

ГАЛЕРЕЯ КЛАССИЧЕСКОГО И СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА  
«БУРГАНОВ-ЦЕНТР»



НАУЧНО-АНАЛИТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ  
ДОМ БУРГАНОВА  
ПРОСТРАНСТВО КУЛЬТУРЫ

---

SCIENTIFIC AND ANALYTICAL JOURNAL  
BURGANOV HOUSE  
THE SPACE OF CULTURE

По рекомендации экспертного совета Высшей аттестационной комиссии Министерства образования и науки Российской Федерации журнал входит в «Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертации на соискание научной степени доктора и кандидата наук»

ISSN 2071-6818 (print)  
ISSN 2618-7965 (online)

4.2024

Москва/Moscow  
2024

Chief editor \_\_\_\_\_ **Burganova Maria A.**

**The Editorial Board:**

- Aristova Ulyana V.** (Russia) Doctor of Pedagogical Sciences, Professor at the School of Design Faculty of Creative Industries, National Research University Higher School of Economics
- Bowlt John Ellis** (USA) Doctor of Science, Professor of the University of Southern California; Founder and head of the Institute of Modern Russian Culture
- Burganov Alexander N.** (Russia) Doctor of Science, Professor of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art, Academician of the Russian Academy of Arts
- Burganova Maria A.** (Russia) Doctor of Science, Professor of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art, Academician of the Russian Academy of Arts
- Gao Meng** (China) Doctor of Science, Professor of Guangzhou Academy of fine arts
- Glanc Tomáš** (Germany) Doctor of Science of The Research Institute of East European University of Bremen (Germany), and assistant professor of The Charles University (Czech Republic)
- Ignatiev Sergey E.** (Russia) Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Moscow City Pedagogical University, Institute of Culture and Arts
- Ikonnikov Alexander I.** (Russia) Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Fine Arts, the Faculty of Arts of the Pedagogical Institute, Pacific National University
- Kravetsky Alexander G.** (Russia) Candidate of Sciences, research associate of Russian Language Institute of the Russian Academy of Sciences
- Kojo Sano** (Japan) Professor of Toho Gakuyen University of Music
- Lavrentiev Alexander N.** (Russia) Doctor of Art History, professor, vice-rector for scientific and international work of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art
- Misler Nicoletta** (Italy) Professor of Modern East European Art at the Istituto Universitario Orientale
- Pan Yaochang** (China) Professor of the Department of Art History and Art Theory of College of Fine Arts in Shanghai University; member of the Academic Committee of the Shanghai University
- Pavlova Irina B.** (Russia) Doctor of Philology, Senior Researcher of Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences
- Perelshtein Roman M.** (Russia) Doctor of Arts, All-Russia State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov
- Pletneva Alexandra A.** (Russia) Candidate of Sciences, research associate of Russian Language Institute of the Russian Academy of Sciences
- Pruzhinin Boris I.** (Russia) Doctor of Philosophy, Professor, editor-in-chief of the Journal Problems of Philosophy
- Revzina Yulia E.** (Russia) Doctor in Art History, Professor of the Moscow Architectural Institute (State Academy)
- Ryzhinsky Alexander S.** (Russia) Doctor of Science, Professor of Gnesins Russian Academy of Music
- Sahno Irina M.** (Russia) Doctor of Sciences, Professor of Peoples' Friendship University of Russia
- Shabanov Grigory A.** (Russia) Doctor of Pedagogical Sciences, Vice-Rector for Academic Affairs, Professor of the Russian New University
- Shvidkovsky Dmitry O.** (Russia) Doctor in Art History, professor, rector Moscow Institute of Architecture, vice-president of the Russian Academy of Arts
- Smolenkov Anatoly P.** (Russia) Candidate of Sciences, Professor of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art, Academician of the Russian Academy of Arts
- Smolenkova Julia A.** (Russia) Candidate of Sciences, associate professor of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art, corresponding member of the Russia Academy of Arts.
- Tanehisa Otabe** (Japan) Doctor of Science, Professor, Head of Department of Aesthetics and Theories of Art, The University of Tokyo
- Tsivian Yuri G.** (USA) Doctor of Science, Professor, University of Chicago, Departments: Cinema and Media Studies, Art History, Slavic Languages and Literatures

Editor \_\_\_\_\_ Smolenkova Julia A. (Russia)

SCIENTIFIC AND ANALYTICAL  
JOURNAL «BURGANOV HOUSE.  
SPACE OF CULTURE»

No. 4

2024

LETTER FROM  
THE EDITOR

6



THE PROMISED NOVELTY  
OF MUSSORGSKY'S FOLK DRAMAS  
BY **SVETLANA V. PAVLOVA**

10



SYNTHESIS IN ALEXANDER MATVEYEV'S CREATIVE WORK  
BY **OLGA V. KALUGINA**

28



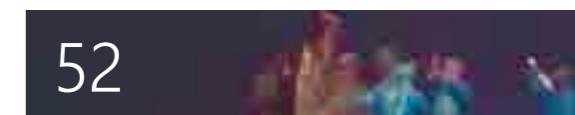
THE INDUSTRIAL DESIGN MODEL IN ITALY  
AT THE STAGE OF FORMATION. THE AEMILIA ARS GROUP  
BY **ELENA A. ZAEVA-BOURDONSKAIA**

42



THE MONTAGE CONCEPT IN THE PLAY ROAR, CHINA!  
(THE MEYERHOLD STATE THEATRE, 1926)  
AND IN TRADITIONAL CHINESE THEATRE  
BY **XIAO AN**

52



"THE ART OF SCULPTURE IN PUBLIC SPACE  
IN CHINA: THE WASTELAND ART PROJECT  
BY **QIU MUBING**

70



SU FURNITURE OF THE MING DYNASTY  
IN THE HISTORY OF CHINESE FURNITURE ART. CHARACTERISTICS  
OF FURNITURE IN THE JIANGSU AND ZHEJIANG REGIONS  
BY **NINA N. GANTSEVA, LUN KHUNYUY**

77



FUTURISTIC DESIGN OF ETHNIC CLOTHING  
USING 3D TECHNOLOGIES  
BY **MARIA M. PREOBRAZHENSKAYA**

91



ACCESSIBILITY AND EXPANSION OF THE NARRATIVES' SPACE:  
CONVERGENT TECHNOLOGIES AND SEMIOTICS  
OF EXPOSITION IN AN ART MUSEUM  
BY **ULYANA V. ARISTOVA,  
ALEXANDRA D. PERSHEEVA, OLGA LIUKA V. SHARP**

105



ON THE COVER | Dong Shubin. Non-vertical coordinate. Weatherproof steel. 20.6x20.2x15.6m. 2022. Guazhou, Gansu, China.

## Редакционный совет:

**Аристова Ульяна Викторовна**  
(Россия)

**Боулт Джон Эллис**  
(США)

**Бурганов Александр Николаевич**  
(Россия)

**Бурганова Мария Александровна**  
(Россия)

**Гао Мэн** (Китай)

**Гланц Томаш**  
(Германия)

**Игнатъев Сергей Евгеньевич**  
(Германия)

**Иконников Александр Иванович**  
(Россия)

**Кравецкий Александр Геннадиевич**  
(Россия)

**Койо Сано** (Япония)

**Лаврентьев Александр Николаевич**  
(Россия)

**Мислер Nicoletta** (Италия)

**Пан Яочанг**  
(Китай)

**Павлова Ирина Борисовна**  
(Россия)

**Перельштейн Роман Максевич**  
(Россия)

**Плетнева Александра Андреевна**  
(Россия)

**Пружинин Борис Исаевич**  
(Россия)

**Ревзина Юлия Евгеньевна**  
(Россия)

**Рыжинский Александр Сергеевич** (Россия)

**Сахно Ирина Михайловна**  
(Россия)

**Смоленков Анатолий Петрович**  
(Россия)

**Смоленкова Юлия Анатольевна**  
(Россия)

**Танехиса Отабе**  
(Япония)

**Цивьян Юрий Гаврилович**  
(США)

**Шабанов Григорий Александрович**  
(Россия)

**Швидковский Дмитрий Олегович**  
(Россия)

доктор педагогических наук, профессор Школы дизайна факультета креативных индустрий Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»

доктор наук, профессор Университета Южной Калифорнии, создатель и директор Института современной русской культуры доктор искусствоведения, академик Российской академии художеств, профессор Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова

доктор искусствоведения, академик Российской академии художеств, профессор Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова

доктор наук, профессор Академии изящных искусств Гуанчжоу доктор наук, научный сотрудник Исследовательского центра Восточной Европы Бременского университета (Германия), профессор Карлова Университета (Чехия)

доктор педагогических наук, профессор Московского городского педагогического университета, института культуры и искусств

доктор педагогических наук, профессор кафедры изобразительного искусства Факультета искусств, рекламы и дизайна Педагогического института Тихоокеанского государственного университета

кандидат филологических наук, ведущий научный сотрудник Института русского языка Российской академии наук профессор Университета Музыки Тохо Гакуэн

профессор, доктор искусствоведения, проректор по научной и международной работе Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова профессор Университета Востока (Неаполь)

профессор кафедры истории и теории искусства колледжа Изыщных искусств Шанхайского Университета, член Академического комитета Шанхайского Университета

доктор филологических наук, старший научный сотрудник Института мировой литературы Российской академии наук

доктор искусствоведения, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова

кандидат филологических наук, научный сотрудник Института русского языка Российской академии наук

доктор философских наук, профессор, главный редактор журнала «Вопросы философии»

доктор искусствоведения, профессор, заведующий отделом Научно-исследовательского института теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, профессор Московского архитектурного института (Государственная академия)

доктор наук, профессор Российской академии музыки им. Гнесиных доктор филологии, профессор Российского университета Дружбы народов

кандидат искусствоведения, профессор Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова, академик Российской академии художеств

кандидат искусствоведения, доцент Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова, член-корреспондент Российской академии художеств доктор наук, профессор, заведующий кафедры Эстетики и теории искусства Токийского университета

доктор наук, профессор Чикагского Университета кафедры кино и медиа исследований и кафедры славянских языков и литературы

доктор педагогических наук, проректор по учебной работе, профессор АНО ВО «Российский новый университет»

доктор искусствоведения, профессор, ректор Московского архитектурного института, вице-президент Российской академии художеств

СЛОВО  
РЕДАКТОРА

8



**СВЕТЛАНА АНАТОЛЬЕВНА ПАВЛОВА**  
ОБЕТОВАННАЯ НОВИЗНА НАРОДНЫХ ДРАМ  
М.П. МУСОРГСКОГО

19



**ОЛЬГА ВЕНИАМИНОВНА КАЛУГИНА**  
ПРОБЛЕМА СИНТЕЗА  
В ТВОРЧЕСТВЕ АЛЕКСАНДРА МАТВЕЕВА

35



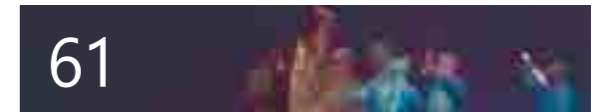
**ЕЛЕНА АНАТОЛЬЕВНА ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ**  
МОДЕЛЬ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА ИТАЛИИ  
НА ЭТАПЕ СТАНОВЛЕНИЯ. ГРУППА AEMILIA ARS

47



**СЯО АНЬ**  
КОНЦЕПЦИЯ МОНТАЖА В СПЕКТАКЛЕ  
«РЫЧИ, КИТАЙ!» (ТИМ, 1926)  
И В ТРАДИЦИОННОМ КИТАЙСКОМ ТЕАТРЕ

61



**ЦЮ МУБИН**  
ПРАКТИКА ИСКУССТВА СКУЛЬПТУРЫ В ОБЩЕСТВЕННОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ В КИТАЕ: АРТ-ПРОЕКТ «ПУСТОШЬ»

74



**НИНА НЕСТЕРОВНА ГАНЦЕВА, ЛУН ХУНЮЙ**  
МЕБЕЛЬ СУ ЭПОХИ МИН В ИСТОРИИ МЕБЕЛЬНОГО ИСКУССТВА  
КИТАЯ. ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕБЕЛИ РЕГИОНОВ ЦЗЯНСУ И ЧЖЭЦЗЯН  
(中国家具艺术史上的明代苏作家具—江苏省和浙江省地区的家具特色)

85



**МАРИЯ МИХАЙЛОВНА ПРЕОБРАЖЕНСКАЯ**  
ФУТУРИСТИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЭТНИЧЕСКОЙ ОДЕЖДЫ  
С ПРИМЕНЕНИЕМ 3D ТЕХНОЛОГИИ

98



**УЛЬЯНА ВИКТОРОВНА АРИСТОВА**  
**АЛЕКСАНДРА ДМИТРИЕВНА ПЕРШЕЕВА**  
**ШАРП ОЛЬГА Л. ВЛАДИМИРОВНА**  
ДОСТУПНОСТЬ И РАСШИРЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА НАРРАТИВОВ:  
КОНВЕРГЕНТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
И СЕМИОТИКА ЭКСПОЗИЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ МУЗЕЕ

115



# LETTER FROM THE EDITOR

Dear friends,

We are pleased to present to you Issue 4, 2024, of the scientific and analytical journal *Burganov House. The Space of Culture*.

Upon the recommendation of the Expert Council of the Higher Attestation Commission, the journal is included in the List of Leading Peer-Reviewed Scientific Journals and Publications, in which the main scientific results of theses for the academic degrees of doctor and candidate of science must be published. The journal was assigned category K2.

The journal publishes scientific articles by leading specialists in various humanitarian fields, doctoral students, and graduate students. Research areas concern topical problems in multiple areas of culture, art, philology, and linguistics. This versatility of the review reveals the main specificity of the journal, which represents the current state of the cultural space.

The issue opens with the article "The Promised Novelty of Mussorgsky's Folk Dramas" by S. Pavlova, in which the author draws attention to the spiritual principle as a fundamental source of culture in Russian opera classics.

In the article "Synthesis in Alexander Matveyev's Creative Work", O. Kalugina addresses the creative work of this outstanding sculptor, who made a huge contribution to the fundamental foundations of Russian sculpture. His plastic achievements became the professional basis for many masters of the 20<sup>th</sup> century.

The evolution of industrial design in Italy in the context of the unique socio-political conditions at the turn of the 20<sup>th</sup> century is examined by E. Zaeva-Burdonskaya in her article "The Industrial Design Model in Italy at the Stage of Formation. The Aemilia Ars Group". The author concludes that the progress of new art, addressed to the prospects of industrial design culture, had two vectors of development: a strong influence of the traditional heritage of the great classical past and a passion for modern examples of European design schools.

The features of traditional Chinese theatre are analysed by Xiao An in the article "The Montage Concept in the *Play Roar, China!* (The Meyerhold State Theatre, 1926) and in Traditional Chinese Theatre". The author draws attention to such components of theatrical performance as the principle of editing, the specificity of scenery, acting plasticity, facial expressions, declamation, singing, acrobatics, which,

according to his observation, play the role of individual instruments in the orchestra of the synthesis of arts and produce a polyphonic effect.

Chinese public art is explored by Qiu Mubin in the article "The Art of Sculpture in Public Space in China: The Wasteland Art Project". The author examines creative experiments with artistic form and means of expression using examples of public sculpture presented in open spaces of suburban areas.

Su style furniture in the history of decorative art in China, its design, decorative and stylistic features in the context of the Ming era philosophical concepts are studied by N. Ganceva and Long Hongyu. In the article "Su Furniture of the Ming Dynasty in the History of Chinese Furniture Art. Characteristics of Furniture in the Jiangsu and Zhejiang Regions", the authors convincingly prove that the formation and development of Suzhou style furniture is inseparable from the socio-economic and cultural development of that time.

In the article "Futuristic Design of Ethnic Clothing Using 3D Technologies", M. Preobrazhenskaya considers the use of innovative 3D printing technologies as a tool used by modern clothing designers striving for uniqueness and a futuristic look of their products. In the work, particular attention is paid to the prospects for the introduction of 3D printing in the fashion industry and the opportunities it provides for individualisation, experimentation with shapes and textures, as well as the creation of new aesthetically attractive designs.

The development of convergent technologies is analysed by U. Aristova, A. Staruseva-Persheeva, and O. Sharp in the article "Accessibility and Expansion of the Narratives' Space: Convergent Technologies and Semiotics of Exposition in an Art Museum". The authors believe that new technologies open up new horizons for expanding the viewing experience of museum visitors, among whom people with disabilities can be identified as a separate group. In this work, the topic is examined from the perspective of one of the classes of such technologies as augmented, virtual and mixed reality (AR/VR/MR), which are used today mainly to develop applications visually expanding physical spaces and compensating for the resulting inequality in access to artworks.

The publication is addressed to professionals specialising in the theory and practice of the fine arts and philology, as well as all those interested in the arts and culture.

## Дорогие Друзья!

Мы рады представить Вам № 4/2024 научно-аналитического журнала «Дом Бурганова. Пространство культуры».

**По рекомендации Экспертного совета ВАК журнал включен в Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертации на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук. Журналу присвоена категория К2.**

В журнале публикуются научные статьи ведущих специалистов разных гуманитарных областей, докторантов и аспирантов. Направления исследований касаются актуальных проблем в различных областях культуры, искусства, филологии и языкознания. В этой многогранности обозрения проявилась основная специфика журнала, представляющего современное состояние пространства культуры.

Номер открывает статья С.А. Павловой «Обетованная новизна народных драм М.П. Мусоргского», в которой автор привлекает внимание к духовному началу как основополагающему источнику культуры в русской оперной классике.

О.В. Калугина в статье «Проблема синтеза в творчестве Александра Матвеева» обращается к творчеству этого выдающегося скульптора, внесшего огромный вклад в фундаментальные основы русской скульптуры. Его пластические достижения стали профессиональной основой многих мастеров XX столетия.

Эволюцию промышленного дизайна в Италии в контексте своеобразии социально-политических условий на рубеже XIX-XX столетий рассматривает Е.А. Заева-Бурдонская в статье «Модель промышленного дизайна Италии на этапе становления. Группа Aemilia Ars». Автор делает вывод, что прогресс нового искусства, обращенного к перспективам проектной промышленной культуры, испытывал тяготение к двум векторам развития: сильного влияния условий традиционного наследия великого классицистического прошлого и увлеченности современными образцами европейских школ дизайна.

Особенности традиционного китайского театра анализирует Сяо Ань в статье «Концепция монтажа в спектакле «Рычи, Китай!» (ТИМ, 1926) и в традиционном китайском театре. Автор привлекает внимание к таким составляющим театрального действия, как принцип монтажа, специфика деко-

раций, актерская пластика, мимика, декламация, пение, акробатика, которые по его замечанию играют роль отдельных инструментов в оркестре синтеза искусств и производят полифонический эффект.

Тему паблик-арта в китайской общественном искусстве исследует Цю Мубин в статье «Практика искусства скульптуры в общественном пространстве в Китае: арт-проект "Пустошь"». Автор рассматривает творческие эксперименты с художественной формой и средствами выразительности на примерах общественной скульптуры, представленной в открытом пространстве загородных территорий.

Мебель стиля Су в истории декоративного искусства Китая, ее конструктивные, декоративные и стилистические особенности в контексте философских концепций эпохи Мин исследуют Н.Н. Ганцева и Лун Хуньюй. В статье «Мебель Су эпохи Мин в истории мебельного искусства Китая. Характеристики мебели регионов Цзянсу и Чжэцзян» авторы убедительно доказывают, что формирование и развитие мебели в стиле Сучжоу неотделимо от социально-экономического и культурного развития того времени.

М.М. Преображенская в статье «Футуристическое проектирование этнической одежды с применением 3D технологий» рассматривает использование новаторских технологий 3D-печати как инструмент для современных проектировщиков одежды, стремящихся к уникальности и футуристическому виду своих изделий. Особое внимание в работе уделяется перспективам внедрения 3D-печати в модную индустрию и возможностям, которые она предоставляет для индивидуализации, экспериментов с формами и текстурами, а также создания новых эстетически привлекательных решений.

Развитие конвергентных технологий анализируют У.В. Аристова, А.Д. Старусева-Першеева, О.В. Шарп в статье «Доступность и расширение пространства нарративов: конвергентные технологии и семиотика экспозиции в художественном музее». Авторы полагают, что новые технологии открывают новые горизонты для расширения зрительского опыта посетителей музея, среди которых отдельной группой можно выделить людей с ограниченными возможностями. Издание адресовано профессионалам, специализирующимся в области теории и практики изобразительного искусства и филологии, а также всем, кто интересуется вопросами искусства и культуры.

Svetlana A. Pavlova  
Ph.D. in History of Arts  
Assistant Professor  
Music History Department  
The Gnessin Russian Academy of Music  
e-mail: hymnography@yandex.ru  
Moscow, Russia  
ORCID: 0000-0002-1042-0397

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-10-27

## THE PROMISED NOVELTY OF MUSSORGSKY'S FOLK DRAMAS

*Summary:* *Boris Godunov* and *Khovanshchina* are folk dramas, for the composition of which the composer prepared as for the main creative achievements, exploring the artistic style and honing his skills on previous and simultaneously created works. The goal was "new shores <...> of boundless art". M. Mussorgsky's decisive call "to new shores!" is unforgettable in the memory of descendants. However, not everyone knows the full statement of the composer, who strived to "seek these shores, seek tirelessly, without fear and embarrassment", to seek in order to "stand firmly on the promised land" [5]! Referring the reader to the biblical story, the image of the "promised land" can in no way be interpreted as having appeared for the sake of a "catchphrase", since the outlines of the "new shores" are associated with the "deification of the word" in Mussorgsky's creative work. The composer treated verbal speech in an evangelical manner so responsibly that he considered it to be the source of truth in creativity and in life; he was able to reproduce it on stage as it was not only in external events but also in the internal spiritual dimension.

We mean the divine principle by spirituality. Mussorgsky's operatic works continue the process of "catechism" of the opera genre started by M. Glinka [11]. In the history of the arts, the secular genre of opera, conciliar in terms of expressive means, occupies a position exceptionally close to the aims of worship. Opera owes its birth to such a situation in the cultural life of "man and humanity", in which a strong spiritual and educational impact on the listener and viewer was sought. In our Fatherland, the formation of the genre was completed in Glinka's works with the opera's acquisition of a meaning-forming for Russian culture faith-centredness. The content of Glinka's theatrical works is aimed at educating the public according to the evangelical understanding of love. It is what "catechism" of the genre consisted of. A. Dargomyzhsky, M. Mussorgsky, and P. Tchaikovsky were the continuers

of Glinka's work. The works of the 19th-century geniuses of Russian opera can be assessed as belonging to the style of "spiritual realism" [14].

Today, despite the still-existing inertial obstacle of the last century to cancel the spiritual principle as the fundamental source of culture, there is a need to return the full content laid down by the authors to opera classics. It also concerns the masterpieces of Mussorgsky, whose personality is associated with the protest novelty of creative work. In relation to the means of musical expression, the composer can truly be called a revolutionary. However, the semantic content of his works belongs firstly to the evangelical character traditional for Russian culture. This "promised" component of Modest Mussorgsky's work is still waiting for its researchers and performers, on whom musical and theatrical life depends, as well as listeners, since opera is a genre that requires preparation of perception<sup>1</sup>. Opera is the art of recognition, which is all the more impressive, the more the listener understands the content of the musical performance. In Mussorgsky's work, it is associated with the evangelical meaning – the "new shores <...> of the promised land".

*Keywords:* towards new shores, Mussorgsky, folk dramas, *Boris Godunov*, *Khovanshchina*, new performance, gospel content.

1. This was the case from the earliest times of the existence of musical theatre, both in the aristocratic environment, reproducing masterpieces of literary antiquity on stage, and in the popular square theatre, the formulas of actions and turns of speech of which were known to every visitor from an early age

*With great zeal for the new shores of the still boundless art! To seek these shores, to seek tirelessly, without fear and embarrassment, and to stand firmly on the promised land is a great, exciting task!*  
M. Mussorgsky [5]

M. Mussorgsky's operatic works are one of the pinnacles of Russian and world musical culture. The composer's name is rightly considered among the great names of M. Glinka, A. Dargomyzhsky, P. Tchaikovsky, S. Rachmaninoff, D. Shostakovich, G. Sviridov, V. Gavrilin<sup>1</sup>. In Soviet musicology, a large research tradition has developed regarding Mussorgsky's works. It was formed in the works of B. Asafyev, M. Sabinina, R. Shirinyan, E. Ruchevskaya, and other outstanding scholars. In every Russian conservatory, scientific works devoted to the operatic works of Modest Mussorgsky have been defended. In recent decades, musicologists and scholars in other humanitarian fields have clearly outlined the path of understanding Modest Mussorgsky's works in connection with the Christian idea. Musicologists E. Levashov, S. Tyshko, E. Mikhailova, and others write about the corresponding content of the composer's works. The works of writers N. Novikov and S. Fedyakin are an invaluable artistic and, at the same time, scientific example of the attitude towards Mussorgsky's personality. This semantic layer was also conditionally designated in the works of the founders of the research tradition; however, it was not accepted to openly proclaim the idea, therefore, much of the reflections of the older generation of researchers remained outside the printed editions or were expressed in the concepts of such "secularised" humanitarian disciplines as philosophy and psychology.

This "old" new content, associated with the spiritual idea expressed to date and continuing to develop with scientists' desire "to get to the very essence of everything", reveals the need to stage Mussorgsky's folk dramas with new semantic emphasis. As is known, in Soviet times, the version of both folk dramas edited by N. Rimsky-Korsakov was generally

1. The composers of the 20<sup>th</sup> century, G. Sviridov and V. Gavrilin, as is known, did not work in the opera genre. However, the baton of the cathedral influence of the opera genre in their work passed to the so-called choral action or choral cycle, which returned musical culture to its melodic origins and the scale of its impact on the listener. Summarising the role of these composers in the history of Russian music, we can say that in the 20<sup>th</sup> century, Sviridov did the same as Glinka in the 19<sup>th</sup> century, and Gavrilin did the same as Mussorgsky. The intersection of the spiritual poetics of the 19<sup>th</sup>-century opera and the 20<sup>th</sup>-century choral performance is a separate large topic.



Ill. 1. Sketch "Boris Godunov" by F. F. Fedorovsky

accepted, although the author's record collected bit by bit was also known [3; 4]. Nowadays, it is customary to stage and perform *Boris Godunov* and *Khovanshchina* according to the author's text, preserving those fragments that were removed under Nikolai Rimsky-Korsakov's editorship. However, the return of the text, strange as it may seem, does not yet lead to the return of the full meaning that was laid down by the author. A situation arises in which the text is the original one, however, the performing and stage methods of its presentation remain the same, approved in the post-revolutionary period. The content of the characters' images of both folk dramas will be considered in detail in the following essays, whereas here we will outline the main semantic dominants of Mussorgsky's "promised novelty" in comparison with the established ideas about the content of his works.

Firstly, let us define the differences between the author's and editor's versions of folk dramas, which ultimately should influence the features of production and performance [10]. The comparison leads to the idea of various ways to overcome the turmoil, emphasised by the author and the editor.

It is known that the state of Russian society in the troubled times of national history unites both folk dramas – it is the main problem of content, which worried the composer “from the past to the present”. It was these processes, felt by Mussorgsky in the society of his time, that served as the choice of theme in both operas – *Boris Godunov* and *Khovanshchina*. Mussorgsky turned out to be right, seeing an internal storm in the relative external calm of his compatriots. Let us remember that the composer survived the assassination of Emperor Alexander II the Liberator by the Narodnaya Volya members by only a week. Folk dramas were called upon to show the mortally dangerous confusion of society and to indicate the way to overcome the turmoil, the way to save the Fatherland. Here a discrepancy arises in the author’s and editor’s answers to the main question – “What is the salvation of Rus’ and what is its destruction?” [4]. Without including anything new in the libretto, the editor removed some lengthy fragments from the material of folk dramas, the absence of which deprived the work of its full meaning, and the concept of the answer to the most important question, voluntarily or involuntarily, moved from the Christian, evangelical character, as it was for the author, to the revolutionary character sought in the 20<sup>th</sup> century.

#### “THE REAL TRUTH”<sup>2</sup>

The fact that the “new shores” of the composer’s creative work belong precisely to the “promised land”, and not to the “bright future” promised by the revolution, is evidenced not only by the semantic content of the folk dramas but also by Mussorgsky’s epistolary legacy – letters to friends – in which the composer’s way of thinking and his understanding of art appear deeply faith-centric. A comparison with N. Gogol’s *Selected Passages from Correspondence with Friends*, which were published by the writer as equivalent to his works of art, naturally arises. Gogol, like Mussorgsky, was “appointed” a revolutionary of Russian literature during his lifetime, and his work was interpreted as “merciless frankness” [1]. It is impossible to agree with a one-sided view, since the main driving force of the

writer’s activity was the desire to serve the reader spiritually, to direct them to the evangelical path, on which the expectation of the inspector is equivalent to the expectation of the second coming, and the behaviour of the characters in comedies is not a local but a national, if not universal, apocalypse. It is also absurd to agree with the revolutionary interpretation of Mussorgsky’s work because the main driving force of the composer’s “research” was the “real truth” and honesty of spiritual life against the “crackling truth” and the benefits of revolutionary interventions.

Let us recall some of Mussorgsky’s statements, including those widely circulated. Striving for a truthful reflection of life, Modest Mussorgsky, in his own words, immersed himself in “the study of the subtlest features of human nature and the human masses in order to feed them to humanity as a healthy dish” [5]. As a result of the creative “verification” of the data obtained, the composer discovered not only the superficial layer of instincts, emotions, and manifestations of the human psyche, as is customary to say in connection with the characteristic features of Mussorgsky’s characters, but also revealed deep, truly “subtle” laws – moral and spiritual, allowing us to speak about personality, about world view, about eternity. In this, Modest Mussorgsky coincided not with the searches of philosophers, psychologists and the intervention of revolutionaries placed on a nondenominational basis, but with the content of the conciliar apostolic Gospel<sup>3</sup>. Just like his outstanding compatriots – writers, composers, and artists of the 19<sup>th</sup> century, Mussorgsky sought an explanation of the external order of life through the internal state of man and relied in this on the Orthodox spiritual tradition, which he knew well and which he was guided by in his own life.

One of the main indicators of the formation of personality, or, as it is said in the interpretations of the Holy Fathers, the main evidence of the “correct spiritual life”, is the continuous struggle with sin. Each page of the composer’s letters refers to this aspiration of his: “I am a man, and all human nastiness is available to me, as well as some good human sides, just give free rein to the passions, as they say. I have not given in this regard and will not give in, as long as there is strength left...” [5, 72].

3. “The essence of the Gospel is that it draws attention to the inner state of the soul, which determines the human personality” [9]

What a simple and precise characteristic of the “correct spiritual life”, which consists precisely in resisting “passions, <...> as long as there is strength left”! In other words, without a constant struggle and victory over evil in oneself, the life of a Christian is impossible; it brings salvation to oneself, one’s immediate environment and, most importantly, in the context of the problem raised, to the Fatherland – the state, which is made up of the lives of the same Christians as the composer himself and his contemporaries. Thus, Modest Mussorgsky’s attentive spiritual attitude to his own life and work is known from his letters, and many more examples can be given. However, did Mussorgsky discover the desire for a “correct spiritual life” in the “subtlest features” of the society of his time, which is represented in many faces in folk dramas “from the past to the present”?

In “all the diversity of forms and types of life” that interested the composer, the brilliant researcher really noticed and brought the struggle “as long as there is strength left” to the public stage. However, the struggle was distorted by the fact that it was taken outside the inner life of man and transformed, as Mussorgsky showed the audience, from a struggle with one’s own passions into a struggle with one’s close ones and, more broadly, with the entire state structure of life. The discovery connected with the damage to “human nature”, with the distortion of spiritual life, had already been made in the Russian musical theatre before Mussorgsky by Glinka and Dargomyzhsky. Nevertheless, the unflattering features of the characters in the works of Modest Mussorgsky’s predecessors were an exception against the background of the other characters and, therefore, did not pose a threat to the state. Mussorgsky showed the violation of spiritual life in all characters without exception in both folk dramas, maybe that is why they are called “folk”! Such “expansion” is unique; no one in Russian opera, neither before Mussorgsky nor after, has achieved it. In essence, in *Boris Godunov* and *Khovanshchina*, it is not so much about the “Russian turmoil” as a national problem, but about the apocalyptic corruption of sin, as a universal human problem. The scale of generalisation indicates the reason for the “turmoil in the state” – the distortion of spiritual life in all participants in the action and, at the same time, reveals the reason for this state of all mankind. Who taught people to fight against their close one instead of loving them?

#### “ANCESTRAL SIN”<sup>4</sup>

Interpreters of the Holy Scripture explain that the need for an effective struggle was not inherent in man from the beginning. “People were created for spiritual communication with God,” says theologian A. Osipov, “that is how our forefathers lived in Paradise – in conversation with the Creator, and not through hard work and inevitable internal struggle” [8]. Until they committed treason at the behest of a fallen angel. The point is not that Eve and Adam one after another ate an unknown apple, but that it was disobedience to God, who asked not to eat the fruit from this tree and to feed on other inexhaustible food in the Garden of Eden, including manna, which itself came down from heaven onto an outstretched palm. People replaced obedience to God with obedience to the enemy of God, which has since become a stumbling block in the fate of mankind. Theologians call it “original sin”. “From that very time, the return to God began to be measured by the need to fight evil within oneself,” continues Alexei Osipov, “which took shape as the basic law of the spiritual life of a person expelled from Paradise and forced to work hard to maintain life” [8]. It was the evil one who led to the distortion of the destiny of humanity conceived by the Creator.

Mussorgsky did not mention his name directly, as, for example, I. Goethe did, and after him, Charles Gounod in the couplets of Mephistopheles from the opera *Faust*. However, Modest Mussorgsky, true to the truth of life, symbolically designates what is happening as “baba gossip”. Indeed, how often do people meet in person with “the ruling Satan” or do they more often experience the evil done by their close ones? Gossip is deception, a lie, an untruth, deceit. Theologians call the indulgence in deceit, “nested” into human nature, “temptation” or “deception”. Mussorgsky, we repeat, called it in the popular language aptly “gossip” that “punishes the entire human race”. The composer’s creative feat lies in the fact that he truthfully and fearlessly pointed out the cause of unrest in “man and the human masses”. The evil one is strong since it is invisible and, therefore, as if by itself, it brings people into conflict with each other. For it, the first step to losing power over man is to be made public, recognised, declassified. It is probably why the composer’s

4. “This ‘novelty’ is as old as the original sin” [5].



Ill.2. Sketch "Sagittarius" by M.V. Dobuzhinsky

creative destiny in "this world" was so difficult because he openly warned: "just bow to gossip, and you will renounce your mind; gossip will turn everything upside down, and dishonour the glorified <...> be afraid, be afraid, young men, of evil-evil gossip, which punishes the entire human race..." [4] – the Streltsy sing in *Khovanshchina*.

Mussorgsky not only pointed out the cause of the troubles, but also captured the peculiarity of the contemporary form of deceit. Since the beginning of time, the fallen angel has been sophisticated in deceiving humanity. The troubled times of Russian history were distinguished by the fact that people committed evil against their close ones, even to the point of murder; however, at the same time, they confidently considered themselves Orthodox. Let us note that all the characters in both folk dramas speak of themselves as Orthodox, that is, of people leading a "correct spiritual life". "That is why the revolution happened," our contemporary Father Konstantin Kamyshanov reasons, "because they considered themselves the country of Christ, <...> but lived like the last feudal lords and slaves" [12]. How does the composer manage to show gossip in a person who shows himself to be a villain in deeds but appears to be an angel in words? The Holy Fathers call prayer the main sign of a believer. Mussorgsky leads each participant in the action in both dramas

to the need to pray, and it turns out that most of the characters do not know how to do this or distort communication with God. If there is no prayer, who will help in the fight against the "murderer from the beginning, the liar and the father of lies"? Man cannot win on their own. If you do not turn to the Saviour for help, death is inevitable – this is what the evil one is counting on, lulling a person with confidence in their own Orthodoxy while inactive in the internal struggle with evil. In both folk dramas, all the participants in the action cannot cope with such gossip about themselves, which is why Mussorgsky's works sound apocalyptic.

#### "IMPULSE FROM THE REALM OF SIN"<sup>5</sup>

Only two characters are shown by Modest Mussorgsky in "impulse from the realm of sin", after which "everything else goes, although not without difficulty, not unsuccessfully" [16]. In the first opera, it is Boris Godunov, illuminated by the church sacrament of coronation. In the second, it is the Streltsy, enlightened by the small church – family (namely, wives). In these characters' parts, a return to the "correct spiritual life" through humility and prayer is intended. Humility lies in the awareness of one's own sinfulness. Prayer lies in a fervent appeal to God the Saviour. In *The Ladder of Divine Ascent* by the Abbot of the Sinai Monastery (mid-7th century), it is humility and prayer that are called the beginning of salvation. It is important that Mussorgsky's heroes take this path not by themselves, but by a divine touch through the large and small Church. Belonging to the Church, not nominal but real, effective, turns out to be the main condition for salvation from turmoil in Mussorgsky's gospel concept. Boris's kingdom is directly connected with the grace of the Church: the hero does not appear on stage until he receives the sacrament of coronation. The white wings of an angel, which were attached to the image of the Holy Fool<sup>6</sup> by the director in the recent production of *Boris Godunov*, in fact, in accordance with the author's dramaturgy, belong to Boris. Having accepted the blessing for power, Boris accepts divine accompaniment, which

5. "This is the first, main and imprecise impulse from the realm of sin. After it, everything else goes, although not without difficulty, but not unsuccessfully. Man has already firmly set foot on the promised land" [16].

6. URL: <https://video.orpheus.ru/videos/mtFsh5/ZzhgoR> (date of access: 06.02.2024)

leads him to repentance and, moreover, to a martyr's death. Carrying the royal crown, as a martyr's, is Mussorgsky's amazing insight "from the past to the present" and the future.

Boris's part begins with the illumination of grace in the sacrament performed by the Church. The part of the Streltsy ends with a divine touch, which Mussorgsky, a champion of the truth of life, puts into the form of an emotional scolding of Streltsy husbands by their wives. It is the family, the small church, that keeps the Streltsy from the death that threatens them since "they do not know what they are doing". The wives directly tell their husbands who they are and what they are doing. As a result, the Streltsy not only see their sins but also generalise the deeds of all the characters in the drama, assessing them as criminal and requiring judgment, in their, at first glance, humorous *Song about Gossip*: "Women and men gossipers – to court!". The Streltsy song, which the editor considered it possible to remove from the sequence of the folk drama, begins as a tease addressed to the wives. However, the further it goes, the more serious its content becomes. This song testifies to humility not in an edifying manner and essentially. As St. Theophan the Recluse said: "Grace stirred the spirit, <...> a person clearly realises that they were seduced and carried away by phantoms to their own destruction, and turns away from them as from enemies, going over by desire and choice to the opposite path of the commandments and pleasing God. <...> and in the spirit, a decision is pronounced: 'I decided to keep Your law, O Lord'" [16]. This interpretation could directly "translate" the content of the song, if not for the "turning away from destruction". The choice of the "path of pleasing God" does not occur immediately, but after the Streltsy are abandoned by their earthly "father" and left alone with their own "pernicious phantoms". Only then, "in the spirit, the decision is pronounced" – it is the prayer of the entire Streltsy community with their wives and children, which is the revelation of the folk drama *Khovanshchina*.

#### "THE CRACKLING TRUTH"<sup>7</sup>

In the revolutionary concept of the last century, adopted in the performance of Mussorgsky's folk dramas edited by Rimsky-Korsakov, the criterion for

7. See: footnote 3.

trust in this or that character is not a spiritual life that has been violated or, on the contrary, put on the path of recovery, but the class position – namely, the lowest. In the editorial version, the leaders on the path of revolutionary overcoming of turmoil are two characters different from those in the author's version. In the opera *Boris Godunov*, these are the "Orthodox" people together with the "Orthodox crowd"<sup>8</sup>, as the vagabonds call themselves; however, both have lost all reason and are susceptible to manipulation to such an extent that some elect a "regicide" to the throne, while others are ready to kill the legitimate tsar: "Death to Boris!", shout the vagabonds, who are set up by traitors Varlam and Misail. In *Khovanshchina*, it is Dosifei, former prince Myshetsky, who "has honed to the people" and considers himself the "saviour of the world"; nevertheless, at the same time, he kills more people than all the other participants in the action. How could it happen that these characters in the editorial version turned out to be leading "to salvation"? It happened due to the artificial "improvement" of the images, which became possible with the corresponding cuts in the libretto. The editor deleted precisely those fragments in which the named characters are presented from the worst side. For example, in the prologue of the opera *Boris Godunov*, there is no important authorial repetition of the episode connected with the recklessness of the people – the symbol of this state is notorious Mityukha. In the first act of *Khovanshchina*, the characterisation of the newcomer Muscovite people is deprived of the assertive episode of persecution, in which people are ready to tear apart the clerk. The most striking cut connected with the image of Dosifei is where the "humble servant of God", without embarrassment, boasts of power on a par with Khovansky and Golitsyn. There are other examples.

The improvement of some characters naturally leads to the deterioration of others, for example, Boris and the Streltsy noted by Mussorgsky. Thus, instead of the universal "gossip" that requires universal human overcoming, possible only with the help of the Saviour, the editorial version emphasises the class solution to the problem, which in revolutionary terminology is called "class enmity"

8. "Orthodox" is what the Duma clerk Shchelkalov (Prologue) calls the people. "Orthodox crowd" is what the vagabonds call themselves in the Final Scene Near Kromy (Fourth Act. Scene Three).



and leads to nothing less than “the elimination of exploiters in the form of the church and the state”. Mussorgsky warned about this kind of attitude to “artistic truth”, claiming that “showing people the people who are better than they are” is not the path to salvation, but to even greater unrest. The composer even found a definition for such a distortion of reality and called it “the loud truth” versus “the real truth”. This kind of “class” view, of course, was not introduced by Nikolai Rimsky-Korsakov without reason; to a certain extent it was written by the author himself, who caught it in reality. The editor, by shortening the text of the libretto, only voluntarily or involuntarily determined the degree of limitation of images. For now, let us note the class content in the author’s opera titles. One gets the impression that the composer conceived folk dramas as a consistent class review of society, wanting to understand for sure “who is to blame” and “what to do”.

Let us recall that three folk dramas by Modest Mussorgsky are known: *Boris Godunov*, *Khovanshchina* and *Pugachevshchina*<sup>9</sup>. At first glance, the titles of the operas obviously show an interest in different levels of life: the highest – the tsar’s in *Boris Godunov*, the middle – boyar-princely in *Khovanshchina*, the lower – the common people in the proposed *Pugachevshchina*. However, upon closer examination, the question of the causes of the “Russian turmoil and anarchy” [3], which unites all the plots, goes beyond the class explanation. All the characters in both folk dramas, we repeat once again, are united by a common condition – they fight with their close one even to the point of killing the latter instead of fulfilling their Christian duty, showing love: the boyars and princes by their calling – supporting the tsar and caring for the people; the people by conciliar judgment – being peasants and performing craft and other work; warriors – defending their country from enemies. In each new drama, Mussorgsky seems to check himself – “it cannot be that I am wrong in everything, it cannot be” [5]. The populist *Pugachevshchina*, in all likelihood, would have been another brilliant variation on the theme of the Gospel choice of man, a warning and prophecy about the consequences of apostasy. What a pur-

poseful semantic monothematicism on an operatic scale!

If we only imagine the scenes of both dramas as a series of variations on the same theme of “an outburst from the realm of sin”, how simple and clear will the “piling up of events”, “the inability to bring things to an end”, that outraged some of the composer’s contemporaries, appear; how strange will other value judgments that have nothing to do with Modest Mussorgsky’s creative work and personality seem. Without repeating himself in detail, the composer told the same story, confirming the correctness of the chosen method “to study the subtlest features of human nature and the human masses in order to feed humanity with them, like a healthy dish” [5]. Thus, in order to find a new, evangelical “shore” of the content of Mussorgsky’s folk dramas, we – researchers, performers, listeners – must, firstly, restructure the direction of the search, which was determined by class categories until now. With his folk dramas, Modest Mussorgsky made a real creative breakthrough into another, “real”, reality. What artistic categories are used to measure it? How does the “promised novelty” of Mussorgsky’s operatic creativity manifest itself? Firstly, at the head of both folk dramas, the composer puts the painful “from the past to the present” and future theme of “turmoil in the state”, on the solution of which the fate of our Fatherland has always depended. Secondly, he truthfully reveals the cause of “Russian turmoil and anarchy”, which is transferred from the sphere of class, economic life of society, to the sphere of faith-forming, spiritual. Impoverishment of the spirit – this is the common path to destruction that Mussorgsky indicates; he boldly, albeit allegorically, calls the culprit of what is happening “baba gossip”, that is, a deliberate lie or “crackling truth”. Thirdly, Mussorgsky points out the only true path to saving people and the country, which is revealed not in a forced revolutionary attack on the “exploiters”, but in the evangelical appeal to humility and prayer shining from eternity”. Acquire a peaceful spirit – and thousands will be saved around you” – this is how the composer’s secret thought can be expressed in the words of St. Seraphim of Sarov, who walked the earthly path a century before Mussorgsky. The quotation of the glorified Saint in connection with the content of Mussorgsky’s folk dramas is not given for the sake of a “catchphrase” and is not a convention. Modest Mussorgsky’s statements are filled with images

of spiritual Scriptures, in the knowledge and performance of which the composer, as his letters show, was very zealous.

#### “THE PROMISED LAND”<sup>10</sup>

Let us recall what Mussorgsky’s reasoning about the goal of creativity sounds like in full: “With great zeal for the new shores of the still boundless art! To seek these shores, to seek tirelessly, without fear and embarrassment, and to stand firm on the promised land is a great, fascinating task!”. In this strong expression, one can note not only the composer’s imagination nurtured on biblical and gospel sources, but also a direct quote from the patristic text: “To stand firm on the promised land”. It is the final phrase from the interpretation of St. Theophan the Recluse in verse 57 of Psalm 118: “Thou art my portion, O Lord; I have said that I will keep Thy law” (Psalm 118:57). As St. Theophan explains it, verse 57 testifies to the first steps of a sinner on the path of truth. Surprisingly, the interpretation turns out to be connected with the “new shores” of Mussorgsky’s operatic dramaturgy. St. Theophan reasons: “Thou art my portion, O Lord’. To whom is it proper to say this? It is proper <...> to one who leaves sin and returns to the good path of God’s law. <...> as it is also evident from the second hemistich: ‘I have said to keep Thy law’. Hitherto I have wandered on the crossroads of sin; now I make a firm intention to keep Thy law, O Lord, so that, having pleased Thee, I may acquire Thee and in Thee may find complete peace for my heart. Henceforth, Thou art my portion, and Thy law is the rule of my life!

This decision is a conclusion or a consequence of the preceding changes taking place in the soul of a sinner, for one cannot say so suddenly. <...>

How it comes to mind, how attention is riveted to it and how a person becomes interested in it <...> is the secret of our spiritual life, which no one can explain. We only say that the grace of God, by paths known only to it, penetrates inside to the depths of consciousness and conscience, and there stirs up

the spirit of a person so that one finds it urgent to immediately take up one’s moral state and correct it. However, it is only the beginning of the matter. <...> Grace has stirred the spirit, the word of God has passed to the division of soul and spirit, consciousness and conscience have clearly heard the reproof of the previous life and agreed with it – now the person has work to do – to discuss, and to reject one thing, and to accept the other. And this is the main thing: here begins the internal struggle for life or death. <...> Finally, sin, the world, Satan are exposed as wrong, their deceit is exposed; man clearly realises that they were seduced and drawn by phantoms to their own destruction, and turns away from them as from enemies <...> The grace of God secures this desire for man, and a decision is pronounced in the spirit: ‘I decided to keep Your law, O Lord’. From now on, You, Lord, are my portion! <...> It is the first, main, and imprecise impulse from the realm of sin. After it, everything else goes, although not without difficulty, but not unsuccessfully. Man has already set their foot firmly on the promised land.” [16]

Thus, in Mussorgsky’s work too – “at the beginning of the matter” but “having already set his foot firmly on the promised land” – Boris Godunov in the folk drama of the same name and the Streltsy in *Khovanshchina* are shown. Most of the other participants in the action die, “wandering on the crossroads of sin” and threatening the Fatherland with destruction.

#### REFERENCES

1. Belinsky, V.G. *On the Russian Novel and Gogol’s Novels. 1953-1959, Collected Works*. V.1. Moscow: Publishing House of the USSR Academy of Sciences, p.81.
2. John Climacus, *Reverend. Ladder of Paradise, or Spiritual Tablets*. 2016. Moscow: Bely Gorod.
3. Mussorgsky, M.P. *Boris Godunov. Folk Musical Drama in Four Acts with a Prologue*. 2016. Ed. P. Lamma. Moscow: Muzyka.
4. Mussorgsky, M.P. 1931. *Khovanshchina. Folk Musical Drama in Five Acts*. Ed. P. Lamma. Moscow: Muzyka.
5. Mussorgsky, M. P. 1981. *Letters*. Moscow: Muzyka.
6. Novikov, N. S. *Mussorgsky’s Prayer*. 2009. Velikiye Luki.
7. Osipov, A.I. “*The Beginning and Stages of Spiritual Life*.” Part 1 (MDA, 04.10.2010). URL: <https://yandex.ru/vfideo/prevfiew/10210257900628523741> (accessed on: 14.02.2023).
8. Osipov, A. I. *On the Fall of Man* (MDA, 16.03.2009). URL: <https://yandex.ru/video/prevfiew/4291100196477473771> (accessed on: 30.07.2024)

9. The first two operas, as is known, were completely finished by the composer in clavier; Boris Godunov was orchestrated. Information about the last, third drama has been preserved in the composer’s letters.

10. See the quotes below in the main text.

9. Osipov, A.I. *On the Gospel*. URL: <https://dzen.ru/video/watch/659c16abc55a2228559c2bc2> (accessed on: 19.12.2023).
10. Pavlova, S.A. "Two Concepts of Folk Dramas by M. Mussorgsky: Author's and Editor's" M. Mussorgsky. *Origins. Truth. Art. Abstracts and papers of the International scientific and practical conference dedicated to the 185<sup>th</sup> anniversary of M. Mussorgsky's birth*. 2024. (Velikiye Luki – Naumovo village, April 12-14, 2024). St. Petersburg, Velikiye Luki, pp.74-81.
11. Pavlova, S.A. 2022. "The Gospel in the Monuments of Russian Opera: M. Glinka's Ruslan and Lyudmila", *Abstracts of the conference for the 100<sup>th</sup> anniversary of E. Ruchevskaya's birth*. – St. Petersburg: Publishing house of the St. Petersburg Rimsky-Korsakov State Conservatory.
12. Pavlova, S.A. 2024. "Modest Mussorgsky. Boris Godunov and Khovanshchina: The Truth About "Gossip"", Art Literature Scientific and Analytic Journal Burganov House. The Space of Culture, vol.20, no.1, pp.45-57. DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-1-45-57.
13. Pavlova, S.A. 2024. "‘Song about Gossip’ in the Folk Drama *Khovanshchina* by M. Mussorgsky: Cannot be Cut out, Must be Left", Musical Theatre in the Past, Present, and Future. Collection of articles from the All-Russian scientific and practical conference dedicated to the Theatre Day (March 28-29, 2024). Novosibirsk, pp.80-93.
14. Pavlova, S.A. 2023. "The Transformation Of Don Juan. Essays On The Dramaturgy Of Alexander Dargomyzhsky's Opera *The Stone Guest*. Dedicated To The 210<sup>th</sup> Anniversary Of The Composer", Art Literature Scientific and Analytic Journal Burganov House. The Space of Culture, vol.19, no.6, pp.56-85. DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-6-56-85
15. Pavlova, S.A. 2023. "The Transfiguration of Don Juan. Essays on the Dramaturgy of Alexander Dargomyzhsky's Opera *The Stone Guest*. Dedicated to the 210<sup>th</sup> Anniversary of the Composer. Essay One", Art Literature Scientific and Analytic Journal Burganov House. The Space of Culture, vol.19, no.5, pp.10-43. DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-5-10-43

Светлана Анатольевна Павлова

кандидат искусствоведения,  
доцент

кафедра истории музыки,

Российская академия музыки имени Гнесиных

e-mail: [hymnography@yandex.ru](mailto:hymnography@yandex.ru)

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-1042-0397

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-10-27

## ОБЕТОВАННАЯ НОВИЗНА НАРОДНЫХ ДРАМ М.П. МУСОРГСКОГО

*Аннотация:* «Борис Годунов» и «Хованщина» – народные драмы, к сочинению которых композитор готовился, как к главным творческим свершениям, нащупывая художественный стиль и оттачивая мастерство на предшествующих и создаваемых параллельно вещах. Целью были «новые берега <...> безбрежного искусства». Решительный призыв М.П. Мусоргского «к новым берегам!» незабвенен в памяти потомков. Но не всем известно полное высказывание композитора, стремящегося «искать этих берегов, искать без усталости, без страха и смущения», искать для того, чтобы «твёрдою ногою стать на земле обетованной» [5]! Образ «земли обетованной», отсылающий читателя к духовной – божественной истории, никак не может трактоваться, как возникший ради «красного словца», потому что очертания «новых берегов» творчества связаны у М.П. Мусоргского с «новыми берегами» жизни – христианской. «Истина в Иисусе та, что вы не отлагаете только ветхого, но и облекаетесь в нового человека, – толкует Послание к ефесянам апостола Павла святитель Феофан Затворник, – <...> Новый человек создается вновь, или воссоздается, возрождается путем сверхъестественным. К уму, омраченному суетою, приходит благодать и пробуждает в нем страх Божий; страх Божий оживляет совесть; пробужденная и встревоженная совесть поражает безнадежностью и заставляет искать примирения. Евангелие указывает его во Христе Иисусе: Христос объемлется верою и сочетавается с верующим в купели крещения, исполняет его благодатию Духа в миропомазании. Так, приступивший к Господу примиряется с Богом и посвящает себя на служение Ему, чувствуя, что принял силу, яже к животу и благочестию. Так начинается новая жизнь, которая есть жизнь по Богу, в правде и преподобии истины» [18]. Именно «но-

вые берега» жизни М. П. Мусоргский полагал источником правды в творчестве и умел воспроизвести на сцене.

