

#1 март 2021



archipelag.usaaa.ru

журнал УрГАХУ

АРХИПЕЛАГ

#1/2021 март



<http://archipelag.usaaa.ru>



<https://vk.com/gazetaarhipelag>

Содержание

Комикс.....	3
Неизменно незаметный.....	4
Выступление «Ультрамарина».....	5
Реки рекламы.....	6
А могут ли животные творить?.....	8
Аниматоры о новинках.....	10
А что в библиотеке?.....	12
AGAIN! OPEN.....	14
Свободное творчество.....	16
Не в стол.....	19
Индустриальные пленэры.....	22
Студенческая неделя.....	24
Посвят на Июльской.....	26



Письмо выпускающего редактора

За время моего «выпускающего редакторства» много чего поменялось. Одной из идей было восстановить сквозную нумерацию выпусков. В официальных источниках — энциклопедии УрГАХУ и на сайте — было сказано, что газета выходит в 2003 года с периодичностью 6 выпусков в год. Однако когда я пришла в «Архипелаг», мы уже делали 4 выпуска. Чтобы восстановить хронологию, я забралась в архивы, где нашла выпуски за 2001 год. Это были простые чёрно-белые листы А4, в лучшем случае скрепленные степлером, настоящий студенческий самиздат. Так сколько же в действительности газет было выпущено? Это история умалчивает. Одно было ясно наверняка — издание проделало огромный путь, очень изменилось, пропустило через себя не одно поколение студентов, и теперь это уже не газета, это настоящий журнал. Итак, представляю вам первый выпуск студенческого журнала «Архипелаг»!

Адель Еникеева
студентка УрГАХУ

Редакция:

Адель Еникеева
Елена Федорчук

Авторы:

Лика Жилина
Полина Хиноворова
Валерия Сафарова
Алина Коршунова
Екатерина Пегушина
Светлана Полозова
Адель Еникеева

Вёрстка:

Екатерина Волинец
Павел Плясун
Анна Борисова
Лика Жилина
Ульяна Мухачева
Адель Еникеева

Иллюстрации:

Мария Бражникова
Ульяна Мухачева

Обложка:

Михаил Жаворонков

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.



БЛИН, опять эти голоса в голове говорят
пойти в универ и сдать долги

Автор комикса:
Мария Бражникова

Неизменно незаметный

Автор текста и фотографий: *Валерия Сафарова*

Рабочие дни погружают нас в круговорот повседневности. Незаметно для себя, выходя из дома, мы добираемся до пункта назначения, всё это время думая о своём. Видим людей, дома, машины и ничего больше. Рутинные декорации ничем нас не удивляют, они пусты, безлики, неинтересны. Невольно начинаешь верить в теории о компьютерной симуляции, а там и до правительственных заговоров недалеко. Но что, если все эти томные размышления можно прервать только лишь с помощью доли секунды? Что, если посвятить это мгновение открытию новых миров, вселенных? Кажется, легче поверить во внеземные цивилизации, чем в это, хотя...

Гордо выслушивать городской шум на одной из самых оживлённых улиц города и не подавать вида даже спустя десятилетия. Стать домом и местом встречи множества поколений людей, впитывая в себя историю каждого равнодушного. Почему совсем, казалось бы, невзрачному зданию с винтажной вывеской: «ФОТОГРАФИЧЕСКИЙ МАГАЗИНЪ



МЕТЕНКОВА» не обладать такими качествами? Узкая полоса текста на первом этаже, словно обветренная от постоянно метаящихся мыслей прохожих, напоминает нам, что в здании есть возможность духовно и эмоционально наполнить свой организм посредством музейных экспозиций. Каждый кусочек как внутреннего, так и внешнего убранства заставляет забыть о бытовых проблемах и медленно плыть по течению времени. Ступая по скрипучей массивной лестнице, мы наконец можем увидеть сердце и душу этого здания воочию. То, что скрыто под толстым слоем стен и исторической пыли — небольшие, но уютные залы, освещённые лёгкой пасмурной дымкой света. По течению обстоятельств выясняется поразительная схожесть истории самого дома с ныне выставленной экспозицией — незаметность.

Выставочный зал при первом взгляде кажется пустым, но если присмотреться, можно заметить множество маленьких глиняных плит. По задумке автора это своеобразные слепки из иного мира, в котором есть всё то, к чему мы настолько привыкли, что совсем перестали обращать внимание. То, что сопровождает нас всю жизнь, придаёт ей смысл и украшает, но что мы так упорно игнорируем — облезлая краска на заборе, припорошенные снегом следы шин, отломанные мощным ветром стебли сухих кустов. Мелочи

жизни, из которых и складывается каждый наш день. В дополнении к этому зрелищу появляются акустические звуки, не оставляя нам выбора погрузиться в мир, где нет места суете и мешанине. Возможно, минуты созерцания однажды заменят отчаяние на радость, а иной раз помогут сделать правильный выбор в нашей непростой, но бесконечно удивительной жизни.

Эта тематическая выставка о мироощущении удачно выбирает своё местоположение в уникальном Доме Метенкова, где само здание становится частью мотива экспозиции. А каждый посетитель с порога начинает исследовать такой одновременно далекий и такой близкий мир тактильности, застывших эмоций и неизменной незаметности.



Выступление «Ультрамарины»

Автор: *Светлана Полозова*

Фотографии: участники «Ультрамарины»

16 февраля в КДЦ «ДРУЖБА» прошел Патриотический фестиваль «О доблести, о подвигах, о славе».

В рамках фестиваля танцевальный коллектив «Ультрамарины» презентовал новую хореографическую постановку «Любушка, Люба». Для некоторых девочек это был первый опыт выхода на сцену, так как в номере задействованы как опытные, так и только поступившие танцоры!

Сама постановка рассказывает о нежных чувствах, ожи-

дании встречи и душевных женских переживаний. Как девушка ждёт возлюбленного с войны, как ждёт от него весточки и как рада наконец встретиться с любимым после столь долгого и тягостного расставания.

Поздравляем коллектив с премьерой!

Пусть новый номер принесёт много побед и дипломов в копилку коллектива!

Мы решили пообщаться с новыми участницами «Ультрамарины» и узнать все подробности их первого выхода на сцену.

Владислава Кармакших

Мы начали готовиться к выступлению почти с самого начала первого семестра. Каждое занятие — новая связка движений, очень много репетиций. Доделивали и переделывали танец, отдельные его элементы почти каждое занятие. То кого-то не было на репетиции и приходилось переставлять людей, то кто-то кому-то мешал, в общем, пытались довести всё до идеала.

Место, где мы выступали, костюмы и многое другое — всё для меня было в новинку.

Я испытывала предвкушение первого выхода на сцену: душевный танец, прекрасные костюмы... То самое волнение, от которого подкашиваются ноги, появилось уже за кулисами, когда оставалось несколько секунд до танца. В этот момент я слышала лишь стук своего сердца. А с первыми нотами музыки, всё отступило и я погрузилась в процесс.

Для меня и некоторых членов

коллектива это первое выступление на сцене. Чувствовалось напряжение из-за переполняющих нас чувств. Но вместе нам было легче пересилить волнение и мы выступили очень хорошо. У нас дружный и отзывчивый коллектив.

Очень понравилось выступать на сцене. С нетерпением жду нашего следующего выступления, чтобы снова блеснуть своими навыками и прочувствовать весь спектр эмоций!

Светлана Полозова

Репетиции к выступлению начались, может, и не сразу, как я присоединилась к коллективу, но вскоре после этого. На тренировки уходило много времени, мы все много работали, хореограф рассказывала нам нюансы выступлений: как лучше выходить из-за кулис, как вести себя на сцене и многое другое. Иногда мы все вместе ломали голову, как сделать так, чтобы со стороны движения смотрелись красиво.

Лично мне безумно нравятся участницы коллектива: добрые, дружелюбные и отзывчивые, все хорошо ладят.

