

9. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 18.04.2024).

References:

1. Bahtin M.M. Voprosy literatury i jestetiki. Issledovanija raznyh let. Moskva: Hudozhestvennaja li-teratura. 1975. 504 s.
2. Bondarevskaja E.V. Teorija i praktika lichnostno-orientirovannogo obrazovanija. Rostov-na-Donu: Bulat, 2000. 351 s.
3. Vygotskij L.S. Myshlenie i rech'. Moskva: AST, 2024. 576 s.
4. Dzhon D'jui. Psihologija i pedagogika myshlenija (sbornik). Moskva: Labirint. 1999. 192 s.
5. Lotman Ju.M. Besedy o russkoj kul'ture: Byt i tradicii russkogo dvorjanstva (XVIII-nachalo XIX ve-ka). Sankt-Peterburg: Azbuka-Attikus, 2015. 608 s.
6. Piazhe Zh.P. Psihologija intellekta. Sankt-Peterburg: Piter, 2004. 192 s.
7. Sepir Je. Izbrannye trudy po jazykoznaniju i kul'turologii: Per. s angl. / Obshh. red. i vstup. st. A.E. Kibrika. Moskva: Izdatel'skaja gruppa «Progress», «Univers», 1993. 656 s.
8. Strategija gosudarstvennoj kul'turnoj politiki do 2030 g. (utverzhdena Rasporjazheniem Pravitel'stva RF ot 29.02.2016 N 326-r). [Elektronnyj resurs]. URL: <https://culture.gov.ru/documents/strategiya-gosudarstvennoy-kulturnoy-politiki-do-2030-g-utverzhdena-rasporjazheniem-pravitelstva-rf> (data obrashhenija: 18.04.2024).
9. Ukaz Prezidenta Rossijskoj Federacii ot 09.11.2022 g. № 809 «Ob utverzhenii Osnov gosudarstvennoj politiki po sohraneniju i ukrepleniju tradicionnyh rossijskih duhovno-nravstvennyh cennostej» [Elektronnyj resurs]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (data obrashhenija: 18.04.2024).

УДК 378.147.88

EDN RQVGWU

Р.Ф. Салахов, Р.И. Салахова, А.Г. Галиуллина

ПЕРСПЕКТИВЫ И ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ CLO 3D И ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОДЕЖДЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ

В статье произведен обзор возможностей использования программы CLO 3D в художественном проектировании одежды и определены перспективы в данном направлении деятельности. Проанализированы основные приемы и инструментарий конструирования и моделирования лекал одежды. Исследованы этапы работы над цифровой моделью в программе CLO 3D.

Ключевые слова: графический реактор CLO 3D, проектирование одежды, цифровая мода, цифровая компетентность

Для цитирования: Салахов Р.Ф., Салахова Р.И., Галиуллина А.Г. Перспективы и возможности программы CLO 3D И художественного проектирования одежды в процессе обучения студентов // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 2. С.26-32. EDN RQVGWU.

Rasykh F. Salakhov, Rada I. Salakhova, Alina Galiullina PERSPECTIVES AND POSSIBILITIES OF CLO 3D PROGRAM AND ARTISTIC DESIGN OF CLOTHES IN THE PROCESS OF TEACHING STUDENTS

This article deals with the prospects and possibilities of the CLO 3D program in the artistic design of clothes. The basic techniques and tools in designing and modeling patterns of the clothes are analyzed. The stages of work on the digital model in the program CLO 3D are investigated.

Keywords: CLO 3D graphics reactor, garment design, digital fashion, digital competence

For citation: Salakhov R.F., Salakhova R.I., Galiullina A.G. Perspectives and possibilities of CLO 3D program and artistic design of clothes in the process of teaching students// Bulletin of Kazan State University of Culture and Arts. 2024. № 2. С.26-32. EDN RQVGWU.

Введение

Среди вызовов, стоящих перед системой образования в высшей школе, освоение высокотехнологичных обучающих практик было и остается наиболее актуальным. Высокотехнологичные обучающие практики внедряются и применяются в обучающем процессе с целью преодоления разрывов между

потребностями и возможностями образовательной парадигмы. ВCG в своем докладе «Россия-2025: от кадров к талантам» представила целевую модель компетенций для достижения эффективности в современном мире [8]. Цифровая мода – интеграция двух творческих направлений: дизайн костюма и конструирование одежды. Развиваясь быстрыми темпами, новое направление,

являясь креативным, востребованным трендом, позволит в будущем значительно расширить мировоззренческие и профессиональные горизонты, освоить востребованную сферу деятельности в модной индустрии, отраженную в стратегическом планировании Министерства промышленности и торговли Российской Федерации с первой четверти XXI в. [6].