Сегодня вопреки все еще сохраняющейся инерционной помехе прошлого века отменять духовное начало как основополагающий источник культуры, назрела необходимость возвратить оперной классике полноту содержания, заложенную авторами. В том числе это касается и шедевров М.П. Мусоргского, личность которого принято связывать с протестной новизной творчества. В отношении к средствам музыкальной выразительности композитора действительно можно назвать революционером. Но смысловое содержание его сочинений принадлежит прежде всего традиционному для русской культуры евангельскому руслу. Эта «обетованная» составляющая творчества Модеста Петровича до сих пор ждет своих исследователей и исполнителей, от которых зависит музыкально-театральная жизнь, также и слушателей, поскольку опера – это жанр, требующий подготовки восприятия. Так было с самых первых времен существования музыкального театра и в среде аристократической, воспроизводящей на сцене шедевры литературной античности, и в народном площадном театре, формулы действий и обороты речи которого были известны каждому посетителю с малых лет. Опера – искусство узнавания, которое тем сильнее впечатляет, чем заведомо понятно слушателю содержание музыкального спектакля. У М.П. Мусоргского оно связано с евангельским смыслом – «новыми берегами <...> земли обетованной».

*Ключевые слова:* к новым берегам, М.П. Мусоргский, народные драмы, «Борис Годунов», «Хованщина», новое исполнение, евангельское содержание.

*«С большим рвением к новым берегам  
пока безбрежного искусства! Искать этих берегов,  
искать без усталости, без страха и смущения,  
и твердою ногою стать на земле обетованной –  
вот великая, увлекательная задача!»  
М.П. Мусоргский [5]*

Оперное творчество М.П. Мусоргского – одна из вершин русской и мировой музыкальной культуры. Имя композитора справедливо рассматривается в ряду великих имен М.И. Глинки, А.С. Даргомыжского, П.И. Чайковского, С.В. Рахманинова, Д.Д. Шостаковича, Г.В. Свиридова, В.А. Гаврилина<sup>1</sup>. В отношении творчества М.П. Мусоргского в советском музыковедении сложилась крупная исследовательская традиция. Она формировалась в работах Б.В. Асафьева, М.Д. Сабининой, Р.К. Ширинян, Е.А. Ручьевской и др. выдающихся ученых. В каждой отечественной консерватории защищались научные работы, посвященные оперному творчеству Модеста Петровича. В последние десятилетия в исследованиях музыковедов и ученых других гуманитарных областей ярко обозначен путь понимания сочинений Модеста Петровича в связи с христианской идеей. О соответствующем содержании творчества композитора пишут музыковеды – Е.М. Левашов, С.В. Тышко, Е.А. Михайлова и др. Бесценным художественным и, вместе с тем, научным образцом отношения к личности М.П. Мусоргского являются труды писателей Н.С. Новикова и С.Р. Федякина. Условно был обозначен этот смысловой пласт и в работах основателей исследовательской традиции, но открыто провозглашать идею не было принято, поэтому многое из размышлений старшего поколения исследователей осталось за пределами печатных изданий или выражено понятиями таких «обмирщенных» гуманитарных дисциплин, как философия и психология.

Это «старое» новое содержание, связанное с идеей духовной, высказанной на сегодняшний день и продолжающей развиваться с желанием ученых «во всем дойти до самой сути»,

открывает необходимость постановки народных драм М.П. Мусоргского с новыми смысловыми акцентами. Уловить их помогает изучение народных драм М.П. Мусоргского в соотношении друг с другом и в сравнении авторской версии обеих опер с редакторской – эти исследовательские пути обозначены в предыдущих публикациях [10, 12, 13]. Также они служат основанием и настоящей статьи, в которой – обобщены и дополнены мыслями самого композитора и его досточтимого современника Феофана, епископа Тамбовского, ныне прославленного в чине святителей. Труды Феофана Затворника, судя по всему, были известны М. П. Мусоргскому.

Напомним некоторые выводы предыдущих публикаций.

Как известно, в советское время общепринятым был отредактированный Н.А. Римским-Корсаковым вариант обеих народных драм, хотя собранная по крупницам авторская запись также существовала [3; 4]. Сегодня принято ставить и исполнять «Бориса Годунова» и «Хованщину» по авторскому тексту с сохранением тех фрагментов, которые убраны в редакции Николая Андреевича. Но возвращение текста, как это не покажется странным, пока не ведет к возвращению полноты смысла, который был заложен автором. Складывается ситуация, при которой текст звучит оригинальный авторский, а исполнительские и сценические методы его подачи остаются прежние, сложившиеся при исполнении редакторской версии в постреволюционное время.

Сравнение приводит к мысли о разных путях преодоления смуты, акцентированных автором и редактором. Известно, что состояние русского общества в смутные времена отечественной истории объединяет обе народные драмы – это основная проблема содержания, которая волновала композитора «из прошлого в настоящее». Именно эти процессы, ощущаемые М.П. Мусоргским в современном ему обществе, послужили выбору темы в обеих оперных сочинениях – «Борис Годунов» и «Хованщина». М.П. Мусоргский оказался прав, увидев в относительном внешнем спокойствии соотечественников внутреннюю бурю. Напомним, что композитор

всего на неделю пережил убийство народовольцами императора Александра II Освободителя. Показать смертельно опасное смущение общества и указать путь преодоления смуты, путь спасения Отечества были призваны народные драмы. И вот здесь возникает расхождение в авторском и редакторском ответе на главный вопрос – «в чем Руси спасенье и в чем ее погибель?» [4]. Не включая в либретто ничего нового, редактор удалил из материала народных драм некоторые пространственные фрагменты, отсутствие которых лишило произведение полноты смысла, и концепция ответа на важнейший вопрос вольно или невольно перешла из ведения христианского, евангельского, как это было у автора, в искомую в XX веке плоскость революционную.

### «НАСТОЯЩАЯ ПРАВДА»<sup>2</sup>

О том, что «новые берега» творчества композитора принадлежат именно «земле обетованной», а не обещанному революцией «светлому будущему», свидетельствует не только смысловое содержание народных драм, но и эпистолярное наследие М.П. Мусоргского – письма к друзьям, в которых образ мыслей композитора и его понимание искусства предстают глубоко вероцентричными. Само собою возникает сравнение с «Выбранными местами из переписки с друзьями» Н.В. Гоголя, которые были опубликованы писателем равнозначно его художественным произведениям. Гоголь, как и Мусоргский еще при жизни был «назначен» революционером русской литературы, а творчество его интерпретировано как «беспощадная откровенность» [1]. Согласиться с таким взглядом невозможно, потому что главным двигателем деятельности писателя было желание послужить читателю духовно, направить его на путь евангельский, на котором ожидание ревизора – равнозначно ожиданию второго пришествия, а поведение действующих лиц комедий – не местечковый, а общенародный, если не общечеловеческий апокалипсис. Согласиться с революционной интерпретацией творчества М.П. Мусоргского также нелепо, потому что главным двигателем «исследований» композитора была «настоящая правда» и чест-

2. «Близкие жизни и людям, но далекие трескучим тирадам о праве, свободе, протесте, глянem жизни смело в глаза. Это надо потому, что надо говорить людям правду, не трескучую, а настоящую правду» [5]

ность духовной жизни против «трескучей правды» и выгоды революционных вмешательств.

Вспомним некоторые, в том числе широко известные высказывания М.П. Мусоргского. Стремясь к правдивому отражению жизни, Модест Петрович, по его собственным словам, погрузился в «изучение тончайших черт природы человека и человеческих масс, чтобы кормить ими человечество, как здоровым блюдом» [5]. В результате композитор обнаружил не только поверхностный пласт инстинктов, эмоций и проявлений психики человека, как об этом принято говорить в связи с характеристичностью персонажей М.П. Мусоргского, но выявил глубинные, действительно «тончайшие» законы – нравственные и духовные, позволяющие говорить о личности, о мировоззрении, о вечности. В этом Модест Петрович совпал не с исканиями философов, психологов и поставленным на внецерковное основание вмешательством революционеров, а с содержанием соборного апостольского Евангелия<sup>3</sup>. Так же как его выдающиеся соотечественники – писатели, композиторы, художники XIX века М.П. Мусоргский искал объяснение внешнего порядка жизни через внутреннее состояние человека и опирался в этом на Православную духовную традицию, которую хорошо знал и которой руководствовался в собственной жизни.

Одним из главных показателей формирования личности или, как об этом говорится в толкованиях святых отцов, главным свидетельством «правильной духовной жизни» является непрерывная борьба с грехом. Каждая страница писем композитора отсылает к такому его стремлению: «Я человек, и мне доступны все человеческие гадости, как и некоторые хорошие стороны человеческие, только дай волю страстям, как говорится. Не давал в этом отношении и не дам, пока сил хватит...» [5, 72]. Какая простая и точная характеристика «правильной духовной жизни», которая заключается именно в противостоянии «страстям, <...> пока сил хватит!» Иными словами, без постоянной борьбы и побед над злом в самом себе невозможна жизнь христианина, несущая спасение ему самому, его ближнему окружению и, главное, в контексте поднятой проблемы, Отечеству – государству, которое складывается из жизней таких же христиан, как сам композитор

3. «Суть Евангелия в том, что оно обращает внимание ко внутреннему состоянию души, которое и определяет личность человеческую» [9]

1. Композиторы XX века Г.В. Свиридов и В.А. Гаврилин в жанре оперы, как известно, не работали. Но эстафеты соборного воздействия оперного жанра в их творчестве перешла к, так называемому, хоровому действу или хоровому циклу, который возвращал музыкальную культуру к ее мелодическим истокам и масштабам воздействия на слушателя. Обобщая роль названных композиторов в истории отечественной музыки, можно сказать, что в XX веке Г.В. Свиридов сделал то же, что М. И. Глинка в XIX веке, а В. А. Гаврилин – то же, что М.П. Мусоргский. Пересечение духовной поэтики оперы XIX века и хорового действия XX века – отдельная большая тема

и его современники. Таким образом, о внимательном духовном отношении Модеста Петровича к собственной жизни и творчеству известно из его писем, тому можно привести еще немало примеров. Но обнаружил ли М.П. Мусоргский стремление к «правильной духовной жизни» в «тончайших чертах» современного ему общества, которое во множестве лиц представлено в народных драмах «из прошлого в настоящее»?

Во «всем многообразии форм и видов жизни», которые интересовали композитора, гениальный исследователь действительно заметил и вывел на всеобщее сценическое обозрение борьбу «пока сил хватит». Но только борьба оказалась искажена тем, что вынесена за пределы внутренней жизни человека и превращена, как показал зрителям М.П. Мусоргский, из борьбы с собственными страстями в борьбу с ближними и шире – со всем государственным устройством жизни. Открытие, связанное с повреждением «природы человека», с искажением духовной жизни уже было сделано в русском музыкальном театре до М.П. Мусоргского М.И. Глинкой и А.С. Даргомыжским. Но нелюбимая характеристика персонажей в произведениях предшественников Модеста Петровича являлась исключением на фоне остальных действующих лиц и, следовательно, не несла угрозы государственной. М.П. Мусоргский показывает нарушение духовной жизни во всех без исключения персонажах в обеих народных драмах, может быть, поэтому они и называются «народными»! Такое «расширение» является уникальным, никто в русской опере – ни до М.П. Мусоргского, ни после – его не достигал. В «Борисе Годунове» и «Хованщине» речь идет не столько о «смуте русской», как национальной проблеме, сколько об апокалиптической поврежденности грехом, как проблеме общечеловеческой. Масштаб обобщения указывает повод «смуты на государстве» – искажение духовной жизни во всех участниках действия и, вместе с тем, обнаруживает причину такого состояния всего человечества. Кто научил людей бороться против ближнего вместо того, чтобы ближнего любить?

#### «ПРАРОДИТЕЛЬСКИЙ ГРЕХ»<sup>4</sup>

Толкователи Священного писания объясняют, что необходимость действенной борьбы не была

присуща человеку изначально. «Люди были созданы для духовного общения с Богом, – рассказывает богослов А.И. Осипов, – Так и жили наши прародители в Раю – беседой с Создателем, а не тяжелым трудом и непрерывной внутренней борьбой» [8]. Пока не совершили по научению падшего ангела предательство. Дело не в том, что один за другим Ева и Адам откушали неведомого яблочка, а в том, что это было непослушание Богу, Который просил не есть плода с этого дерева, а питаться другой неиссякаемой в Райском саду пищей, в том числе и манной, которая сама сходила с неба в протянутую ладонь. Послушание Богу люди заменили на послушание врагу Божию, которое с тех самых пор стало камнем преткновения в судьбе человечества. Богословы называют это «первородным грехом». «Возвращение к Богу с этого самого времени и стало измеряться необходимостью борьбы со злом в самом себе, – продолжает Алексей Ильич, – которая оформилась в основной закон духовной жизни изгнанного из Рая и вынужденного тяжело работать для поддержания жизни человека» [8]. Вот кто навел на искажение задуманной Создателем судьбы человечества – лукавый.

Имени его М.П. Мусоргский не называет прямо, как это делает, например, И. Гете и вслед за ним Ш. Гуно в куплетах Мефистофеля из оперы «Фауст». Но верный правде жизни Модест Петрович символически обозначает происходящее «бабой сплетней». Действительно, часто ли люди встречаются воочию с «правлящим бал сатаной» или чаще все же испытывают на себе зло, творимое ближними? Сплетня и есть обман, ложь, неправда, лукавство. Богословы называют «вгнездившееся» в природу человека потоки лукавству «искушением» или «прельщением». М.П. Мусоргский, повторим, назвал это по-народному метко «сплетней», которая «казнит весь род людской». Творческий подвиг композитора заключается в том, что он правдиво и бесстрашно указал причину смуты в «человеке и человеческих массах». Лукавый тем и силен, что невидим и потому как бы само собою сталкивает людей в борьбе друг с другом. Быть обнародованным, узанным, разсекреченным – для него первый шаг к потере власти над человеком. Наверное, поэтому так сложно складывается творческая судьба композитора в «мире сем», что он открыто предупреждает: «только сплетне поклонись,

4. «Эта “новизна” стара, как прародительский грех» [5]

от ума ты откажись, сплетня все вверх дном поставит, и прославленных бесславит <...> бойтесь, бойтесь, молодцы, бабы сплетни злой-презлой, что казнит весь род людской...» [4] – поют стрельцы в «Хованщине».

М.П. Мусоргский не только указал на причину смуты, но уловил особенность современной ему формы лукавства. С начала времен падший ангел изощряется в обмане человечества. Смутные времена русской истории отличались тем, что люди совершали зло против ближнего, вплоть до убийства, но при этом уверенно считали себя православными. Обратим внимание, все персонажи в обеих народных драмах говорят о себе, как о православных, то есть о людях, ведущих «правильную духовную жизнь».

«Потому и произошла революция, – рассуждает наш современник о. Константин Камышанов, – потому что считали себя страной Христа, <...> а жили как последние феодалы и рабы» [12]. Как же удастся композитору показать сплетню в человеке, проявляющем себя в делах злодеем, а на словах предстающим ангелом? Святые отцы называют главным признаком верующего человека – молитву. М.П. Мусоргский каждого участника действия в обеих драмах подводит к необходимости молиться, и оказывается, что большинство персонажей не умеют этого делать или искажают общение с Богом. А если нет молитвы, то Кто же поможет в борьбе с «убийцей от начала, лжецом и отцом лжи»? Самостоятельно человек победить не может. Если не обратиться за помощью к Спасителю, гибель неминуема – на это и рассчитывает лукавый, усыпляя человека уверенностью в собственном православии при бездействии во внутренней борьбе со злом. С такой сплетней о самих себе не справляются все участники действия в обеих народных драмах, потому и звучат произведения М.П. Мусоргского апокалиптически.

#### «ПОРЫВ ИЗ ОБЛАСТИ ГРЕХА»<sup>5</sup>

Только двоих персонажей показывает Модест Петрович в «порыве из области греха», после которого «и все прочее идет уже хотя не беструдно, но не безуспешно» [16]. В первой опере

5. «Это есть первый, главный и неточный порыв из области греха. После него и все прочее идет уже хотя не беструдно, но не безуспешно. Человек стал уже твердою ногою на землю обетованную» [17]

это освещенный церковным таинством венчания на царство Борис Годунов. Во второй – просвещенные малой церковью – семьей (а именно, женами) стрельцы. В партии этих персонажей намечено возвращение к «правильной духовной жизни» через смирение и молитву. Смирение – в осознании собственной греховности. Молитва – в истовом обращении к Богу Спасителю. В Лествице преп. Иоанна, игумена Синайского монастыря (сер. VII века) именно смирение и молитва названы началом спасения. Важно, что на этот путь герои М.П. Мусоргского становятся не сами собой, но божественным прикосновением через большую и малую Церковь. Принадлежность к Церкви – не номинальная, [а реальная, действенная оказывается главным условием спасения от смуты в евангельской концепции М.П. Мусоргского. Царство Бориса напрямую связано с благодатью Церкви: герой не появляется на сцене до тех пор, пока не примет таинство венчания на царство. Белые крылья ангела, которые в недавней постановке «Бориса Годунова» были прилеплены режиссером к образу Юродивого<sup>6</sup>, на самом деле, в согласии с авторской драматургией, принадлежат Борису. Приняв благословение на власть, Борис принимает божественное сопровождение, которое приводит его к покаянию и, более того, к мученической кончине. Несение царского венца, как мученического – удивительное прозрение М.П. Мусоргского «из прошлого в настоящее» и будущее.

Партия Бориса начинается с освещения благодатью в таинстве, совершаемом Церковью. Партия стрельцов заканчивается божественным прикосновением, которое М.П. Мусоргский – радатель жизненной правды облакает в форму эмоционального отчитывания женами своих мужей стрельцов. Именно семья – малая церковь удерживает стрельцов от гибели, грозящей им оттого, что «не ведают, что творят». Жены прямо указывают мужьям, кто они такие и что делают. В результате стрельцы прозревают не только в своих грехах, но обобщают в своей, на первый взгляд шуточной Песне о сплетне, деяния всех персонажей драмы, оценивая их как преступные и требующие суда: «Сплетниц, сплетников – на суд!». Стрелецкая песня, которую редактор посчитал возможным удалить из последования народной драмы, начинается как дразнилка, обращенная к женам.

6. URL: <https://video.orpheus.ru/videos/mtFsh5ZzhgoR> (дата обращения 6.02.2024)

Но чем дальше, тем более серьезным становится ее содержание. Эта песня не назидательно, по- существу свидетельствует о смирении. Как сказано у свт. Феофана Затворника: «*Благодать расшевелила дух, <...> человек ясно сознает, что был прельщаем и увлекаем призраками на пагубу себе, и отвращается от них, как от врагов, переходя желанием и избранием на противоположный им путь заповедей и богоугождения. <...> и в духе произносится решение: «рех сохранить, закон Твой, Господи»* [16]. Этим толкованием можно было прямо «перевести» содержание песни, если бы не «*отвращение от пагубы*». Избрание «*пути богоугождения*» наступает не сразу, а после того, как стрельцы брошены своим земным «*батской*» и оставлены один на один с собственными «*пагубными призраками*». Только тогда «в духе произносится решение» – это молитва всего стрелецкого общества с женами и детьми, которая является откровением народной драмы «Хованщина».

#### «ТРЕСКУЧАЯ ПРАВДА»<sup>7</sup>

В революционной концепции прошлого столетия, принятой в исполнении народных драм М.П. Мусоргского в редакции Н.А. Римского-Корсакова, критерием доверия тому или иному персонажу является не нарушенная или, напротив, поставленная на путь восстановления духовная жизнь, а сословное положение – а именно, низшее. Вождями на пути революционного преодоления смуты в редакторской версии становятся два иных, чем в авторском варианте, персонажа. В опере «Борис Годунов» – это горожане и бродяги, которые считают себя с «*православным людом*»<sup>8</sup>, в то время, как и те, и другие потеряли всякое рассуждение и поддаются манипуляциям до такой степени, что одни избирают на царство «цареубийцу», в другие готовы законного царя убить: «Борису смерть!» – кричат настроенные предателями Варламом и Мисаилом бродяги. В «Хованщине» – это ушедший «в народ» бывший князь Мышецкий Досифей, который считает себя «*спасителем мира*», но при этом убивает людей больше, чем все остальные участники действия. Как могло случиться, что именно эти персонажи в редакторской версии оказались ведущими «ко спасению»? Это прои-

зошло благодаря искусственному «*улучшению*» образов, которое стало возможно при соответствующих купюрах в либретто. Редактор удалил именно те фрагменты, в которых названные персонажи представлены с худшей стороны. Например, в прологе оперы «Борис Годунов» отсутствует важное авторское повторение эпизода, связанного с безрассудством народа – символом этого состояния выступает пресловутый Митюха. В первом действии «Хованщины» характеристика прошлого московского люда лишается напористого эпизода преследования, в котором люди готовы растерзать подъячего. Наиболее яркое купирование, связанное с образом Досифея – то, где «смиранный раб Божий», не смущаясь, кичится властью наравне с Хованским и Голицыным. И др.

Улучшение одних персонажей закономерно приводит к ухудшению других, например, отмеченных М.П. Мусоргским Бориса и стрельцов. Так, вместо общечеловеческой «сплетни», которая требует общечеловеческого преодоления, возможного только с помощью Спасителя, в редакторской версии акцентируется сословное решение проблемы, которое в революционной терминологии именуется «*классовой враждой*» и ведет не иначе, как к «*устранению эксплуататоров в виде церкви и государства*». М.П. Мусоргский предупреждал о такого рода отношении к «художественной правде», утверждая, что «*показывать людям людей лучше, чем они есть*» – путь не ко спасению, но к еще большей смуте. Композитор даже нашел определение такому искажению действительности и называл ее «*трескучей правдой*» против «*настоящей правды*». Такого рода «*классовый*» взгляд, конечно, не был внесен Николаем Андреевичем беспочвенно, но в определенной степени он прописан самим автором, уловившим его в действительности. Редактор сокращением текста либретто лишь вольно или невольно оусилил тему. У автора также отметим сословное содержание в самих названиях опер. Складывается впечатление, что композитор задумывал народные драмы, как последовательный сословный смотр общества, желая наверняка разобраться в том, «кто виноват» и «что делать».

Напомним, что известны три народные драмы Модеста Петровича: «Борис Годунов», «Хованщина» и «Пугачевщина»<sup>8</sup>. На первый взгляд, в названиях опер очевидным представляется интерес к раз-

ными уровнями жизни: высшему – царскому в «Борисе Годунове», среднему – боярско-княжескому в «Хованщине», к низшему – просто-народию – в предполагавшейся «Пугачевщине». Но при ближайшем рассмотрении вопрос о причинах «*смуты русской да безначалия*» [3], который объединяет все сюжеты, выходит за пределы сословного объяснения. Все персонажи в обеих народных драмах, повторим это еще раз, объединены общим состоянием – они борются с ближним даже до убийства последнего вместо того, чтобы выполнять свой христианский долг, проявляя любовь: бояре и князья по своему призванию – поддерживая царя и заботясь о народе; народ по соборному рассуждению – крестьянству и выполняя ремесленные и другие работы; воины – защищая свою страну от врагов. М.П. Мусоргский в каждой новой драме будто бы проверяет себя – «*не может быть, чтобы я был во всем неправ, не может быть*» [5]. Народническая «Пугачевщина», по всей видимости, была бы еще одной гениальной вариацией на тему евангельского выбора человека, предупреждением и пророчеством о последствиях богоотступничества. Какой целеустремленной смысловой монотематизм в оперных масштабах!

Если только представить себе сцены обеих драм, как череду вариаций на одну и ту же тему «*порыва из области греха*», какими простым и ясным тогда предстанет возмущавшее некоторых современников композитора «нагромождение событий», «*неумение довести дело до конца*», какими странными покажутся и другие оценочные суждения, не имеющие к творчеству и личности Модеста Петровича ни малейшего отношения. Композитор, не повторяясь в деталях, рассказывал одну и ту же историю, подтверждая правильность выбранного метода «*исследовать тончайшие черты природы человека и человеческих масс, чтобы кормить ими человечество, как здоровым блюдом*» [5]. Таким образом, чтобы отыскать новый, евангельский «берег» содержания народных драм М.П. Мусоргского, нам – исследователям, исполнителям, слушателям необходимо, прежде всего, перестроить направление поиска, которое до их пор задавалось сословными категориями. Модест Петрович Мусоргский своими народными драмами совершает настоящий творческий прорыв

8. Первые две оперы, как известно, были полностью окончены композитором в клавире, «Борис Годунов» оркестран. Сведения о последней – третьей драме сохранились в письмах композитора.

в иную – «*настоящую*» реальность. Какими художественными категориями она измеряется? В чем проявляет себя «обетованная новизна» оперного творчества М.П. Мусоргского?

Во-первых, композитор ставит во главу обетованных народных драм болезненную «*из прошлого в настоящее*» и будущее тему «*смуты на государстве*», от решения которой во все времена зависела судьба нашего Отечества. Во-вторых, правдиво раскрывает причину «*смуты русской, да безначалия*», которая из сферы сословной – экономической жизни общества переносится в сферу верообразующую – духовную. Обнищание духа – вот какой общий для пути к гибели указывает М.П. Мусоргский и смело, хотя и иносказательно, называет виновника происходящего – «*бабу сплетню*», то есть заведомую ложь или «*трескучую правду*». В-третьих, М.П. Мусоргский указывает единственно верный путь спасения людей и страны, который открывается не в нагнетаемой революционной атаке на «эксплуататоров», а в светящимся из вечности евангельском воззвании к смирению и молитве. «*Стяжи дух мирени тысячи спасутся вокруг тебя*» – так можно выразить потаенную мысль композитора словами преп. Серафима Саровского, прошедшего земной путь столетием ранее М.П. Мусоргского. Цитата прославленного в лике святых Угодника Божия в связи с содержанием народных драм М.П. Мусоргского приводится не для «красного словца» и не является условностью. Высказывания самого Модеста Петровича наполнены образами духовных Писаний, в знании и исполнении которых композитор, как показывают его письма, был очень ревностен.

#### «ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ»

Напомним, как полностью выглядит рассуждение М.П. Мусоргского о цели творчества: «*С большим рвением к новым берегам пока безбрежного искусства! Искать этих берегов, искать без устали, без страха и смущения, и твёрдою ногою стать на земле обетованной – вот великая, увлекательная задача!*» В этом сильном выражении можно отметить не только воспитанную на библейско-евангельских источниках фантазию композитора, но прямую цитату из святоотеческого текста: «*твёрдою ногою стать на земле обетованной*». Это заключительная фраза из толкования святителя

7. См. сноску [3]

Феофана Затворника на 57 стих 118 псалма «*Часть моя еси, Господи; рех сохранить закон Твой*» (Пс.118:57). 57 стих, как объясняет его свт. Феофан, свидетельствует о первых шагах грешника на пути истины. Удивительным образом толкование оказывается связано с «новыми берегами» оперной драматургии М.П. Мусоргского. Свт. Феофан рассуждает: «*Часть моя еси, Господи*». Кому прилично сказать это? – Прилично <...> оставляющему грех и возвращающемуся на добрый путь закона Божия. <...> как это видно и из второго полустихия: «*рех сохранить закон Твой*». Блуждал я доселе на распутиях греха; теперь полагаю твердое намерение хранить закон Твой, Господи, чтоб, угодив Тебе, стяжать Тебя и в Тебе обрести полное успокоение сердцу моему. Отселе Ты часть моя, и закон Твой – правило моей жизни!

Это решение есть вывод, или следствие из предшествующих изменений, происходящих в душе грешника, ибо не вдруг он может сказать так. <...> Как это приходит на ум, как приковывается к тому внимание и как заинтересовывается этим человек <...>, – это секрет нашей духовной жизни, которого никто объяснить не в силах. Говорим только, что благодать Божия, ей только ведомыми путями, проходит внутрь до глубины сознания и совести, и растревоживает там дух человека так, что он находит неотложным делом сейчас же заняться своим

нравственным состоянием и исправлением его. Но это только начало дела. <...> Благодать расшевелила дух, слово Божие прошло до разделения души и духа, сознание и совесть внятно услышали обличение прежней жизни и согласились с ним, – теперь предлежит самому человеку работа – обсудить, и одно отбросить, а другое принять. И это главное: тут начинается борьба внутри на жизнь или на смерть. <...> Наконец, грех, мир, сатана обличаются в неправости, разоблачается их обманчивость; человек ясно сознает, что был прельщаем и увлекаем призраками на пагубу себе, и отвергается от них, как от врагов <...> Благодать Божия закрепляет это желание за человеком, и в духе произносится решение: «рех сохранить, закон Твой, Господи». Отселе – Ты, Господи, часть моя!». <...> Это есть первый, главный и неточный порыв из области греха. После него и все прочее идет уже хотя не беструдно, но не безуспешно. Человек стал уже твердою ногою на землю обетованную» [16].

Так и у М.П. Мусоргского – «в начале дела», но «ставшими уже твердою ногою на землю обетованную» показаны Борис Годунов в одноименной народной драме и стрельцы в «Хованщине». Большинство же остальных участников действия погибает, «блуждая на распутиях греха» и грозя гибелью Отечеству.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Белинский В.Г. О русской повести и повестях Гоголя // Собр. соч. Т.1. – Москва : Изд-во Акад. наук СССР, 1953-1959. – С.81.
2. Иоанн Лествичник, преподобный. Лествица, или Скрижали духовные. – М.: Белый город, 2016.
3. Мусоргский М.П. Борис Годунов. Народная музыкальная драма в четырех действиях с прологом. Ред. П. Ламма. – М.: Музыка, 2016.
4. Мусоргский М.П. Хованщина. Народная музыкальная драма в пяти действиях. Ред. П. Ламма. – М.: Музыка, 1931.
5. Мусоргский М.П. Письма. – М.: Музыка. – 1981.
6. Новиков Н.С. Молитва Мусоргского. – Великие Луки, 2009.
7. Осипов А.И. Начало и ступени духовной жизни. Ч.1 (МДА, 2010.10.04). URL: <https://yandex.ru/vfideo/preview/10210257900628523741> (дата обращения 14.02.2023).
8. Осипов А.И. О грехопадении человека (МДА, 2009.03.16). URL: <https://yandex.ru/video/preview/4291100196477473771> (дата обращения 30.07.2024)
9. Осипов А.И. О Евангелии. URL: <https://dzen.ru/video/watch/659c16abc55a2228559c2bc2> (дата обращения 19.12.2023).
10. Павлова С.А. Две концепции народных драм М.П. Мусоргского: авторская и редакторская // М.П. Мусоргский. Истоки. Истина. Искусство. Тезисы и рефераты докладов Международной научно-практической конференции, посвященной 185-летию со дня рождения М.П. Мусоргского (г. Великие Луки – д. Наумово, 12–14 апреля 2024 г.). — Санкт-Петербург, Великие Луки, 2024. С.74-81.
11. Павлова С. А. Евангелие в памятниках русской оперы: М. И. Глинка «Руслан и Людмила» // Тезисы конференции к 100-летию со дня рождения Е. А. Ручьевской. – СПб.: Изд-во СПбГК им. Н. А. Римского-Корсакова, 2022.
12. Павлова С.А. М.П. Мусоргский «Борис Годунов» и «Хованщина»: правда о «сплетне» // Дом

Бурганова. Пространство культуры. – М., 2024. №1. – С. 45-57.

13. Павлова С.А. «Песня о сплетне» в народной драме М.П. Мусоргского «Хованщина»: вырезать нельзя, оставить // Музыкальный театр в прошлом, настоящем и будущем. Сборник статей Всероссийской научно-практической конференции, посвященной Дню театра (28–29 марта 2024 года). — Новосибирск, 2024. – С.80-93.
14. Павлова С. А. Преображение Дон Жуана. О драматургии оперы А. С. Даргомыжского «Каменный гость». К 210-летию композитора: Очерк первый // «Дом Бурганова. Пространство культуры». – 2023. №5. – С.10-43;
15. Павлова С. А. Преображение Дон Жуана. О драматургии оперы А.С. Даргомыжского «Каменный гость». К 210-летию композитора: Очерк второй // «Дом Бурганова. Пространство культуры». – 2023. №6. – С.56-85.
16. Федякин С.Р. Мусоргский. – М.: Молодая гвардия, 2009. – (Жизнь замечательных людей: сер. биогр., вып.1196).
17. Феофан Затворник, святитель. Малые произведения. – Москва: Правило веры, 2008.
18. Феофан Затворник, святитель. Толкование на Послание ефесянам Апостола Павла 4:24. URL: [https://azbyka.ru/otechnik/Feofan\\_Zatvornik/tolkovanie-na-poslanie-k-efesjanam/](https://azbyka.ru/otechnik/Feofan_Zatvornik/tolkovanie-na-poslanie-k-efesjanam/) (Дата обращения 15.07.2024)

Olga V. Kalugina

Head of the Department of Russian Art  
Research Institute of Theory and History of Fine Arts  
of the Russian Academy of Arts,  
Doctor of Art History  
e-mail: evaksenia@me.com  
Moscow, Russia  
ORCID: 0000-0002-8024-5379

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-28-41

## SYNTHESIS IN ALEXANDER MATVEYEV'S CREATIVE WORK

*Summary:* Alexander Matveyev (1878-1960) was an outstanding Russian Soviet sculptor and talented teacher who formed the neoclassical school of Russian sculpture. The amazing integrity and consistency of the master's creative searches led him to the creation of the clearest and most precise plastic system, distinguished by the striking stylistic unity of the artistic language, internal content, and emotional structure of his images. At the same time, the sculptor's plastic system was initially devoid of any compromise – it very quickly acquired the features of a qualitatively new phenomenon. While preserving the achievements of impressionism in developing the problem of interaction between sculpture and the light and air environment, Matveyev constantly paid great attention to direct work with material. Alexander Matveyev's creative work is typologically exceptionally diverse. In monumental and decorative plastic art, the master made a name for himself when designing the Golden Fleece Salon exhibition back in 1902. He also gained experience in the genre of portrait bust, two-figure composition, and relief of various types. Internally, his creative method was determined by the figurative and poetic structure that is so characteristic of Matveyev's works and, in general, of the masters of his circle. It was these characteristics of the sculptor's talent that allowed him to say a funda-

Starting from the first independent works of the 1900's, the main tendency – a harmonious combination of classical traditions with the creative discoveries of the most talented sculptors of our time – was consistently consolidated in Alexander Matveyev's creative work, and that was a characteristic feature of the formation and evolution of his talent. At the same time, the sculptor's plastic system was initially devoid of any compromise – it very quickly acquired

mentally new word in the sphere of synthesis of sculpture and the enclosing landscape – both urban and natural, both in the sphere of symbolic composition and in the genre of tombstones. The tombstone of his friend and mentor, Viktor Borisov-Musatov, the outstanding painter of the early 20th century, was a true masterpiece of this genre and truly innovative in its figurative structure. His ensemble of New Kuchuk-Koy became an especially outstanding achievement in park sculpture new spatial design. In these compositions, the sculptor practically developed a fundamentally new language of park sculpture and achieved an amazing unity of his creations with the surrounding natural and architectural landscape. The monumental group *October* and the project of the monument to the soldiers of the Far Eastern Army in Dauriya demonstrate the process of evolution of the master's own style along the line of developing an increasingly laconic design and moving away from attaching details to a general form and symbolic expressiveness of sculptures. At the same time, Alexander Matveyev's legacy consists of a huge number of sketches of unrealised monuments to V. Lenin, M. Gorky, M. Lermontov, A. Chekhov, and others.

*Keywords:* sculpture, monument, composition, tombstone, neoclassicism, impressionism, cubism.

the features of a qualitatively new phenomenon. Internally, his creative method was conditioned by the figurative and poetic structure that is so characteristic of Matveyev's works and, in general, of the masters of his circle.

Contacts with P. Trubetskoy, who was invited to the Moscow School of Painting, Sculpture and Architecture, had a huge impact on the young master's future. He can hardly be called a real teacher, however,



Ill. 1. V.E. Borisov-Musatov Tombstone. 1910. Granite. Musatovsky slope, Tarusa, Kaluga region

he was undoubtedly a sincere creative mentor for his students. The artistic style of Matveyev's contemporaries was formed under the direct influence of P. Trubetskoy; they were not so much his students, but rather his followers to one degree or another. It is generally recognised that sculptural impressionism was undoubtedly the most important factor in the process of updating the plastic language in the works of plastic art at the turn of the 20'th century.

On the other hand, preserving the achievements of impressionism in the development of interaction between sculpture and the light and air environment as well as paying great attention to direct work with the material, Russian sculptors, and above all, those of the Moscow school, began to search for new means of expression adequate to the monumental task. This experience was directly presented in the creative work of Alexander Matveyev. From his teacher, he adopted the most subtle and profound qualities of his talent: the ability to guess all the wealth of hidden plastic motifs in the model, the ability to perceive it as a whole in all the wealth of internal connections.

Nevertheless, all Matveyev's creative work acquired an anti-impressionist direction already in the

mid-1900s, which was consolidated by a trip to Paris in 1906. The return of interest in working in stone was a natural result of the foreign internship. The theme of two embracing nude figures, very difficult to implement in sculpture, gained great popularity after the creation of Auguste Rodin's famous compositions *The Kiss* (1882, marble, The Rodin Museum, Paris) and *The Birth of Spring* (1884, marble, bronze, The Calouste Gulbenkian Museum, Lisbon, Portugal). Interest in such composition can be traced in a number of Matveyev's works of the 1900's, such as *Composition* and *Group of Children* (both 1906, marble). These works are clearly orientated towards the direct carving technique (French: *taille direct*), which was actively used in the works of French sculptors of the early 20'th century.

Undoubtedly, the work on the sculptural group served as a good preparation for solving the problem of synthesis, expanding and complicating the spatial contacts of the sculptures, enriching their relationship with the external environment. By the second half of the 1900's, Matveyev's creative method seemed to be quite established. Internally, this system was conditioned by the special figurative and poetic structure of the young master's works, undoubtedly orientated towards the mythological

component, which was so in demand in the Russian artistic culture of the Silver Age. A particularly vivid idea of them is given by the sculptural ensemble in Crimea for the estate of Yakov Zhukovsky, *New Kuchuk-Koy*, created by Matveyev in 1907-1911.

It should be noted that Alexander Matveyev's creative work is typologically extremely diverse. The master showed himself to the world in monumental and decorative plastic art when designing the Salon of the Golden Fleece exhibition back in 1902. Moreover, he gained experience in the genre of portrait bust, two-figure composition, and relief of various types. Finally, such a creative sphere as park sculpture, which had practically not been in sculptors' circle of attention over the previous hundred years, was also successfully and truly innovatively mastered by him. The sculptural ensemble in Crimea created by the artist in 1907-1911 gives the most vivid idea of the master's creative style and his special worldview. In these compositions, the sculptor practically developed a fundamentally new language of park sculpture and achieved an amazing unity of his creations with the surrounding natural and architectural landscape, allowing us to speak of a new understanding of synthesis in Matveyev's artistic practice.

There are a number of prerequisites for the actualisation of this matter. Firstly, as was clearly substantiated by E. Murina back in the 1960's, the theory of synthesis was in its infancy in the era of European romanticism, when the genuine practice of creating monuments based on the synthesis of plastic arts was already in the past. It was precisely its loss that prompted the romantics to carefully study this experience. It also seems natural that there was a revival of keen interest in the problem of synthesis in the era of neo-romanticism, namely Art Nouveau and Symbolism, within the framework of which Matveyev's creation in Crimea was born.

The sculptures of the estate park of the 18'th century, designed to create the world of a kind of realised "paradise", self-sufficient and classically perfect, constitute a clear contrast to the unrealised dreams, unfulfilled fantasies, unfinished movements, and unattained physical perfection embodied in the master's sculptures. It is still only "maybe", and the sculptural ensemble unfolding while descending to the sea seems to invite the viewer to take part in the formation of this yet unknown world.

For traditional park sculpture, landscape architects of the past identified key points of the com-

position at the intersection of view perspectives, in specially designed architectural niches, and on neutral backgrounds of multi-meter espalier. The synthesis of the Middle Ages was replaced by an ensemble decorated with works clearly emancipated from architecture, however, at the same time, emphasising its expressive angles and complementing them.

Despite the fact that Matveyev carefully avoided specific details and genre features when creating his compositions, the very internal structure of his works firmly connects them with a turning point – a time of dreamy reflections and premonitions, bright hopes for a harmonious and beautiful life. We will find analogies to the figurative design of his works in the creative work of Pavel Kuznetsov, Petrov-Vodkin and Saryan – the sculptor's long-time friends from youth, like-minded people in his creative work and co-authors of the *Kuchuk-Koy* ensemble. This special internal structure contains the secret of the organic nature of Matveyev's work in the entire context of Russian culture of the late 19'th and early 20'th centuries.

At the same time, the master's individuality declares itself with impressive force. Matveyev did not seek a new synthesis in the processing of mastered historical practices, which is so characteristic of the formation of Art Nouveau. He offered the viewer completely different principles for including plasticity in the composition of the estate. The sculptures do not continue the style of the orchestra and the staircase, orientated towards the ancient Greek tradition, but rather serve as a stage in their inclusion in the natural pristine nature of the surrounding park, the space of which becomes the basis of this new synthesis.

Matveyev gradually moved away from the traditional form of using sculpture in the park when he invited the visitor to walk from the quite traditional composition of the fountain *Birth of the Nymphaeum*, contemplating the sculptures on the parapets of the stairs, to the highest composition, *Awakening*. The non-classical, if one can say so, aspect reaches its full realisation in the composition *Sleeping Boys* built into the rock. Thus, not architecture in the traditional sense of the word, but only certain constructs open to the surrounding nature in the form of stairs and terraces, as well as completely natural formations of the surrounding landscape, become the basis of Matveyev's synthesis.

Matveyev's special approach to solving the problem of spatial synthesis is most consistently represented in the tombstone of V. Borisov-Musatov (*A Sleeping Boy. Study of a Figure for Borisov-Musatov's Tombstone in Tarusa*, 1910; tinted plaster, The State Russian Museum; granite, 1910-1911, Tarusa), which is a plastic metaphor on the theme of a boy falling asleep. The composition demonstrates a truly innovative line in the development of the memorial plastic art genre at the turn of the 20'th century; it became a unique experience in solving this creative problem. Despite the specificity of the genre, the work is distinguished by the sincerity and depth of the figurative solution. In this case, Alexander Matveyev fully confirmed the uniqueness of his creative method, which paradoxically combines an orientation towards the traditional language of plastic art and the ability to "step beyond the horizon" in the full sense of the word, forming a strikingly innovative figurative structure of the work.

The tradition of creating a tombstone with an image of a lying body, as is known, has a history of many thousands of years. However, in this case, we are not presented with a body-portrait – conventional or real, as was the case in the memorial plastic art of the Etruscans, the Western European Middle Ages, or the Renaissance – but with a body-metaphor, a body-symbol, endowed with an exceptionally full-fledged emotional component. Undoubtedly, the sculptor's personal experience, which is the basis for the found composition, gives special acuteness to the experience of the motif. The shock once experienced, associated with an attempt to save a drowned boy who could not be brought back to life, undoubtedly brings that nerve of empathy and compassion to such a seemingly conventional solution that is invariably felt by the viewer when in contact with the work.

On the other hand, the deep emotionality embedded in this tombstone is, of course, connected with the shock of losing a friend, mentor and like-minded person, which Viktor Borisov-Musatov had been for Matveyev for many years. The inert matter of the stone seems to gradually absorb the spiritualised flesh. The body, it seems, has not yet completed its last movement; its volume is still filled with life, but the dissolution of the silhouette in the granite massif is already noticeable. The theme of death is treated by the sculptor allegorically, through tactile and plastic empathy with the motif of transition from the finiteness of living matter to the time-



Ill.2. A.T. Matveyev and P. V. Kuznetsov in Kikerino. Photo. 1912

lessness of stone; through the porous and brutal texture of the latter, as if untouched by processing, he merges the sculpture with the surrounding nature.

That is why the tombstone has neither a special pedestal nor a fence, which in itself also seems to be a solution to the synthesis of the sculptural component of the tombstone and a conventional sarcophagus of striking novelty, especially within the framework of the Russian tradition of organising necropolises. At the same time, the master demonstrated a surprisingly accurate choice in the associative series connected with the personality of the deceased – incomplete plans, unrealised enormous creative potential, powerful talent absorbed by the weakness of the body, a spirit unable to overcome the limitations of matter. It is worth paying special attention to the fact that the problem of developing new approaches to the creation of a sculptural tombstone was very acute in Russia at the beginning of the 20'th century. It is convincingly evidenced by Makariy Kabanov's article in the above-mentioned publication, *Moscow Architectural World*. Already at the very beginning of his publication, Kabanov notes: "It is time to stop being content with handicrafts made using a stencil in Italy". Further, the author directly reveals his ideas about a truly artistic tombstone: "Full success will be achieved only then, of course, when the customer himself will meet the artists halfway, when the latter will understand the need to think in advance about what form and size will be appropriate, depending on the totality of the given conditions, for this or that tombstone erected by him, and will take into account that it will not be dissonant with the surrounding landscape and monuments". As can be easily seen, the tombstone





Ill.2. A.T. Matveyev and P. V. Kuznetsov in Kikerino. Photo. 1912

executed by Matveyev fully corresponded to these recommendations, clearly hard-won by the author of the cited lines.

The natural desire to work in a monumental form, which convincingly manifested itself in the described works and naturally entailed the solution of the problem of synthesis, was also reflected in the fact that the master took the most active part in the competition announced in accordance with the provisions of the Decree of the Council of People's Commissars of April 12, 1918, "On the Monuments of the Republic", which went down in history as the Monumental Propaganda Plan. Point 4 of the Decree contained an important innovative provision: "4) The Council of People's Commissars expresses the desire that some of the most ugly idols be removed on May 1 and the first models of new monuments be placed before *the judgement of the masses*" (italics are ours – author's note).

Within the framework of this competition, Matveyev first made a bust of Karl Marx, and then a full-figure monument, erected in front of the Smolny building on November 7, 1918. Boris Ternovets recognised Matveyev's sculpture as "the central work of the plan for monumental propaganda in Leningrad". The figure of Marx, seemingly placed in a traditional contrapposto, acquired connotations with the aesthetics of Cubism with its faceted forms and

struck a chord with the era. Undoubtedly, Matveyev's pre-revolutionary experience in the sphere of convincing constructiveness of plastic solutions found its powerful embodiment in this work. However, the preserved connection with the classics – both through the traditional pose and through the beauty and correctness of proportions – perfectly fit the monument into the space organised by the façade of one of Quarenghi's masterpieces, the Smolny Institute for Noble Maidens.

However, Matveyev's talent in the sphere of organising a large-scale spatial composition was revealed in a true masterpiece of his creative work – the sculptural group *October* of 1927 (plaster, The State Russian Museum; 1968, bronze, St. Petersburg). The master enthusiastically embraced the October Revolution of 1917 and openly expressed his desire to glorify it. The monumental composition of three figures was completed in just three months as part of participation in an exhibition of art works for the tenth anniversary of the October Revolution. Stylistically, the sculptural group was immediately orientated towards the classical tradition of the Leningrad architectural landscape, which was not perceived with understanding by all critics. A peasant, a worker, and a Red Army soldier are presented in a harmonious unity of complex rhythmic and plastic echoes that unite the statues not by plot, and not even by gestures and real contacts.

A special sense of unity and harmony of the composition is given by its high symbolic structure, turning each of the heroes of the sculptural work into a majestic generalised image. Undoubtedly, the general classicist program of the composition also fills it with timeless grandeur. "Matveyev's main calling was not to show the struggle itself or its individual episodes. He sought to sculpt what this struggle was for. Not the difficult path to a high noble goal, but the goal itself, where this difficult path leads," outstanding Soviet art critic M. Alpatov subtly noted [1, p.186]. The presentation of this composition in the classical environment of Petrograd, unfortunately not realised, would undoubtedly have enhanced the pathos of its internal structure and fully confirmed the accuracy of Matveyev's understanding of his task. And if just a few years ago the existing monument to Karl Marx near Smolny was designed by Matveyev within the framework of completely different plastic tasks, then the contrast clearly shows the master's readiness to connect his composition with the stylistic continuum of St. Petersburg.

Matveyev's next significant work was the project for a monument to the soldiers of the Far Eastern Army in Dauriya, completed in 1931. At this time, his talent gained official recognition – he was awarded the title of Honoured Artist of the RSFSR, and this gave the sculptor the undoubted right to experiment. A large-scale state order again appealed to the master's ability to create a memorial work; however, stylistically, the project demonstrates a clear departure from neoclassicism and an emerging orientation towards the search for a new figurative solution. The sculptor refused any plot heroization, turning a complex architectural and sculptural composition into a kind of plastic hymn to creation as a continuation of the work begun by the heroes of this memorial.

The obelisk – a traditional symbol of eternity – and the figure of a worker on a high pedestal are the main compositional landmarks of this complex structure. Three builders, whose movement is determined by the gesture of the leader, correspond to a stepped group of young people who have raised their hands in an oath. A kind of message addressed to the viewer is understood internally: memory is alive in the continuation of the work begun. This is how the clear idea of the monument is formed, and it is the oath to continue the work of the fallen heroes that colours the work with an informal inner pathos.

Matveyev's readiness to offer a fundamentally new solution for a memorial structure, freely deployed in space, devoid of the self-closure and symmetry characteristic of the composition of a traditional monument, is striking. At the same time, it is absolutely obvious that the master sought to achieve, on the one hand, unity with the enclosing landscape, which could naturally be seen through the sparse composition of the memorial. And on the other hand, owing to the powerful verticals included in the monument, it was supposed to dominate the surrounding landscape in a unique way. To complete the overall impression, all the figures of this ensemble are interpreted in an extremely generalised way, which corresponded to the conditions of their perception mainly in silhouette and from a great distance. Despite the fact that this memorial complex was not realised, even at the project level, it opened up a completely new approach to interpreting the possibilities of monumental plasticity and architectural-sculptural synthesis.

Alexander Matveyev's legacy consists of a huge number of sketches of unrealised monuments to V. Lenin, M. Gorky, M. Lermontov, A. Chekhov, and others. On the one hand, it is a chronicle of participation in numerous competitions for the creation of various monuments. And on the other hand, judging by the list of models, it is evidence that a deep interest in the embodiment of a timeless component, which, in essence, allows the image to be elevated to the level of a monument, in the appearance of a specific outstanding personality did not leave the master throughout the late period of his work. This was a search for an answer to the question: what is a special creative layer of a personality, elevating it from everyday life to beingness, and ultimately – what am I as a person and a creator. And, of course, if these projects were realised, we would be able to see the development of new ideas for the synthesis of sculpture and architecture, as well as ways of organising both urban and natural space.

The focus on creating a large number of monuments in memory of the heroes and victims of the Great Patriotic War immediately after its end gave rise to a premonition of powerful competition in the ranks of monumental sculptors focused on material success and signs of social recognition. With his exacting view of himself and creative tasks, Alexander Matveyev, as a possessor of enormous talent and an undoubted competitor, was subjected to open persecution along with other outstanding cultural figures. Of course, this did not stop the master's creative search. Expulsion from the monumental officialdom did not prevent Alexander Matveyev's works from participating in numerous prestigious exhibitions, including abroad. In 1958-1959, in connection with the master's 80<sup>th</sup> anniversary, his personal exhibitions were triumphantly held in Moscow and Leningrad.

Alexander Matveyev appeared in Russian art at a time when there was an urgent need to change the previously formed view of sculpture as an art that was unable to compete with the relevance of literature and the power of the emotional impact of painting, and therefore, it was as if doomed to a secondary position in relation to them. This creative crisis was successfully overcome, including with Alexander Matveyev's participation. The achievements of the representatives of the Moscow school, to which he undoubtedly belonged, provided a point of support that many outstanding masters of the 20<sup>th</sup> century readily used.

## REFERENCES

1. Alpatov, M.V. 1967. Studies on the History of Russian Art. Vol.2. Moscow: Iskusstvo, p.234.
2. Bassekhes, A.I. 1960. Alexander Terentievich Matveyev. Moscow: Soviety Hudojnik, p.68.
3. Decrees of the Soviet Government. Volume II. March 17 – July 10, 1918. 1959. Moscow: State Publishing House of Political Literature, p.698.
4. Kalugina, O.V. 2013. Russian Sculpture of the Silver Age: A Journey from St. Petersburg to Moscow. Moscow: BuksMArt, p.336.
5. Murina, E.B. 1979. Alexander Matveyev. Moscow: Soviety Hudojnik, p.384.
6. Murina, E.B. 1982. Problems of the Synthesis of Spatial Arts. Essays. Moscow, p.192.
7. Neklyudova, M. G. 1991. Traditions and Innovations in Russian Art of the Late 19<sup>th</sup> – Early 20<sup>th</sup> Century, Moscow, p.396
8. Ternovets, B.N. 1963. Selected Articles. Moscow, p364, pp.112-113.
9. Tugenhold, Y.A. 1928. "Review of the Arts", Printing and Revolution, vol.2, pp.108-125.
10. Tyunina, E.A., 2007. "Method of Direct Carving of Stone Sculpture – History of Revival", Moscow: Russian Art of the 20<sup>th</sup> Century. Research and Publications, pp.16-36
11. Schmidt, I.M. 1989. Russian Sculpture of the Second Half of the 19<sup>th</sup> – Early 20<sup>th</sup> Century. Moscow: Fine Art, p.304.
12. Burganova, M.A. 2019 "Monument as a Cultural Code", TEXTS, No.:1, pp:6-10.