Перед выступлением я не волновалась, концерты для меня не в новинку. Но когда стояла уже за

кулисами, меня обуял страх: вдруг что-то забуду, встану не там, выбегу не на нужный счёт, не успею... От меня зависело, успеют ли девочки вовремя встать на свои места. Страх ушел быстро, как и появился, когда мы начали танцевать, чему я очень рада. Я просто «слилась» с другими выступающими и делала всё так, как помню и чувствую: не думала, куда встать, когда поднять руки...

Впечатления от концерта были прекрасные: мы хорошо выступили, и, конечно, мне бы хотелось продолжать выступать на сцене. Я с нетерпением жду следующего выхода на сцену.

Редакция поздравляет коллектив с премьерой!

Пусть новый номер принесёт много побед и дипломов в копилку коллектива!



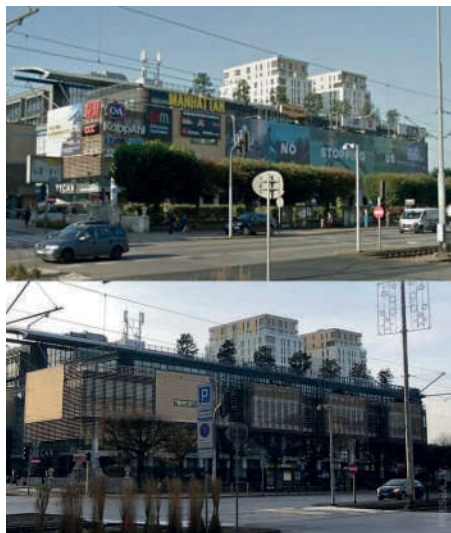
РЕКИ рекламы...

Текст: *Екатерина Пегушина*

Фото: *Интернет-источники*

Что такое «не везёт» и как с этим бороться? Здесь, думаю, стоит пояснить. Начнём с самого начала.

В мире, где властвует капитализм, порой единственной возможностью выделиться, заявить о себе становится реклама. Именно через рекламу мы узнаём о товаре, о производителе или о каком-нибудь мероприятии. В погоне за клиентами заказчики просят сделать их вывески яркими, броскими, запоминающимися и даже режущими глаза (да-да, я о тех жутких красных плакатах с желтым текстом!). И при этом они не задумываются о том, как будет выглядеть дом, на котором будет висеть вывеска, улица



В 2020 году закончился период, когда владельцы вывесок и баннеров в Польше должны были адаптировать их к новым правилам (фото — Pogromscy Reklamozu)

с десятком таких же домов с такими же вывесками, как в итоге будет смотреться город, переполненный этой жутью. В конечном счете люди устали. Поэтому я и задалась вопросом: как бороться с рекламой? Что можно сделать, чтобы она не портила облик города?

Как показывает практика, существует три варианта. Первый — это путь, который избрали «Pogromscy Reklamozu». Если переводить дословно — «Уничтожители рекламы». После появления закона «Об охране городского ландшафта» в Польше именно эта группа активистов стала полностью убирать нелегальные вывески с домов, очищая фасады зданий в городе Гданьск. Согласно этому законопроекту, необходимо было демонтировать рекламные вывески, установленные до 2 апреля 2018 года, включая все рекламные щиты, функционировавшие в городском пространстве в течение нескольких лет. За два года было уничтожено около 90% отдельно стоящих баннеров, а также огромное количество крупных объявлений на фасадах зданий. Данный ход позволил избавиться от надоевшей и замылившей глаза рекламы и наконец увидеть архитектуру, спрятанную за ней.

Второй вариант — путь, выбранный руководством города Рыбинск. Если в Польше решение касательно рекламы было радикальным («С глаз долой, из сердца вон!»), то



«Музей живой старинной вывески» стал жить на реконструированной улице Рыбинска



На замену собственного брендбука согласились даже некоторые крупные межгородские компании

в Рыбинске посчитали, что от неё в любом случае никуда не деться. Те же магазинные вывески не являются рекламой, они лишь показывают местоположение торговой точки, но когда весь первый этаж здания забит ими, то выглядит это не лучшим образом. Тогда было решено сделать всё в одном стиле. Как комнаты в доме, выполненные в одном направлении, так и вывески с витринами, созданные в одном стиле, смотрятся гармонично! Яркую выраженную историческую среду XIX века — возведённые в классиче-

ском и псевдорусском стиле купеческие постройки — было решено подчеркнуть с помощью оформления их старинными вывесками.

На замену собственного брендбука согласились даже некоторые крупные межгородские компании! Например, «Росбанк» или магазин «Магнит». Удачный эксперимент даже побудил руководство Рыбинска принять постановление о запрете использования синтетических материалов для вывесок в историческом центре города и переходе исключительно на натуральные материалы, старинную стилистику и шрифты с рекомендацией сохранения дореволюционной лексики и орфографии.

Третий же вариант — путь, выбранный крупными западными компаниями. Они не борются с чужой рекламой, они переделывают свою. Они вписывают рекламу в ландшафт города так, что с первого взгляда ты даже не понимаешь, что это реклама, или делают ее ненавязчивой и полезной. Это реклама, при виде которой хочется достать телефон, сфотографировать её и выложить в Инстаграм! Например, известная компания KitKat поставила в одном парке скамейки в форме своей продукции — шоколадных плиток! Это и реклама, и полезный для города арт-объект!

Какой путь больше нравится вам? А какой будет лучше для вашего города? Выбирайте или предлагайте новые!



Пример рекламы третьего типа



«Эй, город, который никогда не спит. Проснись»



Страна чудес существует. И это наш мир

А МОГУТ ЛИ ЖИВОТНЫЕ ТВОРИТЬ?

Автор: *Алина Коршунова*

Иллюстрации: *Ульяна Мухачева*

Одним хмурым январским днём я, по своему обыкновению, села за компьютер. На этот раз не ради работы или проекта, а просто отдохнуть. Интернет приветливо распахнул свои двери, и я с головой окунулась в нескончаемый поток информации. Среди прочего в фокус моего внимания попал ролик, где различные животные рисуют картины. Ради интереса я решила посмотреть его и несколько разочаровалась. Все звери были дрессированными и рисовали по команде стоящего рядом человека. Однако я захотела углубиться в тему и узнать, а есть ли у животных врожденное эстетическое чувство и способны ли они творить?

Выяснилось, что учёные уже давно определились: чувство прекрасного у животных есть. А вот с творчеством всё не так однозначно: понять, где кончается инстинктивное поведение и начинается творческий процесс, практически невозможно. Увы, разговаривать со зверями мы не умеем, а значит, не можем выяснить, что они вкладывают в процессы, которые, с человеческой точки зрения, могут быть трактованы как творчество. Но давайте несколько абстрагируемся от спорности данной темы и обратим внимание на эти самые процессы, ведь они весьма увлекательны.

Для начала мне хотелось бы рассказать вам об атласном шалашнике. Эта птичка родом из тропических лесов Новой Гвинеи и Австралии уже не раз привлекала внимание учёных при спорах о том, могут ли животные «творить». И всё это из-за её тяги к украшению своего дома. Данные птички просто обожают стаскивать к себе в жилище всё, что покажется им достаточно красивым.



Причём критерии отбора у них довольно высокие. Собранные же вещи не лежат неаккуратной кучкой и не разбрасываются в случайном порядке, нет! Эти птицы очень тщательно и щепетильно подыскивают наиболее подходящие места возле своего шалашика или прямо на нём. Если вещь скоропортящаяся, например, цветок, то пернатые обязательно заменят его, когда тот начнёт терять свой привлекательный вид.

Каждый день в своём домике они меняют и переставляют часть вещей, а иногда и вовсе переделывают большую часть обстановки. При этом шалашники питают особую слабость к синему. Это выражается не только в преобладании вещей данного цвета вокруг гнезда, но и в попытках сделать синим сам дом: самцы намеренно ищут ягоды синего цвета и перемалывают их клювом, нанося яркий сок на веточки шалаша и на свою грудку, украшая заодно и её. Все эти усилия призваны привлечь внимание крайне придирчивых самок, которые согласятся поселиться только в самое лучшее, по их эстетическому мнению, гнездо. И только после тщательной экскурсии, проведённой нарядным самцом.

