыки, умения, лицензии, специалистов, хотя Часовню Александра Невского в дендропарке на ул. 8 Марта в Екатеринбурге отреставрировали еще в 1995 году.

Мы начали делать довольно много объектов. Самым крупным из них стал **Дом Севастьянова** на набережной Максима Горького. **Очень тяжёлый проект** был создан и реализован за чрезвычайно короткие сроки. Когда узнаёшь в июне месяце, что надо разрабатывать проект здания и одновременно его реставрировать, а в апреле месяце, к маю уже надо сдать... Понимаете, да? Ни на проектирование нет времени, ни на что другое. **Девять месяцев всего в распоряжении**. Мы такой объект сделали вместе с Атомстройкомплексом и Екатеринбургским художественным фондом. Параллельно с этой непосильной работой я еще как-то умудрился написать книгу «Деревянное зодчество Свердловской области».

Дальше из крупных: **трибуны Центрального стадиона** к Чемпионату мира по футболу. И совсем недавний объект **«Синара центр»** бывший госпиталь ВИЗовского завода. Абсолютно разрушенная основа, которой двести лет, конструктивно превратившаяся в студень. Была ситуация, когда готовишь объект культурного наследия к реставрации, убираешь диссонирующие постройки, какие-то конструктивные укрепления, которые давным-давно уже не работают, и здание начинает шевелиться – это для меня очень знакомая и переживательная тема. Я вспоминаю, когда убрали все перекрытия в доме Сева-

стьянова, прислонился спиной к стене и чувствую, что она ходит. Ночью были грозы, и я переживал очень сильно, потому что чуть посильнее дунет, польёт дождь и всё рухнет. Очень сложные объекты.

Часовня Святой Екатерины – это моё произведение, поскольку ещё до того, как определилась сама тема, я рисовал некий образ, который первоначально хотели ставить на Вознесенской горке на месте снесённого Дома Ипатьева, а потом он перекочевал на площадь и превратился в часовню. Параллельно с этим были храмы: в Серове, в Верхней Пышме, в Каменске-Уральском, в Краснотурьинске. Довольно много этих объектов. В общем, я сложился как архитектор-практик благодаря тому, что 18 лет проработал директором УралНИИпроекта, но для меня основным было освоение своей профессии дальше. Вот теперь попал к вам. Или к нам, даже не знаю, как. Вернулся, пройдя длительную стажировку.

Сейчас первая перспектива нашего университета – это пойти на карантин, отдохнуть там хорошо. Я бы призвал сейчас к тому, чтобы ни в коем случае не относиться к карантину беспечно, нельзя недооценивать коварство вируса. Надо пережить это время, а дальше выровняются программы, мы поймём, как работать в новых условиях, потому что **мир уже не будет таким, как раньше**. Будет больше форм дистанционного образования, но по группе своих специальностей мы всё равно не можем избежать необходимости передавать свои знания контактным способом, когда учитель и ученик работают над

проектом вместе, создавая произведение искусства.

Что меня напрягает сейчас, так это чрезмерное увлечение и преувеличение роли программных видов компьютерного проектирования. Это всё очень важно, но является лишь продвинутым инструментом специалиста. Архитекторы, дизайнеры должны **мыслить гораздо шире** и видеть те проблемы в обществе, которые они могли бы решать. Поэтому меня всегда очень сильно удручало, когда в процессе преподавания я видел: вдруг кто-то освоил некий алгоритм действий, приводящий к зарабатыванию денег, и смотришь – студент уже пропал, его уже больше ничего не интересует. Первые годы такие студенты весьма успешны, а потом из них лишь единицы удерживаются на плаву. Образование должно быть глубоким, а круг интересов широким, и не стоит преувеличивать влияние и значимость цифровых технологий, думая, что они заменят общий интеллектуальный уровень подготовки. Все должно быть в меру.