Ольга Вениаминовна Калугина

заведующая отделом русского искусства  
НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств,  
доктор искусствоведения  
e-mail: evaksenia@me.com  
Москва, Россия  
ORCID: 0000-0002-8024-5379

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-28-41

## ПРОБЛЕМА СИНТЕЗА В ТВОРЧЕСТВЕ АЛЕКСАНДРА МАТВЕЕВА

*Аннотация:* Александр Терентьевич Матвеев (1878-1960) – выдающийся русский советский скульптор и талантливый педагог, сформировавший неоклассическую школу отечественного ваяния. Удивительная цельность и последовательность творческих поисков мастера привели его к созданию наиболее ясной и четкой пластической системы, отличающейся поразительным стилизованным единством художественного языка, внутренне-го содержания и эмоционального строя его образов. При этом пластическая система ваятеля изначально была лишена какой-либо компромиссности – она очень быстро приобретает черты качественно нового явления. Сохраняя достижения импрессионизма в разработке проблемы взаимодействия скульптуры со световоздушной средой, Матвеев постоянно уделял большое внимание непосредственной работе в материале. Творчество Александра Матвеева типологически исключительно разнообразно. Мастер заявил себя в монументально-декоративной пластике при оформлении выставки «Салона "Золотого руна"» еще в 1902 году. Также он приобрёл опыт в жанре портретного бюста, двухфигурной композиции и рельефе различных видов. Внутренне его творческий метод был обусловлен тем образно-поэтическим строем, который так характерен для произведений Матвеева и в целом для мастеров его круга. Именно эти характеристики дарования ваятеля позволили ему сказать и принципиально

новое слово в сфере синтеза скульптуры и вмещающего ландшафта – как городского, так и природного, как в сфере символической композиции, так и в жанре надгробия. Подлинным шедевром данного жанра и истинно новаторским по образному строю стало надгробие его другу и наставнику выдающемуся живописцу начала XX века Виктору Эльпидифоровичу Борисову-Мусатову. Особенно выдающимися достижениями в области нового пространственного решения в сфере парковой скульптуры стал его ансамбль Нового Кучук-Коя. В этих композициях ваятель практически разработал принципиально новый язык парковой пластики и достиг удивительного единения своих творений с вмещающим природным и архитектурным ландшафтом. Монументальная группа «Октябрь» и проект памятника бойцам Дальневосточной армии в Даурии демонстрируют процесс эволюции авторского стиля мастера по линии выработки все более лаконичного решения и ухода от фиксации деталей к обобщающей форме и знаковой выразительности скульптур. При этом наследие Александра Матвеева составляет огромное количество эскизов нереализованных памятников В.И. Ленину, А.М. Горькому, М.Ю. Лермонтову, А.П. Чехову и др.

*Ключевые слова:* скульптура, монумент, композиция, надгробие, неоклассицизм, импрессионизм, кубизм.

Характерной особенностью становления и эволюции таланта Александра Терентьевича Матвеева было то, что с первых самостоятельных работ 1900-х годов в его творчестве последовательно закрепляется основная тенденция – гармоническое соединение классических традиций с творческими открытиями наиболее талантливых скульпторов современности. При этом пластическая система ваятеля изначально была лишена

какой-либо компромиссности – она очень быстро приобретает черты качественно нового явления. Внутренне его творческий метод был обусловлен тем образно-поэтическим строем, который так характерен для произведений Матвеева и в целом для мастеров его круга<sup>1</sup>.

1. Бассехес А.И. Александр Терентьевич Матвеев. М., Советский художник, 1960. С.50

Контакты с приглашенным в Московское училище живописи, ваяния и зодчества П.П. Трубецким оказали огромное влияние на дальнейшую судьбу молодого мастера. Его вряд ли можно назвать действительным педагогом, но искренним творческим наставником для своих подопечных, он, несомненно, был. Художественная манера современников А.Т. Матвеева складывалась под непосредственным влиянием П.П. Трубецкого, не столько учениками, а скорее, последователями которого все они были в той или иной степени. Общеизвестно, что важнейшим фактором процесса обновления пластического языка в произведениях пластики рубежа XIX-XX вв. стал, несомненно, скульптурный импрессионизм<sup>2</sup>.

С другой стороны, сохраняя достижения импрессионизма в разработке проблемы взаимодействия скульптуры со световоздушной средой, уделяя большое внимание непосредственной работе в материале, российские скульпторы, и прежде всего, московской школы, начинают поиск новых адекватных монументальной задаче средств выразительности. И этот опыт был непосредственно представлен в творчестве Александра Матвеева. Он воспринял от своего учителя наиболее тонкие и глубокие качества его дарования: способность угадывать в натуре все богатство скрытых в ней пластических мотивов, умение воспринимать ее цельно во всем богатстве внутренних связей.

Тем не менее всё творчество А.Т. Матвеева приобретает антиимпрессионистическую направленность уже с середины 1900-х годов, что закрепляется поездкой в Париж в 1906 году. Закономерным итогом заграничной стажировки стало и возвращение интереса к работе в камне. Тема двух обнажившихся обнаженных фигур, очень сложная для реализации в скульптуре, завоевала большую популярность после создания Огюстом Роденом его знаменитых композиций «Поцелуй» (1882, мрамор, Музей Родена, Париж) и «Рождение весны» (1884, мрамор, бронза, Музей Калуста Гюльбенкяна, Лиссабон, Португалия). Интерес к такому решению прослеживается в целом ряде работ Матвеева 1900-х годов, как то «Композиция», «Группа детей» (обе – 1906, мрамор). Эти произведения явно ориентированы на технику «прямого высекания» (*taille direct* – фр.), активно

2. Калугина О.В. Русская скульптура Серебряного века: путешествие из Петербурга в Москву. М., БуксМАрт, 2013. С.155-185.

заявившую о себе в работах французских скульпторов начала XX века<sup>3</sup>.

Несомненно, работа над скульптурной группой послужила хорошей подготовкой к разрешению проблемы синтеза, расширив и усложнив пространственные контакты изваяний, обогатив их взаимоотношения с внешней средой. Творческий метод Матвеева ко второй половине 1900-х годов выглядит вполне сложившимся. Внутренне эта система обусловлена особым образно-поэтическим строем творений молодого мастера, несомненно, ориентированных на мифологическую составляющую, столь востребованную в русской художественной культуре Серебряного века<sup>4</sup>. Особенно яркое представление о них дает выполненный Матвеевым в 1907-1911 годах скульптурный ансамбль в Крыму для имения Якова Евгеньевича Жуковского «Новый Кучук-Кой».

Заметим, что творчество Александра Матвеева типологически исключительно разнообразно. Мастер заявил себя в монументально-декоративной пластике при оформлении выставки «Салона “Золотого руна”» еще в 1902 году. Также он приобрёл опыт в жанре портретного бюста, двухфигурной композиции и рельефе различных видов. Наконец такая – практически выпавшая из круга внимания ваятелей за предшествовавшие сто лет – сфера творчества, как парковая скульптура, также была им успешно и подлинно новаторски освоена. Выполненный художником в 1907-1911 годах скульптурный ансамбль в Крыму дает наиболее яркое представление о творческом почерке мастера и его особом миропонимании. В этих композициях ваятель практически разработал принципиально новый язык парковой пластики и достиг удивительного единения своих творений с вмещающим природным и архитектурным ландшафтом, что и позволяет оворить о новом понимании проблемы синтеза в художественной практике Матвеева.

Для актуализации данной проблематики имеется целый ряд предпосылок. Во-первых, как четко обосновано было Е.Б. Муриной еще в 1960-х годах<sup>5</sup>, сама теория синтеза проходит стадию

3. Тюнина Е.А. Метод прямого высекания скульптуры из камня – история возрождения // Русское искусство XX века. Исследования и публикации. М., 2007. С.16-36.

4. Неклюдова М.Г. Традиции и новаторство в русском искусстве конца XIX – начала XX века. М., 1991. С.18.

5. Мурина Е.Б. Проблемы синтеза пространственных искусств. Очерки. М., 1982. 192с.

становления в эпоху европейского романтизма, когда подлинная практика создания памятников, основанных на синтезе пластических искусств, уже была в прошлом. Именно утрата таковой и побуждала романтиков тщательно изучать данный опыт. Закономерно выглядит и возрождение острого интереса к проблеме синтеза и в эпоху неоромантизма, а именно модерна и символизма, в рамках которой и появляется на свет творение Матвеева в Крыму.

Скульптуры усадебного парка XVIII столетия, призванные оформить мир своеобразного состоявшегося «парадиза», самодостаточные и классицистически совершенные, составляют наглядный контраст воплощенным в изваяниях мастера нерелизавшимся мечтам, несбывшимся грезам, незавершенным движениям и недостигнутому физическому совершенству. Все еще только «может быть», и разворачивающийся по мере спуска к морю скульптурный ансамбль словно предлагает зрителю принять участие в становлении этого пока еще неведомого мира<sup>6</sup>.

Для традиционной парковой скульптуры ландшафтные архитекторы прошлого выделяли ключевые точки композиции на пересечении видовых перспектив, специально оформленных архитектурных ниш и на нейтральных фонах многометрового шпалерника<sup>7</sup>. На смену синтезу средневековья пришел ансамбль, оформленный явно эмансипированными от архитектуры произведениями, в то же время внятно подчеркивающими ее выразительные ракурсы и дополняющими их.

Несмотря на то, что Матвеев при создании своих композиций тщательно избегает конкретных деталей и жанровых моментов, сам внутренний строй его произведений прочно связывает их с рубежной эпохой – временем мечтательных размышлений и предчувствий, светлых надежд на жизнь гармоничную и прекрасную. Аналогии образному решению его произведений мы найдем в творчестве Павла Кузнецова, Петрова-Водкина и Сарьяна, давних друзей молодости скульптора, единомышленников в творчестве и соавторов ансамбля Кучук-Коя. В этом особом внутреннем строе и заключена тайна органично-

6. Шмидт И.М. Скульптура конца XIX – начала XX века // История русского искусства. Т.2. М., 1960. С.208-210.

7. Курбатов В.Я. Всеобщая история ландшафтного искусства. Сады и парки мира. М., Эксмо, 2008. С165-213.

сти творчества Матвеева всему контексту русской культуры конца XIX – начала XX века<sup>8</sup>.

В то же время индивидуальность мастера заявляет о себе с впечатляющей силой. Матвеев не ищет нового синтеза в переработке освоенных исторических практик, что так характерно для формообразования модерна. Он предлагает зрителю совершенно иные принципы включения пластики в композицию усадебной. Скульптуры не продолжают стилистику оркестры и лестницы, ориентированных на древнегреческую традицию, а скорее служат этапом включения их в природную первозданность окружающего парка, само пространство которого и становится основой этого нового синтеза.

Матвеев как бы постепенно отходит от традиционной формы использования скульптуры в парке, когда предлагает посетителю пройти от вполне традиционной композиции фонтана «Рождение нимфеи» через созерцание скульптур на парапетах лестницы к самой высокой композиции «Пробуждающегося». Неклассический, если можно так выразиться, аспект достигает полноты своей реализации во встроеной в скалу композиции «Спящие мальчики». Таким образом не архитектура в традиционном смысле этого слова, а только определенные, открытые окружающей природе ее конструкты в виде лестницы и террас, а также вполне природные образования окружающего ландшафта становятся базой матвеевского синтеза.

Особый подход Матвеева к решению проблемы пространственного синтеза получает наиболее последовательную репрезентацию в надгробии В.Э. Борисова-Мусатова («Заснувший мальчик. Эту фигуру для надгробного памятника В.Э. Борисову-Мусатову в Тарусе», 1910; гипс тонированный, ГРМ; гранит, 1910-1911, Таруса), представляющего собою пластическую метафору на тему засыпающего мальчика. Данная композиция демонстрирует поистине новаторскую линию в развитии жанра мемориальной пластики рубежа XIX-XX веков и стала уникальным опытом решения этой творческой задачи. Несмотря на специфику жанра работу отличает искренность и глубина образного решения. Александр Матвеев в данном случае полностью подтверждает

8. Соколов Б.М. Новый Кучук-Кой: «Академия художеств» Якова Евгеньевича Жуковского // Сады Серебряного века. Литература. Живопись. Архитектура. М., БуксМАрт, 2022. С.96-113.

уникальность своего творческого метода, парадоксальным образом сочетающего ориентацию на традиционный язык пластики и способность в полном смысле слова «шагнуть за горизонт», формируя поразительно новаторский образный строй работы.

Традиция надгробия с изображением лежащего тела, как известно, насчитывает многотысячелетнюю историю. Однако в данном случае перед нами предстает не тело-портрет – условный или действительный, как в мемориальной пластике этрусков, западноевропейского Средневековья или Возрождения, а тело-метафора, тело-символ, наделенное при этом исключительно полноценной эмоциональной составляющей. Несомненно, особую остроту переживанию мотива придает личностный опыт скульптора, положенный в основу найденного композиционного решения. Испытанное когда-то потрясение, связанное с попыткой спасти утонувшего мальчика, которого не удалось вернуть к жизни, несомненно, привносит в, казалось бы, такое условное решение тот нерв сопереживания и сострадания, который неизменно ощущается зрителем при контакте с произведением.

С другой стороны, глубокая эмоциональность, заложенная в это надгробие, конечно, связана с потрясением от утраты друга, наставника и единомышленника, каковым многие годы был для Матвеева Виктор Эльпидифорович. Косная материя камня словно постепенно поглощает одухотворенную плоть. Тело, кажется, еще не завершило своего последнего движения, его объем еще наполнен жизнью, но уже заметно растворение силуэта в гранитном массиве. Тема смерти трактуется скульптором иносказательно, через тактильно-пластическое сопереживание мотива перехода от конечности живой материи к безвременью камня, а через ноздревато-брутальную фактуру последнего, словно не затронутого обработкой, сливает скульптуру с окружающей природой.

Именно поэтому у надгробия нет ни специального постамента, ни ограды, что само по себе также представляется решением синтеза скульптурной составляющей надгробия и условного саркофага поразительной новизны, особенно в рамках отечественной традиции организации некрополей. И одновременно мастер демонстрирует удивительно точное попадание в ассоциативный ряд, связанный с личностью погребенного – незавершенность планов, нереа-

лизованность огромного творческого потенциала, могучий талант, поглощенный немощью тела, дух, не способный преодолеть ограничения материи.

Стоит обратить особое внимание на тот факт, что проблема выработки новых подходов к созданию скульптурного надгробия стояла в России начала XX века очень остро. Об это убедительно свидетельствует статья Макария Кабанова в упоминаемом выше издании «Московский архитектурный мир»<sup>9</sup>. Уже в самом начале своей публикации М. Кабанов отмечает: «Пора перестать довольствоваться ремесленными изделиями, изготавливаемыми по трафарету в Италии»<sup>10</sup>. Далее автор прямо раскрывает свои представления о подлинно художественном надгробии: «Полный же успех будет достигнут лишь тогда, конечно, когда навстречу художникам пойдет и сам заказчик, когда последний уяснит себе необходимость заблаговременно обдумать, какой формы и величины явится уместным, в зависимости от совокупности данных условий, воздвигаемое им то или другое намогильное сооружение, и будет считаться с тем, чтобы оно не являлось диссонансом по отношению к окружающему ландшафту и памятникам»<sup>11</sup>. Как легко убедиться, исполненное Матвеевым надгробие вполне соответствовало этим рекомендациям, явно выстраданным автором приведенных строк.

Естественное стремление работать в монументальной форме, что убедительно проявило себя в описанных произведениях и закономерно влекло за собою решение проблемы синтеза, нашло свое отражение и в том, что мастер принимает самое активное участие в конкурсе, объявленном в соответствии с положениями Декрета СНК от 12 апреля 1918 года «О памятниках Республики», вошедшего в историю как План монументальной пропаганды. Пункт 4 Декрета содержал важное новационное положение: «4) Совет Народных Комиссаров выражает желание, чтобы в день 1 мая были уже сняты некоторые наиболее уродливые истуканы и поставлены первые модели новых памятников на суд масс»<sup>12</sup>.

Матвеев в рамках данного конкурса выполняет сначала бюст Карла Маркса, а затем

9. Кабанов Макарий. Искусство на кладбище // Московский архитектурный мир. Ежегодник современного зодчества и декоративного искусства. Вып.3. 1914. М. С.137-140.

10. Кабанов М. Указ. соч. С.139

11. Кабанов М. Указ. соч. С.140

12. Декреты Советской власти. Том II. 17 марта – 10 июля 1918 г. М.: Гос. издательство политической литературы, 1959. С.96.

полнофигурный памятник, установленный перед зданием Смольного 7 ноября 1918 года. Борис Терновец признавал скульптуру Матвеева «центральной работой плана монументальной пропаганды в Ленинграде»<sup>13</sup>. Фигура Маркса, казалось бы, поставленная в традиционный контрапост, своими гранеными формами обрела коннотации с эстетикой кубизма и поражала созвучностью с эпохой. Несомненно, дореволюционный опыт Матвеева в сфере убедительной конструктивности пластического решения нашел в этой работе свое мощное воплощение. Однако сохраненная связь с классикой – и через традиционную позу, и через красоту и правильность пропорций, отлично вписывало памятник в пространство, организуемое фасадом одного из шедевров творчества Кваренги – Смольного института благородных девиц.

Однако с наибольшей убедительностью раскрылся талант Матвеева в сфере организации масштабной пространственной композиции в подлинном шедевре его творчества – скульптурной группе «Октябрь» 1927 года (гипс, ГРМ; 1968, бронза, Санкт-Петербург). Мастер с воодушевлением воспринял Октябрьскую революцию 1917 года и прямо высказывался о желании ее возвеличить. Монументальная композиция из трех фигур была выполнена всего за три месяца в рамках участия в выставке художественных произведений к десятилетнему юбилею Октябрьской революции. Стилистически скульптурная группа была сразу ориентирована на классическую традицию ленинградского архитектурного ландшафта, что далеко не всеми критиками было воспринято с пониманием<sup>14</sup>. Крестьянин, рабочий и красноармеец представлены в гармоничном единстве сложных ритмических и пластических переключений, которые объединяют статуи не сюжетом, и даже не жестами и реальными соприкосновениями.

Особое чувство единства и гармонии композиции придает ее высокий символический строй, превращающий каждого из героев скульптурного произведения в величественный обобщенный образ. Несомненно, общая классицистическая программа композиции также наполняет ее вневременным величием. «Главное призвание Матвеева заключалось не в том, чтобы показать самую борьбу или отдельные ее эпизоды. Он стремился

13. Терновец Б.Н. Избранные статьи. М., 1963. С.112-113.

14. Тугенхольд Я.А. Смотр искусств // Печать и революция, 1928, кн.2. С.108-125, 112-113.

извлекать то, ради чего эта борьба велась. Не трудный путь к высокой благородной цели, а саму цель, куда этот трудный путь ведет», – тонко подмечал выдающийся советский искусствовед М.В. Алпатов<sup>15</sup>. Представление данной композиции в окружении классицистической среды Петрограда, к сожалению, нереализованное, несомненно усилило бы пафос ее внутреннего строя и полностью подтвердило точность понимания Матвеевым своей задачи. И если всего несколько лет тому назад существовавший памятник Карлу Марксу у Смольного решался Матвеевым в рамках совершенно иных пластических задач, то по контрасту внятно определяется готовность мастера соединить свою композицию со стилистическим континуумом Санкт-Петербурга.

Следующей знаковой работой Матвеева стал проект памятника бойцам Дальневосточной армии в Даурии, выполненный в 1931 году. Его талант в это время обретает официальное признание – он удостоен звания Заслуженного деятеля искусств РСФСР, и это дает ваятелю несомненное право на эксперимент. Масштабный государственный заказ снова обращается к способности мастера создать мемориальное произведение, однако, стилистически проект демонстрирует явный уход от неоклассики и формирующую ориентацию на поиски нового образного решения. Скульптор отказывается от какой-либо сюжетной героизации, превращая сложную архитектурно-скульптурную композицию в некий пластический гимн созидания как продолжения дела, начатого героями данного мемориала.

Главными композиционными ориентирами этого сложного сооружения становится обелиск – традиционный символ вечности – и фигура рабочего на высоком постаменте. Трех строителям, чье движение задано жестом ведущего, соответствует ступенчато расположенная группа молодых людей, поднявших руки в клятвенном жесте. Внутренне читается своего рода послание, обращенное к зрителю: память жива в продолжении начатых дел. Именно так формируется внятная идея монумента, и именно клятва продолжить дело погибших героев окрашивает произведение неформальным внутренним пафосом.

15. Алпатов М.В. Этюды по истории русского искусства. Том 2. М., Искусство, 1967. С.186.

Поразительна готовность Матвеева предложить принципиально новое решение мемориального сооружения, свободно развернутого в пространстве, лишённого замкнутости и симметрии, характерных для композиции традиционного монумента. Одновременно совершенно очевидно, что мастер стремился достичь, с одной стороны, единения с вмещающим ландшафтом, который естественно мог просматриваться сквозь разреженную композицию мемориала. А с другой, благодаря включённому в монумент мощным вертикалям он должен был своеобразно господствовать над окружающим пейзажем. И в довершение общего впечатления все фигуры данного ансамбля трактованы предельно обобщенно, что соответствовало условиям восприятия их преимущественно силуэтно и с большого расстояния. Несмотря на то, что данный мемориальный комплекс не был реализован, даже не уровне проекта он открывал совершенно новый подход к истолкованию возможностей монументальной пластики и архитектурно-скульптурного синтеза.

Наследие Александра Матвеева составляет огромное количество эскизов нереализованных памятников В.И. Ленину, А.М. Горькому, М.Ю. Лермонтову, А.П. Чехову и др.<sup>16</sup> С одной стороны, это летопись участия в многочисленных конкурсах на создание тех или иных монументов. А с другой, судя по перечню моделей, свидетельство того, что глубокий интерес к воплощению в облике конкретной выдающейся личности вневременной составляющей, которая, по сути, и позволяет возвеличить образ до уровня монумента, не оставляла мастера на протяжении всего позднего периода его творчества. Это были поиски ответа на вопрос: что собою представляет особый творческий пласт личности, возвышающий ее от быта к бытийности, а в итоге – что собою пред-

ставляю я как личность и творец. И, разумеется, в случае реализации этих проектов мы смогли бы увидеть развитие новых идей синтеза скульптуры и архитектуры, а также путей организации как городского, так и природного пространства.

Ориентация на создание большого числа монументов в память о героях и жертвах Великой отечественной войны сразу после ее окончания породила предчувствие мощной конкуренции в рядах скульпторов-монументалистов, ориентированных на материальный успех и знаки социального признания. Александр Матвеев с его взыскующим взглядом на себя и задачи творчества как обладатель огромного таланта и несомненный конкурент был наряду с другими выдающимися деятелями культуры подвергнут откровенной травле. Конечно, это не остановило творческого поиска мастера. Изгнание из монументального официоза не помешало произведениям Александра Матвеева участвовать в многочисленных престижных выставках, в том числе и за рубежом. А в 1958-1959 годах в связи с 80-летием мастера в Москве и Ленинграде триумфально прошли его персональные выставки.

Александр Терентьевич Матвеев пришел в русское искусство в эпоху, когда существовала острая необходимость изменить ранее сформировавшийся взгляд на скульптуру как на искусство, не способное конкурировать с актуальностью литературы и силой эмоционального воздействия живописи, а значит, как бы заведомо обреченное на второстепенное по отношению к ним положение. И этот творческий кризис будет с успехом преодолен, в том числе и с участием Александра Матвеева. Достижения представителей московской школы, которой, несомненно, он принадлежал, дадут ту точку опоры, которой с готовностью воспользуются многие выдающиеся мастера XX столетия.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

1. Алпатов М.В. Этюды по истории русского искусства. Том 2. М., Искусство, 1967. – 234с.
2. Бассехес А.И. Александр Терентьевич Матвеев. М., Советский художник, 1960. – 68с.
3. Декреты Советской власти. Том II. 17 марта – 10 июля 1918 г. М.: Гос. издательство политической литературы, 1959. – 698с.
4. Калугина О.В. Русская скульптура Серебряного века: путешествие из Петербурга в Москву. М., БуксМАрт, 2013. – 336с.
5. Мурина Е.Б. Александр Матвеев. М., Советский художник, 1979. – 384с.
6. Мурина Е.Б. Проблемы синтеза пространственных искусств. Очерки. М., 1982. – 192с.
7. Неклюдова М.Г. Традиции и новаторство в русском искусстве конца XIX – начала XX века. М., 1991. – 396с.
8. Терновец Б.Н. Избранные статьи. М., 1963. – 364с. С.112-113.
9. Тугенхольд Я.А. Смотр искусств //Печать и революция., 1928, кн.2. С.108–125.
10. Тюнина Е.А. Метод прямого высекания скульптуры из камня – история возрождения // Русское искусство XX век. Исследования и публикации. М., 2007. С.16-36
11. Шмидт И.М. Русская скульптура второй половины XIX – начала XX века. М., Изобразительное искусство, 1989. – 304с.

Elena A. Zaeva-Bourdonskaia

PhD in art criticism,  
professor,

the head of Department «Environmental design» of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Art  
e-mail: lenartt@gmail.com

Moscow, Russia

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-42-51

## THE INDUSTRIAL DESIGN MODEL IN ITALY AT THE STAGE OF FORMATION. THE AEMILIA ARS GROUP

*Summary:* The article considers the formation of the industrial design model in Italy in the peculiarity of socio-political conditions at the turn of the 20<sup>th</sup> century. Orientated towards the prospects of the design industrial culture, the progress of new art tended towards two vectors of development: a strong influence of traditional heritage of the great classical past and passion for modern examples of European design schools. The design, formed within the boundaries of the Italian regional version of the Art Nouveau style, *stile Liberty*, became a product of a specifically Italian design and artistic culture with a strong designer's original creative beginning. It allowed freedom of experimentation in the search for its own unique means of expression. The industrial model of design was determined by the experience of the great craft heritage in addition to the influence of the artistic traditions of the new style. The new "revival" of the artistic industry of Italy took place in symbiosis of the activi-

The industrial design model in Italy was formed in historically complex and unique conditions, radically different from the pan-European experience. A weaker industrial base, compared to the rest of Europe, a strong dependence on the great heritage of the ancient past, the Renaissance rise of national culture and art, led to a contradictory, internally oppositional character of design as a new profession at the turn of the 20<sup>th</sup> century. Supporters of the progress of the new art, addressed to the prospects of the design industrial culture, faced two vectors of development at the same time: dogmatists of the traditional heritage and passion for modern examples of European design schools, familiar to the Italian public from the exposition samples

ties of an artist-designer and artistic craft and industrial production. The Aemilia Ars group, as a regional design and production association, became an exemplary model of industrial design in Italy. The multidisciplinary structure of the association, which included a collaboration of architects, designers, and artisans specialising in various areas of the art industry, allowed the implementation of interdisciplinary tasks: from architectural restoration to interior design solutions. The group was an example of a unique design culture focused on a scientifically based approach, regional craft artistic traditions and an original style of a creative experiment. The great design-artistic and technological heritage as well as design potential of the Aemilia Ars craft traditions can still be found in the practice of a number of local associations of embroiderers of modern Bologna.

*Keywords:* art Nouveau, Liberty style, industrial design, artistic design, design culture, craft.

of the international industrial exhibitions in Venice in 1895 and in Turin in 1902 and 1911.

The new art doctrine was formed within the limited framework of style, its nature, and artistic expressiveness. The era of Art Nouveau, which had already formed its vocabulary of new forms by the 1900's in the rest of Europe, also captured Italy. However, unlike its neighbours, the country did not represent a single, integral nation ready to create a single national style. The process of style formation coincided with the formation of a new statehood, which began in the 1860s, called upon to unite disparate, previously independent and autonomous, regions and cities into a new society headed by the ruling Savoy dynasty.

The progressive artistic community, thirsting for beauty through the forces of new art as salvation from the growing flow of eclectic ugliness and banality that had captured the products of the artistic industry and craftsmanship, as an alternative to official and salon classicist examples, sought inspiration in the nutrient medium of their native land. This provoked a negative attitude towards many examples of Roman culture that remained outside the modern system of life. According to G. Guimard, "to be truthful, all art must be a product of the soil on which it exists and of the period that needs it" [2]. In Naples, the Museo Artistico Industriale (the Art and Industrial Museum, 1892) was created with the aim of collecting the most significant national and foreign projects and artefacts. The experiments of a number of associations founded by N. Costa, an artist, military man and politician, in the spirit of the times, turned to the social ideals of art, later developed by the avant-garde of the early 20<sup>th</sup> century (the In Arte Libertas group, founded jointly with G.A. Sartorio, existed from 1886 to 1903). The Associazione Artistica Internazionale, founded in 1870, introduced the public to the latest trends in English, Swiss and German art. The Scuola Etrusca, which functioned from 1883 to 1886, saw its goal in curbing the decline of public taste by counteracting the blind defence of tradition.

At the end of the 19<sup>th</sup> century, Italian criticism was full of articles on the need to create a new national art that would be competitive on the world market. V. Pica's art criticism promoted new ideas in the field of applied art. In his *Questioni Pratiche di Belle Arti* (1893), C. Boito warned against the contradictions and unrest provoked by the eclectic culture of his time [3].

Like Europe, the professional press became the mouthpiece of artistic reforms. New professional publications appeared. *The Italian Emporium* (1895-1964), inspired by English *The Studio*, was founded by the Italian Institute of Graphic Arts. Being at the epicentre of the problems of technological progress, accompanied by the strengthening of international professional communications (exhibitions, conferences, etc.), the journal participated in the discussion of the new industrial model of applied art. The programmatic manifesto of the journal, written by its founders P. Gaffuri and A. Ghisleri, formulated the goal as the consolidation of advanced initiatives in the field of artistic reforms, "the popularisation of high culture, the results of science, masterpieces of art



Ill.1. Blouse with slit and mesh stitching. Design based on 17<sup>th</sup> century lace samples belonging to Mr. Cantoni

of Italy and the entire civilised world; with precise, brief... news and monographs of specialists, always accompanied by illustrations – documents photographed from life and life images, reproduced by the latest systems of advanced graphic art" [4].

An attempt to solve the socio-cultural problem of creating a new democratic art according to the formula of "art for all" on a new stylistic basis arose in the intellectual circles of Rome around philosopher and artist G. D'Annunzio. Projects of D. Cambellotti, an applied artist, illustrator, painter, sculptor, and designer, in which the distortion of natural forms and the agrarian doctrine, opposed to the anthropotechnical one, was aimed at creating objects of mass housing and their furnishings, served as examples. The project of "a house for a peasant family" [1] was published in *La Casa* magazine in 1908. In attempts at a folkloric revival, the bourgeoisie, concerned about the level of taste of the population, saw the only way to give artistic reforms a collective character in the reconstruction of authentic creativity. *The Hut* project (1911) was developed as an exhibition, lecture and concert venue. The idea of the culturalisation of the suburban world (Roman



Ill.2. A sample of embroidery in the Emilia Ars needle lace technique from the late 19th century. Vittorio Zironi Museum of Textiles and Tapestries. <https://m.ok.ru/group/54467590357131/album/881030250635/915929633675>

Campagna), isolated from the urban civilization of capital, represented a cultural reconstruction of the continuous connection between the Great Rome of the past and the Rome of the 20<sup>th</sup> century, a "return" to the rural values of the primitive Latium with the concept of the transition "from art as an end in itself to art for man...", becoming an aesthetic justification for simple human requirements for housing and its use" [1]. However, the stage of Italian Art Nouveau formation did not create the conditions for the full-fledged involvement of traditional values due to the limitations of the academic and monumental concept of "classical" styles.

The reform of the new national style under the influence of socio-political conditions did not reach the level of the state program. As a result, the style acquired features of regional identity, like *stile Liberty*, full of originality and at the same time a plurality of options for the designer's interpretation.

In creating the industrial version of the Art Nouveau style, Italian designers relied on a dialogue between tradition and innovation. Industrial aesthetics was formed in the context of a rich historical heritage in the field of art and crafts against the backdrop

of accusations of Italian design in the "shameless excess and over-decoration of stylistic solutions" [2]. Craftsmanship and craft traditions determined the modern industrial design model in its craving for conceptual solutions, the artistry of design creativity, and the uniqueness of the designer's stylistic interpretations.

With the distancing of noble and ancient families from the new social life, orders from the Roman aristocracy, characterised by official and bourgeois taste, practically ceased in the 1870's. They resumed only in the 1880's, when the nobility recognised art as a high-quality product designed for select connoisseurs, owing to the revival of the domestic art industry. The Esposizione Internazionale d'Arte (International Art Exhibition) in Rome in 1911, which included an ethnographic cross-section of social and cultural achievements, was the first demonstration of the modern level of industrial art. There, against the backdrop of local natural resources, folklore, architecture, etc., the handicraft production of the various regions (Piedmont, Lombardy, Venice, etc.) was presented in their historical identity and regional metaphor of styles.

The artistic and industrial associations of Italy, formed on the basis of integrating design with industry production, were the driving force behind the design reform. Such associations relied on the principle of a designer's originality in the formation of design and artistic policy. The original design and production model of modern Italian design was distinguished by genre unevenness, where priority remained for: furniture, Italian majolica, and glass. The design potential of designers and artists who came to art manufactories with a rich historical past (for example, the Doccia porcelain manufactory of the Ginori family, which existed since the 18<sup>th</sup> century) and newly opened factories helped to overcome resistance to the "new" and involve industry in the conditions of compliance with modern aesthetic requirements of the living environment. A competent design policy allowed many manufactories to successfully exist until the middle of the 20<sup>th</sup> century (Chini&Co, 1907-1955).

A full-fledged multidisciplinary model of the artistic and industrial design was proposed by the Società Cooperativa Aemilia Ars group, founded by A. Rubbiani, an interdisciplinary personality of the Renaissance type, *homo universalis*, artist, architect, restorer, designer, poet and lawyer, in Bologna; it operated from 1898 to 1914. The Aemilia Ars group was created with the aim of promoting and developing the decorative art of the northern province, Emilia. It left an example of a regional school of applied design creativity, which, in terms of the scale of the tasks being solved, covered the entire region with design reforms.

The project strategy of production and the organisational structure of the group were determined by the principle of the European associations Wiener Werkstätte and Secession, whose activities were aimed at a radical renewal of the range of consumer goods. The social democratic ideals of design, which underlie the program of reform and renewal of applied art in the contemporary era of modernism, became the ideological platform for uniting a group of noblemen and art historians around the activities of a multidisciplinary art manufactory. The production potential determined the range of products: bright ornamental embroidery and lace, elegant pieces of furniture, art glass, pottery, metal and jewellery, bookbindings, and embossed leather products. All manufactured items retained the traditionally high quality, which distinguished them favourably on the art market.

The group was named after the technique of needle lace making of the Renaissance – Aemilia Ars. The group followed the ideas of W. Morris and the Art & Crafts Movement, actively reviving forgotten ancient crafts and almost lost technologies, which gave it the nickname Bolognesi A&C. The group's designers turned to images of nature and the art of the Renaissance, which served as prototypes, raising Italian crafts to unattainable heights. "The initiative was supported by nobles, in particular, Countess L. Cavazza, who provided antique lace from her personal collection for the study and revival of lost techniques" [5]. The design was based on examples from antique books, templates from the 16<sup>th</sup>-century pattern collections of A. Tagliente, etc. Lace samples were found in old paintings, miniatures, etc. Thus, the design methodology and technical execution of weaving in the Aemilia Ars technique relied on scientific and historical accuracy in working with primary sources. The artistic basis of the projects, which included natural and classical historical stylisations, remained within the boundaries of the modern Liberty style.

Projects carried out within the framework of scientific architectural restoration were an important aspect of the group's activities: Castello di San Martino and Castello di Bentivoglio in the neo-Gothic style with Renaissance frescoes, the Romanesque church of Santa Annunziata e San Biagio, etc. The projects were carried out owing to the knowledge and experience of professional restorer A. Rubbiani, theorists and art historians who became part of the community. The group was the first in Italy to link archaeological reconstruction of styles (for example, the Renaissance) with practical restoration experience.

Improvement of the base of artistic production expanded the possibilities of searching and developing new directions of *stile Liberty*. The constant interest in historical prototypes of the arts and crafts of the Renaissance, as well as the rich vocabulary of natural decorative forms of flora and fauna of the Middle Ages allowed designers to create their own stylistic version of neo-Gothic, a regional version of Art Nouveau – *Stile Liberty Bolognese*. The Aemilia Ars group developed and implemented a number of projects in the field of architectural design for Bologna: the decoration of the Council Hall of Comune di Budrio, the interiors of the residence Palazzo Rosso (the Red Palace), and Oratorio di San Marco (Cappella Zucchini), as well as others with floral motifs of *Stile Liberty Bolognese*. A number



Ill.3. An example of ballroom shoes, hand-covered using the needle lace technique by Emilia Ars. Early 20th century.

of projects of the Aemilia Ars group were executed in the rustic style – a striking example of the “peasant” style, a more democratic direction of Liberty, close to the regional ethnic characteristics of Art Nouveau in Russia, Hungary, and Finland.

Unfortunately, industrial design at the factory was created in the format of individual items, without forming sets, kits and series, which became the main reason for the gradual decline of multiprofile production. The weakness of the design strategy led to financial problems and a narrowing of the range: production was reduced to the lace industry, manufactured using a unique technology. A new stage in the revival of the Aemilia Ars group’s activities began in the early 20th century. Lace production, which became the leading one at the factory, received a new source of inspiration and economic support after the Milan L’Esposizione Internazionale del Sempione of 1906. There, the group demonstrated examples of modern lace-making technology, in many ways surpassing the virtuosity of its historical prototypes. Lace-making solved, in addition to artistic and applied issues, the social problems of reviving the traditionally female industry, which became a guarantor of employment and financial support for women, and the affirmation of the hu-

manitarian values of the new society. The status of the Aemilia Ars group was finally confirmed by the exposition placed in a special hall at the International Exhibition in Turin in 1902. Graphic artist M. Dudovich, sculptor and medallist G. Romagnoli, A. Baruzzi and others were among the participants of the exposition.

Regional artistic and industrial associations, formed on the basis of the integration of design and production, were the driving force of the design reform of Italy. In accordance with tradition, such associations continued the principle of the designer’s beginning in the formation of the design and artistic policy as well as the design program for the development of associations. The Aemilia Ars group became a clear model of industrial design in Italy, based on the tradition of artistic design and semi-artisan production. The latter limited the circulation of products, but allowed for a full-fledged high-quality implementation of the idea. The multidisciplinary structure of production associations, which included collaboration of architects, designers, and artisans specialising in various areas of the art industry, left examples of projects in the field of object and architectural design. This allowed the implementation of interdisciplinary tasks from architectural restoration to interior design solutions. The Aemilia Ars is an example of a unique design culture grounded on a scientifically based approach, regional craft artistic traditions, and a designer’s original style in a creative experiment that created a recognisable regional version of the Italian Liberty style – Stile Liberty Bolognese. The great design-artistic and technological heritage as well as the design potential of the craft traditions of the Aemilia Ars can be still found in the practice of a number of local associations of embroiderers of modern Bologna.

## REFERENCES

1. Art in Rome: From Art Nouveau to the Present: Transl. from Ital., 1981. // Ed. by: F. Borsi; Texts by: C. Acidini, F. Borsi, G. Morolli, M. Venturoli. Roma: Editalia, cop., p.248.
2. Art Nouveau, 1890-1914. 2000. Edited by Paul Greenhalgh. London: V&A, p.464.
3. Benevolo Leonardo. Histoire de l'architecture moderne 1 – La Révolution industrielle. 1978. Espace et Architecture, Paris, Dunod, p.948.
4. Emporium (periodico). Wikipedia, the free encyclopedia, 2023. [https://it.wikipedia.org/wiki/Emporium\\_\(periodico\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Emporium_(periodico)) (Accessed on: 04.07.2024).
5. Mezzapelle C. Embroidery Aemilia Ars, June, 29, 2009.
6. [www.artedelricamo.com/en/embroidery/aemilia-ars.html](http://www.artedelricamo.com/en/embroidery/aemilia-ars.html) (Accessed on: 19.06.2024).

Елена Анатольевна Заева-Бурдонская

Кандидат искусствоведения,

профессор, зав. кафедрой «Средовой дизайн»

Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

e-mail: lenartt@gmail.com

Москва, Россия

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-42-51

## МОДЕЛЬ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА ИТАЛИИ НА ЭТАПЕ СТАНОВЛЕНИЯ. ГРУППА АЕМИЛИА АРС

*Аннотация:* В статье рассмотрен процесс становления модели промышленного дизайна в Италии в своеобразие социально-политических условий на рубеже XIX-XX столетий. Прогресс нового искусства, обращенного к перспективам проектной промышленной культуры, испытывал тяготение к двум векторам развития: сильного влияния условий традиционного наследия великого классицистического прошлого и увлеченности современными образцами европейских школ дизайна. Дизайн, формируемый в границах итальянской региональной версии стиля ар-нуво – stile Liberty, стал продуктом специфически итальянской проектно-художественной культуры с сильным авторским творческим началом, позволяющим свободу эксперимента в поисках собственных уникальных средств выражения. Промышленную модель дизайна определил помимо влияния художественных традиций нового стиля, опыт великого ремесленного наследия. Новое «возрождение» художественной промышленности Италии происходило в симбиозе деятельности художника-проектировщика и художественного ремес-

ленно-промышленного производства. Группа Aemilia Ars, как региональное проектно-производственное объединение, стала наглядной моделью промышленного дизайна Италии. Многопрофильная структура объединения, включавшая коллаборацию архитекторов дизайнеров и ремесленников, специализирующихся в различных областях художественной индустрии, позволила выполнение междисциплинарных задач: от архитектурной реставрации до интерьерных решений. Группа оставила пример уникальной проектной культуры, опирающейся на научно обоснованный подход, ремесленные художественные региональные традиции и авторское начало творческого эксперимента. Великое проектно-художественное и технологическое наследие и проектный потенциал ремесленных традиций Aemilia Ars до сих пор живет в практике ряда местных ассоциаций мастериц-вышивальщиц современной Болоньи.

*Ключевые слова:* ар-нуво, стиль Либерти, промышленный дизайн, художественное проектирование, проектная культура, ремесло.

Промышленная модель дизайна в Италии формировалась в исторически сложных и своеобразных условиях, кардинально отличных от общеевропейского опыта. Более слабая, по сравнению с остальной Европой, промышленная база, сильная зависимость от великого наследия античного прошлого, ренессансного взлета национальной культуры и искусства, привели к противоречивому, внутренне оппозиционному, характеру дизайна, как новой профессии на рубеже XIX-XX столетий. Сторонники прогресса нового искусства, обращенного к перспективам проектной промышленной культуры, столкнулись одновременно с двумя векторами развития: догматики традици-

онного наследия и увлеченности современными образцами европейских школ дизайна, знакомых итальянской публике по экспозиционным образцам международных промышленных выставок Венеции 1895 года и Турина 1902 и 1911 годов.

Доктрина нового искусства формировалась в ограниченных рамках стиля, его природы и художественной выразительности. Эпоха ар-нуво, уже сформировавшего свой словарь новейших форм к 1900-м годам в остальной Европе, захватила и Италию. Однако в отличие от своих соседей, страна не представляла единую целостную нацию, готовую к созданию единого национального стиля. Процесс стилиобразования совпал



с формированием новой государственности, начавшийся в 1860-е, призванной объединить разрозненные, ранее независимые и самостоятельные, регионы и города в новое общество во главе с правящей Савойской династией.

Прогрессивное художественное сообщество, жаждавшее прекрасного силами нового искусства как спасения от возрастающего потока эклектичного уродства и банальности, захватившего продукты художественной промышленности и ремесленничества, как альтернативу официальным и салонным классицистическим образцам, искало силу вдохновения в питательной среде своей родной земли, провоцируя негативное отношение ко многим образцам римской культуры, оставшимся за пределами современной системы жизни. Итальянская критика конца XIX столетия изобиловала статьями о необходимости создания нового национального искусства, конкурентно способного на мировом рынке. По словам Г. Гимара, «всякое искусство, чтобы быть правдивым, должно быть продуктом почвы, на которой оно существует, и периода, который в нем нуждается» [2]. В Неаполе был создан *Museo Artistico Industriale* (Художественно-промышленный музей, 1892) с целью собрать самые значимые отечественные и зарубежные проекты и артефакты. Эксперименты ряда ассоциаций, основанных художником, военным и политиком Н. Костой (N. Costa), в духе времени обратились к социальным идеалам искусства, позднее развитым авангардом начала XX столетия (группа *In arte libertas*, основанная совместно с Дж.А. Сарторио (G.A. Sartorio), просуществовавшая с 1886 по 1903 годы). *Associazione Artistica Internazionale*, основанная в 1870 году, открыла обществу передовые течения английского, швейцарского и немецкого искусства. *Scuola Etrusca*, функционирующая с 1883 по 1886 годы, видела цель в сдерживании упадка общественного вкуса, противодействуя слепой защите традиций.

Итальянская критика конца XIX столетия изобиловала статьями о необходимости создания нового национального искусства, конкурентно способного на мировом рынке. Искусствоведческие работы В. Пика (V. Pica) продвигали новые идеи в области прикладного искусства. К. Бойто (C. Boito) в работе *Questioni pratiche di belle arti* (1893) предостерегал от противоречий и брожений, которые провоцирует эклектичная культура своего времени [3].

Подобно Европе, профессиональная пресса стала рупором художественных реформ. Появлялись новые профессиональные издания. Итальянский *Emporium* (1895-1964), вдохновленный английским *The Studio*, был основан Italian Institute of Graphic Arts. Будучи в эпицентре проблем технологического прогресса, сопровождавшихся усилением международных профессиональных коммуникаций (выставки, конференции и т.д.), журнал участвовал в обсуждении новой промышленной модели прикладного искусства. Программный манифест журнала, написанный его основателями П. Гаффури (P. Gaffuri) и А. Гислерви (A. Ghisleri) сформулировал цель как консолидацию передовых инициатив в области художественных реформ, «популяризации высокой культуры, результатов науки, шедевров искусств Италии и всего цивилизованного мира; с точными, краткими ... новостями и монографиями специалистов, всегда сопровождаемыми иллюстрациями-документами, сфотографированными с природы и натурными изображениями, воспроизведенными новейшими системами передового графического искусства» [4].

Попыткой решения социокультурной задачи создания нового демократического искусства по формуле «искусства для всех» на новой стилистической основе возник в интеллектуальных кругах Рима вокруг философа и художника Г. Д'Аннунцио (G. D'Annunzio). Примерами стали проекты художника-прикладника, иллюстратора, живописца, скульптора и дизайнера Д. Камбеллотти (D. Cambellotti), в которых приверженность природным формам и аграрной доктрине, противоположной антропотехнической, была направлена на создание объектов массового жилья и их обстановки. Проект «дома для крестьянской семьи» [1] был опубликован в журнале в 1908 году. В попытках фольклорного возрождения буржуазия, обеспокоенная уровнем вкуса населения, видела в реконструкции аутентичного творчества единственный способ придать художественным реформам коллективный характер. Проект («Хижина», 1911) разрабатывался как выставочная, лекционная и концертная площадка. Идея окультуривания мира пригорода (Roman Campagna), изолированного от городской цивилизации капитала, представляла культурную реконструкцию непрерывной связи Великого Рима прошлого и Рима XX века, «возврата» к сельским

ценностям первобытной Latium с концепцией перехода «от искусства как самоцели к искусству для человека»..., став эстетическим обоснованием простых человеческих требований к жилью и его использованию» [1]. Однако этап становления итальянского ар-нуво не создал условий для полного привлечения традиционных ценностей в силу ограничения академической и монументальной концепции «классических» стилей.

Реформа нового национального стиля под влиянием социально-политических условий не достигла уровня государственной программы. В результате стиль приобрел черты региональной идентичности, как *stile Liberty*, полной своеобразия и одновременно множественности вариантов авторского прочтения.

В создании промышленной версии стиля ар-нуво итальянские дизайнеры опирались на диалог традиции-новации. Промышленная эстетика формировалась в условиях богатого исторического наследия в области искусства и ремесленничества на фоне обвинений итальянского дизайна в «беззащитной избыточности и сверхдекорированности» стилевых решений» [2]. Мастерство и ремесленные традиции определили современную промышленную модель дизайна в ее тяге к концептуальным решениям, художественности проектного творчества и уникальности авторских стилистических прочтений.

С дистанцированием знатных и древних семей от новой общественной жизни, официального и буржуазного вкуса заказы римской аристократии практически прекратились в 1870-е годы, и возобновились только в 1880-х, когда дворянство признало в искусстве продукт высокого качества, рассчитанный на избранных ценителей, благодаря возрождению отечественной художественной промышленности. Первой демонстрацией современного уровня промышленного искусства стала *Esposizione internazionale d'arte* (Международная художественная выставка) в Риме в 1911 году, включившая этнографический срез социальных и культурных достижений, где на фоне местных природных ресурсов, фольклора, архитектуры и т.д. было представлено ремесленное производство различных областей (Пьемонте, Ломбардия, Венеция и т.д.) в их исторической идентичности и региональной метафоре стилей.

Движущей силой проектной реформы были художественно-промышленные объединения

Италии, формирующиеся на базе интеграции проектирования с отраслевым производством. Подобные объединения опирались на принцип авторского начала в формировании проектно-художественной политики. Авторская проектно-производственная модель современного итальянского дизайна отличалась жанровой неравномерностью, где приоритет остался за: мебелью, итальянской майоликой и стеклом. Проектный потенциал дизайнеров и художников, пришедших на художественные мануфактуры с богатым историческим прошлым (например, фарфоровая мануфактура *Doccia* семьи *Ginori*, существовавшая с XVIII века) и вновь открытые фабрики, помог преодолеть сопротивление «новому» и вовлечь промышленность в условия соответствия современным эстетическим требованиям жилой среды. Грамотная проектная политика позволила многим мануфактурам успешно просуществовать до середины XX столетия (*Chini & Co*, 1907-1955).

Полноценную многопрофильную модель художественно-промышленной модели дизайна предложила группа *Società Cooperativa Aemilia Ars*, основанная междисциплинарной личностью ренессансного типа *homo universalis*, художником, архитектором, реставратором, дизайнером, поэтом и юристом А. Руббиани (A. Rubbiani) в Болонье, и проработавшая с 1898 по 1914 годы. Группа *Aemilia Ars* создавалась с целью продвижения и развития декоративного искусства северной провинции Эмилия, и оставила пример региональной школы прикладного проектного творчества, по масштабу решаемых задач охватившей проектными реформами целый регион.

Проектную стратегию производства и организационную структуру группы, определил принцип европейских ассоциаций *Wiener Werkstätte* и *Secession*, деятельность которых была направлена на кардинальное обновление ассортимента товаров широкого потребления. Социально-демократические идеалы дизайна, лежащие в основе программы реформирования и обновления прикладного искусства современной эпохи модернизма, стали идейной платформой объединения группы дворян и искусствоведов вокруг деятельности многопрофильной художественной мануфактуры. Производственный потенциал определил ассортимент выпускаемой продукции: яркие орнаментальные вышивки и кружева, изящные произведения мебели, художественное стекло,

гончарная продукция, металл и ювелирное искусство, переплеты и изделия из тисненой кожи. Все выпускаемые предметы сохраняли традиционно высокое качество, что выгодно отличало их на художественном рынке.

Название группе дала техника игольного кружевоплетения эпохи Возрождения – *Aemilia Ars*. Группа следовала идеям У. Морриса и Движения Art & Crafts, активно возрождая забытые древние ремесла и почти утраченные технологии, что наделило ее прозвищем «Bolognesi A&C». В качестве прототипов проектировщики группы обратились к образам природы и искусству Ренессанса, поднимавшему ремесла Италии на недостижимую высоту. «Инициатива была поддержана дворянами, | в частности, графиней Л. Кавацца (L. Cavazza), предоставившей из личной коллекции старинное кружево для изучения и возрождения утраченных техник» [5]. Дизайн основывался на примерах из антикварных книг, шаблонах из сборников паттернов XVI века А. Тальенте (A. Tagliente) и др. Образцы кружев находили в старинной живописи, миниатюрах и т.д. Таким образом, методика проектирования и технического исполнения плетения в технике опиралась на научно-историческую точность в работе с первоисточниками. Художественная основа проектов, включивших природные и классицистические исторические стилизации, оставалась в границах современного стиля Liberty.

Важной стороной деятельности группы стали проекты, выполненные в рамках научной архитектурной реставрации: *Castello di San Martino* и *Castello di Bentivoglio* в духе неоготики с фресками эпохи Возрождения, романской церкви *di Santa Annunziata e San Biagio* и т.д. Проекты были осуществлены благодаря знаниям и опыту профессионального реставратора А. Руббиани, теоретиков и историков искусства, вошедших в состав сообщества. Группа первой в Италии связала археологическое воссоздание стилей (например, эпохи Возрождения) с практическим опытом реставрации.

Совершенствование базы художественного производства расширило возможности поиска и развития новых направлений *stile Liberty*. Неизменный интерес к историческим прообразам искусств и ремесел Возрождения, а также богатому словарю природных декоративных форм флоры и фауны Средневековья позволил дизайнерам создать свой стилизованный вариант неоготи-

ки, региональной версии ар-нуво – *Stile Liberty bolognese*. Силами группы *Aemilia Ars* для Болоньи был разработан и реализован ряд проектов в области архитектурного дизайна: оформление Зала Совета *Comune di Budrio*, интерьеров резиденции *Palazzo Rosso* (Красный дворец) и *Oratorio di San Marco (Cappella Zucchini)* и др. цветочными мотивами *Stile Liberty bolognese*. Ряд проектов группы *Aemilia Ars* был выполнен в стиле *rustic* – ярком примере «крестьянского» стиля, более демократичного направления *Liberty*, близкого к региональным этническим характеристикам ар-нуво России, Венгрии и Финляндии.

К сожалению, промышленный дизайн на фабрике создавался в формате отдельных предметов, не формируя наборов, комплектов и серий, что стало главной причиной постепенного упадка многопрофильного производства. Слабость проектной стратегии привела к финансовым проблемам и сужению ассортимента: производство сократилось до индустрии кружев, изготавливаемых по уникальной технологии.

Новый этап возрождения деятельности группы *Aemilia Ars* начался в первые годы XX века. Производство кружева, ставшее ведущим на фабрике, получило новый источник вдохновения и экономической поддержки после миланской L'Esposizione Internazionale del Sempione 1906 года, на которой группа продемонстрировала примеры современной технологии кружевоплетения, во многом превосходящие виртуозность своих исторических прообразов. Кружевоплетение решало помимо художественно-прикладных, социальные задачи возрождения традиционно женской индустрии, ставшей гарантом занятости и финансовой поддержки женщин, утверждения гуманитарных ценностей нового общества. Статус группы *Aemilia Ars* окончательно утвердила экспозиция, размещенная в специальном зале на Международной выставке в Турине в 1902 году. Среди участников экспозиции – график М. Дудович (M. Dudovich), скульптор и медальер Дж. Романьоли (G. Romagnoli), А. Баруцци (A. Baruzzi) и др.