Ещё одним животным, вызывающим ярые споры на почве возможности “творить”, является кит. Думаю, что вы уже не раз слышали об их потрясающих песнях. И это не только способ общения. Дело в том, что киты поют только в строго определённых местах, что не свойственно для общения. Кроме того, поют они хором, невероятно слаженно. Каждый чётко знает свою партию, хотя песни бывают довольно разнообразными. Учёные насчитали в каждой мелодии минимум шесть музыкальных тем, которые, в свою очередь, состоят из нескольких музыкальных фраз. Среди них даже были обнаружены рифмоподобные созвучия. Однако следует сказать, что постепенно песни всё же меняются. Практически незаметно, где-то раз в год, в них словно вносятся какие-то небольшие изменения, вариации. Если сравнить песни последовательных годов, они будут очень похожи, но через десятилетия пение будет уже ощутимо отличаться. Этот факт делает данное явление спорным, когда речь заходит о творчестве.

Последними я решила упомянуть слонов, свиней, орангутангов и



шимпанзе. Именно этих животных чаще всего люди «учат рисовать». Некоторые учёные считают, что это неспроста. Дело в том, что даже без команды человека, некоторые представители данных видов, которым довелось лишь раз опробовать сам принцип рисования, начинают самостоятельно “творить”. Рядом с ними не находится человек и не отдаёт команды. Однако животные всё равно берутся за кисти и мелки. Конечно, это происходит далеко не всегда, принадлежности для рисования могут долго находиться без внимания со стороны животного, будто у того “нет настроения”. Сам процесс “свободного рисования”, как правило, не длится долго и напоминает рисование у маленьких детей. Рисунки зверей так же беспредметны и, по некоторым предположениям, несут

в себе отпечаток мыслей и эмоций, как и у малышей. Вот только учёные склонны называть данный процесс игрой, а не «творчеством». Как в случае с животными, так и с маленькими детьми. Но мне кажется, что данные процессы весьма удивительны. Ведь они создают вероятность того, что, несмотря на весь скепсис отдельных представителей науки, животные могут «творить». И если эта вероятность когда-нибудь подтвердится, то многие устоявшиеся нормы восприятия зверей людьми станут недействительными, а мир в очередной раз окажется куда удивительнее, чем нам казалось. Ну а пока учёные продолжают искать истину, я, пожалуй, продолжу своё путешествие по мировой сети, ведь в ней ещё столько удивительного, о чём я могу узнать и после рассказать вам.

Аниматоры О НОВИНКАХ

Текст: Полина Хиноверова

Иллюстрации: Мария Бражникова

Недавно в российских кинотеатрах стартовал новый мультфильм студии Pixar под названием «Душа». Проект признали новаторским произведением, которое затронуло важные для детей (и не только) темы. Аниматоры нашего университета расскажут, чем впечатляет новая работа студии и почему стоит ознакомиться с мультфильмом, а также порассуждают о будущем независимых отечественных проектов.

Семён Смолин

1. Недавно студия Pixar выпустила мультфильм под названием «Душа». Что ты можешь о нём сказать? Сравнивая с предыдущими проектами этой студии, в чём заключаются его преимущества и недостатки? Есть ли какие-то уникальные или новые технологии, использованные при создании мультфильма, которые тебе показались интересными?

Ещё не видел, но очень сильно хочу сходить на этот мульт. Мне понравилась концепция (сужу по трейлерам) смерти. О ней нужно говорить и её не нужно бояться. Думаю, это достаточно смелый шаг, затрагивание по настоящему серьёзной темы. Плюс мультфильм 6+, это позволит

ребёнку прикоснуться к этому (а касаться, определённо, стоит). Эта тема не должна быть табуирована для детей. «Браво!», Pixar.

2. Интересуешься ли ты проектами независимых студий? Например, буквально недавно вышла вторая серия веб-мультсериала «Дух моей общаги», а в ближайшем будущем стартует второй сезон Metal Family. Как ты относишься к такому творчеству? Есть ли у таких проектов будущее?

Я думаю, что искусство, в первую очередь, должно быть правдивым. Вернее, человек создающий должен быть честен, честен, прежде всего, с самим собой. Именно за искренностью и скрывается настоящая свобода действий, свобода мысли. И если студия создаёт проекты «искренние», то это очень круто, это и есть настоящее искусство. И я люблю такие проекты, люблю такие фильмы. Потому что это всегда создание чего-то нового. Подобные работы, действительно, способны помогать людям, подобно лекарственным препаратам. Ведь каждому человеку нравится то, что он понимает, то, что он знает и чувствует. Такие фильмы способны показать тебе, что ты не одинок, такие же эмоции и чувства проживал и тот, кто создал этот фильм. Но если студии нацелены на извлечение прибыли, то это провал. Они уже не думают, как

помочь своим зрителям, зачастую они используют наиболее популярные продаваемые клише, потому продукт выходит сырой и пресный, как невкусный рис.

Независимая студия — это группа демиургов, говорящих о том, о чём они сами хотят. Не стоит называть независимыми студии из трёх человек с десятью подписчиками, которые «пилят» анимацию с фурриями*, потому что это актуально и продаётся. Нет, это не андеграунд, ребята, вы просто никому не интересны. Но если у вас 10 подписчиков и вы на бабушкином компе пилите анимацию с фурриями, потому что вам и правда это нравится, вы правда этим болеете, то тогда да, вы и впрямь независимая студия.

Metal Family крутой сериал. Мне он понравился опять же тем, что я на каком-то духовном, космическом (называйте как хотите) уровне понимаю, что человек делает это не ради подписок и денежек. И не смотря на попсовый дизайн, технику и не-сколько заезженных сюжетов, мне он зашёл. Верю я, в общем, Алине Ковалёвой — автору сериала Metal Family.

Я не понимаю, что ты имеешь в виду под фразой «есть ли у них будущее?». Фильм снят, фильм опубликован, фильм посмотрел хотя бы один человек. Это и есть самое главное: своей работой ты уже повлиял на мир и изменил вектор его направления.



*Фурри - антропоморфные животные (персонажи) или же сообщество людей, которые являются ценителями антропоморфных (очеловеченных) животных и идеи антропоморфизма в целом.

Я думаю, нашему зрителю необходимо обратить внимание на независимые проекты. Кино – это, в первую очередь, визуал. Я понимаю, некоторые фильмы могут ранить неокрепшие умы неподготовленных людей или даже насмешить просто за счёт того, что это не привычная 3D попса с крупных студий. Не смотрите предвзято, оценивайте как картинку, так и сюжет, воспринимайте продукт целиком. Я вас уверяю: там сундучок с золотом скрывается, если поискать хорошенько.

3. Есть ли ещё проекты последних месяцев, о которых я не упомянула, которые тебе понравились?

Фестивали анимационного кино в последние пару месяцев – «Кино-проба» в Суздале, там много хорошего кино, хороших авторов.

Дарья Пучкова

1. Недавно студия Pixar выпустила мультфильм под названием «Душа». Что ты можешь о нём сказать? Сравнивая с предыдущими проектами этой студии, в чём заключаются его преимущества и недостатки? Есть ли какие-то уникальные или новые технологии, использованные при создании мультфильма, которые тебе показались интересными?

Disney и Pixar совершенствуются в техническом отношении с каждым новым проектом, но «Душа» по моему мнению ознаменовала новый этап в развитии современной коммерческой анимации. Очень радует, что они экспериментируют в рамках привычного стиля (3D анимация с реалистичными текстурами). Не могу сказать, использовали они 2D анимацию или стилизованное 3D, но в мультфильме существует группа персонажей, которые очень отличаются от того, что обычно выпускает Disney. В плане характера и харизмы они напомнили мне персонажей из «Геркулеса», в них есть определенная живость, которую редко удается встретить сейчас в коммерческих

проектах. Это можно сказать и про весь фильм. Его преимущество не только в захватывающей и при этом четкой драматургии, но и в маленьких деталях, которые обогащают фильм целиком (для тех, кто смотрел: момент с крысой меня очень впечатлил). Это не первый фильм Диснея и Пиксар, поднимающий экзистенциальные вопросы, однако то, с какой глубиной обсуждаются темы рождения, смерти, смысла жизни по-настоящему впечатляет! В общем, я считаю, что благодаря вниманию к деталям на всех этапах создания мультфильма, это лучший проект-коллаборация этих студий на данный момент.

