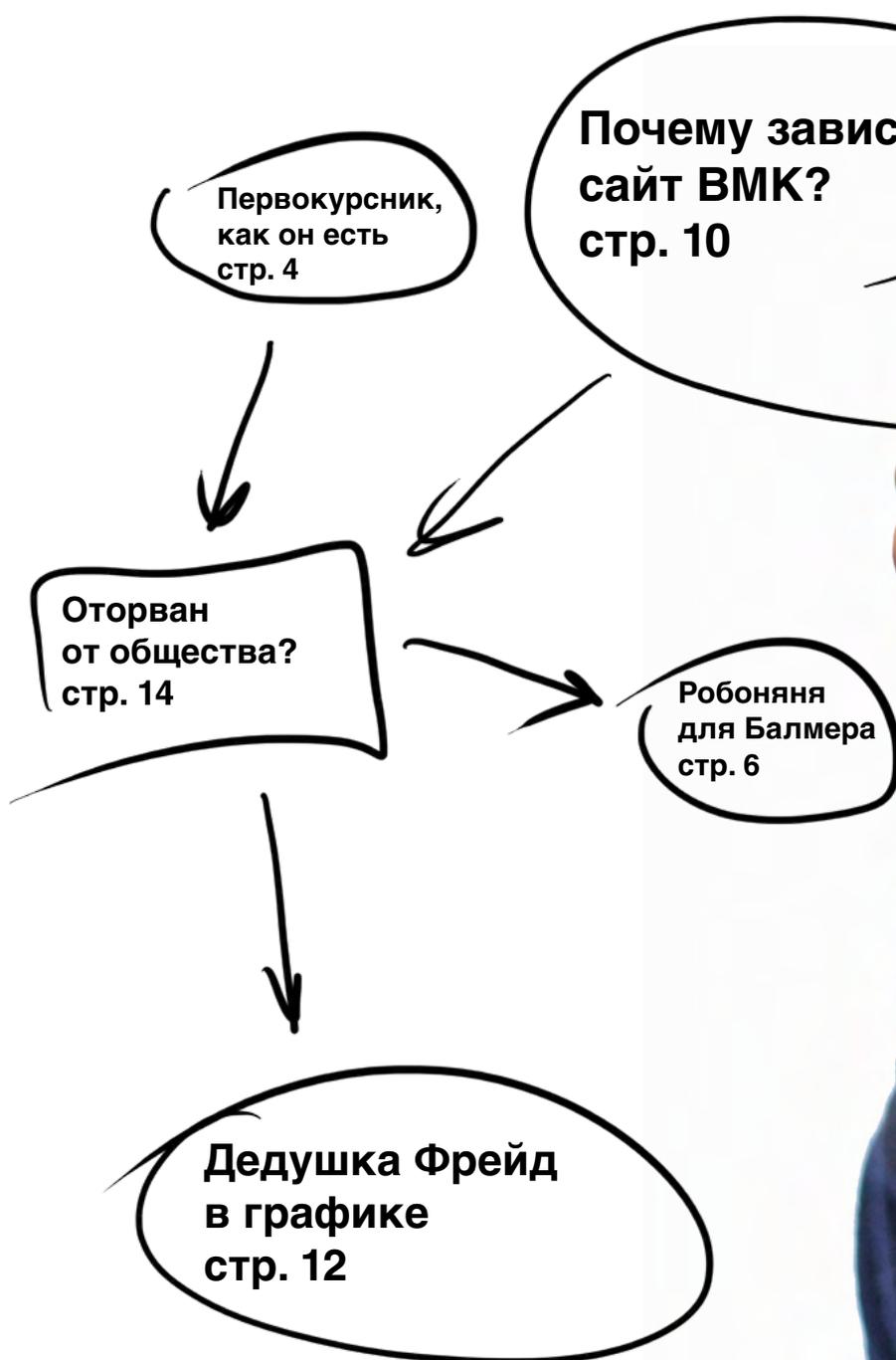


# В ногу с жизнью

газета  
факультета  
ВМК МГУ

10–11.2010(12)