Движущей силой проектной реформы Италии стали региональные художественно-промышленные объединения, формирующиеся на базе интеграции проектирования и производства. В соответствии с традицией подобные объединения продолжили принцип авторского начала

в формировании проектно-художественной политики и проектной программы развития ассоциаций. Группа *Aemilia Ars* стала наглядной моделью промышленного дизайна Италии, основанного на традиции художественного проектирования и полу ремесленного производства. Последнее ограничивало тиражи продукции, но позволяло полноценную высококачественную реализацию замысла. Многопрофильная структура производственных объединений, включавшая коллаборацию архитекторов, дизайнеров и ремесленников, специализирующихся в различных областях художественной индустрии, оставила примеры проектов в области предметного и архитектурного дизайна, позволив выполнение

междисциплинарных задач от архитектурной реставрации до интерьерных решений. *Aemilia Ars* – пример уникальной проектной культуры, опирающейся на научно обоснованный подход, ремесленные художественные региональные традиции и авторское начало творческого эксперимента, создавшего узнаваемую региональную версию итальянского стиля *Liberty – Stile Liberty bolognese*. Великое проектно-художественное и технологическое наследие, проектный потенциал ремесленных традиций *Aemilia Ars* до сих пор живет в практике ряда местных ассоциаций мастериц-вышивальщиц современной Болоньи.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Art in Rome: From "Art nouveau" to the present: Transl. [from Ital.] // Ed. by: F. Borsi; Texts by: C. Acidini, F. Borsi, G. Morolli, M. Venturoli. – Roma: Editalia, cop. 1981. – p.248
2. Art Nouveau 1890-1914. Edited by Paul Greenhalgh. London: V&A, 2000. – p.464
3. Benevolo Léonardo. Histoire de l'architecture moderne 1 – La Révolution industrielle. Espace et Architecture, Paris, Dunod, 1978. – p.948.
4. Emporium (periodico). Da Wikipedia, l'enciclopedia libera, 2023. [https://it.wikipedia.org/wiki/Emporium\\_\(periodico\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Emporium_(periodico)) (Дата обращения 04.07.2024).
5. Mezzapelle C. Embroidery Aemilia Ars, JUNE 29, 2009.
6. <https://www.artedelricamo.com/en/embroidery/aemilia-ars.html> (Дата обращения 19.06.2024).

## THE MONTAGE CONCEPT IN THE PLAY *ROAR, CHINA!* (THE MEYERHOLD STATE THEATRE, 1926) AND IN TRADITIONAL CHINESE THEATRE

*Summary:* Created based on real events, the Meyerhold State Theatre play *Roar, China!* was of a political nature, corresponding to Meyerhold's interest in one of the areas of theatrical politics of the 1920's, associated with the genre of political review. The political nature of the play is reflected in the stage presentation of two opposing forces and two socio-political systems behind them. The expression of the contradiction between the people

### INTRODUCTION

Sergei Tretyakov used the Wanhsien Incident as material for writing the drama *Cockchafer* (*Cockchafer* was the name of a British warship). In January 1926, *Cockchafer* was staged at the Meyerhold State Theatre and, at Meyerhold's suggestion, was called *Roar, China!* In A. Gvozdev's study<sup>1</sup> dedicated to the Meyerhold Theatre, there is a separate small chapter about the play *Roar, China!*, which describes the image of a Chinese camp on stage and briefly outlines the scenography. In his article<sup>2</sup>, P. Novitsky studied the image of the fight formed by M. Babanova. In the book *Babanova: Legend and Biography*<sup>3</sup>, Babanova told about the process of rehearsing the role of the fight with Meyerhold. K. Rudnitsky also studied the play *Roar, China!* [in the book *Director Meyerhold*<sup>4</sup>. The work tells about

and the opposing sides became an important political task of the play. To achieve it, the director of *Roar, China!* used the montage principle in the theatre. Such a principle of montage also exists in traditional Chinese theatre; however, on stage, it appears in the form of conventionality. *Keywords:* *Roar, China!*, montage, traditional Chinese theatre, conventionality.

the director's staging of crowd scenes and the confrontation between two different styles of their performance. In addition, from newspaper criticism, we can learn about performances of *Roar, China!* on the stage of the Meyerhold State Theatre and on tour in Europe. In 2009, Taiwanese professor Chiu Kun-Liang published his work *Staging, Distribution, and Political Struggle in the Centre – a history of Staging the Play Roar, China! in East Asia*<sup>5</sup>. From the point of view of political theatre, this work most fully examines the history of the theatrical evolution of *Roar, China!* in the Soviet Union and East Asia. Afterwards, he visited Russia twice more to collect information, and in 2013, he published a long literary work, *are the People Right? – Roar, China! Tretyakov and Meyerhold*<sup>6</sup>. The book examines

5. See: Qiu Kunliang. Xi ju de yan chu, chuan bo yu zheng zhi dou zheng — yi «nu hou ba, Zhong guo!» dong ya yan chu shi wei zhong xin [Qiu Kunliang. Production, Distribution and Political Struggle at the Centre — History of the Productions of the Play [Roar, China! in east Asia] // Xi ju yan jiu [Study of Theatre], 2011, pp.107-149. (In Chinese.)  
 6. See: Qiu Kunliang. Ren ming nan dao mei cuo ma? — «nu hou ba, Zhong guo!», Te lie Ji ya Ke Fu yu Mei ye He De. 2013. [Qiu Kunliang. Are People Right? — Roar, China!, Tretyakov and Meyerhold] // Tai Bei: Tai Bei yi shu da xue;

the creative history of the play *Roar, China!* from the point of view of its theatrical performance and the influence of the political environment.

As for the study of Meyerhold's theatrical montage, A. Ryaposov presented in detail the structure of a theatrical performance and the principles of theatrical montage in the book *Meyerhold's Directing Methodology*<sup>7</sup> Between the 1920's and 1930's, Meyerhold's stage works had characteristics similar to those of cinematography. These works were no longer limited to the structure of classical drama, and the performance on stage was divided into a number of episodes. "Meyerhold's tendency to combine several plans within one stage space and to create two or more lines of action development served as a means of performing various production functions: from the simplest one – saving stage time, to the complex one, making it possible to implement different forms of theatrical montage due to the clash and comparison of corresponding plans and plot lines."<sup>8</sup> In traditional Chinese theatre, such a principle of montage also exists; however, it appears on stage in the form of conventionality. The Meyerhold State Theatre play *Roar, China!* fits the above characteristics, and some of the installation concepts in it are worth exploring.

The purpose of the study is to analyse the montage principle of the play *Roar, China!*, to find a correspondence with the approaches of traditional Chinese theatre.

### RESEARCH OBJECTIVES:

1. To establish the relationship of theatrical [polyphony in the play *Roar, China!* and in traditional Chinese theatre.
2. To analyse the montage principles in the play and in traditional Chinese theatre.
3. The object of the study is montage principles of the play dramaturgy structure.

**THE SUBJECT OF THE STUDY** is the montage principles of the play structure in the Meyerhold theatre and in traditional Chinese theatre.

**RESEARCH MATERIAL IS THE PLAY** *Roar, China!* on the Meyerhold State Theatre stage in 1926, the Beijing opera Zuo Lou Sha Xi (Song Jiang Kills Yan Poxi

INK [Taipei University of the Arts; InK Publishing House], p.832. (In Chinese.)

7. See: Ryaposov, A. Yu. Meyerhold's Directing Methodology. 2022. 2'nd ed. St. Petersburg: Lan, p.408.  
 8. Ibid. p.383.

in Anger), and the Anhui opera (Guan Yu floods the Seven Armies).

**THE NOVELTY OF THE STUDY** lies in finding a conjugation between Meyerhold's theatrical views and traditional Chinese theatre by analysing and comparing the montage principles in *Roar, China!* and in traditional Chinese theatre.

**THE SOURCE BASE OF THE STUDY** is reviews, iconography, and video recordings of works of traditional Chinese theatre.

**THE METHODOLOGY OF THE STUDY** is based on the methods of reconstruction and analysis of the play, put forward by the Leningrad (Gvozdev) school of theatre studies. It also focuses on the principle of historicism and the use of the comparative method.

### RESULTS AND DISCUSSION

The play *Roar, China!* consists of eight episodes. The plot revolves around the clash between Chinese workers and Europeans, with the action alternating between scenes on an English ship and scenes with Chinese on the river bank and on the river. When connecting episodes into a sequential chain, the main task of alternation is contrast. From the beginning to the end of the play, there are always two opposing groups on stage. The principle of contrast is implemented in all aspects of the stage space – the actors' performance, the scenery, etc.

In his play, Tretyakov vividly depicted two opposing camps: the poor Chinese camp – coolies, servants, students, merchants, boatmen, and representatives of European and American imperialism – Anglo-American merchants, a missionary, a correspondent, a comprador, an officer, and sailors. Meyerhold showed the two camps in two completely different images on stage. The Chinese camp is presented vividly, with many ethnographic elements. In the beginning, the director showed the scene of the Chinese port in detail and used many details to create a realistic picture. "The first act shows scenes of unloading bales of tea. Each of the coolies catches a large bale on the fly, puts it on his back, and quickly runs away with the load."<sup>9</sup> In addition, various sound effects were emphasised. "The stage shows the daily work of Chinese workers, artisans, and small traders. In addition to the boatmen and stevedores present in the play, the director introduced a sharpener, a barber, a corncutter,

9. "Meyerhold in Russian Theatre Criticism: 1920–1938". 2000. Composed and commentary by T. Lanina. Moscow: Artist. Director. Theatre, p.197.

a rickshaw puller (a person who acts as a horse: pulling a carriage with a rider on himself), a candy seller, a fan seller – each with their ‘sound sign’ – a combination of sounds specific to each profession and produced by the voice, a trumpet, a rattle, etc.”<sup>10</sup> Illustrative sounds and images on stage enhance the authenticity of the action. The director vividly and naturally presented the Chinese ethnographic picture, trying to attract the attention of the audience with real exotic scenes.

It is worth noting that in this episode, the music, the actors’ actions, and the sound signs fixed to each character on stage make up a complex theatrical polyphony. L. Varpakhovsky wrote: “Meyerhold was the first to formulate and implement a new relation between music and movement in his practice. He began to consider each actor as one of the voices that he polyphonically wrote into the composer’s score”<sup>11</sup>. The director laid the foundation for a “musical play” in the production of A. Faiko’s comedy *Teacher Bubus* (the Meyerhold State Theatre, 1925). “The performance was conducted according to a very complex score, in which objects, light, sound, music, movement, voice, and word played the role of individual instruments of the orchestra, paving the way to the creation of a theatrical symphony.”<sup>12</sup> *Teacher Bubus* became an important milestone for Meyerhold on the path of symphonic experiments in the theatre, and *Roar, China!* was a continuation of *Teacher Bubus*.

On stage, actors’ oriental image, various objects of Chinese life, the sounds of devices and instruments, group pantomime actions, and other elements make up a complex theatrical polyphony. In the *Roar, China!* ethnographic scene the director used the method of introducing sound into the material design of the stage. “He surrounded the stage area with bamboos hanging in a semicircle. When the actors entered and exited, the tapping of the bamboo poles emphasised the appearance and departure of the characters, creating a whole range of accompanying noises...”<sup>13</sup>. In the first episode of *Roar, China!* each character on stage has their own “voice sign”: the director developed ap-

propriate musical instruments (props) for each actor, and these objects made different sounds. Although the actors acted in pantomime, they had their own unique “language”. The pantomime actions of the Chinese image were combined with the Chinese “language”, forming a folk symphony.

Music, noise and sound effects are not only used to emphasise the special atmosphere, but also to stimulate the action, as in traditional Chinese theatre, where music plays an important role – it controls the action on stage. According to Meyerhold’s concept, the performance of traditional Chinese theatre on stage can be considered as a synthesised theatrical symphony. Actors’ poses, gestures, steps, facial expressions, recitation, singing, and acrobatics play the role of individual instruments in the orchestra and produce a polyphonic effect. In traditional Chinese theatre, there are many fixed percussion forms that follow certain rules and convey different feelings of the roles. For example, *ji-ji-feng* the form is a musical percussion with a fast rhythm used in traditional Chinese theatre to accompany fast singing or arias and demonstrate a sense of the tension of the role. The *tsui-tou* form is usually used to express the emotion of shame and sadness.

The movements of actors can also reflect the changes in the emotion of the role. *The Dictionary of Performing arts in Traditional Chinese Theatre* records 34 methods of acting using eyes, and each expression of the eyes corresponds to a certain emotion or situation. Mei Lanfang has 54 types of gestures, each of which has a different meaning and form. For example, *lan hua zhi* is a hand gesture when the thumb and middle finger touch each other, and the other fingers are raised up. Covering the cheeks with this gesture indicates shyness and timidity, and looking outward indicates fear.

Since conventional movements and music can reflect the changes in the emotion of the role, they have a certain polyphonic effect in some cases. Such an effect is realised in the Beijing Opera *Zuo Lou Sha Xi* (Song Jiang Kills Yan Poxi in Anger) (1989, Yan Poxi – Chen Yongling, Song Jiang – Wen Yurong, etc.). The plot is that the protagonist, Song Jiang, left his mistress Yan Poxi’s house before dawn. On the way, he suddenly discovered that he had left a bag containing documents and a letter in which he communicated with the rebels at Yan Poxi’s house, so he hurriedly returned to pick it up. However, his mistress Yan Poxi had already discovered the letter, secretly hid it, and pretended to be asleep.

On the stage, the orchestra loudly played the *ji-ji-feng* drum form in a fast, urgent, and strong way. The actress who played Yan Poxi closed her eyes and quietly leaned back in her chair, indicating that she was sleeping. Song Jiang’s hands and beard trembled, and he quickly waved his sleeve to show his inner anxiety. However, the actor’s search was slow in order to reflect that he was carefully searching for the letter. The frantic musical rhythm on stage, the static pose of the actress, the trembling hands, the actor’s beard and his slow steps – all this produces a certain polyphonic effect.

In the play *Roar, China!* Meyerhold and his co-director V. Fedorov showed scenes of life in China as much as possible and did not enter into a dramatic conflict in the first episode. As M. Zagorsky noted on the pages of *Life of Art*, “in the very first episode, V. Fedorov makes Chinese movers drag about 100 bales of tea from the stage for 10-15 minutes, and then drag a huge cauldron; during this time, the action of the play does not move forward literally one step...”<sup>14</sup>. The director turned to ethnography and formed a kind of scene on stage, creating a 15-minute episode that is more like a Chinese documentary. The ethnographic scene shows the stable state of life of the Chinese, which is disrupted by the invasion of an English warship. The documentary-style life in the beginning contrasts with the dramatic conflict that follows.

With the arrival of the Anglo-American merchants, the stage was divided into three performance spaces. In his article, A. Gvozdev offered a clear, visual division of the stage: “In the depths of the stage, a gunboat rises high, accommodating cannons, sailors, officers, tourists, a missionary, and other inhabitants of the military vessel on five floors, threatening to shoot down the Chinese town. A strip of real water with boats separates the gunboat from the wide proscenium, on which all the scenes with the Chinese coolies are played out.”<sup>15</sup> From the photographs of the play, it is clear that large warships, decks, artillery, and other equipment were present on the stage, and the scenography was rich and spectacular. At the back of the stage, where the English warship was located, it is worth noting the artillery tower, which could rotate and point the gun barrels towards the audience. Other scenery was also divided into different areas: “On the first area, there is



Ill. 1. Beijing opera *Zuo Lou Sha Xi* (Song Jiang Kills Yan Poxi in Anger), 1989

a warehouse of goods, symbolising industrial Great Britain; the second stage symbolises China, and between the two, there is water, showing the alienation of the two sides from each other”<sup>16</sup>.

The division of space attempts to establish the montage principle on stage. The back of the stage refers to imperialism, which is opposed by the space in the front of the stage, referring to the living area of the locals. The water in the middle isolates the two different class worlds and becomes the space where they begin to conflict. The warship occupies the deepest and highest space of the stage. It did not act as a background, but was a real performance space in which the actors could perform. The director installed only the front of the warship on the stage. Through the method of “part instead of the whole” and the principle of stage perspective, the huge warship was successfully shown on the stage. In contrast to it, in the front and lower part of the stage, there were fishermen’s boats in the waters, as well as the living space of the Chinese – this space was closer to the audience. The contrast of space (big – small, far – close, high – low) shows the confrontation of the two classes and the gap in power between the two camps.

As is known, the stage of the early traditional Chinese theatre lacked Western realistic scenery and necessary stage lighting techniques. There were only a few props, such as tables and chairs, on the stage, or nothing at all. However, this does not interfere with the creation of the stage space. There is also a concept of contrasting montage of different spaces on the stage, which is realised through acting and the conventionality principle. In traditional

10. Fevral'sky, A.V. Ten Years of the Meyerhold Theater. 1931. Moscow: Federation, pp.52-53.

11. Varpakhovsky, L.V. Observations. Analysis. Experience. 1978. // Ed. L. Vendrovskaya, preface by A. Anastasyev. Moscow: VTO, p.107.

12. Gvozdev, A.A. V. Meyerhold Theatre (1920-1926). 1927. Leningrad: Academia, p. 41. (Modern Theatre, Issue 1.)

13. Ibid. p.41.

14. Zagorsky, M.B. “Roar, China”. 1926. // *Life of Art*, No.6, p. 1.

15. Gvozdev, A.A. V. Meyerhold Theatre (1920-1926). 1927. Leningrad: Academia, p.47. (Modern Theatre, Issue 1.)

16. Huntly Carter. 1929. *The New Spirit in the Russian Theatre, 1917-1928*. Manhattan: Arno Press, pp.216-218.



Ill.2. The Anhui opera *Shu Yan Qi Jun* (Guan Yu Floods the Seven Armies), 1989

Chinese theatre, the stage space is created through the actor's performance. After an actor comes on stage, he or she first narrates as a storyteller, explaining the time, place, and motives of the characters one by one, and then acts in the play. Using the analogy of painting, before the actors come on stage, the empty stage is like a blank sheet of paper; then the actors begin to "paint" on the stage, and the stage space is gradually depicted through the actors' stories and performance.

For example, let us consider the episode in the Anhui Opera *Shu Yan Qi Jun* (Guan Yu Floods the Seven Armies) (1989, Guan Yu – Zhang Qixiang, etc.). The plot tells of the hero Guan Yu failing to defeat his enemy Pang De on the battlefield. Guan Yu, along with Guan Ping and Zhou Cang, climbed a high platform to inspect Pang De's barracks. Guan Yu then climbed the high mountains and discovered the advantage of the terrain, and then used the flood to destroy the enemy's seven armies. At the beginning of this episode, the stage was empty, and the sound of Guan Yu's song was heard from the left wings:

*I am leaving my magnificent central tent*

Then Guan Yu, Guan Ping, and Zhou Cang appear on the stage, and Guan Yu sings:

*I hear the noise from the Cao army camps  
(Pang De's camp).*

*Previously, I fought through five aisles  
and killed six generals,*

*and beheaded Cai Yang<sup>17</sup> within three drum-beats.*

*Guan Ping and Zhou Cang, we are climbing up to the high platform.*

Then Guan Yu, Guan Ping, and Zhou Cang walked around the stage, raised their legs, and walked, indicating the process of climbing up to the high platform. The audience knew that the space extended from Guan Yu's barracks to the high platform. Next, three actors came to the right side of the stage, Guan Yu stood on the right, Guan Ping and Zhou Cang turned their backs to the audience and stood in front of Guan Yu. This divided the stage into two spaces – left and right. At this time, four extras came out from the back on the left side of the stage, and Pang De followed them to the left side of the stage. Although there was nothing on the stage, two different spaces were formed: on the right, there was a high platform occupied by Guan Yu and his comrades, and on the left, there were the enemy barracks.

In traditional Chinese theatre, the size and scale of the space can be shown on the empty stage, creating a certain montage relationship. In addition to the linguistic narration of the actors, the arrangement of the extras can also convey the scale of the space. In the article "A Brief Discussion on the Important Role of Extras in Theatre Performance", Wang Liying summarised the role of extras in traditional Chinese theatre: "First, it indicates a large number of people; second, it explains the plot and environment; third, it explains the changes in time and space; fourth, it conveys the atmosphere of the stage; fifth, it enhances the decorative effect of the stage"<sup>18</sup>. In traditional Chinese theatre, a group of extras is called *tang*, which consists of four people. *Tang* does not refer to an exact number of people; it is more like a vague and abstract symbol. One *tang* can represent hundreds, thousands, or tens of thousands of people in different repertoires. Their costumes are unified, and they represent a single whole. For example, when the audience saw a general leading four extras, they knew that he was leading many soldiers and horses; the emperor led four extras, and they knew that the emperor led many

17. A famous warrior in the novel *The Three Kingdoms*; he was eventually killed by Guan Yu.

18. Wang Liying. Qian tan "long tao" zai xi ju biao yan zhong de zhong yao zuo zong. 2006. [Wang Liying. Brief discussion of the important role of the extra in traditional Chinese theatre performance]. *Ju zuo jia* [Playwright], (3): 1, p.89. (In Chinese.)

retinues. In the Anhui opera *Shu Yan Qi Jun* (Guan Yu Floods the Seven Armies), Pang De led four extras onto the stage, and the space on the left side of the stage represented his seven armies. The seven armies contrast with the space on the right, representing Guan Yu, Guan Ping, and Zhou Cang. Thus, the space created by the extras showed the gap in strength between the two sides.

The play *Roar, China!* does not have a main character similar to the one in classical Chinese theatre. The director divided the characters into two camps and tried to show two contradictory group images of masks on stage. The image of a group mask is determined by the performance styles of the two camps. A. Gvozdev described the image of a group mask of the Chinese camp: "Exhausted faces, calloused hands, bent backs, and intermittently fragile intonations, varied in many ways, forever destroyed the idle and pretentious 'Chineseness' in the theatre, replacing it with a truthful penetration into the life of a working Chinese"<sup>19</sup>.

The Meyerhold State Theatre play *Roar, China!* was staged by V. Fedorov whereas Meyerhold made stage adjustments. In some episodes, the director developed physical movements of the Chinese camp using the biomechanical system to make the actors' performance more expressive. The actors playing the coolies walked around the stage continuously, using uniform movements to drag about 100 bales of tea from the stage. The director abstracted movements from life and work, turning them into a regular, orderly, and dexterous pantomime action. After the Meyerhold State Theatre's production of *Roar, China!* toured in Berlin, Hungarian writer Bela Balazs wrote in an article: "Meyerhold's 'biomechanical principle' in depicting the Chinese is perfectly embodied in only two types. The old coolie and the little boy are wonderful mobile masks"<sup>20</sup>. The best role in the performance of a Chinese boy, a servant on the English gunboat *Cockchafer*, played by M. Babanova, was entirely "established and developed by V. Meyerhold"<sup>21</sup>. In her memoirs, Babanova recounted the process of her rehearsals with Meyerhold: "Meyerhold suddenly came up to

19. Gvozdev, A. A. V. Meyerhold Theatre (1920–1926). 1927. Leningrad: Academia, p. 47. (Modern Theatre, Issue 1.)

20. Bela Balazs. "ROAR, CHINA!" 1930. // *Die Weltbühne*, No.16 // "Mnemosyne: Documents and Facts from the History of Russian Theatre of the 20'th Century". 2009. // Issue 4. Ed. and comp.: V. Ivanov. Moscow: Indrik, p.663.

21. Letter to the editor. 1926. // *Playbill of the Meyerhold State Theatre*, No.2, pp.26-27.

the footlights, began to watch and prompt: now bend over, lean on the railing, lower your head, take your time, walk – so I had to walk slowly, holding on to the railing, and sing very high all the time. And when I reached the door of the captain's cabin, he told me to squat down: 'Okay, now feel around for the noose with your hand and sing, sing'. I found the noose with my hand, which was already prepared there – and I had straps on – and at that time I took the highest note, which almost broke since it was so high. I sang cleanly, without wheezing, took the top 'E'. And then it was darkness; at that time I jumped down, and when the lights came on, I was already swaying like a corpse"<sup>22</sup>.

Author Tretyakov brought the melodies from China; Babanova asked Chinese students to help her learn the songs, "both Babanova's perfect pitch and her surprisingly high, clear voice came in handy"<sup>23</sup>. Meyerhold developed not only the actor's movements, but also the hand gestures, so that the audience would also notice the actor's gestures. Vera Inber wrote: "Babanova is unusually touching in the role of the boy. The helpless and weak gesture with which she searches for the rope is impossible to forget"<sup>24</sup>. Babanova did not play according to her own understanding, but acted on stage according to Meyerhold's instructions. The master acted as a designer of the proposed stage form at the rehearsal, and Babanova was a performer who embodied the proposed form of acting. Meyerhold introduced specific movements and gestures of the boy, and these fixed movements were combined with singing. This makes it easy to imagine the form of performance of traditional Chinese theatre, when actors convey the experiences and feelings of the characters through external physical movements, and all movements are recorded and accompanied by music.

The director attached great importance to the formation of the character's image, as he said: "A calling card for the role is needed. You need to show that this is a role, not an episode"<sup>25</sup>. Although the character of the boy was insignificant, the actress showed a poetic scene of suicide through movements, gestures, and sound, created a unique image of a lyrical mask, under Meyerhold's direction. P. Novitsky described this image as follows:

22. Turovskaya, M.I. M.I. Babanova: Legend and Biography. 1981. Moscow: Iskuststvo, p.78.

23. Ibid. P.77.

24. Inber, V.M. "Roar, China". 1926. // *New Viewer*, No.6, p.5.

25. Turovskaya, M.I. M.I. Babanova: Legend and Biography. 1981. Moscow: Iskuststvo, p.78.

"The song is remembered for a lifetime. When you mentally go over in your memory the most powerful moments in the history of the Soviet theatre, a touching image of a boy in white linen clothes, with hands folded in prayer, with black, stiff, protruding hair, with pleading and angry eyes always comes to mind"<sup>26</sup>. The mask of the boy made a deep impression on the audience and aroused its sympathy.

Opposite the Chinese camp, there was the imperialist camp, which was filled, as M. Zagorsky wrote, with "Europeans in the usual, already stereotyped, masks of foxtrot Europeanism"<sup>27</sup>. S. Radlov pointed out the different styles of performance of the two camps: "The Chinese everyday scenes are staged with great skill, diligence, and often tenderness. <...> (the European part) is staged in the spirit of the most elementary, deliberate grotesque, breaking the performance into two completely incompatible stylistic halves"<sup>28</sup>. The Chinese camp is rich in characters and expressive; its characters are oppressed by imperialism, however, they have a tenacious life force. The director developed unique body movements for each actor, and the actors formed various images of the Chinese people with the help of facial expressions, gestures, body movements, and intonation. They become a living organism, expressed in realistic techniques. Although each has their own way of expressing themselves, their crowd creates a collective image of a mask. The expressiveness of this collective mask is greater than the sum of each individual image. German director Herbert Jhering noted: "the way these Chinese walk, the way they speak – everything is put together, everything is different from each other, everything is merged together"<sup>29</sup>.

On the other side, the representatives of imperialism – the organised army, the exploiters, the hypocritical priests, the merciless murderers – display the monotonous and faceless image of the collective mask. As Bela Balazs pointed out, the most important characteristic of the role captured in the collective mask is that "this soulful collective being really becomes tangible in Meyer-

hold's crowd scenes. He has only seven actors on stage; however, they are a crowd. Not in quantity, but in character"<sup>30</sup>. The image of the mask creates a general character: the oppressors are boring, gloomy, and ironic; the oppressed are hard-working and cowardly. The depiction of two different masks aggravates the contradiction between the two groups and evokes the audience's feelings towards different classes.

In addition to the conflict between the two different camps on stage, the director tried to extend this opposition to the auditorium. On the right side of the stage, the English sailors stood motionless in a line. They pointed their rifles at the Chinese masses on the left side of the stage. The Chinese created an epic picture with their varied and exaggerated poses, gestures, and facial expressions, conveying different emotions to the audience: surprise, fear, and anger. The audience was not only conveyed sympathy for the Chinese camp, but also the oppression of imperialism, reinforced by the long gun barrels of the gunboat pointing at the audience. "The gunboat personified a general image of violence, aiming its bared guns straight at the audience. Straight at the audience, since the Chinese coolies, who kept watch in the orchestra pit, formed a single whole with the audience <...>."<sup>31</sup> The English sailors aimed their rifles at the Chinese, and the warships turned their guns on the audience. The resulting horizontal contrast of the left and right spaces on the stage establishes special montage relationships with the vertical contrast of the stage and the audience. With this contrasting montage technique, the director conveyed a sense of crisis to the audience.

After the October Revolution, Meyerhold began searching for new means of theatrical expression, recognised cinema as an independent art, and used the principle of montage in the theatre. "It was not enough for Meyerhold to show the sublime as simply sublime; in his practice, the director used counterpoint in order to make the sublime even more sublime by confronting the sublime with the

base."<sup>32</sup> This method is very common in films, where scenes of joy and sorrow often appear on the screen by montage, occurring simultaneously but in different places or at different times, which makes the tragic mood even more tragic. In the play *Roar, China!*, "higher" effects were achieved through the contrasting alternation of episodes. In his article "Tragedy of the Masses", A. Gvozdev wrote: "Hence the unevenness of the play, in which the familiar scenes of dancing to the foxtrot alternate with incredibly eerie scenes of execution on the gallows"<sup>33</sup>. The method of counterpoint not only highlights the difference between the Chinese and European camps on stage, but also allows this difference to have a contrasting relationship to continue to enhance the differences between the two sides. On stage, the graceful foxtrot contrasts with the death scenes, enhancing the contrast and revealing the tragic fate of the Chinese poor.

The method of counterpoint is also used on the stage of traditional Chinese theatre. For example, in the above-mentioned Anhui Opera, Guan Yu regretted that he was already in his twilight years. Hearing the noise of the enemy camp, he climbed up to a high platform to observe, and saw Pang De celebrating his victory. Guan Yu watched from the right side of the stage as the actor playing Pang De came onto the stage from the left and laughed loudly. The performance on stage is created on the principle of parallel montage, comparing scenes from two simultaneously developing storylines: Guan Yu's observation on one side and Pang De's celebration on the other. Then Guan Yu sang:

*Seeing that Pang De the younger is too arrogant  
Is it because of winning the battle yesterday?  
A lowly man goes crazy when he wins.*

The two emotions – former hero Guan Yu's sadness and young Pang De's pride – contrast on stage.

The enemy's arrogance made Guan Yu even more angry; the counterpoint on stage raised the contradiction between the two sides from a high point to a higher one.

#### CONCLUSION

The Meyerhold State Theatre play *Roar, China!* reflected the two different camps that have always been in confrontation, and created the principle of montage on stage, which is manifested in the image of a group mask – the performance of actors, scenography, and other aspects. The actors of the Chinese camp formed a group image with the help of facial expressions, gestures, body movements, and "voice sign" to create a lively ethnographic scene and the concept of a theatrical symphony. The imperialist camp made a stereotypical impression on the audience, demonstrating a monotonous and faceless image of the collective mask. Through the contrast of space (big – small, far – close, high – low), the scenery shows the confrontation of the two classes and the gap in power between the two camps. The director used the method of contrast to create the effect of stage montage. He not only turned the contradictions on the stage from high to even higher, but also tried to spread this confrontation to the audience, arousing the political enthusiasm of the viewer. In traditional Chinese theatre, there is also the principle of montage and the concept of theatrical symphony. Actors' poses, gestures, steps, facial expressions, recitations, singing, and acrobatics play the role of individual instruments in an orchestra and produce a polyphonic effect. The size and scale of the stage space can be shown on an empty stage by the actor's narration, the principle of conventionality, and the staging of extras. The principle of contrast creates the effect of montage and raises the contradiction between the two sides to a higher level.

26. Novitsky, P.I. *Images of Actors*. 1941. Moscow: Iskusstvo, p.280.

27. Zagorsky, M.B. "Roar, China". 1926. // *Life of Art*, No.6, p.12.

28. Radlov, S.E. *Ten Years in the Theatre* // Preface by S. Mokulsky. Leningrad: Priboy, 1929, pp.144-145.

29. Herbert Jhering. "THEATRE ON STRESEMANNSTRASSE. ROAR, CHINA!" 1930. // *Berliner Börsen-Courier*. // "Mnemosyne: Documents and Facts from the History of Russian Theatre of the 20'th Century". 2009. // Issue 4. Ed. and comp.: V. Ivanov. Moscow: Indrik, p.657.

30. Bela Balazs. "ROAR, CHINA!" 1930. // *Die Weltbühne*, No.16 // "Mnemosyne: Documents and Facts from the History of Russian Theatre of the 20'th Century". 2009. // Issue 4. Ed. and comp.: V. Ivanov. Moscow: Indrik, p.664

31. Bela Balazs. "ROAR, CHINA!" 1930. // *Die Weltbühne*, No.16 // "Mnemosyne: Documents and Facts from the History of Russian Theatre of the 20'th Century". 2009. // Issue 4. Ed. and comp.: V. Ivanov. Moscow: Indrik, p.663.

32. Ryaposov, A. Yu. *RUSSIAN DIRECTOR'S ART OF THE 20'th CENTURY: Systems, Directions, Concepts, Ideas*. 2022. St. Petersburg: Asterion, p.108.

33. Gvozdev, A.A. "Tragedy of the Masses." 1926. *Krasnaya Gazeta*. // "Meyerhold in Russian Theatre Criticism: 1920-1938". 2000. Composed and commentary by T. Lanina. Moscow: Artist. Director. Theatre, p. 198.

- Huntly, Carter. 1929. The New Spirit in the Russian Theatre, 1917-1928. Manhattan: Arno Press, p.348.
- Qiu Kunliang. Ren ming nan dao mei cuo ma? — «Nu hou ba, Zhong Guo!», Te Lie Ji Ya Ke Fu yu Mei Ye He De. 2013. [Qiu Kunliang. Are People Right? — Roar, China!, Tretyakov and Meyerhold] // Tai Bei: Tai Bei yi shu da xue; INK [Taipei University of the Arts; INK Publishing House], p.832. (In Chinese).
- Wang Liying. Qian tan "long tao" zai xi ju biao yan zhong de zhong yao zuo zong. 2006. [Wang Liying. Brief discussion of the important role of the extra in traditional Chinese theatre performance]. Ju zuo jia [Playwright], (3): 1, p.89. (In Chinese).
- "Mnemosyne: Documents and Facts from the History of Russian Theatre of the 20<sup>th</sup> Century". 2009. // Issue 4. Ed. and comp.: V. Ivanov. Moscow: Indrik, p.886.
- Varpakhovsky, L.V. Observations. Analysis. Experience. 1978. // Ed. L. Vendrovskaya, preface by A. Anastasyev. Moscow: VTO, p.278.
- Gvozdev, A.A. V. Meyerhold Theatre (1920-1926). 1927. Leningrad: Academia, p.55. (Modern Theatre, Issue 1).
- "Meyerhold in Russian Theatre Criticism: 1920-1938". 2000. Composed and commentary by T. Lanina. Moscow: Artist. Director. Theatre, p.655.
- Zagorsky, M.B. "Roar, China". 1926. // Life of Art, No.6, pp.11-12.
- Inber, V.M. 1926. "Roar, China". New Viewer, no.6, pp.3-5.
- Novitsky, P.I. Images of Actors. 1941. Moscow: Iskusstvo, p.400.
- Letter to the editor. 1926. Playbill of the Meyerhold State Theatre, no.2, pp.26-27.
- Radlov, S.E. 1929. Ten Years in the Theatre, Preface by S. Mokulsky. Leningrad: Priboy, p.328.
- Rudnitsky, K.L. 1969. Director Meyerhold. Moscow: Nauka, p.527.
- Ryaposov, A.Yu. 2022. Meyerhold's Directing Methodology. 2<sup>nd</sup> ed. St. Petersburg: Lan, p.408.
- Ryaposov, A. Yu. RUSSIAN DIRECTOR'S ART OF THE 20<sup>th</sup> CENTURY: Systems, Directions, Concepts, Ideas. 2022. St. Petersburg: Asterion, p.242.
- Turovskaya, M.I. 1981. M.I. Babanova: Legend and Biography. Moscow: Iskusstvo, p.351.
- Fevralsky, A.V. 1931. Ten Years of the Meyerhold Theater. Moscow: Federation, pp.52-53, p.100.

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-52-69

## КОНЦЕПЦИЯ МОНТАЖА В СПЕКТАКЛЕ «РЫЧИ, КИТАЙ!» (ТИМ, 1926) И В ТРАДИЦИОННОМ КИТАЙСКОМ ТЕАТРЕ

*Аннотация:* Спектакль «Рычи, Китай!» ТИМа, созданный по мотивам реальных событий, носил политический характер, что соответствовало интересу Мейерхольда к одному из направлений театральной политики 1920-х годов, связанному с жанром политобозрения. Политический характер спектакля отражен в сценическом представлении двух противоборствующих сил и двух социально-политических систем, стоящих за ними. Выражение противоречия между противоборствующими сторонами стало важной политической задачей спектакля, для достижения которой режиссер «Рычи, Китай!» использовал принцип монтажа в театре. В традиционном китайском театре такой принцип монтажа тоже существует, но появляется на сцене в форме условности.

*Ключевые слова:* «Рычи, Китай!», монтаж, традиционный китайский театр, условность.

### ВВЕДЕНИЕ

С.М. Третьяков использовал «Инцидент Вансяна» в качестве материала для написания драмы «Кокчефер» (Coekehafer; название британского военного корабля). В январе 1926 года «Кокчефер» была поставлена на сцене ТИМа и, по предложению Мейерхольда, названа «Рычи, Китай!». В исследовании<sup>1</sup> А.А. Гвоздева, посвященном театру им. Вс. Мейерхольда, есть отдельная небольшая глава о спектакле «Рычи, Китай!», в которой описывается образ группового китайского лагеря на сцене и кратко излагается сценография. В своей статье<sup>2</sup> П.И. Новицкий изучил образ боя, сформированный М.И. Бабановой. В книге «Бабанова: Легенда и биография»<sup>3</sup> Бабанова рассказала о процессе репетиции роли боя с Мейерхольдом. К.Л. Руд-

ницкий так же изучал спектакль «Рычи, Китай!» в книге «Режиссер Мейерхольд»<sup>4</sup>. В произведении рассказывается о режиссерской постановке массовых сцен и противостоянии двух разных стилей их исполнения. Кроме того, из газетной критики мы можем узнать о сценических представлениях «Рычи, Китай!» на сцене ТИМа и на гастролях в Европе. В 2009 году Тайваньский профессор Циу Куньян опубликовал свой труд «Постановка, распространение и политическая борьба в центре – история постановок спектакля «Рычи, Китай!» в Восточной Азии»<sup>5</sup>. Данная работа, с точки зрения политического театра, наиболее полно исследует историю театральной эволюции «Рычи, Китай!» в Советском Союзе и Восточной Азии. После он еще дважды посещал Россию

1. См.: Гвоздев, А.А. Театр имени Вс. Мейерхольда (1920-1926) // А.А. Гвоздев. – Л.: Academia, 1927. – 55с. («Современный театр», вып.1).

2. См.: Новицкий, П.И. Образы актеров / П.И. Новицкий. – М.: Искусство, 1941. – 400с.

3. См.: Туровская, М.И. М.И. Бабанова: Легенда и биография // М.И. Туровская. – М.: Искусство, 1981. – 351с.

4. См.: Рудницкий, К.Л. Режиссер Мейерхольд // К.Л. Рудницкий. – М.: Наука, 1969. – 527с.

5. См.: Qiu Kunliang. Xi ju de yan chu, chuan bo yu zheng zhi dou zheng — yi «Nu hou ba, Zhong Guo!» dong ya yan chu shi wei zhong xin [Цю Куньян. Постановка, распространение и политическая борьба в центре — история постановок спектакля «Рычи, Китай!» в Восточной Азии] // Xi ju yan jiu [Исследование театра], 2011,7: Р. 107-149. (на китайском языке).

для сбора информации и в 2013 году выпустил длинное литературное произведение «Неужели люди правы? – “Рычи, Китай!” Третьякова и Мейерхольда»<sup>6</sup>. Книга исследует творческую историю пьесы «Рычи, Китай!» с точки зрения ее театрального представления и влияния политической среды.

Что касается изучения театрального монтажа Мейерхольда, А.Ю. Ряпосов подробно представил структуру театрального представления и принципы театрального монтажа в книге «Режиссерская методология Мейерхольда»<sup>7</sup>. Между 1920-м и 1930-х годами сценические произведения Мейерхольда имели характеристики, аналогичные кинематографическим. Эти работы больше не ограничивались структурой классической драмы, и спектакль на сцене разделился на ряд эпизодов. «Склонность Мейерхольда совмещать в рамках одного сценического пространства несколько планов, создавать для действия две и более линии развития служила средством выполнения различных постановочных функций: от простейшей – экономия сценического времени, до сложной, дающей возможность реализовать различные формы театрального монтажа благодаря столкновению, сопоставлению соответствующих планов и сюжетных линий»<sup>8</sup>. В традиционном китайском театре такой принцип монтажа тоже существует, но появляется на сцене в форме условности. Спектакль «Рычи, Китай!» ТИМа соответствует вышеупомянутой характеристике, и некоторые монтажные концепции в нем заслуживают изучения.

**ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ** – проанализировать принцип монтажа спектакля «Рычи, Китай!», найти соответствие подходам традиционного китайского театра.

#### **ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ:**

1. Установить взаимоотношение театральной полифонии в спектакле «Рычи, Китай!» и в традиционном китайском театре.

2. Проанализировать принципы монтажа в спектакле «Рычи, Китай!» и в традиционном китайском театре.

**ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ** – монтажные принципы строения драматургии спектакля.

**ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ** – монтажные принципы строения спектакля в театре В.Э. Мейерхольда и в традиционном китайском театре.

**МАТЕРИАЛ ИССЛЕДОВАНИЯ** – спектакль «Рычи, Китай!» на сцене ТИМа 1926 года, Пекинская опера «Цзо Лоу Ша Си (Сун Цзян в гневе убивает Янь Поси)» и Аньхойская опера «Шу Янь Ци Цзюнь (Гуань Юй наводняет Семь армий)».

**НОВИЗНА ИССЛЕДОВАНИЯ** заключается в нахождении сопряжения театральных взглядов Мейерхольда и традиционного китайского театра путем анализа и сравнения принципов монтажа в «Рычи, Китай!» и традиционном китайском театре.

**ИСТОЧНИКОВАЯ БАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ** – рецензии, иконография, видеозаписи произведений традиционного китайского театра.

**МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ** опирается на методы реконструкции и анализа спектакля, выдвинутые ленинградской (гвоздевской) школой театроведения; на принцип историзма и использование сравнительного метода.

#### **РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ**

«Рычи, Китай!» состоит из восьми эпизодов. Сюжет разворачивается вокруг столкновения китайских рабочих и европейцев, действия последовательно чередуются в виде сцен, разворачивающихся на английском корабле, и сцен с китайцами на берегу реки и на самой реке. При соединении эпизодов в последовательную цепочку основной задачей чередования является контраст. С начала и до конца спектакля на сцене всегда присутствуют две противоборствующие группы. Принцип контраста реализуется во всех аспектах сценического пространства: в выступлении актеров, декорациях и прочем.

В своей пьесе С.М. Третьяков ярко изображает два противоположных лагеря: бедный китайский лагерь – кули, слуга, студент, купец, лодочники; представители европейского и американского империализма – англо-американские купцы, миссионер, корреспондент, компрадор, офицер и матросы. Мейерхольд показал два лагеря на сцене в двух совершенно разных образах. Китайский лагерь представлен живо, со множеством

этнографических элементов. Режиссер подробно показал сцену китайского порта в начале и использовал много деталей, чтобы создать реалистичную картину. «В первом акте показаны сцены разгрузки тюков с чаем. Каждый из кули ловит налету большой тюк, взваливает его на спину и быстро убегает с ношей»<sup>9</sup>. Кроме того, были акцентированы различные звуковые эффекты. «На сцене показан повседневный труд китайских рабочих, ремесленников, мелких торговцев. Помимо лодочников и грузчиков, имеющих в пьесе, режиссура ввела точильщика, цирюльника, мозольного оператора, рикшу (человек, исполняющий обязанности лошади: везущий на себе коляску с седоком), торговца сладостями, продавца вееров – каждого с его “звуковой вывеской” – сочетанием звуков, особым для каждой профессии и производимым голосом, трубой, колотушкой и проч.»<sup>10</sup>. Иллюстративные звуки и образы на сцене повышают аутентичность действия. Режиссер ярко и естественно представил китайскую этнографическую картину, стараясь привлечь внимание зрителей настоящими экзотическими сценами.

Стоит отметить, что в этом эпизоде музыка, действия актеров и звуковые знаки, закрепленные каждым персонажем на сцене, составляют сложную театральную полифонию. Л. В. Варпаховский писал: «Мейерхольд первым сформулировал и провел в своей практике новые взаимосвязи между музыкой и движением. Он начал рассматривать каждого актера как один из голосов, которые он полифонически вписывал в партитуру композитора»<sup>11</sup>. Режиссер заложил основу «спектакля на музыке» в постановке комедии А.М. Файко «Учитель Бубус» (ТИМ, 1925). «Спектакль проводился по очень сложной партитуре, в которой вещи, свет, звук, музыка, движение, голос и слово играли роль отдельных инструментов оркестра, прокладывая путь к созданию театральной симфонии»<sup>12</sup>. «Учитель Бубус» стал для Мейерхольда важной вехой на пути сим-

фонических экспериментов в театре, а «Рычи, Китай!» – продолжением «Учителя Бубуса».

На сцене восточный образ актеров, различные предметы китайского быта, звуки приборов и инструментов, групповые пантомимические действия и прочие элементы составляют сложную театральную полифонию. В этнографической сцене «Рычи, Китай!» режиссер использовал метод введения звучания в вещественное оформление сцены. «Он окружил сценическую площадку бамбуками, висящими в полукруге. При входе и выходе актеров постукивание бамбуковых шестов подчеркивало появление и уход действующих лиц, создавая целую гамму аккомпанирующих шумов...»<sup>13</sup>. В первом эпизоде «Рычи, Китай!» у каждого персонажа на сцене есть свой собственный «голосовой знак»: режиссер разработал соответствующие музыкальные инструменты (реквизит) для каждого актера, и эти предметы издают разные звуки. Хотя актеры действуют в пантомиме, у них есть свой собственный уникальный «язык». Пантомимические действия китайского образа сочетаются с китайским «языком», образуя народную симфонию.

Музыка, шум и звуковые эффекты здесь не только для того, чтобы подчеркнуть особую атмосферу, но и для того, чтобы стимулировать действие, как в традиционном китайском театре, в котором музыка играет важную роль – контролирует действия на сцене. Согласно концепции Мейерхольда, исполнение традиционного китайского театра на сцене можно рассматривать как синтезированную театральную симфонию. Актерские позы, жесты, шаги, мимика, декламация, пение, акробатика играют роль отдельных инструментов в оркестре и производят полифонический эффект. В традиционном китайском театре существует множество фиксированных форм перкуссии, которые подчиняются определенным правилам и передают различные чувства ролей. Например, форма «Джи Джи Фэн» – музыкальная перкуссия с быстрым ритмом, используемая в традиционном китайском театре для сопровождения быстрого пения или арий и демонстрирующая ощущение напряженности роли. Форма «Цуй Тоу» обычно используется для выражения эмоции стыда и печали.

Движения актеров также могут отражать изменения эмоции роли. В «Словаре исполнительского

6. См.: *Qiu Kunliang*. Ren ming nan dao mei cuo ma? — «Nu hou ba, Zhong Guo!», Te Lie Ji Ya Ke Fu yu Mei Ye He De [Цю Куньян. Неужели люди правы?—«Рычи, Китай», Третьяков и Мейерхольд] // Tai Bei: Tai Bei yi shu da xue; INK [Тайбэйский университет искусств; издательство INK], 2013. 832р. (на китайском языке).  
7. См.: *Ряпосов, А.Ю.* Режиссерская методология Мейерхольда // А.Ю. Ряпосов. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : Лань, 2022. – 408с.  
8. Там же. С.383.

9. Мейерхольд в русской театральной критике: 1920 – 1938 // Сост. и коммент. Т.В. Ланиной. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2000. – С.197.  
10. *Февральский, А.В.* Десять лет театра Мейерхольда // А.В. Февральский. – М.: Федерация, 1931. – С.52-53.  
11. *Варпаховский, Л.В.* Наблюдения. Анализ. Опыт // Ред. Л.Д. Вендровская, предисл. А.Н. Анастасьев. – М.: ВТО, 1978. – С.107.  
12. *Гвоздев, А.А.* Театр имени Вс. Мейерхольда (1920-1926) // А.А. Гвоздев. – Л.: Academia, 1927. – С.41. («Современный театр», вып.1).

13. Там же. С. 41.



искусства традиционного китайского театра» зафиксировано 34 метода игры глазами, и каждое выражение глаз соответствует определенной эмоции или ситуации. У Мэй Ланьфана есть 54 вида жестов, каждый из которых имеет различные смысл и форму. Например, «Лань Хуа Чжи» – жест руки, когда большой и средний пальцы касаются друг друга, а остальные пальцы подняты вверх. Прикрывание щек эти жестом указывает на застенчивость и стеснительность, а устремление наружу – на страх.

Поскольку условные движения и музыка могут отражать изменение эмоций роли, в некоторых случаях они имеют определенный полифонический эффект. Такой эффект реализован в Пекинской опере «Цзо Лоу Ша Си (Сун Цзян в гневе убивает Янь Поси)» (1989, Янь Поси – Чэнь Юнлин, Сун Цзян – Вэнь Юронг и др.). Сюжет заключается в том, что главный герой Сун Цзян покинул дом своей любовницы Янь Поси перед рассветом. По дороге он внезапно обнаружил, что оставил в доме Янь Поси сумку, в которой находились документы и письмо, в котором он общался с повстанцами, поэтому он поспешно вернулся, чтобы забрать ее. А любовница Янь Поси уже обнаружила письмо, тайно спрятала его и притворилась спящей. На сцене оркестр громко играл барабанную форму «Джи Джи Фэн», громко, быстро, неотложно и сильно. Актриса, сыгравшая Янь Поси, закрыла глаза и тихо откинулась на спинку стула, показывая, что она спит. У Сун Цзян дрожат руки и борода, он быстро машет рукавом, чтобы показать свою внутреннюю тревогу. Однако поиски актера были медленными, чтобы отразить, что он внимательно ищет письмо. Неистовый музыкальный ритм на сцене, статическая поза актрисы, дрожащие руки, борода актера и его медленные шаги – все это производит определенный полифонический эффект.

В спектакле «Рычи, Китай!» Мейерхольд и его сопостановщик В. Федоров в первом эпизоде максимально показал сцены жизни Китая и не стал вступать в драматический конфликт. Как отметил М.Б. Загорский на страницах «Жизни искусства», «в первом же эпизоде В. Федоров заставляет китайских грузчиков в продолжение 10-15 минут перетаскивать со сцены около 100 тюков с чаем, а затем волочить еще огромный котел, и за это время действие пьесы не продвигается вперед

буквально ни на один шаг...»<sup>14</sup>. Режиссер обратился к этнографии и сформировал своеобразную картину на сцене, создавая 15-минутный эпизод, больше похожий на китайский документальный фильм. Этнографическая сцена показывает стабильное состояние жизни китайцев, которая была нарушена с вторжением английского военного корабля. Жизнь в стиле документального фильма в начале контрастирует с драматическим конфликтом, который последует за этим.

С прибытием англо-американских купцов сцена была разделена на три пространства для выступлений. В статье А.А. Гвоздев предложил четкое наглядное разделение планшета: «В глубине сцены высоко вздымается канонерка, уместающая на пяти этажах пушки, матросов, офицеров, туристов, миссионера и пр. обитателей военного судна, грозящего расстрелом китайскому городку. Полоса настоящей воды с лодками отделяет канонерку от широкого просцениума, на котором разыгрываются все сцены с китайскими кули»<sup>15</sup>. Из фотоматериалов спектакля видно, что на сцене присутствовали большие боевые корабли, палубы, артиллерия и другое оборудование, а сценография была насыщенная и зрелищная. На задней части сцены, где располагается английский военный корабль, следует отметить артиллерийскую башню, которая могла вращаться и направлять стволы орудий в сторону публики. Другая декорация также делится на разные площадки: «На первой площадке находится склад товаров, символизирующий индустриальную Великобританию; вторая площадка символизирует Китай, между ними двумя распростерлась вода, демонстрируя отчужденность двух сторон друг от друга»<sup>16</sup>.

Разделение пространств пытается установить принцип монтажа на сцене. Задняя часть сцены относится к империализму, которому противостоит пространство в передней части сцены, относящееся к зоне проживания местных жителей. Вода посередине изолирует два разных классов мира и становится пространством, где они начинают конфликтовать. Военный корабль

занимает самое глубокое и высокое пространство сцены. Он не выступал в качестве фона, а являлся настоящим пространством для представления, на котором могут выступать актеры. Режиссер установил на сцене только переднюю часть военного корабля, и через метод «часть вместо целого» и принцип сценической перспективы огромный военный корабль был успешно показан на сцене. В противовес ему в передней и нижней части сцены находятся лодки рыбаков в водах, а также жилое пространство китайцев – это пространство ближе к аудитории. Контраст пространства (большое – маленькое, далекое – близкое, высокое – низкое) показывает противостояние двух классов и разрыв в силе между двумя лагерями.

Как известно, на сцене раннего традиционного китайского театра отсутствовали западные реалистичные декорации и соответствующие методы освещения сценического искусства. На сцене всего несколько предметов реквизита, таких как столы и стулья, или ничего нет. Однако это не мешает созданию сценического пространства. На сцене также существует концепция контрастного монтажа различных пространств, которая реализуется с помощью актерской игры и принципа условности. Сценическое пространство в традиционном китайском театре создается с помощью игры актера. После того, как актер выходит на сцену, он сначала повествует как рассказчик, объясняя время, место и мотивы персонажей одного за другим, а затем играет роль в спектакле. Если использовать аналогию с живописью, то перед выходом актеров пустая сцена похожа на чистый лист бумаги, а затем актеры начинают «рисовать» на сцене, и сценическое пространство постепенно изображается в рассказах и выступлениях актеров.