Актуальность статьи обусловлена необходимостью исследования перспектив и возможностей, открывающихся перед молодыми конструкторами одежды при использовании ими потенциала программы CLO 3D в художественном проектировании модного гардероба и одновременно формировании цифровой компетентности у обучающихся студентов-дизайнеров в системе высшего образования. Сегодня уже никого не удивишь такими цифровыми продуктами, как виртуальные примерочные или магазины, цифровые показы мод, специализированные программы и приложения, используя которые заказчик может осуществить виртуальную примерку и оценить достоинства и недостатки на собственном примере, репрезентации актуальных коллекций в формате игры, диджитал-показа или презентации. Все это уже внедрено в креативную индустрию, где, распространяясь быстрыми темпами, занимает ниши и сегменты рынка.

Однако проведенный нами анализ литературы свидетельствует о том, что данная тема продолжает быть актуальной, поскольку еще недостаточно описаны все аспекты процессов трансформации общества «через креатив», через создание новых форм, расширение границ в понимании места и роли художника современности. «Человек осваивает этот мир, определенным образом к нему приспособляясь, преобразуя и познавая» [5, с.78].

Нам представляется, что в процесс обучения студентов художественных направлений наряду с классическими

образовательными методиками должны использоваться самые актуальные, высокотехнологичные, трендовые практики; а роль наставника должна заключаться в том, чтобы своевременно отслеживать эти тенденции, не только внедряя их в подготовку студентов, но и стимулируя их, как личностей, выйти за рамки простого копирования в сферы осмысления и изучения тех аспектов, которые лежат в основании создания каждого конкретного художественного образа и артефакта. Педагоги должны научить студентов перераспределять акценты с позиции ремесленника в статус художника, поскольку творческий поиск, не покой, всегда были и остаются двигателями, в том числе и мира искусства. И в этом отношении «цифровое пространство (и чуть-чуть уже Интернет) – это место креативных технологий, новых возможностей и свободы, потому что люди в своем глобальном свободном творчестве в цифровом пространстве создают так много позитивного... [1, с. 383]. Осознание и ощущение этой свободы, которую дают цифровые технологии – когда можно воссоздать и рассмотреть все детали одежды в различных проекциях, обыгрывая цвет и форму при минимальных временных затратах, добавляя или, напротив, убирая все лишнее или неудачное – позволяет студентам преобразовывать, ускорять процесс обучения, минимизируя риски и потери. Кроме того, сегодняшняя мировая индустрия моды немыслима без владения цифровыми технологиями, и этот навык выходит за рамки возможного в область необходимого.

Утвержденная в 2017 году программа «Цифровая экономика» предлагает пути преодоления трудностей, выявленных на момент перехода образовательной системы от традиционно-классической к высокотехнологичной, чтобы соответствовать интеллектуальным и экономическим запросам рыночной системы [6].

Объект исследования: область цифровой моды.

Предмет исследования: возможности программы CLO 3D.

Цель исследования: изучить и проанализировать возможности программы CLO 3D, наметив перспективы и векторы развития в процессе художественного проектирования одежды. Нами были поставлены и реализованы следующие задачи:

1. Освоить инструментарий графического редактора с панелями и с окнами программы CLO 3D;

2. Создать аватар, смоделировать и сконструировать изделие с учетом всех возможностей программы;

3. Изучить и описать полученные образы с позиций теоретической, культурологической и эстетической.

Результаты

Полученные таким образом результаты были апробированы в процессе воспроизведения цифровых моделей в программе CLO 3D, продемонстрировав возможности программы, позволив нам реализовывать идеи, значительно сократив путь от художественного проектирования до реалистичной визуализации. В процессе этой деятельности нам удалось разработать 3 экспериментальные виртуальные модели прет-а-порте, которые представляются нам удачными. Популярность 3D в моделировании одежды связана с выборами и возможностями: простой и быстрой кастомизации, бесконечными вариациями обработки начального образа и трансформации его во множество луков, отражающих имажинативные свойства образов, способствующих эксклюзивному продвижению бренда. Выстроенный таким образом процесс «пошива» 3D-одежды сталкивается с проблемой «примерки» виртуальных моделей, поскольку наложение одежды на фото заказчика требует значительных временных затрат, ведь продолжает осуществляться вручную [7]. Развитие и усиление цифровых навыков в постоянно трансформирующемся, трансгрессирующем цифровом мире становится необходимым элементом

объективной реальности, в том числе и в профессиональной среде.