2. Интересуешься ли ты проектами независимых студий? Например, буквально недавно вышла вторая серия веб-мультсериала «Дух моей общаги», а в ближайшем будущем стартует второй сезон Metal Family. Как ты относишься к такому творчеству? Есть ли у таких проектов будущее?

Если мы говорим о русских независимых анимационных проектах, то здесь есть ряд недостатков, которые почему-то присутствуют в каждом проекте. С одной стороны, само существование этих проектов – это здорово, потому что для их создания люди из разных креативных областей объединяются в команду и, так как проект независимый, они могут позволить себе экспериментировать в любом возможном направлении. Но по какой-то причине, эти проекты копируют структуру повествования и визуальный стиль уже существующих коммерческих мультфильмов и сериалов. И так как независимые студии или команды не обладают внушительным финансированием и техническим оснащением, качество проектов значительно проигрывает по сравнению с той категорией мультфильмов, на которую ориентируются создатели. Для меня наиболее заметна в таких проектах неудачная озвучка, непродуманные диалоги героев, общая невыразительность

дизайна окружения и персонажей. К примеру, в проекте «Дух моей общаги» меня очень поразил дизайн героев и их окружения. Анимация – это среда, которая позволяет максимально утрировать реальность, каждое средство выразительности в анимационном фильме должно быть эффективно использовано (звуковое оформление, дизайн, драматургия, диалоги). Но сеттинг проекта «Дух моей общаги» мне показался крайне унылым! Грустная серая комната, белая батарея, советские общажные кровати – даже эту среду можно развить так, чтобы она «работала» на восприятие зрителя как средство выразительности. Успешными такие проекты станут только тогда, когда их создатели перестанут ориентироваться на уже существующий формат анимационного сериала, как на канон, и начнут экспериментировать, при этом подходя к созданию анимационного фильма профессионально и с большим вниманием к деталям.

3. Есть ли ещё проекты последних месяцев, о которых я не упомянула, которые тебе понравились?

Я не успеваю следить за всем, что выходит на данный момент, но наслышана о мультфильме «Легенда о волках». Режиссер этого фильма – Томм Мур, автор мультфильмов «Тайна Келлс» и «Песнь моря», так что этот проект точно не разочарует. Также недавно вышел мультфильм «Огонек-Огниво» от российской студии «Вверх». Этот фильм является хорошим примером современного независимого проекта со своими достоинствами и недостатками.



А ЧТО В библиотеке?

Краткий обзор на периодические издания и не только

Текст: Адель Еникеева

Иллюстрации:
сайты издательств



«Вестник. «Зодчий. 21 век»

Архитекторам и градостроителям

Интересный журнал, хотя мне, как дизайнеру, сложно оценить его по достоинству. В основном он об архитектуре Санкт-Петербурга, но рассматривает устройство и других городов. Повестка показалась мне актуальной. Много о реставрации и проблеме сохранения исторического архитектурного наследия (жильцы просят заменить модернистские витражи на стеклопакеты, а то в парадной дует! Что же делать?), о новых тенденциях и особенностях — о благоустройстве.



«Диалог искусств» № 6, 2020

Всем, кому интересны истории людей из мира искусства

В собрании библиотеки есть последний номер ушедшего 2020-го года. Он о людях искусства, творящих в разных областях. Почти весь журнал состоит из интервью с творцами и рассказов о них (искусствовед, киноактёр, хореограф, кинокритик, а вместо интервью с художником — его автопортреты). Каждый здесь найдёт человека, чью историю ему захочется прочитать. В конце номера — обзоры выставок и анонсы. Если вы были в московских музеях на зимних каникулах, будет интересно почитать отзывы критиков и сопоставить их со своими впечатлениями.



«Третьяковская галерея» № 4, 2020

Тем, кто любит личные истории

Этот номер «Третьяковской галереи» посвящён Роберту Фальку. Есть кое-что особенное в подаче его истории — номер состоит из воспоминаний близких, однако это не делает его менее информативным с точки зрения изучения творчества. Его друзья и родные рассказали, что это был за человек, согласитесь, намного проще понять искусство, когда тебе открыта история творца/с личной, «домашней» стороны.



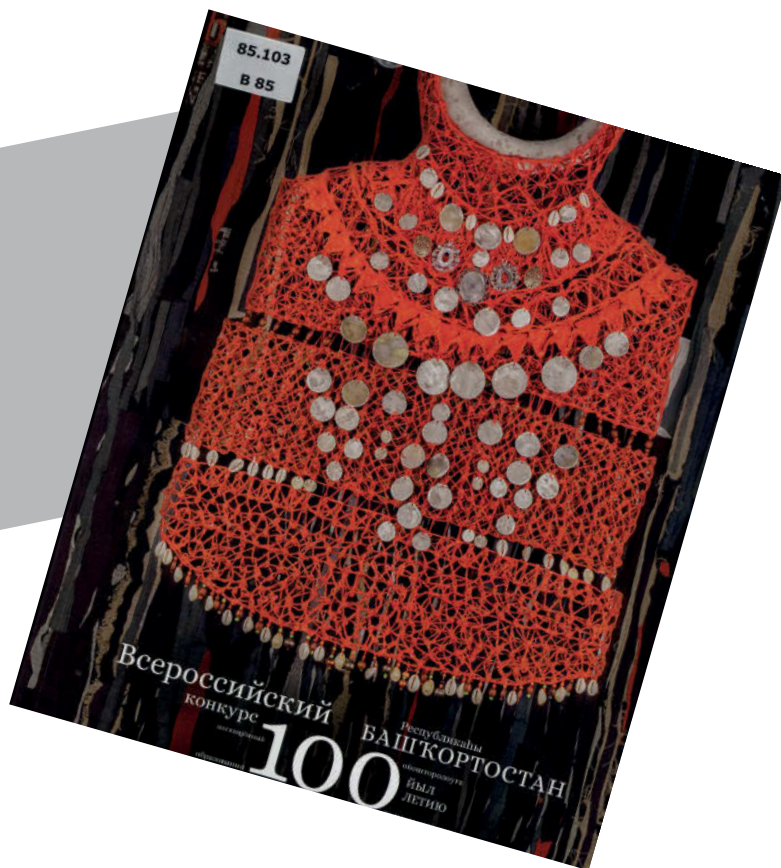
«Третьяковская галерея» № 3, 2020

Станковым живописцам и графическим дизайнерам

Этот журнал очень интересно устроен. Он — твой разносторонний и сам себя дополняющий гид по выставкам Третьяковки. Не обязательно ехать в Москву, чтобы понять, о чём тексты — в журнале качественные репродукции (прошедшие проверку цветопередачи на предпечатной подготовке, что внушает доверие).

Данный выпуск посвящён невероятной женщине — Марии Якунчиковой-Вебер. О её жизни и творчестве авторы пишут с разных сторон: отдельные биографические материалы, сопоставления с другими акулами искусства того времени, жизнь через призму её близких, фотоархив с комментариями.

Почитайте о Марии Якунчиковой — одной из основоположниц символизма и модернизма в России, блестящей мастерице техники цветного офорта, в чьём творчестве сошлись Москва и Париж. Можете и не читать — посмотрите на репродукции её работ, они чудесные.



«Всероссийский конкурс изобразительного и декоративно-прикладного искусства, посвящённый 100-летию образования Республики Башкортостан» Альбом-каталог конкурсной гала-выставки

Тем, кто потерялся

Яркий орнамент переплетений нитей нагрудника с монетами, название книги на двух языках. Слишком знакомо. Мой взгляд зацепился за альбом-каталог грандиозной выставки к 100-летию Республики Башкортостан.