К примеру, рассмотрим эпизод в Аньхойской опере «Шу Янь Ци Цзюнь (Гуань Юй наводняет Семь армий)» (1989, Гуань Юй – Чжан Цисян и др.). Сюжет рассказывает о том, что герой Гуань Юй не смог победить своего врага Панг Де на поле боя. Гуань Юй вместе Гуань Пином и Чжоу Цаном поднялись на высокую платформу, чтобы осмотреть казармы Панг Де. Затем Гуань Юй поднялся на высокие горы и обнаружил преимущество местности, а после использовал наводнение, чтобы уничтожить семь вражеских армий. В начале этого эпизода сцена опустела, и звук песни Гуань Юя доносился от левой кулисы:

*Покидаю свой великолепный центральный шатер*

Затем Гуань Юй, Гуань Пин и Чжоу Цан появляются на сцене, и Гуань Юй поет:

*Слышу шум из армейских лагерей Цао (лагерь Панг Де).*

*Раньше я сражался через пять проходов и убил шесть генералов и обезглавливание Цай Яна<sup>17</sup> в течение трех ударов в барабан.*

*Гуань Пин и Чжоу Цан, мы поднимаемся на высокую платформу.*

Затем Гуань Юй, Гуань Пин и Чжоу Цан обходят сцену, поднимая ноги и уходят, что указывало на процесс восхождения на высокую платформу. Зрители знали, что пространство простирается от казармы Гуань Юй до высокой платформы. Далее три актера встали с правой стороны сцены, Гуань Юй стоял справа, Гуань Пин и Чжоу Цан повернулись спиной к зрителям и встали перед Гуань Юй. Это разделило сцену на два пространства – слева и справа. В это время четверо статистов вышли из глубины с левой стороны сцены, и Панг Де последовал за ними на левую сторону. Хотя на сцене ничего не было, на ней образовалось два разных пространства: справа – высокая платформа, которую занимали Гуань Юй с соратниками, слева – вражеская казарма.

В традиционном китайском театре размер и масштаб пространства могут быть показаны на пустой сцене, создавая определенные монтажные отношения. В дополнение к языковому повествованию актеров расположение статистов также может передать масштаб пространства. В статье «Краткое обсуждение важной роли статистов в театральном представлении» Ван Лиин обобщил роль массовки в традиционном китайском театре: «Во-первых, указывает на большое количество людей; во-вторых, объясняет сюжет и окружающую среду; в-третьих, объясняет изменения во времени и пространстве; в-четвертых, передает атмосферу сцены; в-пятых, усиливает декоративность сцены»<sup>18</sup>. В традиционном

14. Загорский, М.Б. РЫЧИ, КИТАЙ // М.Б. Загорский // Жизнь искусства. – 1926. – №6. – С.11.

15. Гвоздев, А.А. Театр имени Вс. Мейерхольда (1920-1926) // А.А. Гвоздев. – Л.: Academia, 1927. – С.47. («Современный театр», вып.1).

16. Huntly Carter. The New Spirit in the Russian Theatre, 1917-1928 / Carter Huntly. – Manhattan : Arno Press, 1929. – P.216-218.

17. Знаменитый воин в Романе «Троецарствия», в конце концов был убит Гуань Юем.

18. Wang Liying. Qian tan "long tao" zai xi ju biao yan zhong de zhong yao zuo zong [Ван Лиин. Краткое обсуждение важной роли статиста в представлении традиционного китай-

китайском театре группа статистов называется тан и состоит из четырех человек. Тан не относится к точному числу людей и больше похоже на расплывчатый и абстрактный символ. Один тан может представлять сотни, тысячи или десятки тысяч людей в разном репертуаре. Их костюмы унифицированы, и они представляют собой единое целое. Например, когда зрители увидели генерала, ведущего четырех статистов, они знали, что он ведет много солдат и лошадей; император вел четырех статистов, и зритель понимал, что Император повел много свиты. В Аньхойской опере «Шу Янь Ци Цзюнь (Гуань Юй наводняет Семь армий)» Панг Де вывел на сцену четырех статистов, а пространство с левой стороны сцены представляло его семь армий. Семь армий контрастируют с пространством справа, представляющим Гуань Юя, Гуань Пина и Чжоу Цана. Таким образом, пространство, созданное статистами, показало разрыв в силе двух сторон.

В спектакле «Рычи, Китай!» нет главного героя, подобного тому, что есть в классическом китайском театре. Режиссер делит персонажей на два лагеря и пытается показать на сцене два противоречивых групповых образа масок. Образ групповой маски определяется стилями выступления двух лагерей. А.А. Гвоздев описал образ групповой маски китайского лагеря: «Изнеможенные лица, заскорузлые руки, согнутые спины и прерывисто хрупкие интонации, многообразно варьированные, навсегда уничтожили праздную и вычурную “китайщину” на театре и заменили ее правдивым проникновением в жизнь трудящегося китайца»<sup>19</sup>.

Спектакль «Рычи, Китай!» в ТИМе ставил В.Ф. Федоров, а Мейерхольд делал сценическую корректировку. В некоторых эпизодах режиссер развил физические движения китайского лагеря по системе биомеханики, чтобы сделать игру актеров более выразительной. Актеры, игравшие кули, непрерывно ходили по сцене, используя единообразные движения, чтобы перетаскивать сотню тюков с чаем со сцены. Режиссер абстрагировал движения из жизни и труда, превратил их в регулярное, упорядоченное и ловкое пантомимическое действие. После того, как спектакль

«Рычи, Китай!» ТИМа гастролировал в Берлине, венгерский писатель Бела Балаш упомянул в статье: «“Биомеханический принцип” Мейерхольда в изображении китайцев в совершенстве воплощен лишь в двух типажах. Старик-кули и маленький бой – это чудесные подвижные маски»<sup>20</sup>. Лучшая в спектакле роль боя-китайчонка – мальчика, слуги на английской канонерке «Кокчефер», которую играла М. Бабанова, – вся «установлена и разработана Вс. Мейерхольдом»<sup>21</sup>.

Бабанова рассказала в своих воспоминаниях о процессе ее репетиций с Мейерхольдом: «Мейерхольд вдруг подошел к самой рампе, стал следить и подсказывать: вот теперь наклонитесь, обопритесь о перила, опустите голову, не торопитесь, идите – так я должна была идти медленно, держась за перила, и все время петлять очень высоко. А когда я дошла до двери капитанской каюты, он сказал мне присесть на корточки: “Так, а теперь рукой нашаривай петлю и пой, пой”. Я рукой находила петлю, которая там уже была заготовлена – а на мне были надеты лямки, – и в это время брала самую высокую ноту, которая почти обрывалась, такая была высокая. Пела чисто, не хрипела, брала верхнее “ми”. И тут темнота, я в это время прыгала вниз, и, когда зажегся свет, я качалась уже, как труп»<sup>22</sup>.

Автор Третьяков привез мелодии из Китая, Бабанова попросила китайских студентов помочь ей выучить песни, «пригодились и бабановский абсолютный слух, и ее на удивление высокий чистый голос»<sup>23</sup>. Мейерхольд развивал не только актерские движения, но и жесты рук, чтобы зрители также заметили жесты актера. Вера Инбер писала: «Необычайно трогательна Бабанова в роли боя. Жест беспомощный и слабый, которым она ищет веревку, невозможно забыть»<sup>24</sup>. Бабанова играла не в соответствии со своим собственным пониманием, а действовала на сцене по указаниям Мейерхольда. Мастер выступил в качестве конструктора предложенной сценической формы на репетиции, а Бабанова была исполнительницей,

20. *Бела Балаш. РЫЧИ, КИТАЙ!* // Бела Балаш // Die Weltbühne. – 1930. – №16 // Мнемозина: Документы и факты из истории отечественного театра XX века // Вып. 4. Ред. сост. В.В. Иванов. – М.: Индрик, 2009. – С.663.

21. Письмо в редакцию // Афиша ТИМ. – 1926. – № 2. – С.26-27.

22. *Туровская, М.И. М.И. Бабанова: Легенда и биография* // М.И. Туровская. – М.: Искусство, 1981. – С.78.

23. Там же. С.77.

24. *Инбер, В.М. Рычи, Китай!* // В.М. Инбер // Нов. зритель. – 1926. – №6. – С.5.

воплотившей предложенную форму игры. Мейерхольд предложил конкретные движения и жесты боя, и эти фиксированные движения сочетались с пением. Это позволяет легко представить форму исполнения традиционного китайского театра, когда актеры передают переживания и чувства персонажей посредством внешних физических движений, и все движения фиксируются и сопровождаются музыкой.

Режиссер придает большое значение формированию образа персонажа, как он сказал: «нужна визитная карточка роли. Надо показать, что это роль, а не эпизод»<sup>25</sup>. Хотя персонаж боя и был незначительным, но под руководством Мейерхольда актриса через движения, жесты и звук показала поэтичную сцену самоубийства, создала уникальный образ лирической маски. П. Новицкий так описал этот образ: «песенка запоминается на всю жизнь. Когда мысленно перебираешь в памяти наиболее сильные моменты в истории советского театра, всегда возникает в памяти трогательный образ мальчика в белой полотняной одежде, со сложенными молитвенно руками, с черными торчащими жесткими волосами, с умоляющими и гневными глазами»<sup>26</sup>. Маска боя произвела глубокое впечатление на публику и вызвала ее симпатии.

Напротив китайского лагеря находится лагерь империалистический, который наполняли, как писал М.Б. Загорский, «европейцы в обычных, ставших уже шаблонными, масках фокстротного европеизма»<sup>27</sup>. С.Э. Радлов указал на разные стили выступления двух лагерей: «Китайские бытовые сцены поставлены с большим мастерством, прилежанием, а часто и нежностью. <...> поставленная (европейская часть) в духе самого элементарного, нарочитого гротеска, она разламывает спектакль на две совершенно не соединимых стиливых половины»<sup>28</sup>. Китайский лагерь богат характерами и выразителем, его персонажи угнетены империализмом, но у них есть цепкая жизненная сила. Режиссер разработал уникальные телодвижения для каждого актера, и актеры сформировали различные образы китайского

25. *Туровская, М.И. М.И. Бабанова: Легенда и биография* // М.И. Туровская. – М.: Искусство, 1981. – С.78.

26. *Новицкий, П.И. Образы актеров* // П.И. Новицкий. – М.: Искусство, 1941. – С.280.

27. *Загорский, М.Б. РЫЧИ, КИТАЙ!* // М.Б. Загорский // Жизнь искусства. – 1926. – №6. – С.12.

28. *Радлов, С.Э. Десять лет в театре* // Предисл. С. С. Мокульского. – Л.: Прибой, 1929. – С.144-145.

народа с помощью мимики, жестов, телодвижений и интонации. Они стали живым организмом, выраженным в реалистичных приемах. Хотя у каждого свой способ самовыражения, их толпа формирует коллективный образ маски. Выразительность этой коллективной маски больше, чем сумма каждого отдельного образа. Немецкий режиссер Герберт Иеринг отметил: «как ходят эти китайцы, как они говорят – все скомпоновано, все непохоже друг на друга, все слито воедино»<sup>29</sup>.

С другой стороны, представители империализма – организованная армия, эксплуататоры, попы-лицемеры, беспощадные убийцы – демонстрируют монотонный и безликий образ маски коллектива. Как указал Бела Балаш, наиболее важная характеристика роли, запечатленной в маске коллектива, «это наделенное душой коллективное существо действительно становится осязаемым в мейерхольдовских массовках. У него на сцене всего семеро актеров, но это – масса. Не по количеству, а по характеру»<sup>30</sup>. Образ маски создает общий характер: угнетатели – скучные, мрачные и ироничные; угнетенные – трудолюбивые и трусливые. Изображение двух разных масок усугубляет противоречие между двумя группами и вызывает чувства аудитории по отношению к разным классам.

В дополнение к конфликту двух разных лагерей на сцене режиссер попытался распространить это противостояние на зрительный зал. Английские матросы на правой стороне сцены неподвижно выстраивались в линию. Они направляли винтовки на китайские массы на левой стороне сцены. Китайцы создали эпическую картину благодаря многообразным и преувеличенным позам, жестам и мимике, передали зрительному залу разные эмоции: удивление, страх и гнев. Зрителям передавалось не только сочувствие к китайскому лагерю, но и гнет империализма, усиленный обращенными длинными хоботами орудий с канонерки в зрительный зал. «Канонерка олицетворяла собой обобщающий образ насилия, нацеленного своими оскалившимися пушками прямо в зал. Прямо в зал, так как

29. *Герберт Йеринг. ТЕАТР НА ШТРЕЗЕМАННШТРАССЕ. «РЫЧИ, КИТАЙ!»* // Герберт Йеринг // Berliner Börsen-Courier. – 1930 // Мнемозина: Документы и факты из истории отечественного театра XX века / Вып. 4. Ред.-сост. В.В. Иванов. – М.: Индрик, 2009. – С.657.

30. *Бела Балаш. РЫЧИ, КИТАЙ!* // Бела Балаш // Die Weltbühne. – 1930. – №16 // Мнемозина: Документы и факты из истории отечественного театра XX века // Вып. 4. Ред.-сост. В.В. Иванов. – М.: Индрик, 2009. – С.664.

ского театра]. Ju zuo jia [Драматург], 2006(3): 1. P.89. (на китайском языке).

19. *Гвоздев, А.А. Театр имени Вс. Мейерхольда (1920-1926)* // А.А. Гвоздев. – Л.: Academia, 1927. – С.47. («Современный театр», вып.1).

китайские кули, несшие вахту в оркестровой яме, образовывали с сидящими в зале зрителями единое целое <...>»<sup>31</sup>. Английские матросы нацелили свои винтовки на китайцев, а военные корабли обратили свое орудие на зрительный зал. Полученный горизонтальный контраст левого и правого пространств на сцене устанавливает особые монтажные отношения с вертикальным контрастом сцены и зрительного зала. С помощью этого контрастного метода монтажа режиссер передает зрителям ощущение кризиса.

После Октябрьской революции Мейерхольд занялся поиском новых средств театральной выразительности, признал кино как самостоятельное искусство и использовал принцип монтажа в театре. «Мейерхольду мало показать высокое как просто высокое, режиссер в своей практике использовал контрапункт для того, чтобы, столкнув высокое с низким, высокое сделать еще более высоким»<sup>32</sup>. Этот метод очень распространен в фильмах, где на экране путем монтажа часто поочередно появляются сцены радости и горя, происходящие одновременно, но в разных местах, или в разное время, что делает трагическое настроение еще более трагическим. В спектакле «Рычи, Китай!» через контрастное чередование эпизодов были получены «более высокие» эффекты. А.А. Гвоздев в статье «Трагедия массы» писал: «Отсюда неровность спектакля, в котором чередуются примелькавшиеся сцены танцев под фокстрот с неимоверно жуткими сценами казни на виселице»<sup>33</sup>. Метод контрапункта не только подчеркивает разницу между китайским и европейским лагерями на сцене, но и позволяет этой разнице иметь контрастные отношения, чтобы продолжить усиливать различия между двумя сторонами. На сцене изящный фокстрот контрастирует со сценами смерти, усиливает контраст и раскрывает трагическую долю китайской бедноты.

На сцене традиционного китайского театра также используется метод контрапункта. Напри-

мер, в вышеупомянутой Аньхойской опере Гуань Юй сожалел, что он уже был на закате лет. Услышав шум вражеского лагеря, он поднялся на высокую платформу, чтобы наблюдать, и увидел, как Панг Де празднует свою победу. Гуань Юй наблюдал с правой стороны сцены, как актер, играющий Панг Да, вышел на сцену слева и громко рассмеялся. Выступление на сцене построено по принципу параллельного монтажа, сравнения сцен из двух одновременно развивающихся сюжетных линий: наблюдение Гуань Юя с одной стороны и празднование Панг Да с другой. Затем Гуань Юй запел:

*Видя, что Панг Да младший  
слишком самонадеян  
Это из-за победы во вчерашней битве?  
Низкий человек сходит с ума, когда выигрывает.*

Две эмоции – грусти бывшего героя Гуань Юя и гордости молодого Панг Да – контрастируют на сцене. Высокомерие врага разозлило Гуань Юя еще больше, контрапункт на сцене поднял противоречие между двумя сторонами с высокой точки на более высокую.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Спектакль «Рычи, Китай!» ТИМа отразил два разных лагеря, которые всегда были в конфронтации, и создал принцип монтажа на сцене, который проявляется в образе групповой маски – выступлении актеров, сценографии и в других аспектах. Актеры китайского лагеря сформировали групповой образ с помощью мимики, жестов, телодвижений и «голосового знака», чтобы создать живую этнографическую сцену и концепцию театральной симфонии. Империалистический лагерь производил на зрителей стереотипное впечатление, демонстрируя монотонный и безликий образ маски коллектива. Декорации через контраст пространства (большое – маленькое, далекое – близкое, высокое – низкое) показывают противостояние двух классов и разрыв в силе между двумя лагерями. Режиссер использовал метод контраста для создания эффекта сценического монтажа. Он не только превратил противоречия на сцене из высоких в еще более высокие, но и попытался распространить это противостояние на зрительный зал, вызвав политический энтузиазм зрителя. В традиционном китайском

театре также существует принцип монтажа и концепция театральной симфонии. Актерские позы, жесты, шаги, мимика, декламация, пение, акробатика играют роль отдельных инструментов в оркестре и производят полифонический эффект. Размер и масштаб сценического пространства

могут быть показаны на пустой сцене с помощью повествования актера, принципа условности и постановки статистов. Принцип контраста создает эффект монтажа и поднимает противоречие между двумя сторонами на более высокий уровень.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

- Huntly Carter. The New Spirit in the Russian Theatre, 1917-1928 / Carter Huntly. – Manhattan : Arno Press, 1929. – 348p.
- Qiu Kunliang*. Ren ming nan dao mei cuo ma? — «Nu hou ba, Zhong Guo!», Te Lie Ji Ya Ke Fu yu Mei Ye He De [Цю Куньян. Неужели люди правы? — «Рычи, Китай», Третьяков и Мейерхольд] // Tai Bei: Tai Bei yi shu da xue; INK [Тайбэйский университет искусств; издательство INK], 2013. 832p. (на китайском языке).
- Wang Liying*. Qian tan "long tao" zai xi ju biao yan zhong de zhong yao zuo zong [Ван Лиин. Краткое обсуждение важной роли статиста в представлении традиционного китайского театра]. Ju zuo jia [Драматург], 2006(3):1. P.89 (на китайском языке).
- Мнемозина: Документы и факты из истории отечественного театра XX века / Вып. 4. Ред.-сост. В.В. Иванов – М.: Индрик, 2009. – 886с.
- Варпаховский, Л. В. Наблюдения. Анализ. Опыт // Ред. Л.Д. Вендровская, предисл. А.Н. Анастасьев. – М.: ВТО, 1978. – 78с.
- Гвоздев, А.А. Театр имени Вс. Мейерхольда (1920-1926) // А.А. Гвоздев. – Л.: Academia, 1927. – 55с. («Современный театр», вып.1).
- Мейерхольд в русской театральной критике: 1920-1938 // Сост. и коммент. Т.В. Ланиной. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2000. – 655с.
- Загорский, М.Б. РЫЧИ, КИТАЙ // М. Б. Загорский // Жизнь искусства. – 1926. – №6. – С.11-12.
- Инбер, В.М. Рычи, Китай! // В.М. Инбер // Нов. зритель. – 1926. – №6. – С.3-5.
- Новицкий, П.И. Образы актеров // П.И. Новицкий. – М.: Искусство, 1941. – 400с.
- Письмо в редакцию // Афиша ТИМ. – 1926. – №2. – С.26-27.
- Радлов, С.Э. Десять лет в театре // Предисл. С.С. Мокульского. – Л.: Прибой, 1929. – 328с.
- Рудницкий, К.Л. Режиссер Мейерхольд // К.Л. Рудницкий. – М.: Наука, 1969. – 527с.
- Ряпосов, А.Ю. Режиссерская методология Мейерхольда // А.Ю. Ряпосов. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : Лань, 2022. – 408с.
- Ряпосов, А. Ю. РУССКОЕ РЕЖИССЕРСКОЕ ИСКУССТВО XX ВЕКА: системы, направления, концепции, идеи // А.Ю. Ряпосов. – СПб.: Астерион, 2022. – 242с.
- Туровская, М.И. М.И. Бабанова: Легенда и биография // М.И. Туровская. – М.: Искусство, 1981. – 351с.
- Февральский, А.В. Десять лет театра Мейерхольда // А.В. Февральский. – М.: Федерация, 1931. – С.52-53. 100 с.

31. *Бела Балаш*. РЫЧИ, КИТАЙ! / Бела Балаш // Die Weltbühne. – 1930. – №16 // Мнемозина: Документы и факты из истории отечественного театра XX века // Вып. 4. Ред.-сост. В. В. Иванов. – М.: Индрик, 2009. – С.663.

32. *Ряпосов, А.Ю.* РУССКОЕ РЕЖИССЕРСКОЕ ИСКУССТВО XX ВЕКА: системы, направления, концепции, идеи // А.Ю. Ряпосов. – СПб.: Астерион, 2022. – С.108.

33. *Гвоздев, А.А.* Трагедия массы // А.А. Гвоздев // Красная газета. – 1926 // Мейерхольд в русской театральной критике: 1920-1938 // Сост. и коммент. Т. В. Ланиной. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2000. – С.198.

Qiu Mubing

PhD, Postdoc at Academy of Fine Arts  
Tsinghua University  
e-mail: 493781521@qq.com  
Beijing, China  
ORCHID 000-0002-5699-7562

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-70-76

## THE ART OF SCULPTURE IN PUBLIC SPACE IN CHINA: THE WASTELAND ART PROJECT

*Summary:* With the development of public art in China, artists have been experimenting with the artistic form and means of expression of public sculpture. Previously marginalised by public sculpture, wild non-urban areas have also begun to attract the attention of Chinese artists. The Wasteland art project, implemented in Guazhou, Gansu province, is very indicative in this regard. Sculptor Dong Shubin, a professor at Tsinghua University Academy of Fine Arts, is the initiator of this project and an experimental artist who aims to create a sustainable artis-

In the post-reform period<sup>1</sup>, works of urban and environmental sculpture began to appear in the public spaces of many large cities in China – in squares, parks, green areas, microdistricts. Since the 1990's, the concept and form of public art have gradually been integrated into Chinese urban planning, and the methods of organising urban public space and culture have been developing and improving. With the deepening of theory and practice, Chinese public art has been enriched with many practical studies of artistic forms and languages. In particular, there are artists who have turned to the theme of wildlife and the wild natural environment.

The Wasteland art project, launched by sculptor Dong Shubin<sup>2</sup> in May 2016, is an example of such public art. It is being implemented in the Gobi Desert in Guazhou County, Jiuquan<sup>3</sup> City, Gansu prov-

tic community in the Gobi Desert in the northwest of the country. He believes that an artist should draw inspiration from a natural environment that is familiar to them, rather than simply imitate others or emphatically separate themselves from the general mass of people. After creating works such as *Children of the Earth*, *Infinity*, and *Wind Talkers*, Dong Shubin and his colleagues are gradually creating a Wasteland Art complex in the Gobi Desert.

*Keywords:* wildlife, public sculpture, artistic creation.

ince, a space that is inherently difficult to process in creative practice. Wild nature, desert, wasteland – it is a space that is marginalised by contemporary art and public sculpture. For China, the vast territory occupied by the Gobi Desert is not only a special natural environment and everything that follows from its ecology, but also a place through which the Great Silk Road<sup>4</sup> once passed. The ruins of an ancient trade route and the feelings and associations that the Great Silk Road and the idea of the far northwest of China evoke in the Chinese are all that remain here today.

The Wasteland art project started in 2016, and Dong Shubin's sculpture *Children of the Earth* (Ill.1) was the first to be realised. It took Dong Shubin and his team three months to assemble 1,300 sandstone blocks into a giant sculpture of a child 4.3 metres high, 9 metres wide and 15 metres long. The idea for the work did not appear suddenly;

was Guazhou County, a major ancient city and an important junction of the Silk Road.

4. The Silk Road was a trade route that began in Chang'an or Luoyang in ancient China, passed through Gansu and present day Xinjiang to Central and West Asia, and reached the Mediterranean countries.



Ill.1. Dong Shubin. *Children of the Earth*. Red sandstone. 1500x430x900 cm. 2016. Guazhou, Gansu

it had been nurtured by Dong Shubin since his graduate studies. The deep and sincere feeling of parental love that the author felt after the birth of his daughter served as inspiration for this work. The artwork *Children of the Earth* is based on a traditional easel sculpture and was originally called *Deep Sleep*, conveying the idea of a sleeping baby. Dong Shubin was not satisfied with the expressiveness of this work; thus, it gradually increased in size from an initially small sculpture of about 30 cm to 440 cm at a solo exhibition in 2013. Dong Shubin then continued his attempts to transform the sculpture in space, and transferred it from the closed space of the gallery to an open natural environment, experimenting with a wider range of cultural and physical spaces. The sculpture of a baby falling asleep in the Gobi Desert expands to 1500 cm in size. It seems that the image of a newborn is used by the artist for contrast – it is the idea of the birth of life against the backdrop of the degradation of the natural environment, desert sands forgotten by people, and lifeless ruins of the past, existing far from the cities. It encourages the viewer to reflect on life, nature, civilisation. Furthermore, it is an image of the difficult journey that the Chinese made along the Great Silk Road through waves of heat, dust, and wind-blown sand.

The work *Children of the Earth* of the Wasteland art project was made using digital technology. After entering the digital era with the development of 3D printing and sculpture technologies, the use of digital technology in sculpture is becoming increasingly popular; the convenience and efficiency of digital modelling is gradually recognised by Chinese artists. Digital technology can significantly reduce the consumption of materials, energy, and labour. In the process of creating a model, the data is scanned and accurately designed, and then cut out in parts on a CNC engraving machine.

*Infinity* (Ill.2), the second work of Dong Shubin's team after *Children of the Earth* in 2018, was the



Ill.2. Dong Shubin. *Infinity*. Stainless steel, fasteners. 6000x4000x2100 cm. 2018. Guazhou, Gansu



Ill.3. *Bianhua* on the scenes of the *Amitayurdhyana Sutra* on the southern wall of Cave No. 25 of the Yulin Grottoes

continuation of the Wasteland art project. The artwork consists of four "structures", of which the main hall<sup>5</sup> has a total length of 60 metres, a height of 21 metres and a width of 40 metres. The work is made of modern building materials and uses about 6,300 specially made scaffolds, which are secured with about 30,000 fastening connections.

This work was inspired by the art of Dunhuang, where Buddhist caves such as the Mogao Grottoes contain a large number of murals interpreting stories from Buddhist scriptures, the so-called *jingbianhua* or *bianhua* (经变画). The Western Paradise is a common *bianhua* subject; many of these murals are very large-scale works with beautiful architectural views. The work *Infinity* was inspired by the *bianhua* of the *Amitayurdhyana Sutra* on the southern wall of Cave No.25 of the Yulin Grottoes (Ill.3) depicting traditional Chinese architecture typical of the Tang era, the *louque* (楼阁). The type

5. The main hall, *zhudian* (主殿), usually located on the central axis of an architectural complex, is the most important and prominent building in the complex, reflecting its main function or theme.



Ill.4. Dong Shubin. *Merge*. Bamboo, twine. 1100x700x700 cm. 2014. Dusseldorf. On the left is a 3D model of the work

of buildings depicted on it became the prototype for the work *Infinity*.

This method of constructing a sculpture from linear elements was first used by the artist when creating the work *Fusion* (Ill.4), which he showed in Dusseldorf in 2014. The artwork is made of bamboo – a plant that is not unique to China, but is very significant for Chinese culture. The artist used bamboo to create a sculpture 1100 cm long, 700 cm wide, and 700 cm high. Thus, Dong Shubin combined his culture and the local architectural and cultural context in this work. It is the artist's first attempt to create an art form with elements of linear modelling. The work *Infinity* can be seen as a continuation and deepening of the research begun by the artist when creating *Fusion*, while the sculpture *Starlight Pavilion* (Ill.5) is a further attempt to interpret the same theme.

Digital software was also used in the modelling of the work, as well as for the subsequent increase in its size. The computer accurately calculated the dimensions, specifications, and quantities of materials needed, and after confirming the feasibility of the project, the steel was processed using a CNC laser cutter. After that, the only task of Dong Shubin's team was to assemble the individual parts of the work together, guided by the drawings. Thus, in the process of work, digital equipment not only saved time, but also labour, and also ensured the accuracy of calculations, significantly simplifying the creation of a large-scale work of several tens of meters.

The work *Wind Talkers* (Ill.5), created in the autumn of 2020, is a structure of steel pipes organised into 128 groups of four pipes welded to a concrete base. When viewed from the top down, it is shaped like a square with a circle inside, with a total length of 30 metres, a width of 30 metres, and a height



of 9 metres. The pipes within each group are welded together at heights of 1.3 metres and 2.6 metres, providing stability and strength to the structure, but still allowing the thin top of the pipes to remain mobile enough to knock against each other. The metal fittings were digitally cut to precisely position the 9 metre-tall steel pipes in the Gobi sands.

The artwork *Wind Talkers* fully utilises the local natural environment in its conception and execution, using the winds of the Guazhou region as an element of the work. Northwest China is windy and sandy, especially in Guazhou. In addition, the work takes into account the climatic characteristics of the four windy seasons of the region. Steel pipes collide with each other under the influence of the wind, which allows the three-dimensional space of the work to expand with sound and to enrich the expressiveness of the artwork.

The artwork *Children of the Earth* is based on the unique landscape of the Gobi sands, *Infinity* draws on the Silk Road culture of Northwest China, and *Wind Talkers* uses the local climate as a conceptual basis. The entire series is dedicated to exploring the relationship between heaven, earth, and man. The three works seem very different and not very related to each other. However, in fact, they have a common premise, that is, integration into the local environment. Whether it is a visual or spiritual integration, it is important to create a harmonious relationship with the local environment. The Wasteland art project is still in the process of formation, and these



Ill.5. Dong Shubin. *Starlight Pavilion*. Stainless steel, fasteners. 1700x1700x2100 cm. 2019. Guazhou, Gansu

works will be inscribed in the long river of history and will become a cultural heritage left by people in the Gobi Desert.



Ill.6. Dong Shubin. *Starlight Pavilion*. Stainless steel, fasteners. 1700x1700x2100 cm. 2019. Guazhou, Gansu

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Dong Shubin, Liu Fangli. 2022. "Public Sculpture Practice from the Perspective of 'Wild Nature'", *Art Observer* ("Meishu guan cha"), no.1, pp.20-22. "以'荒野'为视角的公共雕塑实践"董书兵、刘范利、北京、清华大学美术学院、《美术观察》(1), pp.20-22.
2. Jing Yuming. 2017. "The Mound of Life Towering Above the Gobi: Dong Shubin's Public Art Practice.", *Sculpture* ("Diaosu"), no.6, pp.46-49. "Sculpture in China –China's National Museum of Fine Arts" 戈壁上隆起的生命之丘——董书兵的大地公共艺术实践 景育民、天津美术学院、《雕塑》2017
3. Zhang Jian. *Art of the Mainland*. 2012. Beijing, *People's Meishu Chubanshe*, pp.23-36. 《大地艺术研究》张健、北京、人民出版社 2012, pp.23-36.
4. Dong Shubin, Meng Chao. 2023. "The Wasteland Art Project.", *Meishu* ("Art"), pp.46-49. 《荒野艺术计划》董书兵、孟超、北京、清华大学美术学院《美术》2023, pp.46-49.
5. Hao Zhouzhou, Liu Jianwei. 2022. "Expression and Practice of Art Sculpture in the Project Environment – on the Example of Children of the Earth in Guazhou County, Jiuquan City, Gansu Province.", *Art, Science and Technology*, no.6, pp.94-96. 艺术雕塑在设计形态中的表达与应用研究——以甘肃省酒泉市瓜州县《大地之子》为例郝柔柔 2022, 06, pp.94-96.

Цю Мубин

Кандидат искусствоведения, историк искусства  
Академия художеств Университета Цинхуа  
e-mail: 493781521@qq.com  
Пекин, Китай  
ORCHID 000-0002-5699-7562

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-70-76

## ПРАКТИКА ИСКУССТВА СКУЛЬПТУРЫ В ОБЩЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ В КИТАЕ: АРТ-ПРОЕКТ «ПУСТОШЬ»

*Аннотация:* С развитием искусства паблик-арта в Китае художники экспериментируют с художественной формой и средствами выразительности общественной скульптуры. Прежде маргинализованная общественной скульптурой дикая не городская среда также начала привлекать внимание китайских художников. Очень показателен в этом контексте арт-проект «Пустошь», реализуемый в Гуачжоу, Ганьсу. Скульптор Дун Шубин, профессор Академии художеств Университета Цинхуа, является инициатором этого проекта и художником-экспериментатором, который стремится

В пореформенный период<sup>1</sup> в публичном пространстве многих крупных городов Китая: площадях, парках, зеленых зонах, микрорайонах, – начинают появляться произведения городской и средовой скульптуры. Начиная с 1990-х годов такое понятие и форма как «паблик-арт» (Public Art) постепенно интегрируется в китайское градостроительство, развиваются и совершенствуются способы организации городского общественного пространства и культуры. С углублением теории и практики китайский паблик-арт обогатился множеством практических исследований художественных форм и языков. В частности, есть и художники, обратившиеся к теме дикой природы и дикой природной среде.

Арт-проект «Пустошь», запущенный скульптором Дун Шубином<sup>2</sup> в мае 2016 года является

ся создать устойчивое художественное сообщество в пустыне Гоби на северо-западе страны. Он считает, что художник должен черпать вдохновение в хорошо знакомой ему природной среде, а не просто подражать другим или подчеркнута отделять себя от общей массы людей. После создания таких работ, как «Дети Земли», «Бесконечность» и «Говорящие с ветром», Дун Шубин и его коллеги постепенно создают комплекс «Искусства Пустоши» в пустыне Гоби.

*Ключевые слова:* дикая природа, общественная скульптура, художественное творчество

одним из примеров такого паблик-арта. Он реализуется в пустыне Гоби в уезде Гуачжоу города Цзюцюань<sup>3</sup> провинции Ганьсу, пространстве, которое по своей природе является сложным для обработки в творческой практике. Дикая природа, пустыня, пустошь – это пространство, которое маргинализировано современным искусством и общественной скульптурой. Для Китая обширная территория, которую занимает пустыня Гоби – это не только особая природная среда и все, что следует из ее экологии, но и место, через которое когда-то шел Великий шелковый путь<sup>4</sup>. Все, что осталось здесь сегодня – это руины древнего торгового пути и чувства и ассоциации, которые у китайцев вызывает Великий

3. Уезд Гуачжоу расположен в западной части Ганьсуйского коридора в провинции Ганьсу. Во времена династии Тан он был уездом Гуачжоу, крупным древним городом и важным узлом Шелкового пути.

4. Шелковый путь – это торговый маршрут, который начинался в Чанъани или Лояне в древнем Китае, проходил через Ганьсу и современный Синьцзян в Центральную и Западную Азию и доходил до стран Средиземноморья.

шелковый путь и идея крайнего Северо-Запада Китая.

Арт-проект «Пустошь» стартовал в 2016 году, и первой воплощенной в жизнь стала скульптура Дун Шубина «Дети Земли» (рис.1). Дун Шубину и его команде потребовалось три месяца, чтобы сложить 1300 блоков песчаника в гигантскую скульптуру ребенка высотой 4,3 м, шириной 9 м и длиной 15 м. Идея произведения появилась не внезапно, но вынашивалась Дун Шубином еще со времени его обучения в аспирантуре. Вдохновением послужило глубокое и искреннее чувство родительской любви, зародившееся у автора после рождения дочери. Работа «Дети Земли» создана на основе произведения традиционной станковой скульптуры и первоначально называлась «Глубокий сон», передавая идею спящего младенца. Дун Шубин не был удовлетворен выразительностью этой работы, поэтому она постепенно увеличивалась в размерах, от изначально небольшой скульптуры размером около 30 см, до 440 см на персональной выставке в 2013 г. Затем Дун Шубин продолжил попытки трансформации скульптуры в пространстве, и перенес ее из замкнутого пространства галереи в открытую природную среду, экспериментируя с более широким спектром культурных и физических пространств. Скульптура младенца, заснувшего посреди пустынных просторов Гоби, имеет размер 1500 см. Представляется, что образ новорожденного используется автором для контраста – это идея рождения жизни на фоне деградации природной среды, забытых людьми пустынных песков и безжизненных руин прошлого, существующего вдали от городов. Он побуждает зрителя к размышлению о жизни, природе, цивилизации. Это и образ тяжелого путешествия, которое через волны жара, пыли и поднимаемого ветром песка проделывали китайцы по Великому шелковому пути.

Произведение «Дети Земли» в рамках арт-проекта «Пустошь» было сделано при помощи цифровых технологий. После вступления в цифровую эпоху с развитием технологий 3D-печати и скульптуры, использование цифровых технологий в скульптуре становится все более популярным, удобство и эффективность цифрового моделирования постепенно признается китайскими художниками. Цифровые технологии позволяют значительно сократить расход материалов, энер-

гии и рабочей силы. В процессе создания модели данные сканируются и точно проектируются, а затем по частям вырезаются на гравировальной станке с ЧПУ.

Продолжением арт-проекта «Пустошь» стала вторая после «Дети Земли» работа команды Дун Шубина 2018 г., «Бесконечность» (рис.2). Произведение состоит из четырех «построек», из которых главный зал<sup>5</sup> имеет общую длину 60 м, высоту 21 м и ширину 40 м. Работа выполнена из современных строительных материалов и использует около 6 300 специально изготовленных лесов, которые закреплены с помощью около 30 000 крепежных соединений.

Эта работа была вдохновлена искусством Дуньхуана, где в буддийских пещерах, таких как гроты Могао, можно найти большое количество фресок, интерпретирующих истории из буддийских писаний, так называемых цзинбянь-хуа или бяньхуа (经变画). Распространенный сюжет бяньхуа – это изображение Западного рая, и многие такие фрески являются очень масштабными произведениями с красивыми архитектурными видами. Произведение «Бесконечность» было вдохновлено бяньхуа по сюжету Амитаюрдхьяна сутры на южной стене пещеры №25 гротов Юйлинь (рис.3) с изображением традиционной китайской архитектуры, типичной для танской эпохи, постройки типа лоуцзюэ (楼阁) на которой и стали прообразом для работы «Бесконечность».

Такой метод конструирования скульптуры из линейных элементов был впервые использован автором при создании работы «Слияние» (рис.4), показанной им в Дюссельдорфе в 2014 г. Эта работа выполнена из бамбука – растения, которое пусть не является уникальным для Китая, но очень значимо для китайской культуры. Автор использовал бамбук для создания скульптуры длиной 1100 см, шириной 700 см и высотой 700 см. Дун Шубин, таким образом, в этой работе совместил свою культуру и местный архитектурный и культурный контекст. Это первая попытка автора создать художественную форму с элементами линейного моделирования. Работу «Бесконечность» можно рассматривать как продолжение и углубление исследования, начатого автором при создании «Слияния», тогда как

5. Главный зал, чжудянь (主殿), обычно расположенный на центральной оси архитектурного комплекса, является самым важным и заметным зданием в комплексе, отражая его главную функцию или тему.

скульптура «Павильон звездного света» (рис.5) является следующей попыткой интерпретации той же темы.

При моделировании работы «Бесконечность» также использовалось цифровое программное обеспечение, как и для последующего увеличения ее размеров. При помощи компьютера были точно рассчитаны размеры, спецификации и необходимое количество материалов, а после подтверждения реализуемости проекта, сталь была обработана при помощи лазерной резки на станке с ЧПУ. После этого единственной задачей команды Дун Шубина было собрать отдельные детали работы воедино, руководствуясь чертежами. Таким образом, в процессе работы цифровое оборудование не только позволило сэкономить время, но и труд, а также обеспечило точность расчетов, существенно упростив создание крупномасштабного произведения в несколько десятков метров.

Работа «Говорящие с ветром» (рис.5), созданная осенью 2020 г., – это конструкция из стальных труб, организованных в 128 групп по четыре трубы, приваренных к бетонному основанию. Если смотреть на нее сверху вниз, то ее форма представляет из себя квадрат с кругом внутри, общая длина 30 м, ширина 30 м, высота 9 м. Трубы внутри каждой группы приварены друг к другу на высоте 1,3 и 2,6 м, что обеспечивает стабильность и прочность конструкции, но при этом позволяет утонченной верхней части труб сохранять достаточную подвижность, чтобы они ударялись друг о друга. Металлические соединительные

детали были вырезаны с помощью цифровых технологий, чтобы точно установить стальные трубы высотой 9 м в песках Гоби.

Работа «Говорящие с ветром» по задумке и исполнению в полной мере задействует местную природную среду, используя ветры гуачжоуского района как элемент произведения. Северо-запад Китая – это ветры и пески, в особенности в Гуачжоу. В работе также учтены климатические особенности четырех ветреных сезонов региона. Стальные трубы сталкиваются друг с другом под действием ветра, что позволяет расширить трехмерное пространство произведения при помощи звука и обогатить выразительность работы.

Если производство «Дети Земли» основано на уникальном ландшафте песков Гоби, то «Бесконечность» опирается на культуру Шелкового пути Северо-Запада Китая, а «Говорящие с ветром» использует местный климат в качестве концептуальной основы. Вся серия посвящена исследованию отношений между небом, землей и человеком. Три работы кажутся очень разными и не очень связанными между собой, но на самом деле они имеют единую предпосылку, то есть интеграцию в местную среду. Независимо от того, идет ли речь о визуальной или духовной интеграции, важно создать гармоничные отношения с местной средой. Арт-проект «Пустошь» все еще находится в процессе формирования, и эти произведения будут вписаны в длинную реку истории и станут культурным наследием, оставленным людьми в пустыне Гоби.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

1. Дун Шубин, Лю Фанли. Практика общественной скульптуры с точки зрения «дикой природы». // «Обозреватель искусства» («Мэйшу гуаньча»). – 2022. – №1. – стр.2022. 《以“荒野”为视角的公共雕塑实践》董书兵、刘范利、北京、清华大学美术学院、《美术观察》2022 (1), p.20-22
2. Цзин Юмин. Курган жизни, возвышающийся над Гоби: практика паблик-арта Дун Шубина. // "Скульптура" ("Дяосу"). – 2017. – №6. – стр.46-49. 《戈壁上隆起的生命之丘——董书兵的大地公共艺术实践》景育民、天津美术学院、《雕塑》2017 (6), p.46-49
3. Чжан Цзянь. Искусство большой земли. – Пекин, Жэньминь мэйшу чубаньшэ, 2012. – стр.23-36. 《大地艺术研究》张健、北京、人民出版社2012 p.23-36
4. Дун Шубин, Мэн Чао. Арт-проект "Пустошь". // Мэйшу ("Искусство"). – 2023. – стр.46-49. 《荒野艺术计划》董书兵、孟超、北京、清华大学美术学院《美术》2023 p.46-49.
5. Хао Жожоу, Лю Цзяньвэй. Экспрессия и практика художественной скульптуры в проектной среде – на примере «Детей Земли» в уезде Гуачжоу, город Цзюцюань, провинция Ганьсу. // Искусство, наука и техника. – 2022. – №6. – стр. 94-96. 艺术雕塑在设计形态中的表达与应用研究——以甘肃省酒泉市瓜州县《大地之子》为例 郝柔柔 刘剑伟 上海工程技术大学艺术设计学院, 上海 《艺术科技》2022 (06) p.94-96.

**Nina N. Gantseva**

PhD (Philosophy)

Associate Professor of Furniture Art Restoration Department

Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

Honorary Professor of Zhengzhou Art Institute (PRC)

e-mail: gantsevan@mghpu.ru

Moscow, Russia

**Lun Khunyuy (PRC)**

Postgraduate student

Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

e-mail: 923599489@qq.com

Moscow, Russia

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-77-90

## SU FURNITURE OF THE MING DYNASTY IN THE HISTORY OF CHINESE FURNITURE ART. CHARACTERISTICS OF FURNITURE IN THE JIANGSU AND ZHEJIANG REGIONS

*Summary:* The article considers Su-style furniture in the history of Chinese decorative arts, its design, decorative and stylistic features in the context of the philosophical concepts of the Ming Dynasty.

*Keywords:* Chinese artistic furniture, Su style, Ming Dynasty

Su furniture is also known as Suzhou-style furniture. The formation and development of Suzhou-style furniture is inseparable from the socio-economic and cultural development of that time. During the Ming Dynasty, Suzhou became the centre of economic development of the Jiangnan region of China.

Suzhou furniture is a general term for furniture produced in the middle and lower reaches of the Yangtze River, with the centre in Suzhou City, Jiangsu Province. It is a furniture genre that has preserved the most pronounced style of Ming furniture, with beautiful and elegant, delicate and simple features. Qing Dynasty furniture, in fact, is the legacy and development of Ming style furniture, mainly furniture made in Suzhou.

During the Ming Dynasty, the production of artistic furniture was mainly concentrated in Jiangsu Province as the centre of the lower reaches of the Yangtze River. Over time, in the provinces of Jiangsu,

Suzhou, Yangzhou, and Songjiang, the role of furniture production became more and more significant. At that time, whether it was palace furniture or any other furniture for official residences, it received the title of Su style.

In addition to economic factors, the development of secular furniture and the formation of style in the Suzhou region is associated with the high level of art development and the specific cultural environment of this region.

The Ming Dynasty was the time of intellectuals. During this period, scholarship was elevated to the rank of a cult in China: music, literature, painting, knowledge of history, and philosophical treatises. It is the era of the synthesis of the arts: poets were engaged in painting, and artists composed music. In the history of ancient Chinese painting, the Wu school of painting originated here. The four great masters of the Wu school during the Ming Dynasty – Shen Zhou, Wen



Ill.1. A square stool (fangdeng) in the Su style

Zhengming, Tang Yin, and Qiu Ying – lived in Suzhou for a long time.

During the Ming Dynasties, Suzhou was densely covered with gardens, which were the most beautiful in the world. It was a place of great wealth and numerous talents, and it was a time when literati gathered in the city. Science and art organically merged in this region. Gardening became a fashion in Suzhou; many gardens were built for literati such as Tang Yin (Peach Blossom), Wen Zhenheng (Vanilla Beautiful), Wu Jijian, Xue Xue, Yuan Xuelan, etc. Everyone in Suzhou had a garden. In pursuit of a high and creative mood, these scholars loved landscape, and flowers. Their worldview was based on the philosophical ideas of Taoism. Taoism is the way

of integral existence, in which speculation and action, spirit and matter, consciousness and life are brought together in a free, boundless, “chaotic” unity.

Man and the Universe are one; man is also the Universe. Tao is the path of the Universe, the World Law. No one created Tao; it is limitless and manifests itself in everything. It is Nothing in which Everything exists. Tao gives birth to the diverse forms of nature and the entire universe. Tao cannot be known either by reason or by feelings. One can only merge with it. Taoism has absorbed the natural philosophical concepts of Yin and Yang, and Wu-sing, which have become an integral part of Taoism. In Taoism, a person’s own soul must merge with the world soul. The natural development of man as an element of nature and the universe is the ideal of Taoism. Taoism, unlike Confucianism, emphasises the natural aspect of Tao, which is expressed in the fundamental position of Taoism: follow the nature of all things and have nothing personal in yourself. Naturalness and simplicity are the basis of the philosophy of Taoism, which is reflected in all forms of art, in particular in the design and decoration of furniture.

Su furniture of the Ming Dynasty is an object; however, it carries the Tao, the core of which is the spirit of the literati, the essence of traditional Chinese culture of “the unity of the Universe and Man”. In its formation and decoration, symbolic motifs, such as plum blossom, orchid, bamboo, etc., are often used, implying such qualities as elegance, purity, and perseverance.

Suzhou furniture has a long history and rich cultural traditions. It has distinctive and unique features in design, decoration, and craftsmanship.

All parts of Suzhou furniture are well processed, and the main techniques of its decoration include carving, inlay, lacquer coating, etc. The carving on Suzhou furniture is fine and expressive. Contour carving and openwork carving are the two most frequently used carving methods.

The artistic image of Suzhou-style furniture was undoubtedly influenced by the works of literary figures, for example, such literary works as *On Things Pleasing to the Eye* by Wen Zhenheng of the Ming Dynasty, *The Art of Living: Kao Pan Yu Shi (Fragmentary Notes on the Arrangement of a Retired Scholar’s Residence)* by Tu Long [See 2], and by Li Yu of the Qing Dynasty. These three books contributed to the improvement of the artistic level of secular furniture. The reason why secular furniture stood out was the result of this cultural background.

Experts call this period the “culture of intellectuals”, since the passion for art, literature, music, and deep knowledge of philosophical and historical treatises became a real cult. For example, the Suzhou furniture in Gusu Garden (Suzhou Prefecture in Jiangxi Province) of the Ming era is distinguished by simplicity, traditional interest in elegant natural forms, and enchanting smells. It seems that the furniture forms reflect the surrounding environment: a small bridge and flowing water, the fragrance of the southern river, and the blooming garden.

Suzhou, as one of the important birthplaces of Chinese literary history and art history, has given the world many outstanding literary figures and artists, and formed a certain social philosophy through literature, calligraphy, and painting. The aesthetic aspirations and ideals of its representatives determined the artistic taste of the decorative and applied arts masters of the Ming Dynasty. The design of Su furniture in the Ming Dynasty was distinguished by clarity and elegance, emphasising the artistic beauty of natural materials. For example, in *The Art of Living: Kao Pan Yu Shi* Tu Long repeatedly emphasised the importance of the beauty of nature, advocating the pursuit of a natural, simple, real style, including in the formation and decoration of furniture, and being against excessive artificial modifications and decorations [See 2]. For example, in the tomb of Wang Xijue in Huqiu (Suzhou), a group of wooden furniture models with simple and smooth lines and a variety of tenon joints (simple tenon, complex-composite and complex-reinforced tenon joints, etc.) were discovered, which were made at a high level of craftsmanship.



Ill.3. A tea table (xiang-ji) in the Su style

Ming Dynasty Su furniture, which is mostly made of straight lines and simple curves, also embodies the ancient Chinese philosophy of Taoism, which is a figurative expression of the richest meaning embodied in the simplest form.

The visual tension of Ming Dynasty furniture is also an embodiment of the subtle sense of the inner world of the Chinese literati, in whom the virtual and the real, the dynamic and the static simultaneously exist and interpenetrate. The Huanghuali (rosewood) chair from Hainan Province in the collection of the Gongwangfu Museum (恭王府最初是大学士和珅的私邸。嘉庆四年 (1799年)), which was the private residence of a university scholar, Hesheng (Jiaqing), from 1799, can serve as an example. The lines of the armrests and back of this chair are close to the curves of the human body; however, at the same time, they are elegant and majestic. This form-building is based on the ancient Chinese philosophy of the “unity of the Universe and Man”, advocating harmony between man and nature.

Su furniture of the Ming era is reflected in the idea of “people-oriented”: ergonomics, functionality, and logic. However, it also pays great attention to sensory experience. This, in turn, reflects ancient Chinese philosophy – the doctrine of the mean, set out in the Confucian treatise *Zhongyong (Harmony*



Ill.2 A pair of stools (fangdeng), Ming Dynasty, the Suzhou Museum collection





Ill.4. Twelve-panel screen with chi dragons on yellow paper, Qing Dynasty, the Suzhou Museum collection

of the Mean or The Middle Way) (or), the idea of impartiality, and justice.

In the collection of the Liaoning Museum, Qu Ying, in the section of *Zhang Zeduan's Qingming Shanhe Tu* scroll (张择端《清明上河图图卷》图片来源: 故宫博物院), *An Armchair with an Oval Back* (Quanyi) (Liaoning engraving) (Fig.7) is repeatedly mentioned: its armrests and back are rounded, the sitter can sit comfortably in the chair. When receiving guests, the back of the chair is lowered, which reflects the "humble" lifestyle promoted by the people of the Ming Dynasty.

In the *Shojo Bamboo Garden*, a chair with cross-shaped legs that can be folded and easily carried is often found. The design of the chair can be divided into two types: with a straight back and a radius back. In the Ming chair construction with a radius back, the connection of the leg parts is usually fastened with a metal rod with decorative metal decorations – nails.

On the artistic and spiritual level, in images, literature, and documents, Su furniture of the Ming dynasty represents the idea of "travelling with things to travel with the mind" in the tradition of Chinese culture, and conveys spiritual quests and cultural concepts through specific objects.

Inheriting the beautiful furniture traditions of the Song (960-1279) and Yuan (1279-1368) dynasties, Ming furniture made in Su has come a long way. It has become a classic style of furniture of the Ming era and a representation of Jiangnan culture of objects characterised by simplicity and elegance, as well as artistic beauty that allows one to pay attention to the rhythm of lines.

As one of the continuing forms of Jiangnan culture, Su furniture embodies the unique cultural connotation of the combination of ancient tradition and modernity of Jiangnan culture, starting from its simple, elegant, and vivid inner beauty to its unique, perfect outer form, embodied in pioneering and innovation, modesty and elegance, erudition, and tolerance.

Mr. Wang Shixiang also summed up the development of Su furniture of the Ming Dynasty with sixteen points, which are: "laconic, simple, thick, heavy, majestic, round, calm, rich, beautiful, elegant, strong, soft, ethereal, refined, elegant, and fresh" [1 p.126]. In 2006, Ming Furniture Production Technique (Su Production) was listed as the first item in the national intangible cultural heritage list since it possess a high degree of cultural self-awareness in order to redefine the contemporary value, as well as exquisite production technology in order to focus on the essence of traditional Chinese aesthetics.

At present, the Ming furniture made in Su also shines with the glory of the times in the "living heritage", and the poetic aesthetics and humanistic philosophy of spirituality and elegance can be demonstrated in modern furniture art works. The tradition of Suzhou furniture production has been continued in subsequent eras and has also been adopted by modern craftsmen.

Wang Jianxin, an arts and crafts artist, is one of them. He has a keen interest in traditional crafts, first learning from stone carving master Qian Bingren and then from the famous wood carving master, Chen Zhonglin, who specialises in rosewood



Ill.5. . A folding chair (jiaoyi), Ming Dynasty, the Shanghai Ming and Qing Furniture Museum.