Обсуждение

Продвижению брендовых товаров способствует осознание и реализация того, что максимально точная визуализация объекта гардероба позволит потенциальным заказчикам и представителям модной индустрии понять дизайнерский замысел, оценить по достоинству свежесть, актуальность идей, качество кроя и способы исполнения готового изделия. От того, насколько точно ставит перед собой данные задачи начинающий художник, напрямую зависит его авторская состоятельность и жизнеспособность производимых им вещей.

Цифровые технологии сегодня активно используются для продвижения:

- виртуальной примерки одежды; показы и презентация в AR и VR;
- своих метавселенных;
- имиджевых и медиапродуктов.

Такое направление индустрии моды, как цифровая одежда, служащая прототипом реальной одежды, которую планируется реализовать в материале, при удачной адаптации может навсегда остаться в виртуальном мире и пополнить собой профильные библиотеки. В экспериментальной лаборатории Инжинирингового центра по дизайну костюма и в Инжиниринговом центре КазГИК мы создаем с помощью 3D – сканера «Тексель»:

- 3D – аватар индивида, соответствующий всем техническим параметрам, необходимым на этапе создания цифровых лекал;
- визуализацию фактур и максимального количества особенностей материала с характерными свойствами, выбранного для производства одежды;
- поэтапную сборку одежды в виртуальной среде через процесс ее реконструкции, учитывающую все технологические особенности.

О состоятельности модельера в контексте цифровой индустрии мы можем говорить лишь в том случае, когда

он способен осуществлять все этапы моделирования и конструирования одежды, перенеся эти навыки в виртуальный мир высокотехнологичной среды. Более того, он должен чувствовать себя в этом мире органично при его освоении, поскольку «новаторское использование компьютерных устройств в искусстве, как это уже случалось с видеоартом, стимулировало быстрое развитие технологий в целом» [4, с. 211].

Являясь активными пользователями описанных выше программных продуктов, мы проследили частоту ее использования мировыми брендами для трехмерной визуализации всего спектра предметов гардероба и можем констатировать тот факт, что данная практика является тотальной и повсеместной. С её помощью можно создавать виртуальные модели, анимировать их и примерять на 3D-аватар человека. В процессе работы мы внимательно изучаем каждый этап создания цифровой модели (коллекции) в программе CLO 3D. Для начала мы определяем оптимально подходящий под нашу концепцию аватар, выбирая его в библиотеке, настраивая и адаптируя его под соответствующие задачи, затем разрабатываем лекала, необходимые для перехода в следующий этап, а именно создание одежды на их основе, где при необходимости используются позы или анимация аватара. На последнем этапе проходит рендеринг готового изделия и выполняется полный анализ и описание работы.

При изучении возможностей программы CLO 3D особое внимание уделялось исследованию функций и аспектов его работы для оценки перспектив и горизонтов в создании виртуальных образцов и прототипов для демонстрации полученных результатов на различных выставках, конкурсах и показах в метаресурсах. В современном мире художественных профессий и дизайна существует парадокс. С одной стороны, развивающиеся технологии миллионами копируют и воспроизводят,

навязывают тренды техногенного глобализирующегося мира с соответствующей им системой ценностей; с другой стороны, сегодня основным из трендов в мире высокой моды и повседневной одежды является колоссальный интерес и прорыв в область так называемых культурных кодов. Эта тема станет основной в наших следующих статьях, поскольку требует особого осмысления; здесь же мы коснемся такой важной составляющей, как восприятие одежды как средства коммуникации не только с внешним, но и, что особенно важно, с внутренним миром человека. И вот здесь отклик получает самоидентификация человека, соотнесенность его с определенной языковой, социокультурной средой, наполненной множеством перекликающихся друг с другом артефактов, среди которых индивиду предстоит отыскать свои знакомые, понятные ему, которыми хотелось бы поделиться со всем человечеством.

Одними из таких художественных артефактов были и остаются одежда и аксессуары, на которые обращают первоочередное внимание в любом обществе, куда мы попадаем в процессе своей жизнедеятельности. Поэтому, создавая предметы моды, художник «создает некую эстетическую Идею, являющуюся объективацией его внутреннего мира и одновременно трансформацией мира внешнего...» [10, с.128]. Поэтому так остро стоит задача по выявлению и трансляции основных социокультурных кодов, зашифрованных в модных вещах, адекватно характеризующих и выражающих личностные характеристики человека как носителя определенного культурно-исторического мира.

