

СЕКЦИЯ. ДИЗАЙН, ИСКУССТВО И НАУКА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

УДК 39:004.9

ЭТНО-НОВЕЛЛА КАК ФОРМА ВИЗУАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ ETHNO-NOVEL AS A FORM OF VISUAL RESEARCH OF CULTURAL CODES

Абрамович Н.А., Тельнова А.А.
Abramovich N.A., Telnova A.A.

Витебский государственный технологический университет
Vitebsk State Technological University
(e-mail: vio2004@yandex.ru)

Аннотация: Рассмотрена интеграция элементов белорусского культурного наследия в графический дизайн как способ обогащения визуального языка и укрепления связи между традицией и инновациями. Разработка визуальных образов для этно-новеллы соединяет культурные коды, современный художественный язык и цифровые технологии. Использование современных информационных технологий позволяет переосмыслить фольклорные образы в формате, доступном и привлекательном для молодого поколения.

Abstract: The integration of elements of Belarusian cultural heritage into graphic design is explored as a way to enrich the visual language and strengthen the connection between tradition and innovation. The development of visual images for the ethno-novel combines cultural codes, contemporary artistic language, and digital technologies. The use of modern information technology allows for the reinterpretation of folklore images in a format accessible and appealing to the younger generation.

Ключевые слова: белорусский фольклор, визуальная коммуникация, графический роман, цифровая иллюстрация, этнографические экспонаты, художественная интерпретация.

Keywords: Belarusian folklore, visual communication, graphic novel, digital illustration, ethnographic exhibits, artistic interpretation.

Актуальность темы обусловлена направленностью графического дизайна в современных реалиях к поиску новых форм визуальных коммуникаций и культурной идентичности. В условиях глобализации и унификации массовой культуры особое значение приобретает обращение к нематериальному культурному наследию – традициям, символике, фольклору, ритуалам, которые сохраняют идентичность и формируют уникальный культурный код.

Дизайну нужны новые формы, которые позволили бы не просто транслировать узнаваемые символы, но исследовать саму структуру культурного кода, его внутреннюю логику, его визуальную грамматику. Нужны формы, которые соединят аналитическую глубину исследования с выразительностью художественного образа.

Ценность этно-новеллы как метода заключается в ее повествовательной природе. В таком формате культурный код не статичен – он разворачивается во времени, живет в историях, обрядах [1]. Задача дизайнера в данном случае – не выхватить отдельный знак и преобразовать, а выстроить визуальный нарратив, который позволит пользователю «прожить» этот код, погрузиться в него, почувствовать его изнутри.

Базой для эмпирического изучения и визуальной реконструкции послужил этнографический музей кафедры дизайна и моды Витебского технологического университета. Основу экспозиции музея составляет коллекция образцов народного искусства, экспонаты, приобретенные во время экспедиций по Витебской области в 1975–1980 годах. Основной идеей создания музея было стремление придать музею образовательный характер, предоставить сотрудникам и студентам материал для учебно-исследовательской работы, статей, публикаций по проблемам этнокультуры, особенностям орнамента, вышивки, набивки, костюма Витебщины [2].

Этнографический музей представляет собой уникальный архив материальных артефактов (костюм, ткачество, утварь), за которыми стоят невидимые, но считываемые коды – отношение к дому, труду, роду, природе (рис. 1).