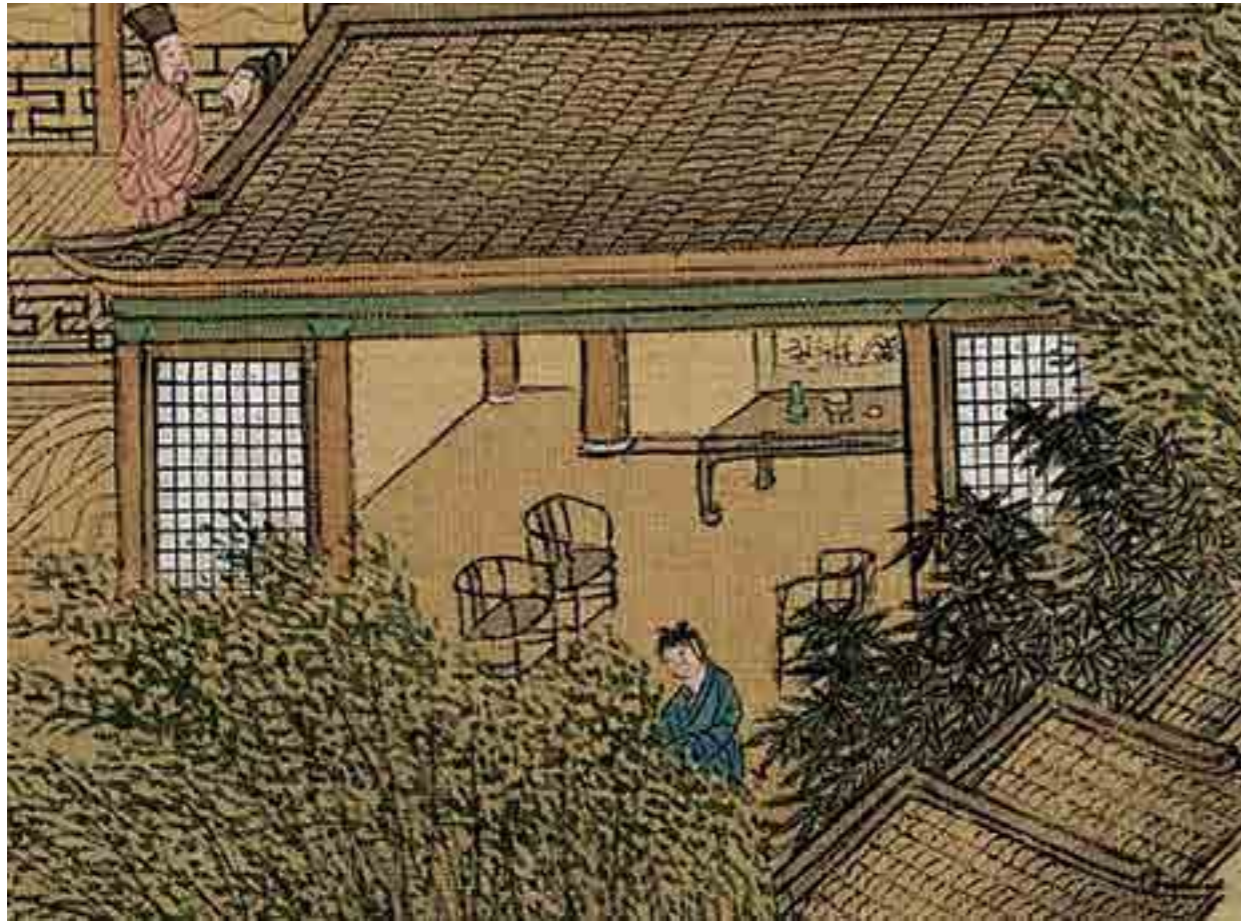
carving. Wang Jianxin initially showed himself to be a great wood carving artist. However, then he changed his artistic direction since he was fascinated by the beauty of the classical gardens in Suzhou and the ancient mansions in the south of the country again and again, where the furniture of the Ming and Qing Dynasties exuded an elegant temperament and classical charm. As a result, Wang Jianxin chose the Su furniture of the Ming Dynasty as one of his artistic directions. The cultural pursuit of modern people for unique decorative art pieces has given antique furniture great potential and broad prospects.

In order to restore the ancient craft of making furniture of the Ming and Qing Dynasties, Wang Jianxin began to study the artistic features, design, and technology of its manufacture, which not only gave him endless pleasure but also allowed him to feel the mystery and the difficult, painstaking process of its manufacturing. Historical furniture of the Ming and Qing Dynasties is characterised by very fine and light decoration in the carving technique. The decoration includes various ornaments: dragons, phoenixes, peonies, begonias, clouds, cranes, bats, and more than seventy types of the ruyi scepter [Note 1]. Moreover, various types of carving were used in furniture items of this period: contour carving, relief carving, high relief carving, openwork carving – more than ten types of carving techniques. Also, various tenon joints: mortise and tenon joints, bored tenon joints, dovetail, straight half-mortise,

etc. When making furniture based on historical analogues, the slightest deviation in size could "break the face" (that is, the design and artistic image of the furniture piece) and become a failure. In order to improve practice and accumulate experience, Wang Jianxin also visits Beijing, Hangzhou, Shanghai, and other places to see historical examples of furniture of the Ming and Qing dynasties, make sketches. At the same time, he also often seeks advice from famous experts, studies various literature on art history in order to improve his artistic training, expand his horizons. He examines hundreds of furniture pieces to compile a catalogue of accurate data on their sizes, famous craftsmen, in order to get an idea of the production of furniture of the Ming and Qing eras according to the principle: form – art – material.

Today, Wang Jianxing produces furniture in the style of the Ming and Qing Dynasties such as cabinets, chairs, stools or screens, tables, and beds based on historical analogues. At the East China Arts and Crafts Exhibition in 2001, his rosewood furniture Mi-style Writing Desk won a gold medal; Mi-style Circular Chair, Eunuch Chair with a Back Pattern of a Coiled Dragon won a bronze award. At the 5th China Fine Arts and Crafts Fair in 2003, he created a table called Eight Immortals (Note 2) (Fig. 8), which won a gold medal. Nangong Ming Style Chair won a gold medal for innovative art, and Qing Bo Gu Style Shelf won a gold medal.

With numerous achievements and awards, Wang Jianxin does not rest on his laurels. He is always



Ill.6. An Official's Hat armchair (guanmao-yi), Ming Dynasty (107.5 x 57 x 43.5 mm).

in constant search, travelling along the road of art. He has improved many pieces of furniture of the Ming and Qing dynasties, turning Luohan beds into exclusive hand-made works, making them both historically authentic and modern. This "new" furniture retains the charm of the Ming and Qing dynasties, as well as meets modern tastes; it is liked by an increasing number of both collectors and consumers. It is a combination of the history and culture of ancient craftsmanship with modern tastes and needs. In the hands of Wang Jianxin, the traditions of furniture art of the Ming and Qing dynasties were continued and developed. The artistic charm of Ming and Qing furniture makes and inspires Wang Jianxin to "fly" higher and further.

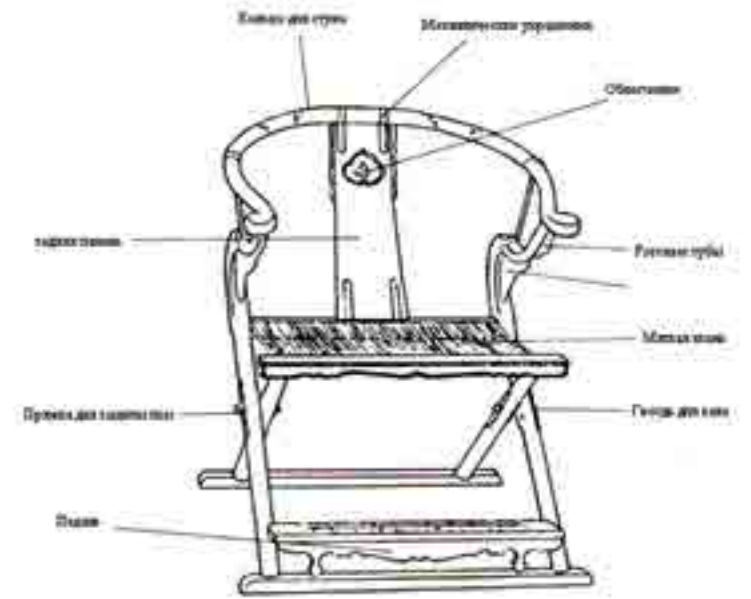
Interest in Ming furniture is of international significance. Such a phenomenon of the Ming era as the "culture of intellectuals" has caused great interest in Russia. Passion for art, literature, music, and a deep knowledge of philosophical and historical treatises became a real cult in China during this era. In 2018, the Moscow Kremlin Museum hosted the exhibition Ming Dynasty: The Radiance of Learning, which featured items from the Shanghai Museum collection. More than 150 exhibits from the Shang-

hai Museum collection, dating back to the Ming era (1368-1644), were presented in the halls of the Patriarch's Palace and the Assumption Belfry.

The exhibition featured a reconstruction of a Ming era scholar's study. The curator of the exhibition, I. Gorbatova, noted: "It was the place where our hero of the Ming Dynasty read, did calligraphy or painting, played musical instruments, and communicated with his like-minded people. In this corner, one can see the "four treasures of the study": paper, ink, an inkwell, and brushes" [4].

The exhibition included a table used for calligraphy, a chair in the form of an official's hat with a characteristic shape of the back and armrests, a table for incense burners, since incense played a very important role in China, and a bookcase for storing manuscripts and scrolls. In addition, objects that the scholar used during his studies were on display: paper, ink, an inkwell, and a brush – everything a person needs to draw a painting, write a treatise, or a poem. Moreover, the furnishings of the study were supplemented with objects familiar to the owner of the study: painting, porcelain, and a musical instrument qin, a Chinese zither, which was an indispensable attribute, in order to emphasise the owner's intellectual aspirations and interests [See 5].

As I. Gorbatova noted: "It was a very elegant and restrained interior; there was not much furniture in it, since, after all, the person here was engaged in intellectual work" [5].



Ill.7. Zhang Zeduan, a scroll "Along the River on Qingming Day" (a fragment) depicting chairs with oval backs (quanyi). Collection of the Liaoning Provincial Museum

As I. Gorbatova noted: "It was a very elegant and restrained interior; there was not much furniture in it, since, after all, the person here was engaged in intellectual work" [5].

As I. Gorbatova noted: "It was a very elegant and restrained interior; there was not much furniture in it, since, after all, the person here was engaged in intellectual work" [5].

#### NOTES:

1. The ruyi sceptre. In Chinese mythology, it is a symbol of strength and wish fulfilment. In Chinese Buddhism, it is a decorative ceremonial sceptre. The name of this item can be translated from Chinese "as desired". Usually, the sceptre has an S-shape and a rather strange-shaped top. It can depict a fish, a cloud; however, most often it is the magical "mushroom of immortality", *lingzhi*. It is what the Chinese call the varnished tinder fungus (*Ganoderma lucidum*), which has long been attributed with various magical properties. During the Ming Dynasty (1368-1644), the ruyi sceptre began to play the role of a gift symbolising blessings and good

wishes. At that time, such sceptres were produced in China in huge quantities. They were made from a variety of materials: they were carved from bone, minerals, wood, and even rhinoceros horn was used. The sceptres were also cast in metal. Their special durability in the latter case emphasised that the sceptre also had the function of a talisman against unpredictable misfortunes. During the Qing Dynasty, the ruyi sceptre began to symbolise the strength and power of imperial power. The emperor could use it as a particularly valuable gift.

2. *The Eight Immortals* is a painting based on the Taoist story of saints by artist Zhang Lu from the Ming Dynasty, which is now kept in the Art Museum of Tsinghua University. It is a set of four



Ill.8. Zhang Zeduan, a scroll "Along the River on Qingming Day" (a fragment) depicting chairs with oval backs (quanyi). Collection of the Liaoning Provincial Museum

screens depicting the figures of the Eight Immortals, painted by Zhang Lu during the Ming Dynasty. The Eight Immortals refer to the Eight Immortals in Taoist legends. The artist depicted two groups on four screens, one of which includes Han Zhongli and Lu Dongbin, the second – Lan Caihe and He Xianfu, the third – Han Xiangzi and Cao Guoyu, and the fourth – Zhang Guolao and Ti Qiaoli. The characters in the paintings are executed in a variety of techniques using different brushes: the face is outlined with a thin brush with smooth lines, the pattern of the clothes is painted with a thick brush with a strong and decisive stroke, for example, iron scratches and silver hooks, and the train of the robe

is painted with a “quick brush”; the colour scheme is simple, light, and elegant, and the technique is bright and varied. Each of the painted characters is perfect, bright, and intriguing. Behind the Eight Immortals, there are rocks, as if reflecting the spirit of the Southern Song Dynasty. The painting method, which seems strong and powerful, is based on the use of perspective: additional landscapes depicting old trees with intertwined branches, compositions with dried bamboo leaves, which complement the picture and create a characteristic atmosphere that the artist wants to create.

3. Qingming is a festival of purity and clarity.

#### REFERENCES

1. A square stool (*fangdeng*) in the Su style.
2. A pair of stools (*fangdeng*), Ming Dynasty, the Suzhou Museum collection.
3. A tea table (*xiang-ji*) in the Su style
4. Twelve-panel screen with chi dragons on yellow paper, Qing Dynasty, the Suzhou Museum collection
5. A folding chair (*jiaoyi*), Ming Dynasty, the Shanghai Ming and Qing Furniture Museum.
6. An Official's Hat armchair (*guanmao-yi*), Ming Dynasty (107.5 x 57 x 43.5 mm).
7. Zhang Zeduan, a scroll “Along the River on Qingming Day” (a fragment) depicting chairs with oval backs (*quanyi*). Collection of the Liaoning Provincial Museum.
8. Wang Jianxin, Eight Immortals table, 2004.

**Нина Нестеровна Ганцева**

кандидат философских наук,

доцент кафедры «Художественная реставрация мебели».

ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова».

Почетный профессор Чжэнчжоуского Художественного института (КНР)

e-mail: gantsevan@mghpu.ru

Москва, Россия

**Лун Хуньюй (КНР)**

аспирант

ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

e-mail: 923599489@qq.com

Москва, Россия

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-77-90

## МЕБЕЛЬ СУ ЭПОХИ МИН В ИСТОРИИ МЕБЕЛЬНОГО ИСКУССТВА КИТАЯ. ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕБЕЛИ РЕГИОНОВ ЦЗЯНСУ И ЧЖЭЦЗЯН (中国家具艺术史上的明代苏作家具— 江苏省和浙江省地区的家具特色)

**Аннотация:** В статье рассмотрена мебель стиля Су в истории декоративного искусства Китая, ее конструктивные, декоративные и стилистические особенности в контексте философских концепций эпохи Мин.

**Ключевые слова:** художественная мебель Китая, стиль Су, эпоха Мин

Мебель Су, также известна как мебель в стиле Сучжоу. Формирование и развитие мебели в стиле Сучжоу неотделимо от социально-экономического и культурного развития того времени. Во время династии Мин Сучжоу становится центром экономического развития китайского региона Цзяннань.

Мебель Сучжоу – это общий термин для мебели, произведенной в среднем и нижнем течении реки Янцзы, с центром в городе Сучжоу, провинция Цзянсу. Это мебельный жанр, который сохранил наиболее сильно выраженный стиль мебели эпохи Мин, с красивыми и элегантными, тонкими и простыми чертами. Мебель династии Цин, по сути, является наследием и развитием мебели в стиле Мин, в основном мебели, изготовленной в Сучжоу.

Во времена династии Мин производство художественной мебели в основном было сосредоточено в провинции Цзянсу как центре нижнего течения реки Янцзы. С течением времени, в провинциях Цзянсу, Сучжоу, Янчжоу и Сунцзян роль мебельного производства становится все более значительной. В это время, будь то дворцовая мебель, или любая другая мебель для официальных резиденций, получают титул «Су стиль».

Развитие светской мебели и формирования стиля в районе Сучжоу, помимо экономических факторов, связано с высоким уровнем развития искусства и специфической культурной средой этого региона.

Династия Мин – время интеллектуалов. В этот период в Китае в ранг культуры возводятся ученость: занятия музыкой, литературой, живописью,

знание истории и философских трактатов. Это эпоха синтеза искусств: поэты занимаются живописью, а художники пишут музыку. Школа живописи У в истории древнекитайской живописи зародилась именно здесь: четыре великих мастера школы У в период династии Мин – Шэнь Чжоу, Вэнь Чжэнмин, Тан Инь и Цю Ин – долгое время жили в Сучжоу.

Во времена династий Мин Сучжоу был густо покрыт садами, которые были самыми красивыми в мире, это было место средоточия большого богатства и многочисленных талантов, и это было время, когда в городе собирались литераторы. Наука и искусство органически слились в этом регионе. Садоводство стало модой в Сучжоу, многие сады были построены для литераторов, таких как Тан Инь (Цветок персика), Вэнь Чжэньхэн (Ваниль прекрасная), У Цзяцзянь, Сюэ Сюэ, Юань Сюэлань и т.д. У всех в Сучжоу был сад. Эти ученые в погоне за высоким и творческим настроением, любили пейзаж и цветы. В основе их мировоззрения лежали философские идеи даосизма. Даосизм – это путь цельного существования, в котором умозрение и действие, дух и материя, сознание и жизнь оказываются собранными в свободном, беспредельном, «хаотическом» единстве.

Человек и Вселенная едины, сам человек – это тоже Вселенная. Дао – путь Вселенной, Мировой Закон. Дао никто не создавал, оно безгранично и проявляет себя во всем. Это Ничто, в котором существует Все. Дао порождает многообразные формы природы и всего мироздания. Дао невозможно познать ни с помощью разума, ни с помощью чувств. С ним можно только слиться воедино. Даосизм впитал в себя натурфилософские концепции Инь и Ян, У-син, которые стали неотъемлемой частью даосизма. В даосизме собственная душа человека должна слиться с мировой душой. Идеал даосизма – естественное развитие человека как элемента природы и вселенной. Даосизм, в отличие от конфуцианства акцентирует внимание на природном аспекте дао, что выражается в основополагающем положении даосизма: следуй естеству всех вещей и не имей в себе ничего личного. Естественность и простота – основа философии даосизма, который нашел свое отражение во всех видах искусства, в частности в конструкции и декоре мебельных предметов.

Мебель Су эпохи Мин – это предмет, но она несет в себе дао, ядром которого является дух литераторов, суть традиционной китайской культуры «единства Вселенной и Человека». В ее формообразовании и декорировании часто используются символические мотивы, такие как цветок сливы, орхидея, бамбук и т.д., которые подразумевают такие качества, как элегантность, чистота и настойчивость.

Мебель из Сучжоу имеет долгую историю и богатые культурные традиции, она обладает отличительными и уникальными особенностями в конструкции, декорировании и мастерстве исполнения. Все детали Сучжоуской мебели хорошо обработаны, а основные техники ее декорирования включают резьбу, инкрустацию, лаковое покрытие и т.д. Резьба на сучжоуской мебели тонкая и выразительная. Чаще всего используются два метода резьбы – контурная и прорезная (ажурная) резьба.

На формирование художественного образа мебели в стиле Сучжоу оказало несомненное влияние творчество литераторов: такие произведения литературного жанра, как «О вещах, радующих взор» Вэнь Чжэньхэна династии Мин, «Искусство жить: Као Пань Юй Ши (Отрывочные замечания по обустройству жилища ученого на пенсии» Ту Лонга [См.2] и «Случайное пристанище для праздных дум» Ли Юя династии Цин. Эти три книги способствовали повышению художественного уровня светской мебели. Причина, по которой выделялась светская мебель, являлась результатом этого культурного фона.

Специалисты называют этот период «культурой интеллектуалов», так как увлечение искусством, литературой, музыкой, глубокое знание философских и исторических трактатов становится настоящим культом. Например, мебель Сучжоу в саду Гусу Ппрефектура Сучжоу в провинции Цзянси) эпохи Мин отличает простота, традиционный интерес к элегантным природным формам и чарующим запахам: кажется, что в формах мебели присутствует окружающая среда: небольшой мост и текущая вода, аромат южной реки и цветущего сада.

Сучжоу, как одно из важных мест рождения китайской истории литературы и истории искусства, дал миру много выдающихся литературных деятелей и художников, и сформировал посредством литературы, искусства каллиграфии и живописи определенную социальную философию.

Эстетические устремления и идеалы ее представителей определяли художественный вкус мастеров декоративно-прикладного искусства эпохи Мин. Конструкция мебели Су в эпоху Мин отличалась ясностью и элегантностью, подчеркивая художественную красоту природных материалов. Например, Ту Лонг в «Искусстве жить: Као Пань Юй Ши» неоднократно подчеркивал важность красоты природы, выступая за стремление к естественному, простому, реальному стилю, в том числе в формообразовании и декоре мебели, против чрезмерных искусственных модификаций и украшений[См.2]. Например, в гробнице Ван Сицзюэ в Хуцю (Сучжоу), была обнаружена группа деревянных моделей мебели с простыми и плавными линиями и разнообразными шиповыми соединениями (простые шиповые, сложно – составные и сложно – укрепленные шиповые соединения и т.д.), которые выполнены на высоком уровне мастерства.

Мебель Су эпохи Мин, исполненная в основном в виде прямых линий и простых изгибов, также воплощает древнюю китайскую философию даосизма, которая является образным выражением богатейшего смысла, воплощенного в простейшей форме.

Визуальная напряженность мебели эпохи Мин – это еще и воплощение тонкого ощущения внутреннего мира китайского литератора, в котором одновременно существуют и взаимодействуют виртуальное и реальное, динамичное и статичное. Примером может служить кресло из породы древесины хуанхуали (розовое дерево) из провинции Хайнань из коллекции музея Гунванфу (恭王府最初是大学士和珅的私邸。嘉庆四年 (1799年)), который с 1799 года был частной резиденцией университетского ученого Хэшэна (Цзяцин). Линии подлокотников и спинки этого кресла близки к изгибам человеческого тела, но при этом элегантны и величественны. Такое формообразование в своей основе имеет древнюю китайскую философию «единства Вселенной и Человека», выступая за гармонию между человеком и природой.

Мебель Су эпохи Мин отражена в идее, «ориентированной на людей»: эргономичность, функциональность и логичность, – но в ней также уделяется большое внимание чувственному опыту. Это, в свою очередь, отражает древнекитайскую философию – учение о середине, изложенное в конфуцианском трактате «Чжун юн» (Гармония

срединности», или «Срединный Путь») – идею беспристрастности и справедливости.

В коллекции Ляонинского музея Цюй Ин в разделе Чжан Цзэдуань «Свиток Цинмин Шаньхэ ту» (张择端《清明上河图图卷》图片来源: 故宫博物院) неоднократно упоминается «Кресло с овальной спинкой (цюань) (гравюра Ляонин) (рис.7): его подлокотники и спинка закруглены, сидящий может удобно расположиться в кресле. При приеме гостей спинка кресла опускается, что отражает пропагандируемый людьми эпохи Мин «смиранный» образ жизни.

В «Бамбуковом саду Сэдз» часто встречается стул, ножки которого крестообразные, могут складываться, их легко переносить. Конструкцию стула можно разделить на два вида: с прямой спинкой и радиусной спинкой. В конструкции стула эпохи Мин с радиусной спинкой соединение деталей ног, как правило, скреплено металлическим прутком с декоративными металлическими украшениями – гвоздями.

На художественном и духовном уровне мебель Су эпохи Мин в изображениях, литературных и документальных материалах представляет идею «путешествия с вещами, чтобы путешествовать с умом» в традициях китайской культуры, и передает духовные искания и культурные концепции через конкретные предметы.

Унаследовав прекрасные традиции мебели эпохи Сун (960-1279) и Юань (1279-1368), мебель в стиле Мин производства Су прошла долгий путь развития. Она стала классическим стилем мебели эпохи Мин и представлением культуры Цзяннань о предметах, отличающихся простотой и элегантностью, а также художественной красотой, позволяющей обратить внимание на ритм линий.

Как одна из продолжающихся форм культуры Цзяннань, мебель в стиле Су начиная с ее простой и элегантной, яркой внутренней красоты, и заканчивая уникальной, совершенной внешней формой, воплощенной в новаторстве и инновациях, скромности и элегантности, эрудиции и терпимости олицетворяет в себе уникальный культурный подтекст сочетания древних традиций и современности культуры Цзяннань.

Г-н Ван Шисян также подвел итог развития мебели Су эпохи Мин шестнадцатью пунктами, которые являются: «лаконичными, простыми, толстыми, тяжелыми, величественными, круглыми, спокойными, богатыми, красивыми, элегантными, сильными, мягкими, эфирными, изысканными,

элегантными и свежими»[1 с.126]. 2006 году «Техника производства мебели в стиле Мин (производство Су)» была выбрана в качестве первой позиции национального списка нематериального культурного наследия, с высокой степенью культурного самосознания, чтобы пересмотреть современную ценность, но также с изысканной технологией производства, чтобы сосредоточиться на сущности традиционной китайской эстетики.

В настоящее время мебель эпохи Мин, изготовленная в Су, также сияет славой времени в «живом наследии», а поэтическая эстетика и гуманистическая философия духовности и элегантности могут быть продемонстрированы в современных произведениях мебельного искусства. Традиции мебельного производства Сучжоу были продолжены в последующие эпохи и восприняты также современными мастерами.

Ван Цзяньсинь, художник декоративно-прикладного искусства, является одним из них. Он проявляет большой интерес к традиционным ремеслам: сначала он учился у мастера резьбы по камню Цянь Бингрена, а затем у знаменитого мастера резьбы по дереву Чэнь Чжунлиня, специализирующегося на резьбе по палисандру. Изначально Ван Цзяньсинь проявил себя как замечательный мастер резьбы по дереву, но затем он изменил свое художественное направление, потому что снова и снова посещая классические сады в Сучжоу и старинные особняки на юге страны, где мебель династии Мин и Цин излучала элегантный темперамент и классический шарм, он был очарован ее красотой. В результате, Ван Цзяньсинь выбрал мебель Су эпохи Мин в качестве одного из направлений своего творчества. Культурное стремление современных людей к уникальным предметам декоративного искусства дало антикварной мебели большой потенциал и широкие перспективы.

Чтобы вернуть древнее ремесло изготовления мебели династии Мин и Цин, Ван Цзяньсинь стал изучать художественные особенности, конструкцию и технологию ее изготовления, что доставляло ему не только бесконечное удовольствие, но и позволяло почувствовать тайну и слишком тяжелый и кропотливый процесс ее изготовления. Для исторической мебели династии Мин и Цин характерен очень тонкий и легкий декор в технике резьбы. В декоре присутствует различный орнамент: дракон, феникс, пион, бегония, облака и журавли, летучие мыши, более семи-

десяти видов руйи – жезла жуи [Прим.1]. Также в предметах мебели этого периода использовались различные виды резьбы: контурная резьба, рельефная резьба, горельефная резьба, прорезная или ажурная резьба – более десяти видов техники резьбы. Также различные шиповые соединения: врезные шиповые соединения, расточные шиповые соединения, ласточкин хвост, прямой полупатай и др. Малейшее отклонение в размере при изготовлении мебели по историческим аналогам могло «сломать лицо» (то есть конструкцию и художественный образ мебельного произведения) и стать неудачей. С целью совершенствования практики и накопления опыта, Ван Цзяньсинь также посещает Пекин, Ханчжоу, Шанхай и другие места, чтобы увидеть исторические образцы мебели династии Мин и Цин, сделать зарисовки. В то же время, он также много раз обращается для консультаций к известным экспертам, изучает различную литературу по истории искусств, чтобы улучшить свою художественную подготовку, расширить свой кругозор. Он исследует сотни мебельных предметов для составления каталога точных данных об их размерах, известных мастерах, чтобы составить представление о производстве мебели эпохи Мин и Цин по принципу: форма – искусство – материал.

Сегодня Ван Цзяньсинь производит мебель в стиле династии Мин и Цин, будь то несколько шкафов, стульев, табуретов или ширм, шкафов, столов, кроватей по историческим аналогам. В 2001 году, на «Восточно-Китайской выставке искусств и ремесел», его мебель из палисандра «Письменный стол в стиле Ми» получила золотую медаль, «Круговой стул в стиле Ми», «Стул евнуха с узором спинки в виде свернувшегося дракона» получил бронзовую награду. В 2003 году на пятой «Китайской ярмарке искусств и ремесел мастеров изобразительного искусств» он создал стол под названием «Восьмерка бессмертных» (八仙桌子[Прим.2] (рис.8), получившую золотую медаль, «Стул в стиле Мин в Нангун» получил золотую медаль за новаторское искусство, «Полка в стиле Цин Бо Гу» получила золотую медаль. Имея многочисленные достижения и награды Ван Цзяньсинь не останавливается на достигнутом. Он всегда находится в постоянном поиске, путешествуя по дороге искусства. Он усовершенствовал многие предметы мебели династии Мин и Цин, превратив кровати Луохань, в эксклюзивные произведения ручной работы, сделал

их одновременно исторически достоверными и современными. Эта «новая» мебель, сохраняет обаяние династии Мин и Цин, но также отвечает современным вкусам, нравится все большему числу, как коллекционеров, так и потребителей. Это сочетание истории и культуры древнего ремесла с современными вкусами и потребностями. Традиции мебельного искусства династии Мин и Цин, в руках Ван Цзяньсиня были продолжены, получили свое развитие. Художественное очарование мебели династии Мин и Цин, заставляет и вдохновляет Ван Цзяньсиня «лететь» выше и дальше.

Интерес к мебели эпохи Мин имеет международное значение. Большой интерес такое явление эпохи Мин как «культура интеллектуалов» вызвало в России. Увлечение искусством, литературой, музыкой, глубокое знание философских и исторических трактатов становится настоящим культом в Китае в эту эпоху. 2018 году в Музее Московского Кремля состоялась выставка «Династия Мин: сияние учености», на которой были представлены предметы из собрания Шанхайского музея. Более 150 экспонатов из коллекции Шанхайского музея, относящихся к эпохе Мин (1368-1644), были представлены в залах Патриаршего дворца и Успенской звонницы.

На выставке была представлена реконструкция кабинета ученого эпохи Мин. Как отмечала куратор выставки И.В. Горбатова: «Это было место, где наш герой эпохи династии Мин читал, занимался каллиграфией или живописью, играл на музыкальных инструментах, общался со своими единомышленниками. Зато в этом уголке вы можете увидеть «четыре сокровища кабинета»: бумагу, тушь, тушечницу и кисти»[4].

На выставке был представлен столик, за которым занимались каллиграфией, кресло в виде шапки чиновника с характерной формой спинки и подлокотников, столик для курильниц, так как благовония играли очень большую роль в Китае, этажерка для хранения рукописей и свитков. Были также представлены предметы, которыми ученый пользовался во время своих занятий: бумага, тушь, тушечница и кисть – все, что нужно человеку, чтобы нарисовать картину, написать трактат или стихотворение. Более того, обстановка кабинета была дополнена привычными для хозяина кабинета предметами: живопись, фарфор, непременным атрибутом был музыкальный инструмент – цинь, китайская цит-

ра, для того чтобы подчеркнуть интеллектуальные устремления и интересы хозяина [См.5].

Как отмечала И.В. Горбунова: «Это очень элегантный и сдержанный интерьер, в нем находилось не так уж много мебели, поскольку все-таки человек здесь предавался интеллектуальному труду» [5].

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Руйи или жезл жуи. В китайской мифологии символ силы и исполнения желаний В китайском буддизме декоративный церемониальный скипетр. Вариант названия – жезл жуи с китайского языка название этого предмета можно перевести как «по желанию» Обычно жезл имеет S-образную форму и навершие довольно странной формы. Оно может изображать рыбу, облако, но чаще всего – магический «гриб бессмертия» линчжи. Так китайцы называют Трутовик лакированный (*Ganoderma lucidum*), которому издавна приписывают различные магические свойства. Во времена династии Мин (1368-1644) жезл руйи стал играть роль подарка, символизирующего благословение и благие пожелания. В то время такие жезлы производили в Китае в огромном количестве. Их делали из самых разных материалов – вырезали из кости, минералов, дерева, использовали даже рог носорога. Жезлы отливали и в металле. Их особая прочность в последнем случае подчеркивала, что жезл имеет и функцию оберега от непредсказуемых напастей. Во время династии Цин жезл руйи стал символизировать прочность и мощь императорской власти. Император мог использовать его в качестве особо ценного подарка.

2. «Восемь бессмертных» – картина, созданная на основе даосской истории о святых художником Чжан Лу из династии Мин, которая сейчас хранится в Художественном музее Университета Цинхуа. Это набор из четырех ширм с изображением фигур Восьми бессмертных, написанных Чжан Лу в эпоху династии Мин. Восемь бессмертных относятся к восьми бессмертным в даосских легендах. Автор изобразил на четырех ширмах по две группы, в одной из которых Хань Чжунли и Лу Дунбинь, во второй – Лань Цайхэ и Хэ Сяньфу, в третьей – Хань Сянцзы и Цао Гоюй, а в четвертой – Чжан Гуолао и Ти Цяо Ли. Иероглифы на картинах выполнены разнообразными техниками с использованием различных кистей: лицо

очерчено тонкой кистью с плавными линиями, рисунок одежды написан толстой кистью сильным и решительным мазком, например, железные царапины и серебряные крючки, а шлейф халата написан «быстрой кистью», колористическое решение простое, легкое и элегантное, а техника исполнения яркая и разнообразная. Каждый из нарисованных персонажей совершенен, ярк и интригующ. За Восемью Бессмертными изображены скалы, как бы отражающие дух династии

Южной Сун. Метод живописи, кажущийся прочным и мощным, построен на использовании перспектив: дополнительные пейзажи, на которых изображены старые деревья со сплетенными ветвями, композиции с засохшими листьями бамбука, которые дополняют картину и создают характерную атмосферу, которую хочет создать художник

3. Цинмин – праздник чистоты и ясности.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

1. Ван Шисян Исследование мебели эпохи Мин [М]. Пекин: Книжный магазин «Жизнь – чтение – Синьчжи саньянь», 2008.08. 王世襄编著. 明式家具研究 [M]. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2008.08.
2. Ту Лонг «Искусство жить: Као Пань Юй Ши (Отрывочные замечания по обустройству жилища ученого на пенсии). – Цзинань, 1995. (明) 考槃余事屠隆撰. 考槃余事四卷 [M]. 济南: 齐鲁书社, 1995.09.
3. Ши Нинчжан. Антология сохранения и реставрации культурных реликвий в Запретном городе [M]. Пекин: Forbidden City Press, 2021.06. 史宁昌. 故宫文物保护修复文集 [M]. 北京: 故宫出版社, 2021.06.
4. <https://rg.ru/2018/04/18/reg-cfo/v-muzeiah-moskovskogo-kremlia-otkroetsia-vystavka-dinastii-min.html> (дата обращения: 21.08.2024)
5. <https://www.theartnewspaper.ru/posts/5545/> (дата обращения: 21.08.2024)

**Maria Preobrazhenskaya**

Candidate of Technical Sciences

Associate Professor of Fashion Design

Institute of Modern Education and Information Technology

e-mail: maria@preobrazhenskaya.ru

Moscow, Russia

ORCID 0009-0003-9130-4594

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-91-104

## FUTURISTIC DESIGN OF ETHNIC CLOTHING USING 3D TECHNOLOGIES

*Summary:* The author considers the use of innovative 3D printing technologies as a tool used by modern clothing designers striving for uniqueness and a futuristic look of their products. Particular attention is paid to the prospects for introducing 3D printing into the fashion industry and the opportunities it provides for individualisation, experimentation with shapes and textures, as well as the creation of new aesthetically attractive designs. The article may be of interest to students of the creative speciality of Fashion Design, design specialists exploring modern technologies in the fashion industry, as well as for those interested in innovation and creative approach to modern and promising clothing design. 3D printing allows one to create unique and personalised products such as jewellery, patterns, accessories that meet individual needs and preferences. Designers can adapt existing patterns or create their own, which will lead to a more exclusive approach to designing clothes, accessories, and jewellery. The author's desire to draw attention to the influence of 3D printing on the cultural code sewn into ethnic decor in order to give new breath to traditional symbolism is the goal of this study. Ethnic motifs and

patterns made on a 3D printer can serve as separate details of decor, as well as be elements of a clothing item itself in its various manifestations. Ethnic patterns are an important aspect of world fashion, reflecting the cultural heritage and traditions of different peoples. The identification of the degree of significance of modern technologies in the life of an artist of decorative and applied arts was the result of this study. According to the author, the introduction of 3D printing into the creative process of a designer expands their capabilities, stimulates the development of innovations, and transforms the fashion industry. The results of the study showed that 3D printing opens up unique opportunities for the creative process of a designer. However, the study also revealed a number of technical problems associated with 3D printing of clothes that need to be solved for the widespread implementation of this technology in the fashion industry. Further research and cooperation with such specialists as engineers and computer experts are necessary to fully realise the potential of 3D printing.

*Keywords:* futuristic clothing design, 3d printing, ethnic design, creative process, clothing design.

#### INTRODUCTION:

Design education should be advanced, corresponding not only to the tasks of today but also to the requirements of the future. The National Doctrine of Education of the Russian Federation defines the following strategic goals for the period up to 2025 [11]:

- overcoming the socio-economic and spiritual crisis, ensuring a high quality of life for the people;
- restoring Russia's status in the world community as a great power in the sphere of education, culture, science, high technology, and economics;

- creating a basis for sustainable socio-economic and spiritual development of Russia. [10]

In search of inspiration, modern designers are increasingly turning to the latest scientific developments. In this context, 3D printing is becoming one of the key tools for a designer striving for a creative breakthrough and experiments with forms and materials, textures and decorative elements. At the beginning of its development, 3D printing was associated mainly with the technical and engineering sphere, whereas today its use in the world of fashion is becoming increasingly popular and significant.



Ill.1. interactive clothing by Studio XO

The use of computer programs and virtual environment brings to life designer's most incredible ideas; many materials have appeared, allowing the creation of fabric not by weaving but by printing it on a printer, thereby expanding the possibilities of using 3D technologies in everyday life. [3]

The study is intended to contribute to the understanding of the role of tradition and modern technology in contemporary design as well as to highlight the potential of the connection between tradition and innovation for inspiration and creative experiments of specialists in the field of fashion industry and contemporary fashion design.

#### RELEVANCE OF THE RESEARCH

The modern world dictates new conditions for life, communication, and art, thereby transforming methods and approaches to preserving and developing original and important decorative and applied arts. Thus, partial modernisation of traditional art by means of computer technologies occurs. "A master makes changes to the craft traditions of ancestors, thereby prolonging their life and, perhaps, creating traditions". [17]

Matters of economic development require competent specialists capable of creating competitive domestic products by achieving high quality, innovation, technology, commercial efficiency, pursuing the goals of increasing the welfare of the country and improving the quality of people's lives. Provision of highly qualified personnel in industries allows us to solve issues of social development on a geopolitical scale. Such a situation helps

to attract close attention both of institutions of higher professional education and of enterprises producing design products to issues of designers' professional training, its structure, content, and organisation. [7]

It is necessary to find a systematic approach in the synergy between traditions and innovations. The integration of these technologies will allow designers to create unique and modern collections, while preserving the cultural heritage. This study calls for experimenting with shapes, textures and volumes, which opens up new horizons for individualisation in futuristic design. All this should be useful in the designer's creative process, helping to accelerate the implementation of innovations and the use of new technologies.

In the design education system, there are almost always no connections with innovative production, which ultimately affects the possibility of using new technologies in the development of a clothing collection by university students. The reasons for this are seen, firstly, in a certain aesthetic and artistic focus of project tasks when developing design collections. Design departments mainly solve problems aimed at forming such professional competencies of students as specially artistic (project), activity-based, technological, communicative ones. Much less attention is paid to research competencies based on innovation and technology. [7]

#### ANALYSIS OF SCIENTIFIC WORKS

When training competent specialists, there are a number of issues requiring detailed consideration. These include the influence of technological innovations on the comfort and appearance of a person not only in special but also in everyday clothing. The studies of E. Amosova, A. Andrievsky, T. Vasilyeva, I. Saveleva, and V. Semenova examine the methods and techniques of forming which are necessary when creating designs using light technologies. Moreover, they consider the influence of innovative technologies on the formation of fashion trends and the shape of a clothing item as well as the creation of a system for forming industrial product collections taking into account the use of innovative technologies in textiles and implementation in production. There are a number of other issues in consideration. [6]

Scientific works confirm the significant potential of 3D printing. Designers can use this

technology to create innovative and unique patterns and accessories, as well as optimise the design process.

#### RESEARCH GOALS AND OBJECTIVES

The author's desire to draw attention to the influence of 3D printing on the cultural code sewn into ethnic decor in order to give new life to traditional symbolism is the goal of this study. Ethnic motifs and patterns made on a 3D printer can serve as separate decorative details, as well as elements of the clothing item itself in its various manifestations. Ethnic patterns are an important aspect of world fashion, reflecting the cultural heritage and traditions of different peoples. The use of 3D printing in this context opens up unlimited possibilities for designers, allowing them to create unique, expressive, and often futuristic elements and products that carry a national code, as well as embody modern trends and traditional motifs.

In this article, it is important to consider the methods of creating ethnic patterns and decorative elements using 3D printing, as well as analyse the prospects for introducing these technologies into futuristic design.

#### UP-TO-DATE EVENTS

Today, education in the field of design and the development of advanced textile design enterprises are unthinkable without modern technologies: 3D printing, 3D embroidery, etc. Modern automated design systems that implement information technology for performing design functions are increasingly used in the process of training designers by means of textile design. [8]

In 2011, designer Nancy Tilbury and programmer Benjamin Mayles founded the progressive company Studio XO, which has since been developing digital clothing of the future – clothing with flashing displays, LEDs, and sensors that can be controlled from a computer. Studio XO makes most of its clothes for world-famous pop stars such as Black Eyed Peas, Fergie, and Azealia Banks. Unlike most designers, stylists of modern performers are much more daring in their use of technology in creating images – now Azealia Banks wears a seapunk bra decorated with Swarovski crystals at concerts and, owing to the efforts of Studio XO specialists, it glows in time with her music. However, Nancy and Benjamin are soon going to create a line of digital clothing for everyday life. [2]



Ill.2. interactive clothing by Studio XO

In Massachusetts, the Nervous System design studio used 3D printing technology to study the possibility of creating self-forming structures by printing on stretched fabric. The main idea of the project was to make pieces of fabric into specific 3D shapes by printing various elements from plastic on them while they are stretched. These structures locally prevent the surface from compressing, thereby defining the desired shape.

Nervous System works at the intersection of science, art, and technology. It was founded by MIT graduates, Jessica Rosenkrantz and Jesse Louis-Rosenberg, in 2007. The studio creates unique and affordable products using a new process that combines computer modelling of natural phenomena and digital fabrication technologies like 3D printing to realise them. [8]

Designer Nanushka used 3D printing to create dresses with ethnic patterns from recycled plastic. Nervous System Studio developed algorithmically generated ethnic patterns for 3D printed clothing. Studio XO clothing brand used 3D printing to create interactive clothing with integrated LEDs that change colour depending on external stimuli.

#### METHODS

Effective teaching of construction and design of objects of the human subject environment

is impossible without the use of fundamentally new educational technologies and modern equipment. The use of 3D technologies is one of the main trends in the educational process of recent years. The ability to quickly create a three-dimensional sample of the designed model develops students' imaginative thinking and improves the practical skills of the student. Having created a 3D model on a computer, a student will be able to hold it in their hands in a few hours, allowing them to evaluate the functional qualities of the design and make adjustments at the beginning of the design cycle, and not at the stage of manufacturing a prototype. [9]

In this regard, a study of the influence of 3D printing on the creation of ethnic patterns and decorative elements in futuristic clothing design and the prospects for introducing these technologies into the creative process of a designer was carried out using a mixed approach, including both qualitative and quantitative methods.

#### QUALITATIVE METHODS

##### Analysis of samples

At the Art of Fashion and Textiles Department (Design of Clothes and Accessories from Knitwear) at the Kosygin Russian State University, a comprehensive assessment of clothing samples created us-

ing 3D printing was carried out in order to analyse their design, manufacturing technique, and aesthetic qualities.

##### Research of Literary Sources

A thorough study of existing studies and publications on the topic of 3D printing, ethnic patterns and decorative elements, and clothing design was conducted.

#### QUANTITATIVE METHODS

##### Data Collection

Among students of the Fashion Design speciality, a survey was conducted to collect data on the experience and perception of 3D printing in the context of creating patterns and decorative elements.

#### RESULTS

Today, high technologies are growing and developing in the world. 3D modelling is one of them. This area is vast and interesting; it is important for the formation of certain universal educational activities. [1]

The results of the study showed that 3D printing opens up unique opportunities for a designer's creative process:

- **Efficiency:** 3D printers significantly reduce the time and cost of creating patterns and decora-

tive elements, allowing designers to bring their ideas to life faster.

- **Innovation:** 3D printing stimulates innovation and promotes the creation of new, unique designs that cannot be realised using traditional methods.
- **Preservation of cultural heritage:** 3D printing can be used to digitise and reproduce traditional ethnic patterns, ensuring their preservation for future generations.
- **Customised patterns:** Digital printing allows ethnic patterns to be easily customised and personalised, creating unique and individual garments, since they will be in a single database that will be accessible to everyone.
- **Expanded creativity:** 3D printing expands the creative possibilities of designers, allowing them to experiment with new shapes, textures, and patterns.
- **Accessibility and training:** As the cost of 3D printers decreases and becomes more accessible, designers will be able to easily incorporate these technologies into their creative process.

The identification of the degree of importance of modern technologies in the life of an artist of decorative and applied arts was the result of this study. The impact of computer technology on the work of craftsmen is difficult to underestimate; we believe that the positive aspects outweigh some negative aspects. Due to the fact that decorative art does not stand still, there is an opportunity for modernisation of technology in combination with the preservation of traditional folk art in modern realities. [7]

Moreover, the study identified a number of technical problems associated with 3D printing of clothing that need to be solved for the widespread implementation of this technology in the fashion industry.

#### ORGANISATIONAL LIMITATIONS

- **High initial investment:** The cost of 3D printers and materials can be significant, which limits access for small businesses and private designers.
- **Limited flexibility for mass production:** Current 3D printing technologies are often not suitable for mass production, making it difficult to produce large quantities of garments and accessories quickly and cost-effectively. However, this can also be an advantage, as it allows for an emphasis on uniqueness in the designs.

- **Lack of material standards:** Different printer manufacturers use different materials, making it difficult to ensure consistency in the properties of the final products.

#### TECHNICAL LIMITATIONS

- **Design complexity:** Creating 3D printed garments and accessories requires extensive knowledge of both the design and manufacturing processes associated with the capabilities of the printer and software.
- **Print quality limitations:** Current technologies cannot always produce garments with the high surface quality required for high fashion and everyday wear.
- **Print size limitations:** The size and complexity of the printed items are limited by the capabilities of the printer, and large or complex garments or accessories may require additional assembly.
- **Limited choice of materials:** Current 3D printing technologies support a narrow range of materials, which limits design options and the properties of the finished products.
- **Sustainability:** Some materials used in 3D printing are not biodegradable or recyclable.
- **Comfort:** The texture and properties of 3D printed materials can be stiff and uncomfortable to wear, which affects the comfort and, therefore, the choice of buyers.
- **Image barriers:** Some buyers may be put off by the association of 3D printing with cheap, experimental or low-quality clothing.

However, 3D printing can have a significant impact on the creation of ethnic patterns and decorative elements in futuristic clothing design. Its capabilities would allow designers to overcome traditional limitations and explore new horizons of creativity:

- **Integration of complex geometries:** 3D printers can reproduce complex geometric shapes that were previously difficult or impossible to create using traditional methods. It allows designers to create accessories, all kinds of patterns and decorations inspired by traditional ethnic motifs but with a modern interpretation.
- **Creation of unique textures:** 3D printing allows the production of textured surfaces that imitate various materials such as fabric, wood or metal. It expands designers' possibilities



Ill.3. interactive clothing by Studio XO



in developing patterns and decorative elements that go beyond standard materials.

- **Personalisation:** 3D printing allows the creation of unique and personalised products such as jewellery, patterns, accessories that meet individual needs and preferences. Designers can adapt existing patterns or create their own, which will lead to a more exclusive approach in the design of clothing, accessories, and jewellery.

In these new conditions of digital society, design becomes a creative and ontological tool for organising information and managing attention, as well as user behaviour. [15]

#### CONCLUSION

As participants in communication, a designer and a consumer have certain socio-cultural orientations and preferences that, in the first case, directly influence the creative process and are reflected in the items developed by a designer, and in the second case, influence a person's consumer behaviour. Therefore, designer's activities and features of their creative approach to the assigned design task are always compared with consumer behaviour and preferences of a person. [13] In this regard, the use of 3D printing allows designers to integrate ethnic patterns into futuristic clothing projects, offering new levels of complexity and self-expression. Artistic form as the external outline of an object merges with the concept of artistic language, focused on concrete sensory means: texture, dimension, proportionality, etc. [12] Modelling and prototyping using 3D printing simplifies the design process, optimises the use of materials, and reduces the time it takes to bring a product to market. The labour-intensive, synthetic by nature process of design thinking consistently includes the analysis of the initial situation, finding an idea, and developing a plan for implementing the idea. [4]

Here, the use of 3D printing makes it possible to create personalised patterns, opening up unprecedented opportunities for self-expression and inclusivity in the fashion industry. Although even before the emergence of the profession of industrial designer, specialists engaged in issues of technical aesthetics and artistic design faced issues of visualisation, modelling, and manufacturing prototypes of items. For this reason, architects and designers had to have the skills to make models and any modelling in general at all times.

At the same time, drawing and modelling have not only ceased to be manual labour, but also largely use the capabilities of computer technology and software. [16] The introduction of 3D printing into designer's creative process helps to update the cultural code, present original patterns into modern clothing, and create a unique design with the use of innovative technologies, facilitating the creation of layouts and prototypes with an already imposed style. Today, 3D fashion designers increasingly use not a sewing machine, but a printer and a machine with software. Both exclusive models and serial samples are among their products. Modern designers use 3D printers not only to embody unusual creative fantasies, but also to create things of an increased level of practicality; thus, much attention is paid to biodegradable materials. 3D printers not only allow one to reach a new level of appearance of products, but can also carry an environmentally friendly message, using either materials "for the second time" or materials of rapid decomposition.

The introduction of 3D printing into a designer's creative process expands their capabilities, stimulates innovation, and transforms the fashion industry. Further research and collaboration with specialists such as engineers and computer experts is necessary to fully realise the potential of 3D printing.

#### REFERENCES

1. <http://www.lookatme.ru/mag/people/manifesto/188973-digital-clothes> (date of access: 03.06.2024)
2. Alibekova M.I., Getmantseva V.V., Kuznetsova A.M. 2015. "Development of the design and concept of a capsule collection of outerwear with the introduction of innovative 3D printing technologies" 2019. Design and technology, p.14. Fomina, E.V. "The influence of modern trends in the development of folk crafts on teaching students decorative and applied arts.", Moscow: National Association of Scientists, №10, p.85.
3. Almomani, H.N. 2019. "Algorithms of design thinking: theory and practice", *Academic Bulletin of UralNIIProekt RAASN*, no.2 (41), p.93.
4. Burguto K.S. 2022. "The formation of individual universal educational actions in the process of designing textiles in the Blender program in technology lessons", *Youth of the 21<sup>st</sup> century. Education, science, innovation*. Novosibirsk, p.124.
5. Vlasova I.M. 2012. "Formation of the design education system in the context of current problems of our time.", *The innovative potential of the subjects of the educational space in the context of modernisation of education: materials of the III International scientific project conference*. Rostov-on-Don: SKSC VSh UFU, p.186.
6. Vlasova I.M., Berdnik T.O. 2014. "Optimisation of professional training of designers.", *Design.Materials. Technology*, 4 (34), p.14.
7. Goncharova T.V., Yachmeneva V.V. 2020. *Smart technologies in the process of preparing a designer at a university (on the example of a competent approach)*. Magnitogorsk, p.60.
8. Gryazeva, I.V. 2017. "Prospects of using 3D printing technology in project activities and teaching students of the design specialisation", *Innovative technologies in modern education: Collection of materials of the V International Scientific and Practical Internet Conference*. December 15, Korolev, Moscow region: Scientific Consultant Limited Liability Company, pp.133-136.
9. Zimina E.K. 2014. "The social significance of students mastering the design approach to subject-transformative activity", *Design education.Current issues. Multilevel training*. April 23, p.44.
10. Kagan, M.S. 1973. "Design as a type of artistic creativity. Aesthetic value and artistic design", *Proceedings of VNIITE*, No.6, pp.24-30.
11. Kantaryuk, E.A. 2020. "Design as a hermeneutic event: building communications between an individual and the environment", *Society: philosophy, history, culture*, no.5 (73), p.99.
12. Mkrtchyan, S.V. 2019. "Design and theory of information", *Decorative art and the subject-spatial environment. Bulletin of the Stroganov Russian State Pedagogical University*, no.3-2, p.221.
13. Murtazina, S.A. 2022. "3D printing technologies in modern fashion design", *Design, technologies and innovations in the textile and light industry (INNOVATIONS-2022): Proceedings of the International Scientific and Technical Conference, Moscow, November 16, 2022. Part 1. The Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)*, p.114.
14. Oreshkin, P.V. 2021. "3D technologies in the history of design", *Issues of productive interaction in the process of knowledge exchange: a collection of scientific papers*. Kazan: Sitlvent LLC, p.116.
15. Rakov, A.P. 2021. "Technologies of three-dimensional modelling in industrial design", *Urban planning and architecture*, vol.11, No.2 (43), p.159.
16. Shuvalova K.A. 2023. "The specifics of the use of digital technologies in the design of decorative and applied art products. Promising areas of modern education development". *Materials of the VIII International Scientific and Practical Conference in 3 parts*. Moscow, p.818.

## ФУТУРИСТИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЭТНИЧЕСКОЙ ОДЕЖДЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ 3D ТЕХНОЛОГИЙ

*Аннотация:* Автор рассматривает использование новаторских технологий 3d-печати как инструмент для современных проектировщиков одежды, стремящихся к уникальности и футуристическому виду своих изделий. Особое внимание в работе уделяется перспективам внедрения 3d-печати в модную индустрию и возможностям, которые она предоставляет для индивидуализации, экспериментов с формами и текстурами, а также создания новых эстетически привлекательных решений. Статья может представлять интерес для студентов творческих специальностей «Дизайн костюма», специалистов в сфере дизайн, исследующих современные технологии в модной индустрии, а также для тех, кто интересуется вопросами инноваций и креативного подхода к современному и перспективному дизайну костюма. 3D-печать позволяет создавать уникальные и персонализированные изделия такие как: украшения, узоры, аксессуары, которые соответствуют индивидуальным потребностям и предпочтениям. Дизайнеры могут адаптировать существующие узоры или создавать собственные, что приведет к более эксклюзивному подходу в проектировании одежды, аксессуаров и украшений. Целью в рамках данного исследования является стремление автора обратить внимание на влияние 3d-печати на культурный код, зашитый в этническом декоре для придания нового дыхания традиционной символике. Этнические мотивы и узо-

ры, выполненные на 3D-принтере, могут служить как отдельными деталями декора, так являться элементами самого костюма в различных его проявлениях. Этнические узоры являются важным аспектом мировой моды, отражая культурное наследие и традиции разных народов. Результатом данного исследования стало выявление степени значимости современных технологий в жизни художника декоративно-прикладного искусства. По мнению автора внедрение 3D-печати в творческий процесс дизайнера расширяет его возможности, стимулирует развитие инноваций и преобразует индустрию моды. Результаты исследования показали, что, 3D-печать открывает уникальные возможности для творческого процесса дизайнера, но исследование так же выявило ряд технических проблем, связанных с 3D-печатью одежды, которые необходимо решить для широкого внедрения этой технологии в индустрию моды. Дальнейшие исследования и сотрудничество с такими специалистами как инженеры и специалисты в компьютерных технологиях, необходимо для полного раскрытия потенциала 3D-печати. Внедрение 3D-печати в творческий процесс дизайнера расширяет его возможности, стимулирует развитие инноваций и преобразует индустрию моды.

*Ключевые слова:* футуристическое проектирование одежды; 3d-печать, этнический дизайн; творческий процесс; дизайн одежды.

- восстановление статуса России в мировом сообществе как великой державы в сфере образования, культуры, науки, высоких технологий и экономики;
- создание основы для устойчивого социально – экономического и духовного развития России. [10]

Современные дизайнеры в поисках вдохновения все больше обращаются к новейшим на-

учным разработкам. В этом контексте 3d-печать становится одним из ключевых инструментов для дизайнера – проектировщика, стремящегося к творческому прорыву и экспериментам с формами и материалами, текстурами и декоративными элементами. Если в начале своего развития 3d-печать ассоциировалась в основном с технической и инженерной сферой сегодня ее применение в мире моды становится все более востребованным и значимым.

Использование компьютерных программ и виртуальной среды воплощает в жизнь самые невероятные идеи дизайнера, появилось множество материалов, которые позволяют создать ткань не путем ткачества, а получая ее через печать на принтере, тем самым расширяя возможности применения 3D технологий в повседневной жизни. [3]

Это исследование призвано внести свой вклад в понимании роли традиций и современных технологий в современном дизайне и подчеркнуть потенциал связи традиций и инноваций для вдохновения и творческих экспериментов специалистов в области модной индустрии и дизайна современного костюма.

### АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЙ:

Современный мир диктует новые условия для жизни, общения, искусства, тем самым преобразуются методы и подходы сохранения и развития самобытного и важного декоративно-прикладного искусства. Тем самым происходит частичная модернизация традиционного искусства, по средствам компьютерных технологий. «Мастер вносит изменения в ремесленные традиции предков, тем самым продлевает им жизнь и, возможно, сам создает традиции» [17]

Вопросы экономического развития требуют компетентных специалистов, способных создавать конкурентноспособную отечественную продукцию за счет достижения высокого качества, инновационности, технологичности, коммерческой эффективности, преследуя цели повышения благосостояния страны и улучшения качества жизни людей. Обеспеченность высококвалифицированными кадрами отраслей промышленности позволяет решить вопросы общественного развития в геополитическом масштабе. Подобная ситуация способствует привлечению пристального внимания к вопросам профессиональной подготовки дизайнеров, ее структуре, содержа-

нию и организации как со стороны учреждений высшего профессионального образования, так и со стороны предприятий, осуществляющих выпуск дизайн продукции. [7]

Необходим поиск системного подхода в синергии между традициями и инновациями. Интеграция данных технологий позволит дизайнерам создавать уникальные и современные коллекции, сохраняя при этом культурное наследие. Это исследование призывает экспериментировать с формами, текстурами и объемами, что открывает новые горизонты для индивидуализации в футуристическом дизайне. Это все должно послужить в творческом процессе дизайнера, что поможет ускорить внедрение инноваций и применение новых технологий.

В системе образования дизайнеров практически повсеместно отсутствуют связи с инновационным производством, что в итоге сказывается на возможности применения новых технологий при разработке коллекции костюмов студентами вузов. Причины этого видятся, во-первых, в определенной эстетико-художественной направленности проектных задач при разработке авторских коллекций. Кафедры дизайна решают в основном задачи, направленные на формирование таких профессиональных компетенций студентов, как специально-художественные (проектные), деятельностные, технологические, коммуникативные. В значительно меньшей степени уделяется внимание исследовательским компетенциям с опорой на инновационность, технологичность. [7]

### АНАЛИЗ НАУЧНЫХ РАБОТ:

При подготовке компетентных специалистов существует ряд вопросов, требующих детального рассмотрения, среди которых-влияние технологических новаций на комфорт и облик человека не только специальной, но и повседневной одежды. В исследованиях Э.Ю. Амосовой, А.М. Андриевского, Т.С. Васильевой, И.Н. Савельевой, В.В. Семеновой рассматриваются методики и приемы формообразования, необходимые при создании произведений дизайна с использованием светотехнологий; влияние инновационных технологий на формирование модных тенденций и форму костюма; создание системы формирования промышленных коллекций изделий с учетом использования инновационных технологий в текстиле, внедрение в производство и ряд других [6].

Научные работы подтверждают значительный потенциал 3D-печати. Дизайнеры могут использовать эту технологию для создания инновационных и уникальных узоров и аксессуаров и оптимизировать процесс проектирования.

#### **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ:**

Целью в рамках данного исследования является стремление автора обратить внимание на влияние 3d-печати на культурный код, зашитый в этническом декоре для придания нового дыхания традиционной символике. Этнические мотивы и узоры, выполненные на 3D-принтере, могут служить как отдельными деталями декора, так являться элементами самого костюма в различных его проявлениях. Этнические узоры являются важным аспектом мировой моды, отражая культурное наследие и традиции разных народов. Использование 3d-печати в этом контексте открывает безграничные возможности для дизайнеров, позволяя им создавать уникальные, выразительные, а зачастую и футуристичные элементы и изделия, которые несут в себе национальный код, а также олицетворяют современные тенденции и традиционные мотивы.

В этой статье хотелось бы рассмотреть методы создания этнических узоров и декоративных элементов с применением 3D-печати и проанализировать перспективы внедрения этих технологий в футуристичное дизайн проектирование.

#### **ПРИВЕДЕНИЕ АКТУАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ:**

сегодня образование в области дизайна и развитие передовых предприятий текстильного дизайна немыслимы без современных технологий: 3D-печати, 3D-вышивки и пр. Современные системы автоматизированного проектирования, реализующие информационную технологию выполнения функций проектирования, все чаще используются в процессе подготовки дизайнеров средствами текстильного дизайна. [8]

В 2011 году дизайнер Нэнси Тилбери и программист Бенджамин Мэйлс основали прогрессивную компанию Studio XO, которая с тех пор занимается разработкой digital-одежды будущего – костюмов с мигающими дисплеями, светодиодами и сенсорами, которыми можно управлять с компьютера. Большинство костюмов Studio XO делает для всемирно известных поп-звезд вроде Black Eyed Peas, Fergie и Азилии Бэнкс. В отличие от большинства дизайнеров, стилисты современ-

ных исполнителей намного более смело используют технологии при создании образов – и вот уже Азилия Бэнкс носит на концертах бра в стиле сипанк, которое украшено стразами Swarovski и благодаря усилиям специалистов Studio XO светится в такт ее музыке. Однако в скором времени Нэнси и Бенджамин собираются создать линию цифровой одежды для повседневной жизни. [2]

В штате Массачусетс дизайн-студия «Nervous System» использовала технологию 3D-печати для изучения возможности создания самоформирующихся структур путем печати на растянутой ткани. Основная идея проекта заключалась в том, чтобы изготовить куски тканей в конкретные 3D-формы, напечатав на них различные элементы из пластика, в момент пока они были растянуты. Эти структуры локально препятствуют сжатию поверхности, тем самым задаёт желаемую форму.

«Nervous System» работает на пересечении науки, искусства и технологий. Она была основана еще в 2007 году, выпускниками Массачусетского технологического института Джессикой Розенкранц и Джесси Луи-Розенбергом. Студия создает уникальные и доступные продукты, используя новый процесс, который объединяет в себе компьютерное моделирование естественных явлений, и цифровые технологии изготовления, такие как 3D-печать, для их реализации. [8]

- Дизайнер Nanushka использовала 3D-печать для создания платьев с этническими узорами из переработанного пластика.
- Студия Nervous System разработала алгоритмически сгенерированные этнические узоры для 3D-печатной одежды
- Бренд одежды Studio XO использовал 3D-печать для создания интерактивной одежды с интегрированными светодиодами, которые меняют цвет в зависимости от внешних раздражителей.

#### **МЕТОДЫ:**

Эффективное обучение конструированию и дизайну объектов предметной среды человека невозможно без использования принципиально новых образовательных технологий и современного оборудования. Применение 3-D технологий – одна из главных тенденций образовательного процесса последних лет. Возможность быстрого создания трехмерного образца проектируемой модели развивает у студентов образное мыш-

ление и совершенствует практические навыки обучающегося. Создав на компьютере 3D-модель, студент уже через несколько часов сможет держать ее в руках, что позволяет оценить функциональные качества конструкции и сделать корректировки в начале цикла проектирования, а не на стадии изготовления опытного образца. [9]

В связи с этим исследование влияния 3D-печати на создание этнических узоров и элементов декора в футуристичном проектировании одежды и перспективы внедрения этих технологий в творческий процесс дизайнера проводилось с использованием смешанного подхода, включающего как качественные, так и количественные методы:

#### Качественные методы.

- Анализ образцов: на базе Университет РГУ им. А.Н. Косыгина, на факультете «Искусство костюма и текстиля/ Дизайн одежды и аксессуаров из трикотажа» была проведена всесторонняя оценка образцов одежды, созданных с использованием 3D-печати, чтобы проанализировать их дизайн, технику изготовления и эстетические качества.
- Исследование литературных источников: было проведено тщательное изучение существующих исследований и публикаций по теме 3D-печати, этнических узоров и элементов декора, и дизайне одежды.

#### Количественные методы.

- Сбор данных: был проведен опрос среди студентов специальности «Дизайн одежды» для сбора данных об опыте и восприятии 3D-печати в контексте создания узоров и элементов декора.

#### **РЕЗУЛЬТАТЫ:**

На сегодняшний день в мире растут и развиваются высокие технологии. Одной из которых является 3D моделирование. Данная область обширна и интересна, она важна для формирования определенных универсальных учебных действий. [1]

Результаты исследования показали, что 3D-печать открывает уникальные возможности для творческого процесса дизайнера:

- **Эффективность:** 3D-принтеры значительно сокращают время и затраты на создание узоров и элементов декора, что позволя-

ет дизайнерам быстрее воплощать свои идеи в жизнь.

- **Инновации:** 3D печать стимулирует инновации и способствует созданию новых, уникальных дизайнов, которые невозможно реализовать с помощью традиционных методов.
- **Сохранение культурного наследия:** 3D печать может использоваться для оцифровки и воспроизведения традиционных этнических узоров, обеспечивая их сохранение для будущих поколений.
- **Кастомизированные узоры:** Цифровая печать позволяет легко настраивать и персонализировать этнические узоры, создавая уникальные и индивидуальные изделия одежды, так как они будут находиться в единой базе, к которой будет доступ у всех желающих.
- **Расширение творческих возможностей:** 3-D печать расширяет творческие возможности дизайнеров, позволяя им экспериментировать с новыми формами, текстурами и узорами.
- **Доступность и обучение:** По мере снижения стоимости и повышения доступности 3-D принтеров дизайнеры смогут легко внедрять эти технологии в свой творческий процесс.

Результатом данного исследования стало выявление степени значимости современных технологий в жизни художника декоративно-прикладного искусства. Влияние компьютерных технологий в работе мастеров сложно недооценить, мы считаем, что положительные аспекты перевешивают некоторые отрицательные стороны. Благодаря тому факту, что декоративное искусство не стоит на месте, появляется возможность для модернизации технологий в сочетании с сохранением традиционного народного искусства в современных реалиях.[7]

Исследование так же выявило ряд технических проблем, связанных с 3D-печатью одежды, которые необходимо решить для широкого внедрения этой технологии в индустрию моды.

#### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ:**

- **Высокие первоначальные вложения:** Стоимость 3D-принтеров и материалов может быть значительной, что ограничивает доступ для малых предприятий и частных дизайнеров.

- **Ограниченная гибкость массового производства:** текущие технологии 3D-печати часто не подходят для массового производства, затрудняя быстрое и экономичное изготовление большого количества предметов одежды и аксессуаров. Но также этот пункт может быть и плюсом, в том плане, что позволяет делать акцент на уникальности производимых образцов.
- **Отсутствие стандартов на материалы:** Различные производители принтеров используют различные материалы, что затрудняет обеспечение согласованности свойств конечных продуктов.

#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ:

- **Сложность проектирования:** Создание деталей 3D-моделей одежды и аксессуаров требует обширных знаний как в области дизайна, так и технологических процессов, связанных с возможностями принтера и программного обеспечения.
- **Ограничения качества печати:** Текущие технологии не всегда могут производить одежду с высоким качеством поверхности, требуемым для высокой моды и предметов повседневного гардероба.
- **Ограничения по размерам печати:** Размер и сложность печатаемых изделий ограничены возможностями принтера, а большие или сложные предметы одежды или аксессуары могут потребовать дополнительной сборки.
- **Ограниченный выбор материалов:** Текущие технологии 3D-печати поддерживают ограниченный спектр материалов, что ограничивает возможности проектирования и свойства готовых изделий.
- **Экологичность:** Некоторые материалы, используемые в 3D-печати, не являются биоразлагаемыми или перерабатываемыми.
- **Комфорт:** Текстура и свойства материалов 3D-печати могут быть жесткими и некомфортными в носке, что влияет на удобство, а значит и на выбор покупателей.
- **Имиджевые барьеры:** Некоторых покупателей может отпугивать ассоциация 3D-печати с дешевой, экспериментальной или низкокачественной одеждой.

Но при этом 3D печать может оказать значительное влияние на создание этнических узоров

и элементов декора в футуристичном проектировании одежды. Ее возможности позволили бы дизайнерам преодолеть традиционные ограничения и исследовать новые горизонты творчества:

- **Интеграция сложных геометрий:** 3D-принтеры могут воспроизводить сложные геометрические формы, которые ранее было трудно или невозможно создать с помощью традиционных методов. Это позволяет дизайнерам создавать аксессуары, всевозможные узоры и украшения, вдохновленные традиционными этническими мотивами, но с современной интерпретацией.
- **Создание авторских текстур:** 3D-печать позволяет производить текстурированные поверхности, имитирующие различные материалы, такие как ткани, древесина или металл. Это расширяет возможности дизайнеров при разработке узоров и элементов декора, которые выходят за рамки стандартных материалов.
- **Персонализация:** 3D-печать позволяет создавать уникальные и персонализированные изделия такие как: украшения, узоры, аксессуары, которые соответствуют индивидуальным потребностям и предпочтениям. Дизайнеры могут адаптировать существующие узоры или создавать собственные, что приведет к более эксклюзивному подходу в проектировании одежды, аксессуаров и украшений.
- **Дизайн-проектирование в этих новых условиях** цифрового общества становится креативным и онтологическим инструментом организации информации и управления вниманием, а также поведением пользователя. [15]

#### выводы:

Дизайнер и потребитель как участники информационного взаимодействия имеют определенные социально-культурные ориентации и предпочтения, непосредственно влияющие, в первом случае на творческий процесс и отражающиеся в разработанных дизайнером предметах, во-втором случае – на потребительское поведение человека, поэтому деятельность дизайнера, особенности его творческого подхода к поставленной проектной задаче всегда

сопоставляются с потребительским поведением и предпочтениями человека. [13] В связи с этим использование 3D-печати позволяет дизайнерам интегрировать этнические узоры в футуристические проекты одежды, предлагая новые уровни сложности и самовыражения. Художественная форма как наружное очертание предмета смыкается с понятием художественного языка, ориентированного на конкретно-чувственные средства: фактурность, размерность, пропорциональность и т.д. [12] Моделирование и прототипирование с помощью 3D-печати упрощает процесс проектирования, оптимизирует использование материалов и сокращает время вывода изделия на рынок.

Трудоемкий, синтетичный по своей природе процесс дизайн-мышления последовательно включает в себя анализ исходной ситуации, нахождение идеи, разработку плана реализации замысла. [4]

И здесь использование 3D-печати дает возможность создавать персонализированные узоры открывает беспрецедентные возможности для самовыражения и инклюзивности в индустрии моды. Хотя ещё до возникновения профессии промышленный дизайнер перед специалистами, занятыми вопросами технической эстетики и художественного конструирования, стояли вопросы визуализации, макетирования и изготовления прототипов вещей. По этой причине зодчие, архитекторы и дизайнеры во все времена должны были владеть навыками изготовления макетов и вообще любого моделирования.

При этом в настоящее время черчение и моделирование не только перестало быть ручным трудом, но в значительной степени использует возможности компьютерной техники и программного обеспечения. [16] Внедрение 3D-печати в творческий процесс дизайнера помогает обновить культурный код, внедрить самобытные узоры в современную одежду и создать уникальный дизайн с внедрением инновационных технологий, облегчая создание макетов и опытных образцов уже с наложенной стилистикой. Дизайнеры 3D Fashion сегодня всё чаще пользуются не швейной машинкой, а принтером и станком с программным обеспечением. Среди их продукции встречаются как эксклюзивные модели, так и серийные образцы. Современные дизайнеры используют 3D-принтеры не только для воплощения необычных творческих фантазий, но и в целях создания вещей повышенного уровня практичности, так большое внимание уделяется биоразлагаемым материалам. 3D-принтеры не только позволяют выходить на новый виток внешнего вида изделий, но еще могут нести в себе экологичный посыл используя либо материалы «второй раз» либо материалы быстрого разложения.

Внедрение 3D-печати в творческий процесс дизайнера расширяет его возможности, стимулирует развитие инноваций и преобразует индустрию моды. Дальнейшие исследования и сотрудничество с такими специалистами как инженеры и специалисты в компьютерных технологиях, необходимо для полного раскрытия потенциала 3D-печати.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

1. <http://www.lookatme.ru/mag/people/manifesto/188973-digital-clothes> дата обращения 03.06.2024г.
2. Алибекова М.И., Гетманцева В.В., Кузнецова А.М. Разработка дизайна и концепции капсульной коллекции верхней одежды с внедрением инновационных технологий 3D печати, Дизайн и технологии, 2019 г. стр.14.
3. Фомина, Е.В. Влияние современных тенденции развития народных промыслов на обучение студентов декоративно-прикладному искусству // Е.В. Фомина, А.И. Уманова. – М.: Национальная ассоциация ученых. – 2015. – №10. – 85.
4. Альмомани, Х. Н. Алгоритмы дизайн-мышления: теория и практика // Х.Н. Альмомани, Т.Ю. Быстрова // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. – 2019. – №2(41). – С.93.
5. Бургуто К.С. Формирование отдельных универсальных учебных действий в процессе проектирования текстильных изделий в программе Blender на уроках технологии. Молодёжь XXI века. Образование, наука, инновации. Новосибирск. 2022г. – Стр.124
6. Власова И.М. Формирование системы дизайн-образования в контексте актуальных проблем современности. // Инновационный потенциал субъектов образовательного пространства в условиях модернизации образования: материалы III Международ. науч.-проект. конф. // Ростов-на-Дону: СКНЦ ВШ ЮФУ, 2012. – С.186.
7. Власова И.М., Бердник Т.О. «Оптимизация профессиональной подготовки дизайнеров» // Дизайн. Материалы. Технология. // 4(34)2014 стр.14
8. Гончарова Т.В., Ячменева В.В. Smart – технологии в процессе подготовки дизайнера в ВУЗе (на при-

- мере компетентного подхода), Магнитогорск, 2020. – стр.60.
9. Грязева, И. В. Перспективы использования технологии 3-D печати в проектной деятельности и обучении студентов специализации "дизайн" // И.В. Грязева, И.И. Довнич // Инновационные технологии в современном образовании: Сборник материалов V Международной научно-практической интернет-конференции, Королев, Московская область, 15 декабря 2017 года. – Королев, Московская область: Общество с ограниченной ответственностью "Научный консультант", 2018. – С.133-136.
  10. Зимина Е.К. «Социальная значимость освоения обучающимися дизайнерского подхода к предметно-преобразовательной деятельности» // Дизайн образование. Актуальные проблемы. Разноуровневая подготовка. /23 апреля 2014 год/ с.44.
  11. Каган, М.С. «Дизайн как вид художественного творчества. Эстетическая ценность и художественное конструирование.» // Труды ВНИИТЭ. -1973/-№6/ – С.24-30
  12. Кантарюк, Е. А. Дизайн как герменевтическое событие: построение коммуникаций между индивидом и окружающей средой // Е.А. Кантарюк, В.А. Кукушкина // Общество: философия, история, культура. – 2020. – №5(73). – С.99
  13. Мкртчян, С.В. Дизайн и теория информации // С.В. Мкртчян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2019. – №3-2. – С.221
  14. Муртазина, С.А. Технологии 3D-печати в современном дизайне одежды // С.А. Муртазина, Г.Р. Залютдинова // Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности (ИННОВАЦИИ-2022): Сборник материалов Международной научно-технической конференции, Москва, 16 ноября 2022 года. Том Часть 1. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2022. – С.114.
  15. Орешкин, П.В. 3D-технологии в истории дизайна // П.В. Орешкин // Вопросы продуктивного взаимодействия в процессе обмена знаниями: сборник научных трудов. – Казань: ООО "СитИвент", 2021. – стр.116.
  16. Раков, А.П. Технологии трёхмерного моделирования в промышленном дизайне // А. П. Раков // Градостроительство и архитектура. – 2021. – Т.11, №2(43). – С.159
  17. Шувалова К.А. Специфика применения цифровых технологий в проектировании изделий декоративно-прикладного искусства, перспективные направления развития современного образования. Материалы VIII Международной научно-практической конференции. в 3-х частях. Москва, 2023 г. Стр.818

**Ulyana V. Aristova**

Doctor of Science, Professor  
Faculty of Creative Industries

School of Design, National Research University Higher School of Economics,  
e-mail: uaristova@hse.ru

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0003-1085-0255

**Alexandra D. Persheeva**

Candidate of Art History, Associate Professor  
Faculty of Creative Industries

School of Design, National Research University Higher School of Economics,  
e-mail: apersheeva@hse.ru

Moscow, Russia

ORCID ID: 0000-0002-2969-2720

**Olga Liuka V. Sharp**

applicant

Faculty of Creative Industries

School of Design, National Research University Higher School of Economics,  
PR manager, Mindset consulting, SL,

e-mail: olucasharp@gmail.com

Moscow, Russia

ORCID ID: 0000-0003-0804-7818

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-105-126

## ACCESSIBILITY AND EXPANSION OF THE NARRATIVES' SPACE: CONVERGENT TECHNOLOGIES AND SEMIOTICS OF EXPOSITION IN AN ART MUSEUM

*Summary:* The development of convergent technologies opens up new horizons for expanding the sensory experience of museum visitors, especially the people with disabilities and alternative perception. We argue that augmented reality (AR) technologies, mainly used to develop applications that visually expand physical spaces, may serve not only as a tool of inclusion and immersion, but also an instrument of reviewing the narrative of art history delivered by a classical museum. Although AR technologies are focused mainly on visibility, detecting and localizing objects and images, as well as mapping and augmenting the visual space, they could be employed to expand the museum environment by other sensory modalities, such as sound and tactile sensa-

tions. Increasing the level of information accessibility of museum expositions and the independence of the development of exhibition space by people with disabilities is possible, among other things, by providing them access to context-aware information (MoMA, Tate, Garage and other institutions provide examples of such type of curatorship and exposition design). Furthermore, we argue that the issue of contextualization of knowledge received by the museum visitor is considered should be considered in a broader sense: we take the museum as a space of narration, where the main concepts of art history (with its conventional semantic accents and limitations) are shaped, consolidated and delivered. Having analyzed the logic of a classical art museum exposition, we review the

alternative models for presenting art history narratives (in curatorial projects of A. Malraux, J.-H. Martin and F. Lyotard) and argue that new media may become a tool not only for inclusiveness and immersion, but also for a special type of subjectivation of the viewer involved in the process of creative rethinking of the history of art. Inclusiveness, immersion and semantic flexibility provided by new media makes museums a space for an open dialogue. Instead of outlined birders and «ready-to-use» senses an exhibition can show how «other things are possible». We argue that curatorial experiments and media applications dedicated to art can turn a museum

## 1. VISUAL AND INFORMATIONAL ACCESSIBILITY OF MUSEUM EXHIBITIONS: SETTING THE PROBLEM

The familiar inscription “Do Not Touch Exhibits” on a sign next to a painting or sculpture can be found in practically any museum. What does this mean for visitors? For most people, this intentional limitation on the possibilities of perceiving works of art does not present a particular problem – the main part of the exhibits presented in most museums of the world (paintings, sculptures, installations, video clips, etc.) are aimed at visual perception and visual stimulation, in other words, we are facing an “oculocentric” (from Lat. “oculus” – eye) paradigm. However, for people with disabilities, the museum content that “can’t be touched” does not represent the same value, and the meanings embedded in the works of art cannot be fully revealed. Museums are called to be one of the key institutions of enlightenment, spiritual and moral development. However, at the same time, the excessive “oculocentricity” of exhibits actually cuts off a part of society from this opportunity<sup>1</sup>. And despite the fact that the accessibility of museums has recently become a popular issue, the solution of which has led to the creation of more convenient territories and spaces for free movement, “informational accessibility” still remains out of focus. Despite the organization of events aimed at inclusivity and social adaptation of people with disabilities, “informational inaccessibility” and, as a result, the inability to evaluate what is inaccessible, is most often mentioned by people with disabilities as a key obstacle to visiting museums, as found out by Asakawa and co-authors in their

into a zone of seeking that awakens the viewer to an independent search for subtle meanings and stories that exist on the periphery of the classical history of art. And the new media extensions of museum space, considered in the context of inclusion, may also be viewed as a tool for building new narratives and developing models for a more flexible and complex interpretation of art history in a multipolar world.

*Keywords:* museology, museum accessibility, inclusivity, augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technologies, multimodal systems, redundancy.

study of the accessibility of museums for people with visual impairments<sup>2</sup>.

In their study of accessibility of museums in Russia, conducted by the Center for Applied Economic Research and Development of the Higher School of Economics, the authors identified four key areas of museum accessibility: economic, spatial-temporal, educational and socio-psychological<sup>3</sup>. Thus, the authors of the study identify the so-called “discredited group” of the population, which is isolated from the museum institution for a number of objective reasons and cite statistics that in Russia only 10% of museums have specialized equipment for people with disabilities, and this is precisely about ensuring mobility<sup>4</sup>. At the same time, the Asakawa team, mentioned above, showed that for people with visual impairments there are three main categories of accessibility that require a solution: a) mobility problems, b) problems with independent orientation and c) inaccessible content, that is, the actual absence of non-visual alternatives to museum exhibits.

Convergent technologies represent a synthesis of several types of modern technologies. As the leading technologies for mastering the art space, we consider information technologies, AI and network technologies, which include Augmented Reality (AR) technologies – augmented reality, Virtual Reality (VR) – virtual reality, Mixed reality (XR) – mixed reality, Virtual Environment (VE) – virtual environment

or objects that create additional dimensions, accessible even for visitors who have difficulties with visual or auditory perception.

“Informational accessibility” of museum exhibitions, the semiotics of works of art are closely intertwined with the possibilities of feeling the subject. With the use of such technologies, the semiotics of museum space and works of art become a space of equal opportunities, acquires the quality of inclusivity: all visitors receive an expanded bodily experience and a full-fledged emotional and artistic experience.

Ensuring the inclusion of diverse audiences has become an integral part of the mission of any modern museum and a focus of various interdisciplinary research studies. For instance, participants in a study conducted by Asakawa and his team among people with visual impairments emphasized their desire for an independent museum experience facilitated by tools that provide navigation assistance and detailed contextual audio descriptions of exhibits<sup>5</sup>.

The growing popularity of smartphones and IoT (Internet of Things) devices in the past decade has brought us closer to developing tools that can provide comprehensive navigation assistance using various technologies, including localization and local positioning technologies: Wi-Fi, Bluetooth Low Energy (BLE), Time of Arrival (TOA) positioning, Radio Frequency Identification (RFID), and Ultra-Wideband (UWB) signals, among others<sup>6</sup>.

Virtual reality technology is becoming increasingly prevalent in medical rehabilitation, education and training, gaming, and entertainment. Similarly, growing attention is being paid to the application of these technologies to enhance the quality of education, personalize it, and deepen the understanding of the material through immersion, expanding the educational experience and increasing engagement<sup>7</sup>.

AR/VR technologies also offer promising approaches to address psychological disorders, such

as phobic disorder therapy, socialization, and loneliness. These technologies have demonstrated potential in the social adaptation of individuals with high social anxiety<sup>8</sup>, loneliness, and generalized anxiety disorder<sup>9</sup>, as well as in combating loneliness and dementia in older adults<sup>10</sup>. Projects like Second Life and VR Chat have gained popularity, allowing individuals with disabilities or unique physical appearances to actively participate in social interactions through avatars. A notable example is the VR “Memory Therapy” for lonely elderly and dementia patients, which enables them to revisit memories from their past<sup>11</sup>. The inclusivity of virtual worlds allows individuals to transcend the limitations of the physical world.

These examples highlight the existence of another dimension of museum inaccessibility: the socio-psychological aspect, prevalent among individuals with low tolerance for social stimulation, leading them to deliberately avoid dense interactions with the real world.

Several Russian researchers have investigated museum accessibility for people with disabilities, including S.N. and O.P. Vanyashiny, I.N. Donina, N.A. Vrevskaya, and N.V. Potapova.

It is important to note that VR/AR/VE research is still ongoing. While the results are promising, further studies are needed to fully understand the long-term effects and effectiveness of these technologies. For instance, a separate research area involves a comprehensive study of the impact of the technological advancements used, which affect human sensorimotor processes<sup>12</sup>. According to research, such virtual environments can have both intentional and unintentional impacts on the central nervous sys-

1. Lisney, E., Bowen, J. P., Hearn, K., & Zedda, M. Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all // Curator: The Museum Journal, 2013, Vol.56(3). S.353-361.

2. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K. M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20<sup>th</sup> International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. S.382-384.

3. Abankina T.V., Dergachev P.V., Filatova L.M. Accessibility of Russian museums: internal and external influencing factors. // XV April international scientific conference on problems of economic and social development. Higher School of Economics, Moscow, 2014.

4. Ibid

5. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K. M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20<sup>th</sup> International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. P.382-384.

6. Zafari, F., Gkelias, A., & Leung, K. K. A survey of indoor localization systems and technologies // IEEE Communications Surveys & Tutorials, 2019, Vol.21(3). P.2568-2599.

7. Beckem J.M., Watkins M. Bringing life to learning: Immersive experiential learning simulations for online and blended courses // Journal of Asynchronous Learning Network 16(5). 2002. P 61-71

8. See e.g., Nexhmedin M.t al. Meta-analysis of virtual reality exposure therapy for social anxiety disorder // Psychological Medicine, Volume 53, Issue 5, April 2023, pp.2176-2178

9. See e.g. Kenyon, K., Kinakh, V. & Harrison, J. Social virtual reality helps to reduce feelings of loneliness and social anxiety during the Covid-19 pandemic. Sci Rep 13, 19282 (2023).

10. See e.g. Veldmeijer Lars et al. Reframing loneliness through the design of a virtual reality reminiscence artifact for older adults. 2020. P.407-426

11. Matt Fuchs для New York Times V.R. ‘Reminiscence Therapy’ Lets Seniors Relive the Past // <https://www.nytimes.com/2022/05/06/well/mind/virtual-reality-therapy-seniors.html>

12. See e.g. Wright WG. Using virtual reality to augment perception, enhance sensorimotor adaptation, and change our minds. Front. Syst. 2024. Neurosci 8:56, Simon Shahid, Joshua Kelson, Anthony Saliba. Effectiveness and User Experience of Virtual Reality for Social Anxiety Disorder: Systematic ReviewJMIR Ment Health. 2024; 11.

tem, for example<sup>13</sup>. This research area is not covered in this paper, which focuses on studying the potential of short-term technology use for tasks of expanding art accessibility and the human sensory experience in general.

The need for reliable and accessible technologies remains pressing. The use of convergent technologies to expand museum accessibility aligns with the principles of universal design, a key idea of which is to create spaces, tools, and systems that minimize existing barriers for people with disabilities and enhance usability for a wide range of users.

## 2. EXPANDING SENSORY EXPERIENCE WITH CONVERGENT TECHNOLOGIES

The development of convergent technologies has found application in the field of art: new forms of art objects are increasingly emerging that expand the viewer's sensory sphere through modern convergent technologies, in particular AR, VR, XR, NFT – non-fungible tokens and others that exist in the digital space.

Thus, in her dissertation dedicated to the study of the application of AR/VR technologies in the museum space, Francesca Abressi argues that digital technologies, especially those that create an immersive experience, fundamentally change the way we perceive and understand art and artifacts in museums<sup>14</sup>. The dissertation examines how technologies such as AR, VR and digital exhibits that transform museum spaces and create new opportunities for interaction with visitors. The concept of immersion takes center stage in the discussion. The author explores how immersive technologies can transport visitors to different times and places, fostering a deeper connection with museum collections, beyond mere entertainment. Such technologies thus begin to play a role in education, interpretation and critical thinking about art and culture.

Convergent technologies can expand the experience of both ordinary people and individuals with disabilities, in completely different ways. Convergent technologies allow transforming existing art objects into other sensory forms or complementing them with new ones. The prospect of building

multifunctionality of communication channels between a work of art and the viewer allows making the experience of its perception fuller for all categories of people, including those whose abilities are limited.

It is important to consider convergent technologies not just as an end in itself, as a new form of self-expression and a tool for creativity, but as a means of expanding sensuality and communication opportunities with the visitor, as a tool for joint interaction. In this case, it is possible to maintain a dialogue between the work and the viewer in one form or another, and the limitations of each will only set unique subjective boundaries for such perception and new horizons for interpretation.

Examples of the use of convergent technologies to expand the user experience are enough to characterize them as giving the museum exposition an "additional dimension." The general approach is to transform and transmit information that is inaccessible to people with disabilities through a form that is accessible to them, in other words, it is about creating additional modalities. This trend has emerged since convergent technologies began to be actively used to restore lost or missing sensory functions in people by using alternative functions with the use of convergent technologies.

Among such examples are the "bionic eye", an electronic retinal implant developed by Second Sight, the "Argus II" system, implanted in a blind woman named Fran Faragus, which gave her back her sight. Another example is the creation of a "sensory vision" system that scans the space and transmits an image through a system of electrodes on the human body, which allows you to create a "sensory" scheme of space. We can recall the artist, activist and cyborg Neil Harbisson, who suffers from congenital achromatopsia, his experience shows how "osteointegration" of a special antenna into his skull allows him to "hear colors."

Mixed reality (MR) devices, such as Microsoft's HoloLens holographic device, have successfully demonstrated their ability to support the optics of visual perception, for example, in avoiding obstacles, understanding scenes, forming spatial memory, and navigating<sup>15</sup>. For instance, a project group of researchers at the University of California, Berkeley,

worked with the HoloLens device, using the capabilities of creating an alternative sound navigation system in space based on voicing and sound coding of the navigation process (approaching, removing the user from specific objects) for blind and visually impaired people<sup>16</sup>.

Computer vision systems, which are also used in augmented reality (AR) technologies, can provide the ability for precise localization. Through live video camera streaming, computer vision algorithms identify unique patterns in the environment, tracking the relative position of objects in the environment dynamically in video frames.

Advances in smartphone computing power have made augmented reality capabilities widely available on many devices. The approach to assistive technologies involves replacing these virtual objects with non-visual alternatives, such as sound descriptions that are triggered when the device approaches an object.

Such solutions reflect the general trend of technological development and set the further direction for the application of such solutions in all spheres of life, including in the field of art and in the museum space.

Let's consider in more detail examples from the field of using convergent technologies to create immersive, inclusive, and accessible museums for people with disabilities. Augmented reality (AR) is an environment in which digital content is "tied" to physical objects surrounding the user and is presented as an overlay through projection displays or images from the camera of any device, such as a smartphone. AR as a technology has been predominantly used for visual expansion of physical spaces<sup>17</sup>. However, the fundamental technologies of augmented reality (for example, image detection and tracking, as well as their localization and mapping) can also be used to expand spaces using other sensory modalities, such as sound and tactile sensations.

The use of convergent technologies, in particular AR/VR technologies, for the purpose of expanding the experience of perceiving works of art is an independent direction for research and expanding practice as a field for co-creation and collab-

oration with the end user. Non-standard solutions using convergent technologies expand the experience of perceiving a work of art, set new dimensions, and also create a field for new interpretation. In addition, the possibilities of applying such technologies require close interaction with the end user and joint design. Thus, the inclusion of gesture recognition using augmented reality technologies is a new paradigm of audio-tactile interaction. The gesture interface allows the user to explore nearby objects or the environment in a natural way, through touches, pointing gestures, and others, setting the vector of the location or direction of interest. Augmentation/expansion of reality takes place in the form of information of an additional modality, in the form of annotations associated with the location or direction of the indicated gesture<sup>18</sup>.

James M. Coughlan and Joshua Miele in their work reviewing existing augmented reality applications for people with visual impairments and low vision<sup>19</sup>, additionally presented two applications developed by them taking into account the personal experience of one of the authors who is blind<sup>20</sup>. The overTHERE application allows you to receive information about nearby attractions, and the CamIO application provides access to information about places of interest in the form of 3D models and relief maps.

Thus, there are a number of projects dedicated to the use of augmented reality (AR) technologies to improve the accessibility of museum spaces for blind and partially sighted people. The authors (Cherukuru et al) of one of such projects, more oriented towards the navigation aspect, took as a basis the classification of three types of tasks for orientation and finding paths in digital spaces, faced by people with disabilities, developed by researchers Rudolph Darken and John Sibert<sup>21</sup>, and rely on tasks of orientation in space to a specific object, whose location is not known in advance, and on the task of exploring the environment. The authors of the project proposed an approach to pathfinding based on augmented reality and image detection.

13. See e.g. Story M.F., Mueller J.L., Mace R.L. The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities. Center for Universal Design, NC State University, 1998. S.170.

14. Albrezzi, Francesca. Virtual Actualities: Technology, Museums, and Immersion. Thesis/dissertation. 2019. <https://escholarship.org/content/qt5tc2q2dt/qt5tc2q2dt.pdf?t=pskl8x>

15. See e.g. Grayson, M., Thieme, A., Marques, R., Massiceti, D., Cutrell, E., & Morrison, C. (2020, April). A dynamic AI system for extending the capabilities of blind people. In Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp.1-4); Liu, Y., Stiles, N. R., & Meister,

M. Augmented reality powers a cognitive assistant for the blind. 2018. ELife, 7.

16. Fox D. et al. Augmented Reality for Visually Impaired People (AR for VIPs). University of California, Berkeley // School of Information MIMS Capstone Project Report. May 2019.

17. Cherukuru, N. W., & Calhoun, R. Augmented reality-based Doppler lidar data visualization: Promises and challenges // EPJ Web of Conferences, 2016, Vol.119, S.1406.

18. Coughlan J.M., Miele J. AR4VI: AR as an Accessibility Tool for People with Visual Impairments // 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR-Adjunct), 2017. S.288-292.

19. Ibid

20. Cherukuru N., Manuel, Rayvn L., AJ, Scheitlin T., Bhagchandani B. Using Augmented Reality (AR) to Create Immersive and Accessible Museums for People with Vision-Impairments // MW21: MW 2021, 2021.

21. Darken, R.P., & Sibert, J.L. Wayfinding strategies and behaviors in large virtual worlds // Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 1996, SS.142-149.

The open-source application developed by this group of researchers allows exhibition curators and museum staff to add virtual audio tags to objects and images in the physical world, which are activated when a visitor's mobile device with the application installed approaches them<sup>22</sup>.

The essence of the application is to work with context-dependent information that is available to specific users and allows them to independently explore the museum space and exhibits in it. This approach implements "inside observation" localization, in which localization is performed on a device scanning the surrounding environment. The advantage of using AR technology in this case is high localization accuracy, the absence of the need for serious infrastructure changes to improve the accessibility of the museum space and exhibits, and a reduced risk of privacy problems with the application, which does not require access to any personal data.

The prospects for using smartphones for the purpose of improving museum accessibility through applications using built-in augmented reality APIs are obvious. Such solutions also allow for the use of hardware and operating system updates with minimal changes to the application.

New interfaces, such as tactile interfaces<sup>23</sup>, synthetic speakers, and voice command recognizers, make it possible to use natural communication channels without using mediating interactions, but familiar keyboards and mice. New approaches to organizing human-computer interaction are not only more intuitive but also allow you to increase the amount and type of information that becomes available to the user. For example, multimodal applications use various information channels (vision, touch, sound, language, etc.) in an integrated and "redundant" way<sup>24</sup>. Redundancy presents the same information in a polymorphic way to match the user's specific capabilities. *Redundancy* as a key principle allows people with disabilities to cope with many aspects of real life<sup>25</sup>.

The addition of spatial data with additional data in other modalities (tactile and acoustic interaction) in relation to the tasks of orientation and movement in the city has been studied by a number of researchers for many years<sup>26</sup>. However, similar technologies are also finding applications in the field of art<sup>27</sup>. The OMERO 2.0<sup>28</sup> technology is one such example of a convergent multimodal technology that allows people with visual impairments to participate in cultural heritage. The OMERO system adds tactile and acoustic interaction to the usual visual rendering. The tactile interface, the PHANTOM device<sup>29</sup>, allows users to "touch" virtual 3D models. This is done by applying force feedback at the hand level, which realistically simulates physical interaction with the real surface of the object.

OMERO 2.0 includes three interaction modalities: visual, tactile and auditory. Thus, virtual models are designed to transmit information in a polymorphic and redundant way, allowing the user to choose sensory modalities taking into account individual limitations and/or disorders<sup>30</sup>. Virtual models are specially organized to help visually impaired people build an integrated mental map of complex objects and even abstract concepts, and the combination with other modalities (redundancy) increases the effectiveness of perception. The software tools used in the OMERO system support a wider range of tactile devices, making them more versatile.

Leading museums around the world are actively exploring new tools to expand the sensory experience of visitors and improve the accessibility of exhibits. Large corporations are also implementing

technologies to create projects at the intersection of art, such as the Google Art and Culture project, which has collected digital versions of exhibits from leading museums around the world, and creative projects for their reconfiguration, making the experience of art perception accessible to a wide audience.

Among the projects that could be widely used in museum spaces is the SignAll application, which uses AI and speech recognition to translate speech into an animated form of sign language, lowering the communication barrier for deaf people.

The development of such devices requires close interaction with end users as experts. Both the request and all stages of the design of such devices are a joint work, the goals and objectives of which are set by users, who are also involved in all stages of the design and testing of products.

Convergent technologies expand the experience of feeling, changing the role of the user from a passively perceiving one to an actively exploring one. Redundancy, as well as understatement, is a stimulus for the imagination and expansion of scenarios for the interpretation of works of art for all categories of users, regardless of their abilities. In turn, the property of interactivity, implemented in a virtual environment with greater ease, allows you to bring an aspect of co-creation into the process of studying works of art. And in this case, the primary importance is the transfer of perception of the museum space from a purely exhibition space to a narrative space. Such a transition will allow museum expositions to be perceived as a sequential narrative of meanings included in the general canvas, activates their potential, inherent in art itself.

### 3. THE MUSEUM AS AN AXIOLOGICAL SPACE: HOW THE LATEST TECHNOLOGIES MAKE IT POSSIBLE TO EQUALIZE NARRATIVES

Speaking about the problem of inequality, it is important to consider the aspect of not only physical but also semantic limitations that are present in the classical art museum. The question analyzed in this article should be considered in a broader context, associated with the history of the museum as a certain type of institution and its role in shaping the scientific picture of the world in a figurative and visual embodiment and in presenting value orientations that have the greatest cultural significance in this or that historical moment. Figuratively speaking, we need to return to the moment of

the birth of the modern museum, to see how it took on its traditional form and from these positions to critically comprehend the existing limitations, and then trace the course of their overcoming, outlining the role of the latest technologies in expanding the axiological possibilities of art institutions.

At the end of the 18th century, after revolutionary upheavals and the formation of democratic attitudes in the socio-cultural space of Europe, public museums came to replace *Kunstkammers* and royal collections. First, the Louvre opens its doors to the public, then the Prado Museum is created under direct French influence, the Rijksmuseum arises in Holland, in Great Britain the collection of the National Gallery, and later the Victoria and Albert Museum, acquires paramount importance, the Royal Museum opens in Berlin, the Hermitage begins to work in St. Petersburg, and this process is actively developing. It is interesting to note two features that unite the listed institutions. Firstly, their fierce competition for the possession of the best exhibits, and secondly, a specific way of presenting history and art history as a linear-progressive movement from the Ancient East to Greece (which took all the best from Egypt and showed an unprecedented upsurge of the human spirit), through the harsh "Dark Ages" to the Renaissance and further to the "Golden Age" of European Baroque and Neoclassicism.

This logic of art history, developed by German theorists<sup>31</sup>, was transformed into an innovative spatial solution for the museum exposition (an experiment by the first director of the Louvre, Dominique Vivant-Denon), built in accordance with eras and "schools" in such a way that the above-mentioned narrative penetrated into the viewer's consciousness as he moved through the exhibition halls, subconsciously shaping his understanding of world art from the point of view of its relationship to Western culture. This narrative served not only research but also socio-political tasks, especially those of the 19th century that were relevant to the formation of national identity, the collections contributed to the formation of a genealogy, representing these countries as moral and political heirs of the great empires of the past<sup>32</sup>.

However, the museum forms not only a unified and scientifically grounded narrative about the history of art, it also forms the viewer, who comes

22. Gourlay, M.J., & Held, R.T. Head-Mounted-Display Tracking for Augmented and Virtual Reality. *Information Display*, 2017, Vol.33(1). S.6-10.  
23. Salisbury K., Conti F., Barbagli F. Haptic rendering: Introductory concepts // *IEEE Computer Graphics and Applications*, 2004, Vol.24, 2. S.24-32.  
24. Jacobson D., Kitchin R. Multi-modal virtual reality for presenting geographic information // *Virtual Reality in Geography*. 2002. SS.382-400.  
25. Alonso F. Design guidelines for audio-haptic immersive applications for people with visual disabilities // *Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10th International Conference ICCHP, Berlin, Springer, 2006. S. 1071-1078.*

26. See e.g., Van Scoy F.L., Baker V., Gingold C., Martino E., Burton D. 1999, Mobility training using haptic interface: Initial plans // *Proceedings of Fourth Annual PHANTOM User Group*, Dedham, Massachusetts, 1999; Magnusson C., Rasmussen-Gron K. A dynamic haptic-audio traffic environment // *Eurohaptics*, 2004. S.71-80; Murai Y., Tatsumi H., Nagai N., Miyakawa M. A Haptic interface for an indoor-walk-guide simulator // *Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10th International Conference, ICCHP, Linz, Austria, Berlin, Springer, 2006. S.1287-1293.*  
27. De Felice F., Renna F., Attolico G., Distanto A. Omero: A multimodal system that improves access to Cultural Heritage // *Virtual Museums and Archaeology*, 2007. S.243-253.  
28. Organized Multimodal Experience of Relevant virtual Objects – a specialized system of multimodal experience of perception of specific virtual objects.  
29. Massie T.H., Salisbury J.K. The PHANTOM haptic interface: A device for probing virtual objects // *ASME Winter Annual Meeting, Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems*, 1994. S.295-301.  
30. Palieri et al. Learning by touching virtual reality: a tool for visually impaired people // *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. // Lecture Notes in Computer Science*. 2018. SS.21-34.

31. Winkelmann I. History of ancient art. An exploration of art in its essence. M.: RUGRAM, 2020.  
32. Ibid



to the exhibition space in search of enlightenment, embedding his perception and experience in the frameworks of understanding "beauty" and its evolution established by specialists. It is noteworthy that the modernist museum was also structured in the same way<sup>33</sup>, the exposition of which was developed by Alfred Barr as a utopian model of a "rocket" rushing forward (towards the latest searches of modernity) and leaving behind earlier art languages as "burnt fuel". And when Barr, as the director of this young institution, faced the task of constructing a narrative, telling about the metamorphoses of modernist artistic practices<sup>34</sup>, he resorted to the traditional technique of visualizing the history of art as an evolution of forms, the "crown" of which was Western abstract art. Moreover, not only Cézanne and Van Gogh, but also Japanese prints, African sculpture, and Middle Eastern art were just short-term stops on the way to the painting of Pollock and Rothko, as was clearly demonstrated by the cover of the catalog of the exhibition "Cubism and Abstract Art", which opened at MoMA in 1936 and actually became the basis of the generally accepted discourse of the history of modernism, in which information about the artistic process of Eastern Europe, Asia, Africa and other regions came with a great delay and was comprehended on the basis of the ideological values of the Western art historian-curator<sup>35</sup>. The consequences of such a one-sided approach persist in the mainstream narrative of art history to this day<sup>36</sup>.

An alternative was the concept of "the imaginary museum" developed by André Malraux back in the 1930's, described in 1947, and extensively manifested through an exhibition in the 1970's. This idea became a continuation of the iconological method, which considers intercultural connections and stylistic echoes in the context of the idea of the great migration of images.

The real revolution in the traditional paradigm of museum exposition was the postmodernist experiments of Jean-Hubert Martin: the project "Carambolage" (2016, Grand Palais, Paris) and the exhibition "Strange Encounters Happen" (2022, Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow). His method represents not only a synthesis of different chronotopes in a free search for plot intersections and plastic analogies, so-called "ahistorical curatorship"<sup>37</sup>, but also the active involvement of the viewer in an intellectual game to discover and conceptualize these indirect connections between exhibits. It is fundamentally important that in the second case, not the "white cube" of the gallery of contemporary art is used, but precisely the world of the classical museum. Through this game, Martin seeks to reveal the potential of the classical museum, capable of more than just serving as visual material for the traditional narrative of art history. He writes:

"Referring to the Kantian concept of aesthetics as the sensual impact of art, provoking the viewer to a "free play of cognitive abilities", the curator invites us to go beyond stereotypical ideas about the evolution of culture, and in the mode of visual comparison and collage, to find our own interpretations, organizing an intellectual game for the viewer in the exhibition space<sup>38</sup>".

It is easy to imagine the continuation of the mentioned experiments in the logic of media technologies, for example, VR museums and AR applications, placing digital copies of works of art in the space of the museum's permanent exhibition, which would complement and problematize the exhibition, creating a new semiotic layer. Such a practice demonstrates the fundamental possibility of building an alternative to the museum convention accepted today, the usual idea of the history of art. As an example, one can recall the exhibition of the Recycle group called "Homo Virtualis", which introduced digital objects into the halls of the Pushkin State Museum of Fine Arts in 2016. Interventions of this kind can also include an interactive component that invites the viewer to act as a virtual co-curator and interpreter of the museum collection.

Another important step in overcoming both spatial and discursive limitations in the educational activities of a museum is the creation of specialized

37. Nechvatal J. The Pleasures and Risks of Ahistorical Curating // *Hyperallergic*. 03. 06. 2016. URL: <https://hyperallergic.com/302563/the-pleasures-and-risks-of-ahistorical-curating/> (дата обращения: 10.03.2022).

38. *Ibid.*, p.14.

interactive platforms where viewers could discover art, explore trends and styles, discover patterns of aesthetic metamorphoses and create their own digital collections of pieces of art. The HSE Art and Design School aims to launch such a project on the gallery.com platform in partnership with the Pushkin Museum. There is great potential here both for making a museum visit more encouraging and interactive (through gamification of the experience), and for the viewer to continue interacting with art after leaving the museum (by creating his own collection from the digitalized pieces of art he saw). A system of timelines of world art presented on the gallery.com platform gives a viewer the opportunity to go beyond the Eurocentric intellectual perspective, and the opportunity to act as a curator of a digital collection opens up new creative horizons.

Thus, the exhibition space is transformed for the viewer both in a strictly constructed logical sequence and in the exhibition space in order to give new meanings to well-known objects and cultural processes. The feeling that the exhibition does not give a cultural product "ready for use", and that "something else is possible", makes bold curatorial projects and media applications dedicated to art a zone of experiment, awakening the viewer to an independent search for meanings and stories that exist on the periphery of art history. The media expansion of the museum space, which we previously considered in the context of inclusion, can also be understood as a tool for constructing new narratives, revealing additional meanings and developing models for a more flexible and comprehensive interpretation of art history in a multipolar world.

#### 4. CONCLUSION

In conclusion, we believe that convergent technologies, perceived by us as technologies for creating a new museum space, are capable of organizing it in a special way, giving new meanings to familiar objects and works of art, creating a new space for storytelling. Immersion of the viewer in such a space has socio-significant potential and is a technology for transforming and expanding sensory experience, activating the semantic potential of the exposition. In this case, convergent technologies act simultaneously as a tool to enhance the immersiveness of works of art and as a tool to overcome existing forms of inequality, allowing people to "touch"

the object in one way or another and feel it to the fullest. We believe that convergent technologies have serious potential as a form of social communication and cultural understanding of reality<sup>39</sup>. Such an understanding of convergent technologies creates a platform for interdisciplinary projects, where engineering solutions and artistic images will be equally important. In an attempt to outline the framework for the future research field, we identify a number of tasks that require interdisciplinary solutions in the near future:

- Foresight research on the prospects for the development of convergent technologies and their application in museum practice.
- Conducting systemic research on the integration of the latest technologies into the sphere of the cultural industry, and especially museums.
- A comprehensive analysis of cultural and museum requests and visionary projects that humanities specialists can present to engineers and programmers.
- Formation of laboratories and working research groups where scientists, technical specialists, curators, artists, etc. will collaborate.
- Preparation and implementation of research in the field of digital humanities aimed at studying new forms and types of museum spaces.
- Development of new types of museum expositions based on a critical revision of the conventions of art history and the transformation of museum space into a space for modern narratives.
- Analysis of the psychological and social impact of such projects, processing feedback.