Национальное современное искусство — это всегда нечто особое. Оно впитало очень многое: жизнь региона, народные мотивы, современные тенденции. Особенно мне доро-

го то, что в нём нет лоска больших столиц России. Я трепетно выделяю современное искусство Башкортостана, как искусство малой родины. Мой глаз к нему привык, однако после переезда я поняла, насколько оно отличается от всего остального. Глаз начинает выцеплять то особое нечто, которое сложно передать словами.

Когда глаз замыливается, ищите свежее в национальном. Если вы ещё не знакомы с искусством Башкортостана, то начните отсюда.

AGAIN! OPEN

СТУДЕНЧЕСКАЯ КИНОСТУДИЯ «А МЕДИА ФИЛЬМ»

Текст: *Ли́ка Жи́лина*

на основе интервью с руководителем студенческой киностудии «А МЕДИА ФИЛЬМ», Олегом Раковичем. Олег Ракович – дизайнер, режиссер, продюсер, Член Союза кинематографистов России, Член Союза журналистов России, победитель международных и российских кино- /теле-конкурсов, обладатель национальных премий «Страна» и «Лазурная звезда».

Фото: *А МЕДИА ФИЛЬМ*

КОГДА и ГДЕ?

17:00

МАРТ: 11, 16, 25 и 30

АПРЕЛЬ: 8, 13, 22 и 27

Уральский центр развития дизайна, 313 аудитория

«Если человек к чему-то искренне стремится — он к этому всё равно придёт. Не надо себя насиловать»

— Мотор)) Студия медиаконтента — рабочее название. Как Вы считаете правильное назвать?

— Исторически это была студенческая киностудия «А ФИЛЬМ».

Она носила звание «Народный коллектив», которое присудил Всесоюзный центральный совет профессиональных союзов по итогам огромного количества наград, лауреатств в середине 80-х.

— В контексте новой цифровой среды требуется обновление имени?

— «А МЕДИА ФИЛЬМ». Это более близко к сегодняшнему дню. Мы создаём **медиаконтент**... **медиа**-коммуникации... **медиа**файлы...

А содержательно — самым популярным жанром и форматом я считаю (и по опросам) всё-таки фильм, фильмовой формат.

— Можно снять фильм на любой телефон, но не каждый видеоролик будет фильмом...

— Для меня фильм — это законченное самостоятельное произведение, которому ничего не нужно. Ни подписей, ни разъяснений, просто включай и смотри, всё понятно.

— Что самое главное, когда берёшь в руки камеру?

— Когда человек потребляет, его приоритеты очень просты: всегда важна первичная история.

Включаете, читаете название и получаете абсолютно понятную историю: что-то было, что-то произошло, что-то получилось.

Второе — звучание. В общественной среде медиа существует в наушниках. Звуковой сигнал быстрее контактирует, интонация голоса быстрее достигает сознания. Картинку необходимо рассмотреть, расшифровать, понять, что там движется, на это уходит несколько секунд, а звук — это доли секунды.

Если звук «попал» — он соответствует истории. Вы говорите: дождь... и слышен звук стучащих

по крыше капель (вы можете оставить только лишь чёрный экран), и люди поверят: сейчас где-то идёт дождь... ночной дождь. А картинка должна быть более информативной. Очень чёткая по композиции.

Всё, что там присутствует — информация, которая помогает расшифровать и приблизить историю.

— Что насчёт входящих в тренд вертикальных видео?

— Создатель не может диктовать.

Выбирает рынок и потребитель: что и как он смотрит. Сейчас, по исследованию сетевых видео, ровно пополам: кто постарше смотрит горизонтальные видео, кто помоложе — за вертикаль. Только 1 из каждых 10 опрошенных сказал, что для него самое любимое — квадратный формат.

В итоге, как ни странно, победит квадрат, мне кажется. Квадрат универсален по среде распространения. В квадрате остаются поля, чтобы появилось какое-то предисловие или послесловие. С точки зрения медиакommunikаций, квадратный формат лучше, он хитрее.

— Остается поле для мысли зрителю?

— Если в ленте вы видите квадратный формат, вы понимаете, что ниже ещё что-то будет, было и до этого. Это хорошо. Однако, всё временно. Я абсолютно уверен, что лет через 5-6 будет трёхмерная среда, объёмная, голографическая. Опытные образцы уже есть.



Как только это появится на уровне бытового прибора по приемлемой цене, не станет понятия горизонтально / вертикально: вокруг человека будет возникать некая виртуальная среда, в которой он за одну плату будет просто зрителем, за другую — участником. Это новая среда, бизнеспроцесс.

— Какие мысли по поводу будущего студии?

— Мне главное, чтобы были те, кто усвоит то, что я предлагаю делать, научились и использовали это в своей работе. Чтобы это могло принести успех в профессиональной деятельности. Потому я делаю ставку на прикладное видео: создавать фильм, чтобы потенциальному заказчику или инвестору предложить свой проект. Фишка в чём: поиск дизайнеров и архитекторов — это всегда конкурс. И когда вы участвуете в таком конкурсе, но не можете лично презентовать идею, то вы можете создать полноценное кино, которое станет тизером, трейлером, спойлером. Так вы одушевите свою идею. Тут же послали, приложили несколько листочков бумаги... и всё. Каждый месяц проходят питчинги, разыгрываются хорошие гранты в десятки, сотни тысяч евро. Необходимо поразить людей, необходимы описание, эскизы, тизер, кусочек души проекта.



Я сам дизайнер, я преподавал дизайн, и я занимался дизайном. Когда я делаю кино, всегда вынужден заниматься дизайном: то студию, то графику, то реквизит подобрать... И вообще, дизайн — это не отрасль...

— Мышление?

— Образ мышления.

— У вас есть вещи, которые Вы сначала не понимали или не принимали, а потом с практикой, с течением времени они стали понятны?

— Полно. Hundertwasser.

Это в архитектуре, первое впечатление: шок, эклектика, «зачеём?», а сейчас смотрю, мне кайфово, я понимаю, что это фестивальная архитектура, она должна быть. В музыке первое прослушивание Билли Айлиш меня повергло в шок, сейчас она у меня в избранном. Я догнал. Я почитал переводы, понял её фишку, психологию, хитрости. Сейчас это взрослая красивая музыка, грамотно сделанная.

— Какие фильмы требуют внимания с точки зрения кинематографии?

— Есть фильм фильмов —

«Коянискатси». Фильм, в котором нет ни одного слова, только музыка и картинка. Это до сих пор непревзойдённый киношедевр с точки зрения киношной пластики. Он вне жанра. Это памятник. В своё время

«Можно сделать уникальный кадр даже с помощью таблицы в ворде»

пробил дорогу фильмам, которые, я бы сказал, «включают» мозг зрителя. Если ты не начинаешь сопереживать и пытаться разобраться, то всё бессмысленно... А когда начинаешь, этот кайф и происходит. Если я запереживал, меняется моя жизнь.

В чистом виде есть шедевры:

Алексей Балабанов. Все его картины, кроме фильма «Война», совершенно гениальны. Врезаются в сознание: ты нервничаешь, ты переживаешь, каким-то образом фильм «втаскивает» тебя внутрь событий. Это тот редкий дар, когда режиссёру удастся «включить» зрителя.

А грамотно делать киноролик, видеоролик не сложно, я учу азам. Дальше, если вам интересно — развивайтесь. Я не истина в последней инстанции, я просто знаю как начать. Главное же — фундамент, основание.

— Когда мы берём в руки камеру — это...

— Рисунок света.

Вообще куча причин почему: одна из них — зафиксировать что-то уникальное вокруг. Вторая — выразить себя. Когда ты что-то придумал и хочешь поделиться, ты берёшь в руки камеру. Кинокадр, видеокадр, фотография — это магия: отпечаток времени. Ты можешь реализовать чудо! Даже если это никуда не пойдёт дальше, ты кайфуешь от того, что поймал момент, необычное состояние.

Снимайте все! Кино —

это один из видов деятельности, как рисование: в теории невозможно научиться, нужно рисовать. Съёмка фото-, кино-, создание медиа — надо делать. Сразу осознанно. Вот и всё.