monthly



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР  
Екатерина ВерхогуроваЗАМ. ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА  
Елена МалининаЗАМ. ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА  
Ксения МолокановаДИЗАЙН, ВЕРСТКА  
Никита БогдановКОРРЕСПОНДЕНТ  
Тима ОрсиниКОРРЕСПОНДЕНТ  
Илья КуприкКОРРЕСПОНДЕНТ  
Евгений МорозовКОРРЕКТОР  
Татьяна ШишковаРАБОТА НАД НОМЕРОМ  
Олеся БоловинцеваРАБОТА НАД НОМЕРОМ  
Лилия ВолковаРАБОТА НАД НОМЕРОМ  
Евгений ДоцловРАБОТА НАД НОМЕРОМ  
Мария Теплинская

Выражаем благодарность заместителю декана факультета ВМК Березину Б.И., Матвеевой А.Н., издательству «МАКС Пресс» и лично Гутенёвой И.Н. за моральную поддержку и помощь в публикации. Печатается при поддержке студкомиссии Профкома ВМК. Распространяется в учебных корпусах МГУ. Отпечатано в типографии МГУ. Тираж 999 экз.

Мнение редакции может не совпадать с точкой зрения авторов. При перепечатке ссылка на "В ногу с жизнью. Monthly" обязательна.



Летом по всему Петербургу были развешены баннеры с лозунгом «Россия – страна возможностей». К счастью, сейчас в это действительно можно верить. В 2013 году в России пройдёт чемпионат мира по лёгкой атлетике, в 2014 – зимняя Олимпиада и Формула 1, в 2018 – чемпионат мира по футболу. И это не только развитие спорта, это становление национальной идеи, поисками которой давно заняты многие российские политики и общественные деятели. Хочется,

чтобы этот девиз распространялся не только на уровне страны, но и на уровне городов, университетов, факультетов...

ВМК – мир возможностей. Соответствует ли это действительности? Ответ на этот вопрос мы постараемся найти в течение ближайших номеров. А в этом выпуске мы обсудим, как ВМК представлен в глобальном мире интернета, занимает ли он передовые позиции в этом направлении и что планируется сделать в скором времени. О передовых технологиях и о современной IT-индустрии в целом узнаем из репортажа со Дня Microsoft в МГУ. И также начнём беседу с теми, за кем стоит будущее нашего факультета, то есть с самыми молодыми его представителями – первокурсниками. Какие они? Почему выбрали ВМК, что ждут от студенческой жизни и какими видят себя после окончания факультета?

Хочется верить, что вход в мир безграничных возможностей будет открыт для каждого, независимо от расы, пола, вероисповедания, заработка или прочих признаков. Достаточно только постучать в дверь, войти и не заблудиться!

Екатерина Верхогурова

## Содержание

- 3** Листинг
- 4** Сачок: Кто он? Первокурсник ВМК-2010
- 6** Hello, World!: День Microsoft в МГУ
- 8** Базис номера: Затерянный мир
- 10** Базис номера: Web 2.0 в чью пользу
- 12** Фракталы: Безумный танец подсознания
- 14** Требуется компиляции: Что наша жизнь? Игра
- 16** Сачок

фото: взято из фотобанки sks.ru

фото: Малинина Е.

## Листинг

### Занимательная наука

Автор: Мария Теплинская

С 8 по 10 октября 2010 года в Москве прошёл V Фестиваль науки, организованный МГУ им. М.В. Ломоносова и Правительством Москвы. Каждый посетитель мог окунуться в удивительный мир исследования: послушать интересные лекции, посмотреть демонстрации научных экспериментов и подивиться причудам современной техники.

Торжественное открытие Фестиваля состоялось 8 октября в актовом зале фундаментальной библиотеки и завершилось фейерверком, осветившим площадь Ломоносова.