In their totality, solving these tasks will make it possible to fully unlock the potential inherent in cognitive technologies. The combination of scientific and technological knowledge from various fields has an indisputable synergistic effect and becomes one of the leading strategies for cultural understanding of reality in all its diversity. Comprehensive and consistent development of this process, in our opinion, can become a step towards solving the problem of overcoming social inequality and the difference in physical capabilities of people in the museum space, and the key to the possibility of forming alternative personal and institutionally formed meanings.

39. Rozenson I. *Fundamentals of design theory*. St. Petersburg: Peter, 2013.

33. The Museum of Modern Art in New York (MoMA), opened in 1929, is not the first avant-garde institution, since it was preceded by the Museum of Pictorial Culture established in Moscow in 1919, however, it was MoMA that became a clear example of a modernist museum of the 20<sup>th</sup> century and a unique point of reference for postmodern critical museology.

34. Canton S. *Alfred Barr and the Intellectual Origins of the Museum of Modern Art*. M.: Ad Marginem, 2019.

35. Teh D. *Obstacles to exhibition history: institutions, curatorships, and the undead Nation-State // The curatorial conundrum. What to study? What to research? What to practice?* LUMA, MIT Press, 2016.

36. Foster H., Krauss R., Bois Y.-A., Buchloh B. *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. Thames & Hudson, 2005.

## REFERENCES

1. Abankina, T.V., Dergachev, P.V., & Filatova, L.M. (2014). Dostupnost' rossijskih muzeev: vnutrennie i vneshnie faktory vliyaniya [Accessibility of Russian museums: internal and external factors of influence]. In XV Aprelskaya mezhdunarodnaya nauchnaya konferentsiya po problemam razvitiya ekonomiki i obshchestva [15<sup>th</sup> April International Scientific Conference on the Problems of Economic and Social Development], Moscow: Higher School of Economics.
2. Antonova, I., & Bakanova, I.M. (2016). Golosa vobrazhaemogo muzeya Andre Malro [Voices of the Imaginary Museum of Andre Malraux]. Katalog [Catalog]. Ed.by Antonova, I., & Bakanova, I.M.: GMII im. A.S. Pushkina [Pushkin State Museum of Fine Arts].
3. Burrio, N. (2016). Relyatsionnaya estetika [Relational aesthetics]. Postprodukcija [Postproduction]. Moscow: Ad Marginem Press.
4. Winkelmann, I. (2020). Istoriya iskusstva drevnosti. Issledovanie iskusstva v ego sushnosti [History of ancient art. A study of art in its essence]. Moscow: RUGRAM.
5. Canton, S. (2019). Al'fred Barr i intellektual'nye istoki muzeya sovremennogo iskusstva [Alfred Barr and the intellectual origins of the Museum of Modern Art]. Moscow: Ad Marginem.
6. O'Dogherty, B. (2015). Vnutri belogo kuba [Inside the white cube]. Moscow: Ad Marginem Press.
7. Marter, J.-Y. (2022). Byvayut strannye sblizheniya... Katalog [There are strange rapprochements... Catalog]. Comp.by Marter, J.-Y. Moscow: GMII im. A.S. Pushkina [Pushkin State Museum of Fine Arts].
8. Rozenson, I. (2013). Osnovy teorii dizajna [Fundamentals of design theory]. Saint Petersburg: Peter.
9. Alonso F. Design guidelines for audio-haptic immersive applications for people with visual disabilities // Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10<sup>th</sup> International Conference ICCHP, Berlin, Springer, 2006. S.1071-1078.
10. Albrezzi, Francesca. Virtual Actualities: Technology, Museums, and Immersion. Thesis/dissertation. 2019. URL: <https://escholarship.org/content/qt5tc2q2dt/qt5tc2q2dt.pdf?t=pskl8x>
11. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K.M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20<sup>th</sup> International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. S.382-384.
12. Cherukuru, N.W., & Calhoun, R. Augmented reality-based Doppler lidar data visualization: Promises and challenges // EPJ Web of Conferences, 2016, Vol.119, S.1406.
13. Coughlan J.M., Miele J. AR4VI: AR as an Accessibility Tool for People with Visual Impairments // 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR-Adjunct), 2017. S.288-292.
14. Cherukuru N., Manuel, Rayvn L., AJ, Scheitlin T., Bhagchandani B. Using Augmented Reality (AR) to Create Immersive and Accessible Museums for People with Vision-Impairments // MW21: MW 2021, 2021.
15. Darken, R.P., & Sibert, J.L. Wayfinding strategies and behaviors in large virtual worlds // Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 1996, SS.142-149.
16. De Felice F., Renna F., Attolico G., Distanto A. Omero: A multimodal system that improves access to Cultural Heritage // Virtual Museums and Archaeology, 2007. S.243-253.
17. Gourlay, M.J., & Held, R.T. Head-Mounted-Display Tracking for Augmented and Virtual Reality. Information Display, 2017, Vol.33(1). S.6-10.
18. Foster H., Krauss R., Bois Y.-A., Buchloh B. Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Thames & Hudson, 2005.
19. Fox D. et al. Augmented Reality for Visually Impaired People (AR for VIPs). University of California, Berkeley // School of Information MIMS Capstone Project Report. May 2019.
20. Fourth Annual PHANTOM User Group, Dedham, Massachusetts, 1999.
21. Jacobson D., Kitchin R. Multi-modal virtual reality for presenting geographic information. // Virtual Reality in Geography. 2002. SS.382-400.
22. Lisney, E., Bowen, J.P., Hearn, K., & Zedda, M. Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all // Curator: The Museum Journal, 2013, Vol.56(3). S.353-361.
23. Massie T.H., Salisbury J.K. The PHANTOM haptic interface: A device for probing virtual objects // ASME Winter Annual Meeting, Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems, 1994. S.295-301.
24. Nechvatal J. The Pleasures and Risks of A-historical Curating // Hyperallergic. 03. 06. 2016. URL: <https://hyperallergic.com/302563/the-pleasures-and-risks-of-ahistorical-curating/> (дата обращения: 10.03.2022).
25. Palieri et al. Learning by touching virtual reality: a tool for visually impaired people // Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. // Lecture Notes in Computer Science. 2018. SS.21-34.
26. Rozenson I. Fundamentals of design theory. St. Petersburg: Peter, 2013.
27. Salisbury K., Conti F., Barbagli F. Haptic rendering: Introductory concepts // IEEE Computer Graphics and Applications, 2004, Vol.24, 2. S.24-32.
28. Story M.F., Mueller J.L., Mace R.L. The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities. Center for Universal Design, NC State University, 1998. S.170.
29. Teh D. Obstacles to exhibition history: institutions, curatorships, and the undead Nation-State // The curatorial conundrum. What to study? What to research? What to practice? LUMA, MIT Press, 2016.
30. Zafari, F., Gkelias, A., & Leung, K.K. A survey of indoor localization systems and technologies // IEEE Communications Surveys & Tutorials, 2019, Vol.21(3). S.2568-2599.

**Ульяна Викторовна Аристова**

доктор наук, профессор  
Факультет креативных индустрий  
Школа дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»,  
e-mail: uaristova@hse.ru  
Москва, Россия  
ORCID: 0000-0003-1085-0255

**Александра Дмитриевна Першеева**

кандидат искусствоведения, доцент  
Факультет креативных индустрий  
Школа дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»,  
e-mail: apersheeva@hse.ru  
Москва, Россия  
ORCID ID: 0000-0002-2969-2720

**Шарп Ольга Л. Владимировна**

соискатель,  
Факультет креативных индустрий  
Школа дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»,  
ведущий специалист по связям с общественностью  
Московский физико-технический институт (НИУ),  
e-mail: olucasharp@gmail.com  
Москва, Россия  
ORCID ID: 0000-0003-0804-7818

DOI: 10.36340/2071-6818-2024-20-4-105-126

## ДОСТУПНОСТЬ И РАСШИРЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА НАРРАТИВОВ: КОНВЕРГЕНТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СЕМИОТИКА ЭКСПОЗИЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ МУЗЕЕ

*Аннотация:* Развитие конвергентных технологий открывает новые горизонты для расширения зрительского опыта посетителей музея, среди которых отдельной группой можно выделить людей с ограниченными возможностями. В этой работе данная тема исследована с позиции одного из классов таких технологий, а именно технологий дополненной, виртуальной и смешанной реальности (AR/VR/MR), которые применяются сегодня, в основном, для разработки приложений, визуально расширяющих физические пространства и позволяющих компенсировать возникающее в связи с этим неравенство в доступе к произведениям искусства. Однако эти технологии обнаружения и локализация объектов, изображений и картографирование могут ис-

пользоваться для расширения доступной среды также и с использованием других сенсорных модальностей, таких как звуковые и тактильные ощущения. Повышение уровня информационной доступности экспозиций музея и самостоятельности освоения пространства музея людьми с ограниченными возможностями возможно в том числе и путем обеспечения доступа к контекстно-зависимой информации. Во второй части статьи вопрос о контекстуализации знания, получаемого посетителем музея, рассматривается в более широком смысле: музей анализируется как пространство наррации, где упорядочиваются, закрепляются и транслируются основные концепции истории искусства. Проанализировав логику построения классического

художественного музея, мы показываем альтернативные модели представления искусствоведческих нарративов и утверждаем, что новые медиа могут стать инструментом не только инклюзивности и иммерсии, но и особого типа субъективации зрителя, включенного в процесс творческого переосмысления истории искусства. Таким образом, мы исходим из того, что когнитивные технологии сделают возможным полноценное раскрытие заложенного в них потенциала. Объединение научного технологического знания

## 1. ВИЗУАЛЬНАЯ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ДОСТУПНОСТЬ МУЗЕЙНЫХ ЭКСПОЗИЦИЙ: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

«Экспонаты руками не трогать» – привычная надпись на табличке рядом с картиной или скульптурой находится практически в любом музее. Что это означает для посетителей? Для большинства людей подобное намеренное ограничение возможностей восприятия произведений искусства не представляет особой проблемы – основная часть представленных в большинстве музеев мира экспонатов (картин, скульптур, инсталляций, видеоклипов и т.п.) нацелено на визуальное восприятие и зрительную стимуляцию, иными словами, перед нами – «окулоцентрическая» (от лат. «oculus» – глаз) парадигма. Однако для людей, ограниченных в своих возможностях, содержимое музея, которое «трогать нельзя» не представляет той же ценности, а заложенные в произведения искусства смыслы не могут быть полноценно раскрыты. Музеи призваны быть одним из ключевых институтов просвещения, духовного и нравственного развития. Однако при этом в настоящее время чрезмерная «окулоцентричность» экспонатов фактически отрезает часть общества от этой возможности<sup>1</sup>. И несмотря на то, что доступность музеев с недавних пор стало популярным вопросом, решение которого привело к созданию более удобных для свободного передвижения территорий и пространств, «информационная доступность» по-прежнему остается вне фокуса внимания. Несмотря на организацию мероприятий, ориентированных на инклюзивность и социальную адаптацию людей с ограниченными возможностями, «информационная недоступность» и, как следствие невозможность оценить то, к чему нет доступа, наиболее часто

1. Lisney, E., Bowen J.P., Hearn, K., & Zedda, M. Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all // Curator: The Museum Journal, 2013, Vol.56(3). S.353-361.

из различных областей в пространстве музея обладает бесспорным синергетическим эффектом и становится одной из ведущих стратегий культурного освоения действительности во всем ее многообразии в условиях коммуникационного общества.

*Ключевые слова:* музееведение, доступность музеев, инклюзивность, технологии дополненной и виртуальной реальности (AR|VR), мультимодальные системы, избыточность

упоминается людьми с ограниченными возможностями как ключевое препятствие к посещению музеев, как выяснили Асакава и соавторы в своей работе по изучению доступности музеев для людей с ограниченными возможностями зрения<sup>2</sup>.

В своем исследовании, посвященном вопросу доступности музеев в России<sup>3</sup>, проведенном Центром прикладных экономических исследований и разработок НИУ ВШЭ, авторы выделили четыре ключевых направления доступности музеев: экономический, пространственно-временной, образовательный и социально-психологический. Так, авторы исследования выделяют так называемую «дискредитированную группу» населения, которая изолирована от института музея по ряду объективных причин и приводят статистику, что в России только 10% музеев имеют специализированное оборудование для людей с ограниченными возможностями<sup>4</sup>, причем речь там идет именно об обеспечении мобильности. При этом команда Асакавы, упомянутые выше, показали, что для людей с нарушениями зрения существуют три основные категории доступности, которые требуют решения: а) проблемы с мобильностью, б) проблемы с самостоятельной ориентацией и в) недоступный контент, то есть фактически отсутствие невидимых альтернатив музейных экспонатов.

Конвергентные технологии (converging technologies) представляют собой синтез нескольких типов современных технологий. В качестве ведущих технологий освоения арт-пространства

2. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K.M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20'th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. S. 382-384.

3. Абанкина Т. В., Дергачев П.В., Филатова Л.М. Доступность российских музеев: внутренние и внешние факторы влияния. // XV Апрельская международная научная конференция по проблемам развития экономики и общества. Высшая школа экономики, Москва, 2014.

4. Ibid.

мы рассматриваем информационные технологии, ИИ и сетевые технологии, куда относим технологии Augmented Reality (AR) – дополненной реальности, Virtual Reality (VR) – виртуальной реальности, Mixed reality (XR) – смешанной реальности, Virtual Environment (VE) – виртуальное окружение или объекты, которые создают дополнительные измерения, доступные даже для посетителей, имеющих сложности с визуальным или аудиальным восприятием. «Информационная доступность» музейных экспозиций, семиотика произведений искусства тесно сплетена с возможностями чувствования субъекта. С использованием таких технологий семиотика музейного пространства и произведений искусства становятся пространством равенства возможностей, приобретает качество инклюзивности: все посетители получают расширенный телесный опыт и полноценное эмоциональное и художественное переживание.

Забота о включении в круг своей аудитории таких людей стала неотъемлемой частью работы любого современного музея и темой различных междисциплинарных исследований. Например, участники исследования, проведенного Асакава и командой среди людей с проблемами зрения<sup>5</sup>, подчеркнули свое желание иметь независимый опыт посещения музея с помощью инструментов, которые обеспечивают помощь в навигации и подробное контекстуальное звуковое сопровождение экспонатов. Рост популярности смартфонов и устройств IoT (интернета вещей) за последнее десятилетие помог нам приблизиться к разработке инструментов, которые могли бы предоставить подробную помощь в навигации с помощью различных технологий, среди которых технологии локализации и локального позиционирования: Wi-Fi, Bluetooth с низким энергопотреблением (BLE), Высокоточное позиционирование по углу прибытия сигнала, радиочастотная идентификация (RDIF) и сверхширокополосные сигналы (UWB) и другие<sup>6</sup>.

Технология виртуальных сред становится все более распространенной в медицинской реабилитации, образовании и тренировках, играх

5. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K.M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20'th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. P. 382-384.

6. Zafari, F., Gkelias, A., & Leung, K. K. A survey of indoor localization systems and technologies // IEEE Communications Surveys & Tutorials, 2019, Vol. 21(3). P. 2568-2599.

и развлечениях. Так, все больше внимания уделяется применению этих технологий для повышения качества образования, его персонализации и глубины освоения материала через иммерсивность, расширение образовательного опыта и повышение вовлеченности<sup>7</sup>.

Особняком стоят также подходы к решению проблем психологических расстройств (например, терапии фобических расстройств), социализации и одиночества, которые также включают использование AR/VR-технологий. Так, уже показан потенциал этих технологий в социальной адаптации людей с высокой социальной тревожностью<sup>8</sup>, страдающих от чувства одиночества и генерализованной тревожности<sup>9</sup>, борьбы с одиночеством и деменцией у пожилых людей<sup>10</sup>. Так получили широкую популярность такие проекты как Second Life и VR Chat, которые позволяют людям с ограниченными возможностями или особенностями внешности путем создания аватаров активно участвовать в социальных интеракциях. Нашумела также история о VR «Терапии воспоминаний» для пожилых одиноких людей и больных деменцией, которая позволяла людям возвращаться в воспоминания прошлых лет<sup>11</sup>. Инклюзивность виртуальных миров позволяет людям преодолеть ограничения физического мира. Эти примеры подтверждают наличие еще одного измерения недоступности музеев – социально-психологическое, которое характерно для людей с низкой толерантностью к социальной стимуляции, в результате чего они намеренно отказываются от плотного взаимодействия с реальным миром.

Среди отечественных исследователей, занимающимся вопросом доступности музеев для людей с ограниченными возможностями,

7. Beckem J.M., Watkins M. Bringing life to learning: Immersive experiential learning simulations for online and blended courses // Journal of Asynchronous Learning Network 16(5). 2002. P 61-71

8. См., например, Nexhmedin M. et al. Meta-analysis of virtual reality exposure therapy for social anxiety disorder // Psychological Medicine, Volume 53, Issue 5, April 2023, pp.2176-2178

9. См., например, Kenyon, K., Kinakh, V. & Harrison, J. Social virtual reality helps to reduce feelings of loneliness and social anxiety during the Covid-19 pandemic. Sci Rep 13, 19282 (2023).

10. См., например, Veldmeijer Lars et al. Reframing loneliness through the design of a virtual reality reminiscence artifact for older adults. 2020. P.407-426

11. См. например, Matt Fuchs для New York Times V.R. 'Reminiscence Therapy' Lets Seniors Relive the Past // <https://www.nytimes.com/2022/05/06/well/mind/virtual-reality-therapy-seniors.html>

можно отметить работы С.Н. и О.П. Ваньшиных, И.Н. Дониной, Н.А. Вревской, Н.В. Потаповой и других.

Важно отметить, что исследования VR/AR/VE все еще продолжают. Хотя результаты являются многообещающими, необходимы дополнительные исследования, чтобы полностью понять долгосрочные последствия и эффективность этих технологий. Так, отдельным направлением для исследований является всестороннее изучение влияния используемых технологических достижений, которые затрагивают сенсомоторные процессы человека. Согласно исследованиям подобные могут оказывать как преднамеренное, так и непреднамеренное воздействие используемых сред виртуальной среды, например, на центральную нервную систему<sup>12</sup>. Этот блок исследований не затронут в рамках данной работы, которая сфокусирована на изучении потенциала кратковременного использования технологий под задачи расширения доступности искусства и чувственного опыта человека в целом.

Однако потребность в надежных и доступных технологиях по-прежнему актуальна. Использование конвергентных технологий для расширения доступности музеев перекликается с принципами универсального дизайна<sup>13</sup>, ключевой идеей философии которого является создание пространств, инструментов и систем, которые сводят к минимуму имеющиеся барьеры для людей с ограниченными возможностями и повышают удобство использования для широкого круга пользователей.

## 2. РАСШИРЕНИЕ ЧУВСТВЕННОГО ОПЫТА С ПОМОЩЬЮ КОНВЕРГЕНТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Развитие конвергентных технологий нашло применение в сфере искусства: все чаще появляются новые формы арт-объектов, расширяющие сферу чувственности зрителя через современные конвергентные технологии, в частности технологий AR, VR, XR, NFT – невзаимозаменяемых

токенов и других, существующих в цифровом пространстве.

Так, в своей диссертации Франческа Абресси, посвященной изучению применения технологий AR/VR в пространстве музеев, утверждает, что цифровые технологии, особенно те, которые создают захватывающий опыт, фундаментально меняют то, как мы воспринимаем и понимаем искусство и артефакты в музеях<sup>14</sup>. В диссертации автор рассматривает, как такие технологии, как AR, VR и цифровые экспонаты, которые преобразуют музейные пространства и создают новые возможности для взаимодействия с посетителями. Концепция погружения занимает центральное место в обсуждении. Автор исследует, как иммерсивные технологии могут переносить посетителей в разное время и места, способствуя более глубокой связи с музейными коллекциями, выходя за рамки простого развлечения. Такие технологии начинают таким образом играть роль в образовании, интерпретации и критическом мышлении об искусстве и культуре.

Однако конвергентные технологии могут расширять опыт как обычного человека, так и людей с ограниченными возможностями, причем совершенно различным образом. Конвергентные технологии позволяют трансформировать существующий арт-объект в другие чувственные формы или дополнить новыми. Перспективность построения многофункциональности каналов коммуникации произведения искусства со зрителем позволяет сделать опыт его восприятия полнее для всех категорий людей, не исключая тех, чьи возможности ограничены. Важно рассматривать конвергентные технологии не просто как самоцель, как новую форму самовыражения и инструментарий для творчества, но как средство *расширения чувственности и возможностей коммуникации* с посетителем, как инструментарий совместного взаимодействия. В таком случае возможно поддерживать диалог между произведением и зрителем в той или иной форме, а ограничения каждого – будут лишь задавать уникальные субъективные границы такого восприятия и новые горизонты интерпретации.

Примеры использования конвергентных технологий для расширения опыта пользователей достаточно, чтобы охарактеризовать их как

придание музейной экспозиции «дополнительного измерения». Общий подход заключается в трансформации и передаче информации, которая недоступна людям с ограниченными возможностями, посредством формы, доступной для них, иными словами, речь идет о создании дополнительных модальностей. Этот тренд зародился с тех пор, как конвергентные технологии начали активно применять для восстановления утраченных или отсутствующих возможностей органов чувств у людей путем задействования альтернативных функций с использованием конвергентных технологий. Среди подобных примеров можно выделить «бионический глаз», электронный имплантат сетчатки, разработанный компанией Second Sight система «Argus II» и вживленный слепой Фрэн Фаргус, что вернуло ей возможность видеть. Другой пример – создание системы «чувственного зрения», сканирующей пространство и транслирующей изображение через систему электродов на теле человека, что позволяет тем самым создать «чувственную» схему пространства. Можно вспомнить художника, активиста и киборга, Нила Харбиссона, страдающего врожденной ахроматопсией, его опыт показывает, как «остеоинтеграция» специальной антенны в его череп позволяет ему «слышать цвета».

Устройства на основе технологий смешанной реальности, такие как, например, голографическое устройство HoloLens от Microsoft, успешно продемонстрировали способность поддерживать оптику зрительного восприятия на примере избегания препятствий, понимания сцены, формирования пространственной памяти и навигации<sup>15</sup>. Так проектная группа сотрудников Университета Беркли, Калифорния, работала с устройством HoloLens, используя возможности создания альтернативной звуковой системы навигации в пространстве на основе озвучивания и звуковой кодировки процесса навигации (приближения, удаления пользователя от конкретных объектов) для слепых и слабовидящих людей<sup>16</sup>. Системы на основе компьютерного зрения, которые также использу-

ются в технологиях дополненной реальности AR, могут обеспечить возможность точной локализации. Через прямую трансляцию с видеокamеры алгоритмы компьютерного зрения выявляют уникальные закономерности в окружающей среде, отслеживая в динамике видеокadров относительное положение объектов среды. Достижения в области вычислительной мощности смартфонов, сделали возможности дополненной реальности широко доступными на многих устройствах. Подход к вспомогательным технологиям предполагает замену этих виртуальных объектов невидимыми альтернативами, такими как звуковое описание, которое срабатывает, когда устройство приближается к объекту.

Подобные решения отражают общее движение технологического развития и задают дальнейший вектор для применения подобных решений во всех сферах жизни, в том числе в сфере искусства и в пространстве музея.

Рассмотрим подробнее примеры из области использования конвергентных технологий для создания иммерсивных, инклюзивных и доступных музеев для людей с ограниченными возможностями. Дополненная реальность – это среда, в которой цифровой контент «привязывается» к физическим объектам, окружающим пользователя, и представляется в виде наложения через проекционные дисплеи или изображения с камеры какого-либо устройства, например, смартфона. AR как технология преимущественно использовалась для визуального расширения физических пространств<sup>17</sup>. Однако фундаментальные технологии дополненной реальности (например, обнаружение и отслеживание изображений, а также их локализация и картографирование), также можно использовать для расширения пространств с помощью других сенсорных модальностей, например, звуковых и тактильных ощущений.

Использование конвергентных технологий, в частности технологий AR/VR в целях расширения опыта восприятия произведений искусства – это самостоятельное направление для исследования и расширения практики в качестве поля для сотворчества и коллабораций с конечным пользователем. Нестандартные решения с использованием конвергентных технологий расширяют опыт восприятия произведения искусства, задают

12. См., например, Wright WG. Using virtual reality to augment perception, enhance sensorimotor adaptation, and change our minds. *Front. Syst.* 2024. *Neurosci* 8:56. Simon Shahid, Joshua Kelson, Anthony Saliba. Effectiveness and User Experience of Virtual Reality for Social Anxiety Disorder: Systematic Review *JMIR Ment Health.* 2024; 11

13. Story M.F., Mueller J.L., Mace R.L. The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities. Center for Universal Design, NC State University, 1998. S.170.

14. Albrezzi, Francesca. *Virtual Actualities: Technology, Museums, and Immersion.* Thesis/dissertation. 2019. <https://escholarship.org/content/qt5'tc2'q2'dt/qt5'tc2'q2'dt.pdf?t=pskl8'x>

15. См., например, Grayson, M., Thieme, A., Marques, R., Massiceti, D., Cutrell, E., & Morrison, C. (2020, April). A dynamic AI system for extending the capabilities of blind people. In *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-4); Liu, Y., Stiles, N.R., & Meister, M. Augmented reality powers a cognitive assistant for the blind. 2018. *ELife.* 7.

16. Fox D. et al. Augmented Reality for Visually Impaired People (AR for VIPs). University of California, Berkeley // School of Information MIMS Capstone Project Report. May 2019.

17. Cherukuru, N.W., & Calhoun, R. Augmented reality-based Doppler lidar data visualization: Promises and challenges // *EPJ Web of Conferences*, 2016, Vol.119, S.1406.

новые измерения, а также создают поле для новой интерпретации. Кроме того, возможности применения подобных технологий требуют тесного взаимодействия с конечным их пользователем и совместного проектирования. Так, включение распознавания жестов с применением технологий дополненной реальности – новая парадигма аудио-тактильного взаимодействия. Жестовый интерфейс позволяет пользователю исследовать близлежащие объекты или окружающую среду естественным образом, путем прикосновений, жестов указания и другими, задавая вектор интересующего местоположения или направления. Дополнение/расширение реальности происходит в виде информации дополнительной модальности, в виде аннотаций, связанных с местоположением или направлением указанного жеста<sup>18</sup>.

Джеймс М. Кофлан и Джошуа Миле в своей работе, посвященной обзору существующих приложений дополненной реальности для слабовидящих и людей с нарушениями зрения<sup>19</sup>, дополнительно представили два приложения, разработанные ими с учетом личного опыта одного из авторов, который лишен возможности видеть. Приложение overTHERE позволяет получать информацию о ближайших достопримечательностях, а приложение SamIO обеспечивает доступ к информации об интересующих местах в форме 3D-моделей и карт рельефа. Так, существует ряд проектов, посвященных использованию технологий дополненной реальности (AR) для повышения доступности пространства музеев для слепых и слабовидящих людей<sup>20</sup>. Авторы (Черукуру Нихант и соавторы) одного из таких проектов, в большей степени ориентированных на аспект навигации, взяли за основу классификацию трех типов задач по ориентации и поиску пути (перевод с английского: “wayfinding”) в цифровых пространствах, стоящих перед людьми с ограниченными возможностями, разработанную исследователями Рудольфом Даркен и Джоном Сайбертом<sup>21</sup>, и опираются на задачи ориента-

ции в пространстве с целью конкретного объекта, чье расположение заранее не известно, и на задачу по исследованию окружения. Авторы проекта предложили подход к поиску пути, основанный на дополненной реальности и обнаружении изображений. Приложение с открытым исходным кодом, разработанное этой группой исследователей, позволяет кураторам выставок и сотрудникам музея добавлять звуковые виртуальные метки к объектам и изображениям физического мира, которые активизируются в момент приближения мобильному устройству посетителя с установленным на нем приложением.

Суть работы приложения заключается в работе с контекстно-зависимой информацией, доступной для конкретных пользователей и позволяющей им автономно исследовать пространство музея и экспонаты в нем. Этот подход выполняет локализацию «в технике наблюдения изнутри» (Перевод с английского: “looking out”), при котором локализация выполняется на устройстве, сканирующем окружающую среду<sup>22</sup>. Преимуществом использования технологии AR в этом случае можно назвать высокую точность локализации, отсутствие необходимости проведения серьезных инфраструктурных изменений для повышения доступности пространства и экспозиций музея, сниженный риск проблем с конфиденциальностью приложения, которому не требуется доступ к каким-либо персональным данным. Перспективы применения смартфонов для целей повышения доступности музеев через приложения, использующие встроенные API-интерфейсы дополненной реальности очевидны. Подобные решения также позволяют использовать обновления оборудования и операционной системы с минимальными изменениями в приложении.

Новые интерфейсы, такие как, например, тактильные интерфейсы<sup>23</sup>, синтетические динамики, распознаватели голосовых команд, позволяют использовать естественные каналы связи без применения опосредующих взаимодействий, но привычных клавиатуры и мышки. Новые подходы к организации взаимодействия человека и машин не только более интуитивны и позволяют увеличить количество и вид информации,

которая становится доступна пользователю. Так, мультимодальные приложения используют различные каналы получения информации (зрение, осязание, звук, язык и др.) в интегрированном и «избыточном» виде<sup>24</sup>. Избыточность представляет одну и ту же информацию полиморфным образом, чтобы соответствовать конкретным возможностям пользователя. Избыточность как ключевой принцип позволяет людям с ограниченными возможностями справляться со многими аспектами реальной жизни<sup>25</sup>.

Дополнение пространственных данных дополнительными в других модальностях (тактильного и акустического взаимодействия) применительно к задачам по ориентированию и передвижению в городе исследовалось в работах ряда исследователей уже не первый год<sup>26</sup>. Однако подобные технологии находят себе применение и в сфере искусства. Технология OMERO 2.0 – это такой пример конвергентной мультимодальной технологии, которая позволяет людям с ограниченными возможностями зрения приобщиться к культурному наследию<sup>27</sup>. Система OMERO<sup>28</sup> добавляет к обычному визуальному рендерингу тактильное и акустическое взаимодействие. Тактильный интерфейс, устройство PHANTOM<sup>29</sup>, позволяет пользователям «прикоснуться» к виртуальным 3D-моделям. Это происходит путем применения на уровне руки силовой обратной

связи, которая реалистично имитирует физическое взаимодействие с реальной поверхностью объекта. OMERO 2.0 включает в себя три модальности взаимодействия: визуальную, тактильную и слуховую, таким образом, виртуальные модели спроектированы для передачи информации полиморфным и избыточным способом, что позволяет пользователю выбирать сенсорные модальности с учетом индивидуальных ограничений и/или нарушений<sup>30</sup>. Виртуальные модели специально организованы, чтобы помочь слабовидящим людям построить интегрированную ментальную схему сложных объектов и даже абстрактных понятий, а комбинация с другими модальностями (избыточность) повышает эффективность восприятия. Программные инструменты, используемые в системе OMERO, поддерживают большее количество тактильных устройств, что делает их более универсальными.

Ведущие музеи мира активно осваивают новые инструменты для расширения чувственного опыта посетителей и повышения уровня доступности экспонатов. А крупные корпорации также внедряют технологии для создания проектов на стыке с искусством, как, например, проект Google Art and Culture, который собрал в себе цифровые версии экспонатов из ведущих мировых музеев, и творческие проекты их реконфигурации, делая опыт восприятия искусства доступным для широкой общественности.

Среди проектов, которые могли бы получить распространение в пространстве музея, можно назвать приложение SignAll, которое использует ИИ и распознавание речи для перевода речи в анимированную форму языка жестов, снижая коммуникационный барьер для глухих людей.

Разработка подобных устройств требует совместного взаимодействия с конечными пользователями как экспертами. Как запрос, так и все этапы проектирования подобных устройств – это совместная работа, цели и задачи которой задают пользователи, которые также причастны ко всем этапам проектирования и тестирования продуктов. Конвергентные технологии расширяют опыт чувствования, меняя роль пользователя с роли пассивно-воспринимающей на роль

18. Coughlan J.M., Miele J. AR4VI: AR as an Accessibility Tool for People with Visual Impairments // 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR-Adjunct), 2017. S.288-292.

19. Ibid

20. Cherukuru N., Manuel, Rayvn L., AJ, Scheitlin T., Bhagchandani B. Using Augmented Reality (AR) to Create Immersive and Accessible Museums for People with Vision-Impairments // MW21: MW 2021, 2021.

21. Darken, R.P., & Sibert, J. L. Wayfinding strategies and behaviors in large virtual worlds // Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 1996, SS.142-149.

22. Gourlay, M.J., & Held, R.T. Head-Mounted-Display Tracking for Augmented and Virtual Reality. Information Display, 2017, Vol.33(1). S.6-10.

23. Salisbury K., Conti F., Barbagli F. Haptic rendering: Introductory concepts // IEEE Computer Graphics and Applications, 2004, Vol.24, 2. S.24-32.

24. Jacobson D., Kitchin R. Multi-modal virtual reality for presenting geographic information. // Virtual Reality in Geography. 2002. SS.382-400.

25. Alonso F. Design guidelines for audio-haptic immersive applications for people with visual disabilities // Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10<sup>th</sup> International Conference ICCHP, Berlin, Springer, 2006. S.1071-1078.

26. См., например, Van Scoy F.L., Baker V., Gingold C., Martino E., Burton D. 1999, Mobility training using haptic interface: Initial plans // Proceedings of Fourth Annual PHANTOM User Group, Dedham, Massachusetts, 1999; Magnusson C., Rasmussen-Gron K. A dynamic haptic-audio traffic environment // Eurohaptics, 2004. S.71-80; Murai Y., Tatsumi H., Nagai N., Miyakawa M. A Haptic interface for an indoor-walk-guide simulator // Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10<sup>th</sup> International Conference, ICCHP, Linz, Austria, Berlin, Springer, 2006. S.1287-1293.

27. De Felice F., Renna F., Attolico G., Distante A. Omero: A multimodal system that improves access to Cultural Heritage // Virtual Museums and Archaeology, 2007. S.243-253.

28. Organized Multimodal Experience of Relevant virtual Objects – Специализированная система мультимодального опыта восприятия конкретных виртуальных объектов (пер. с англ.).

29. Massie T.H., Salisbury J.K. The PHANTOM haptic interface: A device for probing virtual objects // ASME Winter Annual Meeting, Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems, 1994. S.295-301.

30. Palieri et al. Learning by touching virtual reality: a tool for visually impaired people // Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. // Lecture Notes in Computer Science. 2018. SS.21-34.

активно-исследующую. Избыточность, равно как и недосказанность, является стимулом для работы воображения и расширения сценариев интерпретации произведений искусства для всех категорий пользователей, вне зависимости от их возможностей. В свою очередь, свойство интерактивности, реализуемое в виртуальной среде с большей легкостью, позволяет привнести аспект сотворчества в процесс изучения произведений искусства. И в этом случае первостепенное значение имеет перенос восприятия музейного пространства с чисто экспозиционного в пространство наррации. Такой переход позволит воспринимать музейные экспозиции как последовательное повествование включенных смыслов в общую канву, активизирует их потенциал, заложенный в самом искусстве. Перспективы применения подобных конвергентных технологий во всех сферах жизни крайне многообразны, а применение их в области, связанной с искусством, позволяет также людям с ограниченными возможностями получить новый опыт, расширить границы своего восприятия и глубже интегрироваться в культурно-социальный контекст.

### 3. МУЗЕЙ КАК АКСИОЛОГИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО: КАК НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДАЮТ ВОЗМОЖНОСТИ УРАВНЯТЬ НАРРАТИВЫ

Говоря о проблеме неравенства, важно рассмотреть аспект не только физических, но и смысловых ограничений, которые присутствуют в классическом художественном музее. Анализируемый в настоящей статье вопрос следует рассмотреть в более широком контексте, связанном с историей музея как определенного типа институции и его ролью в формировании научной картины мира в образном и визуальном воплощении и в представлении ценностных ориентиров, которые обладают наибольшим культурным значением в тот или иной исторический момент. Образно говоря, нам нужно вернуться к моменту зарождения современного музея, что увидеть, как он принял свою традиционную форму и с этих позиций критически осмыслить имеющиеся ограничения, а затем проследить за ходом их преодоления, обозначив роль новейших технологий в расширении аксиологических возможностей художественных институций.

В конце XVIII-го века, после революционных потрясений и формирования демократических установок в социокультурном пространстве Европы, на смену кунсткамерам и королевским собраниям пришел публичный музей. Сначала публике открывает двери Лувр, затем под непосредственным французским влиянием создается музей Прадо, в Голландии возникает амстердамский Рейксмузеум, в Великобритании важнейшее значение приобретает коллекция Национальной галереи, а позже – музея Виктории и Альберта, в Берлине открывается Королевский музей, в Санкт-Петербурге начинает работать Эрмитаж, и этот процесс активно развивается. Интересно отметить две особенности, объединяющие перечисленные институции. Во-первых, их острую конкуренцию за обладание лучшими экспонатами, во-вторых, – специфический способ представления истории и истории искусства как линейно-прогрессивного движения от Древнего Востока к Греции (взявшей все лучшее от Египта и показавшей небывалый взлет человеческого духа), через суровые «Темные века» к Возрождению и далее – к «Золотому веку» европейского Барокко и Неоклассицизма.

Эта логика истории искусства, разработанная немецкими теоретиками<sup>31</sup>, была преобразована в инновационном пространственном решении музейной экспозиции (эксперимент первого директора Луврского музея Доминика Вивана-Денона), выстроенной в соответствии с эпохами и «школами» таким образом, чтобы обозначенный выше нарратив проникал в сознание зрителя по мере его движения по выставочным залам, подспудно формируя представление о мировом искусстве с точки зрения его отношения к западной культуре. Этот нарратив служил не только исследовательским, но и социально-политическим задачам, в особенности актуальным для XIX-го столетия задачам формирования национальной идентичности, коллекции способствовали формированию родословной, представляющей эти страны в качестве моральных и политических наследников великих империй прошлого<sup>32</sup>.

Однако музей формирует не только единый и освященный научным обоснованием нарратив об истории искусства, он формирует и зрителя, который приходит в экспозиционное пространство

31. Винкельман И. История искусства древности. Исследование искусства в его сущности. М.: RUGRAM, 2020.

32. Ibid.

в поисках просвещения, встраивая свое восприятие и опыт в установленные специалистами рамки понимания «прекрасного» и его эволюции. Примечательно, что таким же образом оказался устроен и модернистский музей<sup>33</sup>, экспозиция которого была разработана Альфредом Барром как утопическая модель «ракеты», устремленной вперед (к новейшим поискам современности) и в качестве сгоревшего «топлива» оставляющей позади более ранние языки искусства<sup>34</sup>. И когда перед Барром как директора этой молодой институции встала задача выстроить нарратив, рассказать о метаморфозах модернистских художественных практик, он прибег к традиционному приему визуализации истории искусства в качестве эволюции форм, «венцом» которых стало западное абстрактное искусство. Причем не только Сезанн и Ван Гог, но также японская гравюра, африканская скульптура и искусство ближнего Востока были лишь кратковременными остановками на пути к живописи Поллока и Ротко, как это наглядно демонстрировала обложка каталога выставки «Кубизм и абстрактное искусство», открывшейся в МоМА в 1936-м году и фактически ставшей основой общепринятого дискурса истории модернизма, в котором информация о художественном процессе Восточной Европы, Азии, Африки и других регионов приходила с большим опозданием и осмыслялась, исходя из ценностных идеологических установок западного искусствоведа-куратора<sup>35</sup>. Последствия подобного одностороннего подхода сохраняются в магистральном нарративе истории искусства до сих пор<sup>36</sup>.

Альтернативой стала концепция «воображаемого музея» Андре Мальро, разработанную еще в 1930-е годы, описанную в 1947-м и масштабно манифестированную посредством экспозиции в 1970-е. Эта идея стала продолжением ико-

33. Открывшийся в 1929-м году Музей современного искусства в Нью-Йорке (МоМА) является не первой авангардной институцией, поскольку ему предшествовал созданный в Москве в 1919-м году Музей живописной культуры, однако, именно МоМА стал наглядным примером модернистского музея XX века и своеобразной точкой отсчета для постмодернистской критической музеологии.

34. Кантон С. Альфред Барр и интеллектуальные истоки музея современного искусства. М.: Ад Маргинем, 2019.

35. Teh D. Obstacles to exhibition history: institutions, curatorships, and the undead Nation-State // The curatorial conundrum. What to study? What to research? What to practice? LUMA, MIT Press, 2016.

36. Foster H., Krauss R., Bois Y.-A., Buchloh B. Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Thames & Hudson, 2005.

нологического метода, рассматривающего межкультурные связи и стилистические переключки в контексте идеи о великом переселении образов. Подлинным же переворотом традиционной парадигмы музейной экспозиции стали постмодернистские эксперименты Жана-Юбера Мартена: проект «Карамболяж» (2016, Гран-Пале, Париж) и выставка «Бывают странные сближения» (2022, ГМИИ им. А.С. Пушкина, Москва). Его метод представляет собой не только синтез различных хронотопов в свободном поиске сюжетных пересечений и пластических аналогий, так называемое, «аисторичное кураторство»<sup>37</sup>, но и активное вовлечение зрителя в интеллектуальную игру по обнаружению и концептуализации этих не прямых взаимосвязей между экспонатами. Принципиально важно, что во втором случае задействуется не «белый куб» галереи современного искусства, а именно мир классического музея. Посредством этой игры Мартен стремится раскрыть потенциал классического музея, способного на нечто большее, чем служить наглядным материалом для традиционного нарратива истории искусства.

Легко представить продолжение упомянутых экспериментов в логике медиатехнологий, например, VR-музеи и AR-приложения, располагающие в пространстве постоянной экспозиции музея цифровые копии произведений, которые дополняли и проблематизировали бы экспозицию, создавая новый семиотический слой. Подобная практика показывает принципиальную возможность выстроить альтернативу принятой на сегодняшний день музейной конвенции, привычного представления об истории искусства. В качестве примера можно вспомнить выставку группы Recycle под названием «Homo Virtualis», внедрившую цифровые объекты в залы ГМИИ им. А.С. Пушкина в 2016-м году. Интервенции подобного рода могут включать и интерактивный компонент, который предлагает зрителю выступить в качестве виртуального со-куратора и интерпретатора музейного собрания. Также стоит обратить внимание на разработку виртуальных площадок для демонстрации цифровых копий классического искусства наравне с изначально цифровыми произведениями медиаарта.

37. Nechvatal J. The Pleasures and Risks of Ahistorical Curating // Hyperallergic. 03. 06. 2016. URL: <https://hyperallergic.com/302563/the-pleasures-and-risks-of-ahistorical-curating/> (дата обращения: 10.03.2022).

Другим важным шагом в преодолении как пространственных, так и дискурсивных ограничений в просветительской деятельности музея, является создание специализированных интерактивных площадок, где зрители могут открывать для себя искусство, исследовать направления и стили, открывать закономерности эстетических метаморфоз и создавать собственные цифровые коллекции произведений. Подобный проект на платформе [galllery.com](http://galllery.com) Школа дизайна НИУ ВШЭ планирует к запуску в партнерстве с Пушкинским музеем. Здесь открывается большой потенциал как для того, чтобы сделать посещение музея более увлекательным и интерактивным (посредством геймификации опыта), так и для того, чтобы зритель продолжил взаимодействие с искусством, уже покинув музей (за счет создания собственной коллекции из цифровой версий увиденных в музее произведений). Система таймлайнов мирового искусства, представленная на платформе [galllery.com](http://galllery.com) дает зрителю возможность выйти за пределы европоцентрической перспективы, а возможность выступить в роли куратора цифрового собрания открывает новые творческие горизонты.

Ощущение того, что экспозиция музея не дает единственно верного культурного продукта, «готового к употреблению», а показывает, что «возможно иное», делает смелые кураторские проекты и медиаприложения, посвященные искусству, зоной эксперимента, пробуждающего зрителя к самостоятельному поиску смыслов и историй, существующих на периферии истории искусства. Медиарасширение музейного пространства, которое мы прежде рассматривали в контексте инклюзии, может быть осмыслено и как инструмент для выстраивания новых нарративов, выявления дополнительных смыслов и развития моделей более гибкой и комплексной интерпретации истории искусства в многополярном мире.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, мы считаем, что конвергентные технологии, воспринимаемые нами как технологии создания нового музейного пространства, способны организовать его особым способом, придав новые смыслы привычным объектам и произведениям искусства, создавая новое пространство нарратива. Погружение зрителя

в такое пространство обладает социально-значимым потенциалом и представляет собой технологию преобразования-расширения чувственного опыта, активизирует смысловой потенциал экспозиции. В этом случае конвергентные технологии выступают одновременно как инструмент усиления иммерсивности произведений искусства и как инструмент преодоления существующих форм неравенства, позволяя тем или иным образом «прикоснуться» к объекту и ощутить его максимально полно. Мы полагаем, что конвергентные технологии имеют серьезный потенциал как форма социальной коммуникации и культурного освоения действительности<sup>38</sup>. Такое понимание конвергентных технологий создает платформу для междисциплинарных проектов, где в равной степени будут важны инженерные решения и художественные образы. В попытке очертить рамку будущего исследовательского поля мы определяем ряд задач, требующих решения в ближайшей перспективе на междисциплинарной основе:

- форсайт-исследование перспектив развития конвергентных технологий и их применения в музейной практике;
- проведение системных исследований по интеграции новейших технологий в сферу культурной индустрии, и в особенности музея;
- комплексный анализ культурных и музейных запросов и визионерских проектов, которые специалисты из гуманитарной отрасли могут представить инженерам и программистам;
- формирование лабораторий и рабочих исследовательских групп, где будет осуществляться коллаборация ученых, технических специалистов, кураторов, художников и т.д.;
- подготовка и выполнение исследований в области цифровых гуманитарных наук (DIGITAL HUMANITIES), направленных на изучение новых форм и типов музейных пространств;
- разработка новых типов музейной экспозиции на основе критического пересмотра конвенций истории искусства и трансформации пространства музея в пространство современных нарративов;
- анализ психологического и социального воздействия подобных проектов, обработка обратной связи.

38. Розенсон И. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2013.

В своей совокупности решение этих задач делает возможным полноценное раскрытие потенциала, заложенного в когнитивных технологиях. Объединение научного технологического знания из различных областей обладает бесспорным синергетическим эффектом и становится одной из ведущих стратегий культурного освоения действительности во всем ее многообра-

зии. Всестороннее и последовательное развитие этого процесса, на наш взгляд, может стать шагом, приближающим к решению проблемы преодоления социального неравенства и различия физических возможностей людей в музейном пространстве, залогом возможности формирования альтернативных личностных и институционально формируемых смыслов.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абанкина Т.В., Дергачев П.В., Филатова Л.М. Доступность российских музеев: внутренние и внешние факторы влияния. // XV Апрельская международная научная конференция по проблемам развития экономики и общества. Высшая школа экономики, Москва, 2014.
2. Антонова И., Баканова И.М. Голоса воображаемого музея Андре Мальро. Каталог. Ред. Антонова И., Баканова И.М.: ГМИИ им.А.С. Пушкина, 2016.
3. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. М. Ад Маргинем Пресс, 2016.
4. Винкельман И. История искусства древности. Исследование искусства в его сущности. М.: RUGRAM, 2020.
5. Кантон С. Альфред Барр и интеллектуальные истоки музея современного искусства. М.: Ад Маргинем, 2019.
6. О'Догерти Б. Внутри белого куба. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.
7. Мартер Ж.-Ю. Бывают странные сближенья... Каталог. Сост. Мартер Ж.-Ю.М.: ГМИИ им. А.С. Пушкина, 2022.
8. Розенсон И. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2013.
9. Alonso F. Design guidelines for audio-haptic immersive applications for people with visual disabilities // Computers Helping People with Special Needs. Proceedings of the 10<sup>th</sup> International Conference ICCHP, Berlin, Springer, 2006. S.1071-1078.
10. Albrezzi, Francesca. Virtual Actualities: Technology, Museums, and Immersion. Thesis/dissertation. 2019. URL: <https://escholarship.org/content/qt5tc2q2dt/qt5tc2q2dt.pdf?t=pskl8x>
11. Asakawa S., Guerreiro J., Ahmetovic D., Kitani, K.M., & Asakawa, C. The present and future of museum accessibility for people with visual impairments // In Proceedings of the 20<sup>th</sup> International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility, 2019. S.382-384.
12. Cherukuru, N.W., & Calhoun, R. Augmented reality-based Doppler lidar data visualization: Promises and challenges // EPJ Web of Conferences, 2016, Vol. 119, S.1406.
13. Coughlan J.M., Miele J. AR4VI: AR as an Accessibility Tool for People with Visual Impairments // 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR-Adjunct), 2017. S.288-292.
14. Cherukuru N., Manuel, Rayvn L., A.J., Scheitlin T., Bhagchandani B. Using Augmented Reality (AR) to Create Immersive and Accessible Museums for People with Vision-Impairments // MW21: MW 2021, 2021.
15. Darken, R.P., & Sibert, J.L. Wayfinding strategies and behaviors in large virtual worlds // Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 1996, SS.142-149.
16. De Felice F., Renna F., Attolico G., Distante A. Omero: A multimodal system that improves access to Cultural Heritage // Virtual Museums and Archaeology, 2007. S.243-253.
17. Gourlay, M.J., & Held, R.T. Head-Mounted-Display Tracking for Augmented and Virtual Reality. Information Display, 2017, Vol.33(1). S.6-10.
18. Foster H., Krauss R., Bois Y.-A., Buchloh B. Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Thames & Hudson, 2005.
19. Fox D. et al. Augmented Reality for Visually Impaired People (AR for VIPs). University of California, Berkeley // School of Information MIMS Capstone Project Report. May 2019.
20. Fourth Annual PHANTOM User Group, Dedham, Massachusetts, 1999.
21. Jacobson D., Kitchin R. Multi-modal virtual reality for presenting geographic information. // Virtual Reality in Geography. 2002. SS.382-400.
22. Lisney, E., Bowen, J.P., Hearn, K., & Zedda, M. Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all // Curator: The Museum Journal, 2013, Vol.56(3). S.353-361.
23. Massie T.H., Salisbury J.K. The PHANTOM haptic interface: A device for probing virtual objects // ASME Winter Annual Meeting, Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems, 1994. S.295-301.
24. Nechvatal J. The Pleasures and Risks of A Historical Curating // Hyperallergic. 03.06.2016. URL: <https://hyperallergic.com/302563/the-pleasures-and-risks-of-a-historical-curating/> (дата обращения: 10.03.2022).
25. Palieri et al. Learning by touching virtual reality: a tool for visually impaired people // Augmented Reality,

- Virtual Reality, and Computer Graphics. // Lecture Notes in Computer Science. 2018. SS.21-34.
26. Rozenson I. Fundamentals of design theory. St. Petersburg: Peter, 2013.
27. Salisbury K., Conti F., Barbagli F. Haptic rendering: Introductory concepts // IEEE Computer Graphics and Applications, 2004, Vol.24, 2.S.24-32.
28. Story M.F., Mueller J.L., Mace R.L. The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities. Center for Universal Design, NC State University, 1998. S.170.
29. Teh D. Obstacles to exhibition history: institutions, curatorships, and the undead Nation-State // The curatorial conundrum. What to study? What to research? What to practice? LUMA, MIT Press, 2016.
30. Zafari, F., Gkelias, A., & Leung, K.K. A survey of indoor localization systems and technologies // IEEE Communications Surveys & Tutorials, 2019, Vol.21(3). S.2568-2599.



Журнал зарегистрирован в государственном комитете РФ по печати.  
Свидетельство о регистрации СМИ – ПИ №ФС77-27658  
от 30 марта 2007.

Полнотекстовая электронная версия доступна на сайтах:  
[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com),  
[www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)

Подписка на журнал во всех отделениях связи России и стран СНГ.  
Подписной индекс 36947

Иллюстрации публикуются в соответствии со статьей 1274  
гражданского кодекса РФ «Свободное использование произведения  
в информационных, научных, учебных или культурных целях»

Информация для авторов, условия приема публикации на сайте:  
[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com)

Художественный руководитель: *Александр Николаевич Бурганов*  
Главный редактор: *Мария Александровна Бурганова*  
Редактор: *Юлия Анатольевна Смоленкова*  
Корректор: *Светлана Николаевна Михайлова*  
Верстка: *Роман Валерьевич Ильин*  
Дизайнер: *Александр Александрович Товпеко*  
Переводчик: *Анна Вадимовна Пчелкина*  
Логистика: *Редфорд Ред*  
Связи с общественностью: *Михаил Михайлович Грачев*

Журнал выходит 6 раз в год

Адрес редакции:  
119019, Москва, Б. Афанасьевский переулок, д. 15, стр. 9  
Тел.: 8 495 695-04-29

[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com)  
[dom.text@gmail.com](mailto:dom.text@gmail.com)

Тираж 500 экз.

*Journal Burganov House. Space of Culture* is registered in State Press  
Committee of the Russian Federation on March 30, 2007.  
The mass media registration certificate ПИ № ФС 77-27658

The journal is in the List of peer-reviewed scientific publications of the Higher  
Attestation Commission of the Ministry of education and science of the  
Russian Federation

Full-text electronic version is available at the sites:  
[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com),  
[www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)

Subscription to the journal in all post offices of Russia  
and the CIS countries. Subscription index under the catalogue  
"Post of Russia" is 36947

Illustrations are published in accordance with Article 1274 of the The Russian  
Civil Code "Free Use of the Work for informational, scientific, educational or  
cultural purposes"

Information for authors, conditions for accepting publications is on the site:  
[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com)

Art director: *Alexander N. Burganov*  
Chief editor: *Maria A. Burganova*  
Editor: *Julia A. Smolenkova*  
Proofreader: *Svetlana N. Mikhailova*  
Layout: *Roman V. Ilyin*  
Designer: *Alexander A. Tovpeko*  
Translator: *Anna V. Pchelkina*  
Logistics: *Redford Red*  
Public relations: *Michael M. Hrachou*

The journal is published 6 times a year

Editorial office address in Russia:  
Russia, Moscow. 19019, B. Afanasyevsky lane, d. 15, p. 9  
tel .: 007 495 695-04-29

Editorial office address in EU:  
Belgium, Brussels, 1000, rue de la tete d'or, 7  
tel .: +32 485 68 18 63

[www.burganova-text.com](http://www.burganova-text.com)  
[dom.text@gmail.com](mailto:dom.text@gmail.com)

Circulation: 500 copies