СВОБОДНОЕ Творчество

Иллюстрации: Семён Смолин

Стихотворение Алексея Музыкина

Орфография и пунктуация автора

«Рабочее название»

Мой отец — под пяткой пресса,
Мать моя — в стальной тисках!
Я ж — живой виток прогресса:
Нет другого интереса,
Как тереть плоть, впопыхах,
До костяшек на руках...

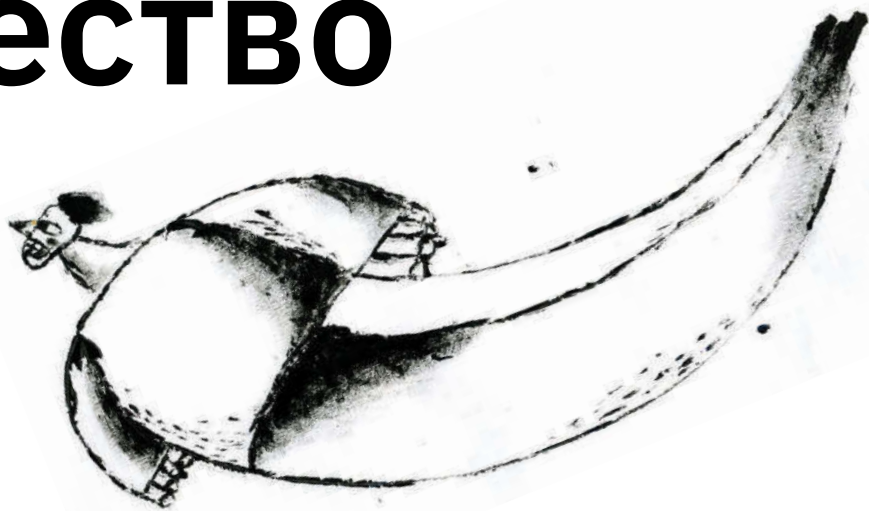
Я смеюсь, когда мне больно,
И порой, когда — другим:
Ведь тогда, работа вольно,
Скажем даже, «протоколно»,
Протекает в центре зим...
Поспешим же! Поспешим!

Скоро старость, там, без смеха,
Нас заменят, будто пал
Ветеранский голос цеха:
Люд работал без огреха,
Люд работал в дикий шквал,
Вдруг, работать перестал?!

Жутко, лишь представить этò!
Но, пока, — смелей, народ!
Ведь сейчас, негласно, — вето,
Ведь сейчас — душа раздета!
Так стекай, стекай же пот,
С миокардовых острот!

Возведём из тел фундамент,
Коль угаснем на станке!
Наш рабочий темперамент
Включим дружно мы в регламент:
«Братец, умер в пиджаке?! -
Прожил, значит, — в бардаке!

Только - роба, только - молот,
Перекошенная статья!»
Так отец, когда был молод,
Утолял душевный голод!
Так меня учила мать:
За идею — умирать!



Стихотворения Семёна Смолина

Орфография и пунктуация автора

XXX

Очень часто, когда некуда идти
После пьяной
Душной
Летней ночи в деревне
Полной пустой болтовни о великом
Растащив всех друзей по
Домам, я иду к тебе
Зная
Что кто-кто, а ты меня непременно встретишь
И примешь
Таким какой я есть
Несколько пристыженный
Сажусь на пыльное крыльцо
Обнимаю тебя и
Читаю стихи
Есенина
Порой даже свои
Ты слушаешь с искренним вниманием
Положив свою голову мне на колени
И я глажу её
Вряд ли ты понимаешь хоть слово
Но ты стараешься уловить каждый звук
Каждую фразу
Каждый миг
Не знаю я, что таиться в мыслях твоих
Но я бы назвал это...

Свободой

Я смотрю в твои бездонные
Чёрные как смоль глаза
И вопрошаю
Захлёбываясь собственными слезами
«почему
Почему всё так?»
Ты молчишь и сострадательно
Скулишь
Я глажу твою шерсть
Ободранную репейником
И крохотные комочки застывшей земли
Аккуратно рассыпаются в моих ладонях
Утерев сопли и слёзы
Я чешу тебе за ухом
И желаю доброй ночи
Отправляясь в дом
Спать
Ибо рассвет уже глаза мозолит

Это тебе
Дорогая моя
Лайма.

«Ох уж эти наши старики»

Мы смеёмся, глядя на наших стариков
Когда те смотрят
В здоровенный экран
Стоящий напротив дивана
И с бутылкой пива в руках
Смотрят многосерийные фильмы
Про любовь
Простушек
Из маленьких деревень
Отправившихся
Покорять Москву
Мы смотрим на своих стариков
И хохочем
Когда те наблюдают как дядя из коробки
Перемотанный дорогим галстуком
Говорит о том
Что «жить стало лучше, жить стало веселее»
И вдоволь насмеявшись
Валимся на кровать
Открываем баночку «mirinda»
И втыкаем глаза
В крохотный экранчик
Смартфона
Включаем сериал
И сопереживаем героям
Старавшимся изменить
Привычный порядок вещей
Порой смотрим
Как крохотный дядя
Перемотанный дорогим галстуком
Говорит о том
Что «жить стало хуже, жить стало грустнее»
Смотрим и думаем
Какие же все-таки
Глупые
Эти наши
Старики.



Мир построен из мелких кирпичиков.
Каждый кирпичик — из крохотных личиков.
Каждое личико — из маленьких личностей.
Каждая личность — из тысяч миров.

НЕ В СТОЛ

Автор: *Полина Хиноворова*

Иллюстрации: *Андрей Лоизов, Ольга Буторина, Ярослав Белкин*

«Не в стол» — рубрика, где каждый студент АРХа может рассказать о своём проекте, в который он вложил много времени и сил, поделиться его фотографиями и историей создания. Это наша постоянная рубрика, в которой мы всегда ждём ваши работы. В этот раз работами с нами поделились дизайнеры и градостроители.

Лоизов Андрей,
1 курс градостроительства

Наш первый проект был связан с анализом территории. С этого и началось моё знакомство с архитектурой Екатеринбурга. Нас разделили на группы, и в течение месяца мы должны были собирать информацию о выбранной малой архитектурной форме. Итогом нашей совместной работы должны были стать пояснительная записка с полным анализом и планшет с зарисовками, картинками и краткими данными о сооружении.

Наша группа с преподавателем ходила по центру города, мы осматривали Водонапорную башню, несколько ворот, напоследок усадьбу Расторгуевых-Харитоновых.

Когда пришли, я был в приятном удивлении — такую красоту, как в парке Расторгуевых, у себя дома, в Омске, я не встречал. Спустившись к пруду, мне сразу вспомнились известные работы художников, писавших пейзажи. Большое количество разнообразных деревьев, пруд, сама усадьба и, конечно, ротонда-фонтан. Обстановка в этом месте показалась волшебной. После этой прогулки я заинтересовался историей создания усадьбы и парка, тогда и узнал, что в парке изначально была другая ротонда, находящаяся неподалеку от дворца, на верхней площадке в парадной зоне, примыкающей к главному входу в парк (к сожалению, беседка сгорела при ремонте усадьбы в 1980-ых гг.).

Моей группе предложение взять мало кому известную беседку-ротонду, ныне не существовавшую, информации о которой почти нет, понравилось. Мы были первооткрывателями. Многие спрашивали у нас, какую архитектурную форму мы взяли, и каждый был удивлен ответом, так как о такой беседке никто и не слышал: «Нам и преподаватели о такой ротонде не говорили» — отвечали они.

Мне было очень приятно заниматься поиском информации. Недели две я ходил в библиотеку и пересматривал книги об архитектуре Урала. Ходил в парк, искал место постройки ротонды. Благодаря отзывчивым прохожим, узнал несколько интересных фактов.

Пока я занимался историей и анализом Вознесенской горки, ребята из «бригады» оформляли планшет. В итоге защитили работу хорошо.