«В цифровой век в ходу два сценария того, как быть человеком творчества и зарабатывать себе на жизнь, и их история диаметрально противоположна. Одна начинается в Кремниевой долине и продавливается ее пиарщиками в медиа. Суть такова: сейчас наилучшее время,

чтобы творить... Другая история рассказывается самими авторами...» [2, с.19]. Такое направление в индустрии моды, как цифровая одежда, которое привело к появлению возможностей современных программ, реализуется в прототипе и материале для реальной одежды, преодолевая угрозу заключения в виртуальном мире. Будучи востребована и повсеместно внедрена, концепция «цифровых двойников», замещающих собой объекты реального мира, зарекомендовала себя как отличный инструмент, соответствующий запросам производителей и покупателей при посредничестве цифровых модельеров. Например, «можно создать цифровой профиль потребителя (аватар) для виртуальных примерок, цифровой профиль изделия для внедрения персонального дизайна и цифровой паспорт продукта для маркировки и прозрачной истории происхождения изделия» [6].

Перспективы. Использование цифровых технологий крупными производствами модных корпораций при моделировании одежды осуществляет практически полный переход в digital-среду, где и продолжится их реализация. Это не только комфортно и высокопроизводительно (позволяет определить качество посадки, удобство эксплуатации и конечный внешний вид, не создавая физический образец модели), но и, как показано нами выше, формирует и утверждает философию компаний, выходящую за рамки монетизации в глубинные сферы человеческого бытия, к национальным культурным кодам. И это отмечается исследователями как благоприятный тренд 2024 года.

Социальные сети сегодня изобилуют разнообразными репрезентациями творчества цифровых дизайнеров. Так, «арка Cooltrede представляет цифровой контент яркой, но при этом гармоничной цветовой палитры, оригинальные образы создают ощущение посещения метавселенной» [11]. Все, описанное нами выше, прочувствовано и прожито лично,

это наш индивидуальный опыт. Мы помещены в условия, если можно так выразиться, в двойной проекции, поскольку одновременно являемся и создателями, и разработчиками, и дизайнерами аксессуаров и одежды, а также являемся основателями семейного бренд-бизнеса (мастерской AY.BULGARI), его руководителями и продюсерами. И на протяжении значительного времени имеем возможность изучать все аспекты его развития изнутри. Все это важно, поскольку, проанализировав потребности и особенности рынка, мы создаем эксклюзивные вещи, аккумулирующие в себе тенденции европейской, все еще диктующей условия на рынке, моды и интуитивные тенденции набирающего обороты Востока. Мы согласны с утверждением, что «смысл эстетизации заключается не только в валоризации видимости, но и в понимании этой видимости как пространства игры, в котором мы можем чувствовать себя свободными...» [5, с.80].

Заключение

Таким образом, учитывая все вышесказанное, нам удалось подтвердить факт того, что возможности программы CLO 3D в художественном проектировании одежды заслуживают того, чтобы быть использованными в процессе создания уникальных художественных продуктов и одновременно в процессе активного применения их в образовательном процессе для студентов большинства направлений Казанского государственного института культуры и аналогичных учебных заведений России, поскольку они значительно расширяют профессиональные горизонты, предоставляя новые возможности, связанные с энергоемкостью человеческих и темпоральных затрат при создании экспериментального образца или изделия, его апробации и дальнейшего внедрения в серийное производство. Программа CLO 3D помогает не только создавать виртуальные шоу, но и облегчает процесс

моделирования реальных образов, учитывая большинство специфических факторов. Несомненно, для формирования этой компетенции необходимо приложить немало усилий, чтобы цифровая коллекция могла привлечь новых клиентов и сделать из обычного бренда инновационный и привлекательный проект. То, что мы смогли подойти к изучению данной проблемы одновременно как ученые и как мастера, позволило нам выделить описанные выше аспекты с совершенно новой точки зрения, что совершенно совпало с точкой зрения основоположника цифровых технологий

и теоретика АИ Норберта Винера. Он писал о том, что «мы можем быть смиренными и спокойно жить в окружении машин-помощников...» [З с.19], поскольку цифровые технологии стоит воспринимать как замечательный инструмент в реализации собственных идей и их продвижении. Стоит ли отрицать очевидное: мы давно уже живем в цифровом мире, высокие технологии окружают нас всюду, и мы признаем, что они серьезно облегчают наше существование, и в нашей воле сделать так, чтобы этот современный нам высокотехнологичный мир наполнился творчеством.