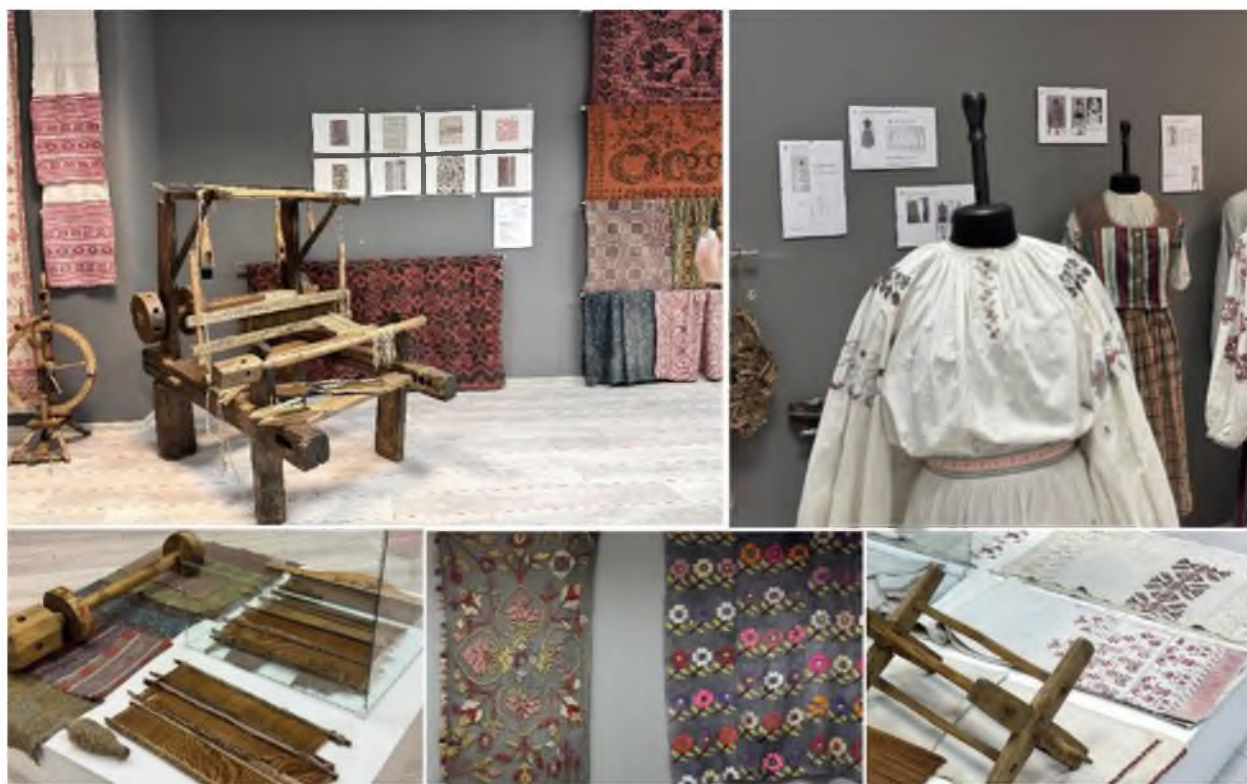


Рис. 1. Фрагменты экспозиции этнографического музея

Выставочная экспозиция этнографического музея стала символическим мостом между прошлым и будущим, объединяющим богатое наследие белорусского народа и современные творческие поиски [3]. Экспозиция призвана вдохновлять студентов-дизайнеров и всех ценителей искусства, даря

возможность прикоснуться к традициям, которые продолжают жить и развиваться в новых творческих интерпретациях [4].

Концепция проекта этно-новеллы представляет исследование культурного наследия. Этно-новелла как дизайн-продукт использует язык современной типографики, композиции, колористики и сторителлинга для реконструкции культурной логики [5]. Это визуальное высказывание, способное транслировать сложные культурные смыслы доступным, современным и эмпатичным языком. Персонажи новеллы и окружение представляют художественную реконструкцию, в основе решения которой лежат исторические образцы (рис. 2).



Рис. 2. Решение персонажной графики на базе этнографических экспонатов

Иллюстративный ряд повествовательной среды этно-новеллы не является плодом свободной художественной фантазии или абстрактной стилизации. Он базируется на реальных этнографических экспонатах из фондов, что придает проекту статус документированного визуального исследования. Каждый графический элемент – от линии орнамента и силуэта костюма до фактуры ткани и цветового пятна – имеет своего материального прототипа.

Такой подход исключает использование усредненных, бессмысленных «псевдославянских» паттернов, которые часто тиражирует массовая культура. Представленный проект выполняет визуальную транскрипцию, превращая объемный, тактильный, исторически маркированный артефакт в плоскостное графическое повествование, сохраняя при этом его уникальные морфологические и семантические черты [6]. Экспонат не просто вдохновляет, а диктует визуальный синтаксис этно-новеллы.

Однако сама по себе иллюстрация, какой бы точной ни была ее связь с артефактом, остается художественной интерпретацией, а не научным описанием. Именно для восполнения этого разрыва повествовательная среда

дополнена QR-кодами. Каждый такой код, встроенный в макет издания, размещенный рядом с иллюстрацией, выполняет функцию портала между образом и документом. Через QR-код пользователь переходит на специализированный информационный ресурс, где представлен описательный контент, непосредственно посвященный самим образцам.

Такое решение превращает этно-новеллу в двухуровневую повествовательную систему. Первый уровень – художественный. Он обращен к чувственному опыту зрителя, его способности к эмпатии и эстетическому переживанию культурного кода. Второй уровень – документально-справочный, активируемый через QR-код, – удовлетворяет познавательный запрос, дает верифицируемую информацию. В результате пользователь получает целостный опыт

Иллюстративный ряд становится эмоциональным ключом, а QR-код с описательным контентом – рациональным подтверждением, и вместе они формируют ту самую повествовательную среду, в которой культурный код не декларируется, а переживается и понимается одновременно [7]. Таким образом, этно-новелла предлагает альтернативу массовой культуре. Она дает молодежи ключ к собственной идентичности в удобном, эстетичном и эмоционально понятном формате. А этнографический музей кафедры дизайна и моды становится не архивом, а живой лабораторией, где встречаются традиции и инновации.

Список литературы

1. *Попова А.В., Якухин Д.Э.* Комиксы как вид искусства // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов Витебск: УО «ВГТУ», 2022. С. 154–156
2. *Абрамович Н.А., Уикина И.М., Лукьяненко Е.А.* Проектирование экспозиции этнографического музея кафедры дизайна и моды УО «ВГТУ» В сборнике: материалы докладов 53-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. Витебск: УО «ВГТУ», 2020. С. 65–67.
3. *Казарновская Г.В., Тарабуко Н.И., Абрамович Н.А [и др.]*. Исследование витебского авангарда и использование его идей в дизайне графическом. Витебск: Витебский государственный технологический университет, 2024. 136 с.
4. *Абрамович Н.А., Тарабуко Н.И.* Визуальная коммуникация города Витебска // Материалы и технологии. 2023. № 2 (12). С. 22–27.
5. *Попова А.В., Пашко Е.С.* Книга как целостный организм: история и современные тенденции // Материалы докладов 56-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. Витебск: УО «ВГТУ», 2023. С. 91–94
6. *Лисьева, А.Б., Самутина Н.Н.* Применение образов славянской мифологии в композиции штучных изделий // Материалы и технологии. 2022. № 2 (10). С. 67–74.
7. *Прасмыцкая, М.В., Самутина Н.Н.* Разборка персонажей компьютерной игры на основе белорусских мифов и преданий // Материалы докладов 56-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. Витебск: УО «ВГТУ», 2023. С. 185–187.