Дальше пошла индивидуальная работа: мы должны были на своих планшетах изобразить тушью чертежи малой архитектурной формы. Без сюрпризов не обошлось — чертежей не было. Это главная причина, почему никто не брал эту архитектурную форму ранее. Но! Спасибо нашей старосте Лие, которая обзвонила все инстанции, причастные к парку. Чертежи нашлись, были они в самой усадьбе. Получив специальное разрешение, мы их забрали.

Работа с планшетом — здесь всё было в новинку. Начиная от натягивания бумаги на подрамник, заканчивая обводкой тушью.



Андрей Лоизов.
Ротонда в парке
Расторгуевых
Харитоновых

Поволновавшись немного, что мне предстоит сделать, я взялся за работу. Как говорится, у страха глаза велики. Понемногу работая каждый день в общажной рабочке, за 2 недели я добился неплохих результатов: вычертил карандашом почти весь планшет. С обводкой пришлось немного повозиться, но в итоге работу сдал и получил «отлично».

Проделанная работа принесла мне много хороших воспоминаний, так как я занимался интересной и полезной работой — началом познания архитектуры и градостроительства.

Буторина Ольга,

1 курс дизайна мультимедиа

На первом занятии по проекту преподаватели сразу предупредили: нас ждет целых 4 проекта. За три месяца учёбы и работы над проектами мы успели лучше познакомиться с программой Adobe XD, узнали про Wireframe, поработали со стиливыми особенностями и с тем, как их внедрять в свой проект. Но поделиться хочется своей итоговой работой, где я должна была применить все полученные навыки.

Темой проекта было создание интерактивной коктейльной карты бара. Для этого было необходимо выбрать 3 заведения, провести анализ и придумать легенду для наиболее понравившегося. Уже на этом этапе у меня возникли трудности, так как бары я не посещаю. Поэтому я обратилась к своему другу и попросила назвать его 3 своих любимых бара в Москве. Об одном он написал очень подробно, рассказав о своём знакомстве с владельцем, да и в целом об атмосфере внутри заведения. Так я и выбрала O'Donoghue's Pub для своего проекта. Интерьер паба выполнен в классическом английском стиле. Мне хотелось придумать легенду, которая в действительности могла бы быть, и у меня получилось. Однако к следующей нашей встрече

Буторина Ольга.
Коктейльная карта бара
«O'Donoghue's Pub»



историю нужно было переделать: кто-то из преподавателей решил, что история не годится, кто-то — что это реальная история паба. Когда большая часть группы уже перешла к разработке дизайна, я всё ещё сидела над легендой.

Моя следующая история была про неуловимого преступника Пронюру и сплоченность посетителей бара, про перестрелки в духе вестерна и спрятанные сокровища.

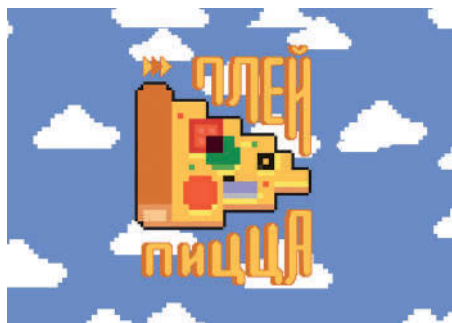
В основу дизайна первого экрана легла идея о том, что владельцы были вынуждены прикрыть следы от пуль на стенах картинами.

Для обозначения создания своего коктейля я выбрала меловую доску, как метафору чего-то непостоянного, что можно всегда видоизменять. На втором экране я постаралась имитировать написание мелом. А анимация подачи коктейля изображала выстрел в бокал.

Не могу сказать, что работа над проектом была очень сложной или простой. В основном все трудности заключались в расхождении моих взглядов на проект с мнением преподавателей.

Белкин Ярослав,
4 курс графического дизайна

На протяжении всего прошлого семестра у нас не было задачи сделать определённый продукт, но у нас были темы. Тема данного проекта: «то, что нравится». В начале я хотел совместить две свои любимые вещи: еду и комиксы. Но в итоге мне пришлось поменять на не менее любимые вещи: игры и пиццу.



Белкин Ярослав. Плей пицца

Работа над проектом пошла сразу, с самого начала идеей было сделать коробку с ингредиентами, стилизованную под артефакт из комиксов DC под названием Mother Box (Материнская Коробка). Из её содержимого получалось блюдо, отсылающее нас к истории, связанной с этими коробками (это должна была быть чёрная паста с ярко красным острым соусом). Внутренней стороной коробки должна была стать инструкция, стилизованная под нарративный шуточный комикс. Я даже начал делать графику для коробки, однако мою руководительницу, Наталью Колбину, смутило то, что я использую образы, защищённые авторским правом. Пришлось кардинально изменить концепцию проекта. Я зацепился за то, что картриджи из под старых игр времён SNES (Super Nintendo Entertainment System) очень похожи на коробки для пиццы. Так родилась идея доставки пиццы и я начал её прораба-

тывать. (Кстати, похожую идею с «коробкой» официально используют в качестве рекламной кампании режиссерской версии фильма «Лига Справедливости», так что идея была не такая плохая).

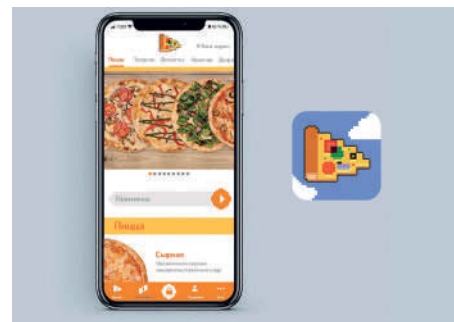
Вдохновением для меня послужили игры из 80-ых и 90-ых: поздние игры про братьев Марио, Соник, Battletoads и прочие 8-и и 16-и битные игры. В частности, стилистику меню и интерфейса я делал, вдохновляясь оформлением интерфейса из игр про ёжика Соника.

Проблемы начались почти сразу. Сперва «тёрки» с преподавателями по поводу того, где должны были продаваться эти наборы, потом на счёт авторских прав, потом полная переделка идеи.

Для меня было испытанием рисовать логотип, так как я не владею искусством пиксель-арта. Пришлось много перерисовывать и доставать друзей по поводу того, как это выглядит. Шрифт для лого пришлось делать с нуля и попиксельно, стараясь сделать красиво. Сейчас я понимаю, что немного напортачил с цветами, они вышли тусклыми.

Весь рабочий процесс был будто не под счастливой звездой: то презентация не загружалась, то флешка не работала. Даже на итоговой презентации проекта из-за усердного ночного дедлайна я не мог связать ни слова... К счастью, это в итоге мне не помешало.

Идею довести проект до диплома мне подсказал другой преподава-



Белкин Ярослав. Плей пицца.
Приложение для телефона

тель — Денис Абрамов. Как только я презентовал свой проект, он в полной мере оценил его и сказал, что можно довести эту работу до диплома. У меня много идей, как можно довести работу до лоска: изменить нейминг, логотип, цветовую гамму, создать маскот, рекламные материалы и ввести систему достижений, за которые полагались бы значки-пины. В общем, работы невпроворот, но фундамент есть, а остальное уже за мной. Я надеюсь, что приёмной комиссии мой проект придётся по душе и я смогу достойно его защитить.



Белкин Ярослав. Плей пицца. Значок

Индустриальные пленэры

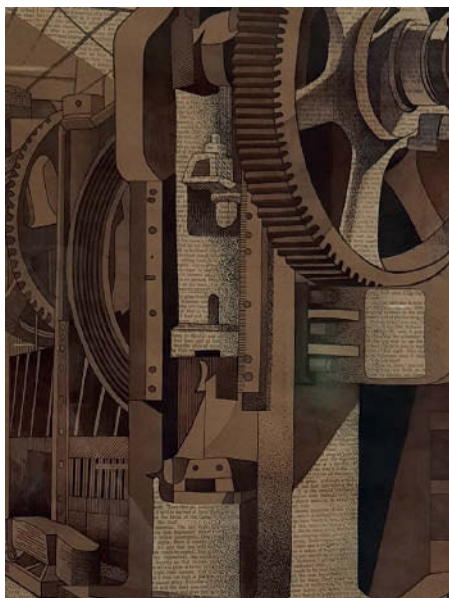
Текст и фотографии: Полина Хиноверова

3 февраля открылась выставка «Индустриальные пленэры. Графические интерпретации», где представлены работы студентов первого курса, выполненные по итогам пленэрной практики в рамках курса «Предметная среда в рисунке дизайнера». Натурными объектами, которые вдохновили ребят на оригинальные графические композиции, стали экспонаты

крупногабаритной техники уральских заводов — паровые машины, молоты, прессы.