Литература:

1. Ашманов И. Касперская Н. Цифровая гигиена. Санкт-Петербург: Питер, 2024. 400 с.
2. Дерезевец У. Экономика творчества в XXI веке. Как писателям, художникам, музыкантам и другим творцам зарабатывать на жизнь в век высоких технологий. Москва: Лайвбук, 2021. 672 с.
3. Маркоф Д. Homo Roboticus? Люди и машины в поисках взаимопонимания. Москва: Альпина нон-фикшн, 2020. 536 с.
4. Раш М. Новые медиа в искусстве. Москва: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2022. 256 с.
5. Статкевич И.А. Эстетизация как способ освоения реальности // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия Социальные науки. 2009. № 3 (15). С 78-84.
6. Фадеева К.Н., Герасимова А.Г. Использование метода проектов как средства формирования ИКТ-компетентности бакалавров сервиса // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2016. № 3 (91). С. 176–181.
7. Грекова А.Р., Качан И.В. Вопросы цифровизации в дизайне костюма. [Электронный ресурс]:URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/20IVKL121.pdf> (дата обращения 23.03.2024).
8. 1 Проект Стратегии развития легкой промышленности в Российской Федерации на период до 2025 года. [Электронный ресурс]:URL:http://minpromtorg.gov.ru/docs/#!proekt_strategiya_razvitiya_legkoy_promyshlennosti_v_rossiyskoy_federacii_na_period_do_2025_goda_1 (дата обращения 23.03.2024).
9. Россия 2025: от кадров к талантам. Официальный сайт ВСГ. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.bcg.com/ru-ru/rossiya-2025-ot-kaдров-k-talantam> (дата обращения 15.03.2024).
10. Статкевич И.А. Производство искусства как манифестация интерьерного измерения. [Электронный ресурс]:URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proizvedenie-iskusstva-kak-manifestatsiya-interiornogo-izmereniya/viewer> (дата обращения 20.04.2024).
11. Цифровая одежда: будущее моды или тренд одного дня. [Электронный ресурс] URL:https://newretail.ru/tehnologii/tsifrovaya_odezhda_budushchee_mody_ili_trend_odnogo_dnya4818/ (дата обращения 15.04.2025).

References:

1. Ashmanov I. Kasperskaja N. Cifrovaja gigiena. Sankt-Peterburg: Piter, 2024. 400 s.
2. Derezevic U. Jekonomika tvorchestva v XXI veke. Kak pisateljam, hudozhnikam, muzykantam i drugim tvorcam zarabatyvat' na zhizn' v vek vysokih tehnologij. Moskva: Lajvbuk, 2021. 672 s.
3. Markof D. Homo Roboticus? Ljudi i mashiny v poiskah vzaimoponimaniya. Moskva: Al'pina non-fikshn, 2020. 536 s.
4. Rash M. Novye media v iskusstve. Moskva: Ad Marginem Press: Muzej sovremennogo iskusstva «Garazh», 2022. 256 s.
5. Statkevich I.A. Jestetizacija kak sposob osvoeniya real'nosti // Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo. Serija Social'nye nauki. 2009. № 3 (15). S 78-84.
6. Fadeeva K.N., Gerasimova A.G. Ispol'zovanie metoda proektov kak sredstva formirovaniya IKT-kompetentnosti bakalavrov servisa // Vestnik Chuvashskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. I.Ja. Jakovleva. 2016. № 3 (91). S. 176–181.
7. Grekova A.R., Kachan I.V. Voprosy cifrovizacii v dizajne kostjuma. [Jelektronnyj resurs]:URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/20IVKL121.pdf> (data obrashheniya 23.03.2024).
8. 1 Proekt Strategii razvitija legkoj promyshlennosti v Rossijskoj Federacii na period do 2025 goda. [Jelektronnyj

resurs]:URL:http://minpromtorg.gov.ru/docs/#!proekt_strategiya_razvitiya_legkoy_promyshlennosti_v_rossiyskoy_federacii_na_period_do_2025_goda_1 (data obrashhenija 23.03.2024).

9. Rossiya 2025: ot kadrov k talantam. Oficial'nyj sajt BCG. [Jelektronnyj resurs]. URL: <https://www.bcg.com/ru-ru/rossija-2025-ot-kadrov-k-talantam> (data obrashhenija 15.03.2024).