Мы решили пообщаться с первокурсниками, впервые участвовавшими на подобной выставке, а также с преподавателем, курирующим группу, работы которой были выставлены в Музее архитектуры и дизайна УрГАХУ.

Олеся Степанова,
студентка 1 курса
графического дизайна



Олеся Степанова.
Механизм, изменивший историю

Это мой первый опыт участия в выставке, посвящённой индустриальной теме. Смысл названия работы «Механизм, изменивший историю» заключается в том, что с момента изобретения образного прессы, ход истории круто повернулся. В паровых машинах я ничего не понимаю, потому выбрала станок, который пришёлся мне по душе больше всего. Во время создания работы я использовала тонированную бумагу, страницы старой иностранной книги, акварель, маркеры и чёрную гелевую ручку. Техника коллажа для меня была не новой. Я и раньше создавала работы с использованием страниц книг (уничтожала литературу, чтобы получить графику). Я была приятно удивлена, когда мою идею с использованием книжных страниц одобрили. Я бы посоветовала посетить эту выставку людям, которые ищут вдохновения. Работы настолько интересные и непохожие друг на друга, что можно легко почерпнуть что-нибудь для себя.

Дарья Третьякова,
студентка 1 курса
дизайна интерфейсов

Опыта участия в выставках у меня не было, поэтому для меня всё в новинку, новые эмоции. Когда нам сказали придумать название своей работы, я внимательно посмотрела на композицию, и в голове сразу промелькнуло слово «оркестр». Интерьер завода, сам станок и небольшая часть старого города находятся в тесной взаимосвязи, образуя между собой так называемый индустриальный оркестр. Композиция была сделана на тонированной бумаге с использованием чёрных и белых ручек и линеров.

Начали мы очно, как сейчас предполагается, с расстоянием между друг другом. Считаю, что с натуры рисовать гораздо удобнее и приятнее, чем по фото. Ощущается масштаб, объём, габариты и отдельные детали станка. Станок, изображённый на моей работе, я выбрала просто потому, что он мне показался интересным с точки зрения композицион-

ного построения и внешнего вида. В нём присутствует идеальное сочетание мелких деталей с крупными, они находятся в гармонии между собой.

Посетить выставку могут те, кому интересна композиция, разнообразные техники и приёмы в рисунке, а главное разнообразие взглядов на одни и те же предметы: у всех работы настолько по-разному выполнены.

Дряя Третьякова.
Индустриальный оркестр



Типикин Владимир Владимирович,
преподаватель кафедры графического
дизайна и куратор 157 группы

На выставке я присутствовал в качестве куратора. И как куратору мне было интересно, что «наваяла» моя группа. Поэтому я решил посетить выставку, о чём несколько не жалею. Были ребята, которые меня приятно удивили. Например, работу Олеси Степановой я увидел случайно перед самой выставкой. Совмещение типографских фонов с индустриальными, как это было в её работе, очень сильный и интересный ход. Понравилась работа Дианы Ахкямовой, выполненная очень аккуратно в стиле пуантилизма. В целом, самое главное, что мне понравилось в ра-

ботах всех студентов — очень крепкая композиционная работа, что является основой любого дизайна и рисунка. И я горжусь нашей школой, преподавателями кафедры рисунка, которые продолжают эту традицию. Крепкая композиционная школа сразу же выделяет наших студентов на фоне других ВУЗов.

По поводу участия с ребятами в пленэрной практике и выставке: я с ними хоть куда, во-первых, а во-вторых, я сам недавно использовал такие композиционные приёмы в своей работе. Наш университет принимал участие в конгрессе промэкологии, и я делал фирменный стиль. Очень интересная переключка получилась между моими работами и работами ребят — профессиональными и учебными.

Вся затея мне напомнила моё студенчество, когда мы увлекались индустриальным видом и стилем, очень много рисовали на эту тему. И это полезно, на самом деле, потому что машины и механизмы — это бэкграунд, который присущ нашему Екатеринбургу.

Такая классическая выставка будет интересна всем. Эта композиционная культура присуща уже давно многим хорошим зарубежным школам, поэтому я думаю, иностранные гости с удовольствием посетили бы это мероприятие. Ещё примечательно, что графика не компьютерная, от которой уже все порядком устали. Она ручная, что придаёт какой-то флёр аналоговой работы. Тем более давно известно, что работа руками улучшает когнитивные способности человека и даже речь.



Студенческая неделя

Фото: участники Студнедели

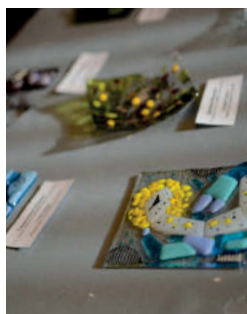


Весёлые старты «Антидистант» 10.02.21. Фотограф: Елизавета Юнг



Открытие выставки свободного творчества студентов УрГАХУ 08.02.21
Фотограф: Юлия Исламова

ТВОРЧЕСТВО



туризм



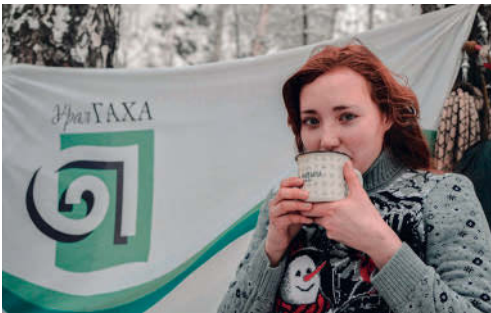
Время игр 11.02.21 Фотограф: Валерия Карпушина



Туристический поход на Волчиху 13.02.21 Фотограф: Юлия Исламова



ИГРЫ



«Что? Где? Когда?» 12.02.21 Фотограф: Юлия Исламова



18 февраля в общежитии
№ 1 на Июльской прошло
долгожданное,
отложенное из-за
коронавируса посвящение
в первокурсники



23:15
поделитесь рецептом того п
Ахахаха
Ну не так быстро, крошки :)

Дима, дошика мало

19:27

НУЖЕН ДОШИК

Леша, мне очень нужны фотки
с посвята в "Архипелаг"

14:11

Для коллажа использованы
фотографии Алексея Музыкина
и Юлии Исламовой

фев в 22:42
было классно



отрасающего зелья пожалуйста...

Найдите моего соседа

20



18 фев в 19:52

прошла девочка в противогазе и плаще



22:45

Ммм горох 🍷

Да не так уж и плохо было))

Состоишь в каком-либо секторе или клубе	Не спал ночью из-за неслеланной домашки	Жил/живёшь в общеае	Гонял на Вечное лето	Терял пропуск
Спал на парах на дистанте	Сливал кучу денег в Лавке художника	Переделывал одну работу более 3 раз	Преподаватели не знают, что с вами делать	Ходишь пешком до 6 этажа
Слетал со стипендии	Вахтёрша ругала за отсутствие петельки	Мальчики на вес золота	Сквозь огонь и воду пробивался в деканат	Прошёл войну в очереди в столовке
Не нравишь жизнь, когда едешь после пар в автобусе	Архитектуру любят больше чем Вас/ты — архитектор	Думал об отчислении	Прогуливал пары	Встаёшь с первыми петухами/уходишь ночью
Брал еду из автоматов во время/между парами	Знаешь все гипсовые головы по именам	Утопал в долгах	Записываешься в очередь на ЧГК за полгода	Плакал из-за учёбы