10. Statkevich I.A. Proizvedenie iskusstva kak manifestacija interionnogo izmereniya. [Jelektronnyj resurs]:URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proizvedenie-iskusstva-kak-manifestatsiya-interionnogo-izmereniya/viewer> (data obrashhenija 20.04.2024).

11. Cifrovaja odezhda: budushhee mody ili trend odnogo dnja. [Jelektronnyj resurs] URL:https://newretail.ru/tehnologii/tsifrovaya_odezhda_budushchee_mody_ili_trend_odnogo_dnya4818/ (data obrashhenija 15.04.2025).

УДК 930.85+786.7

EDN BIIRBL

Л.З. Бородовская, Н.Ф.Сагдиев

ТВОРЧЕСКИЙ ТАНДЕМ «ВОКАЛ — БАЯН» В ИСТОРИИ ТАТАРСКОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

В статье анализируется совместное творчество татарских певцов и баянистов первой половины XX века. Формирование татарской песенной эстрады породило новый вид творческих тандемов «вокал-баян» для исполнения татарских народных и авторских песен. Необходимость создания нового концертного жанра вызвана многими причинами – любовь слушателей к инструментам гармоника и баян, а также возможности этих инструментов аккомпанировать сложным протяжным напевам татарского песенного фольклора, которые исполняются либо а капелла, либо в сопровождении музыкального инструмента. В статье анализируется малоизученное творчество баянистов первой половины XX века, создавших творческие тандемы с самыми лучшими татарскими вокалистами того времени. Материалом для статьи послужили воспоминания о татарских баянистах на татарском языке и аудиоколлекции советских грампластинок.

Ключевые слова: татарский фольклор, искусство баяниста, татарская эстрада, Гани Валеев, Рукия Ибрагимова, Мухтар Ахмадеев, Раис Сафиуллин

Для цитирования: Бородовская Л.З., Сагдиев Н.Ф. Творческий тандем «вокал – баян» в истории татарской музыкальной культуры первой половины XX века// Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 2. С.32-38. EDN BIIRBL.

L.Z. Borodovskaya, N.F. Sagdiev CREATIVE TANDEM “VOCAL – BAYAN” IN THE HISTORY OF TATAR MUSICAL CULTURE OF THE FIRST HALF OF THE XX CENTURY

The article analyzes the joint work of Tatar singers and button accordion players of the first half of the XXth century. The formation of the Tatar singing stage gave rise to a new type of creative tandem “vocal-button accordion” for the performance of Tatar folk and original songs. The need to create a new concert genre is caused by many reasons – the love of listeners for the instrument harmonica and button accordion, as well as the ability of this instrument to accompany the complex drawn-out melodies of Tatar folklore, which is performed either a capella or accompanied by a musical instrument. The button accordion has become optimal for decorating Tatar folk songs. Tatar musical culture of the first half of the XXth century is predominantly the result of the vocal art of masters well versed in the traditional folk repertoire that forms the basis of Tatar folk music. Concert teams could travel mobile to any locality in the country, consisting of 1-2 accordion players and 1-3 singers. Button accordion players performed solo numbers in the programs, showing virtuoso mastery of technique and knowledge of the folk musical repertoire. The article analyzes the little-studied creativity of button accordion players of the first half of the XXth century, who created tandems with the best Tatar vocalists of that time. The material for the article was memories of Tatar button accordion players in the Tatar language and an audio collection of Soviet gramophone records. The relevance of the work is due to the need to highlight the phenomenon of the concert union of a singer and a button accordion player as a special genre of pop music and as a development of the traditions of Tatar musical folklore.

Keywords: Tatar folklore, the art of button accordion player, Tatar pop music, Gani Valeev, Rukia Ibragimova, Mukhtar Akhmadeev, Rais Safiullin

For citation: Borodovskaya L.Z., Sagdiev N.F. Creative tandem “vocal - bayan” in the history of tatar musical culture of the first half of the XX century// Bulletin of Kazan State University of Culture and Arts. 2024. № 2. С.32-38. EDN BIIRBL.

Введение

Творческий тандем певца и аккомпанирующего ему баяниста (или гармониста) сложился в татарской музыкальной культуре более 100 лет назад сначала как фольклорное явление, и позже – как кон-

цертный музыкальный жанр — «пение с баяном». Первые граммофонные записи татарского пения в сопровождении гармоника, которые сегодня мы можем послушать, датируются началом XX века. Чаще всего это гармоника –