В период Фестиваля учёные России и зарубежных стран рассказали о происхождении Земли, о проблемах изменения климата, об эволюции (оказывается, есть предположение, что человек и баобаб имеют общего предка!), о механизмах старения, об искусстве математики и многом другом. Особого внимания заслуживает телемост с учёными, работающими на Большом адронном коллайдере. Подробности деятельности исследователей из Института Ядерной физики в Женеве представлены на видео канала МГУ: <http://www.youtube.com/user/msu>

Также посетителям обеспечили обширную культурно-развлекательную программу: можно было полетать на «авиалайнере ФИЯР», изготовить высококачественную дактилокарту, увидеть соревнования роботов. Атмосферу праздника создавали разнообразные конкурсы, выставки, выступления творческих коллективов.

Кому не довелось побывать на этом мероприятии, могут сделать это в следующем году. Учёные обязательно порадуют нас новыми открытиями и изобретениями!



### Интернациональное исследование операций

Автор: Елена Малинина

19–23 октября 2010 на факультете ВМК прошла VI Московская международная конференция по Исследованию Операций (ORM2010), организаторами которой были Вычислительный центр РАН, МГУ им. М.В. Ломоносова и Российское научное общество исследования операций. Были представлены доклады как теоретического, так и практического характера, посвящённые различным тематикам. Участники слушали друг друга с большим интересом, задавали вопросы, рассуждали и делились своим мнением относительно изложенной проблематики, вели эмоциональные споры и беседы. Спасибо всем докладчикам, слушателям и организаторам! Надеюсь, что в ско-



ром времени мы все увидимся вновь в рамках очередной международной конференции, проводимой на нашем родном факультете!

год	количество участников	
	Российские	Зарубежные
2007	150	22
2010	275	38

### Памятная доска И.С.Березину

Автор: Елена Малинина

29 сентября 2010 года в фойе Научно-исследовательского вычислительного центра МГУ была открыта Памятная доска организатору и первому его директору – Ивану Семёновичу Березину, 90-летие со дня рождения которого отмечалось 26 сентября. Торжественное открытие



состоялось при участии ректора МГУ В.А.Садовниченко, директора НИВЦа А.В.Тихонравова, декана факультета ВМК Е.И.Моисеева, а также коллег, друзей, родственников и учеников И.С.Березина. Иван Семёнович внёс огромный вклад в становление отечественной информатики и программирования и сыграл важнейшую роль в создании факультета ВМК и развитии Вычислительного Центра МГУ, в котором работали передовые машины того времени: «Стрела», «Сетуль», М-20, БЭСМ-4, БЭСМ-6

### Диетическая столовая

Автор: Евгений Морозов

В начале года многих привлекла новая «Диетическая столовая» напротив Столовой №1 в секторе Б. «Наконец-то в МГУ можно поесть вкусно и полезно», – первое впечатление от неё. Аппетитные каши на завтрак, супы гораздо лучше, чем в комбинате питания МГУ, необычные и действительно диетические вторые блюда. Чуть дешевле цены. К минусам можно отнести нерасторопных работников на раздаче и только одну кассу. Правда, в последнее время на форуме (<http://forumlocal.ru>) появляются жалобы на качество блюд в столовой, и её популярность несколько упала. Поживём – увидим!



# КТО ОН ПЕРВОКУРСНИК ВМК-2010

В сентябре ещё недавние школьники стали членами нашей большой ВМК-шной семьи. Мы решили познакомиться с новой родней поближе, задав им несколько вопросов в форме анкеты.

## » Каково ваше первое впечатление от Университета?

Самый поэтический ответ: «Первое впечатление от МГУ я получил в 3 года. Задрал голову и посмотрев на звезду, я смог выдавить из себя лишь слово «Кремль».

## » Почему выбрали именно ВМК?

Увлекаюсь математикой, программированием, физикой	52%
Лучший факультет лучшего вуза	13%
Другое	13%
Качество образования	5%
Широкие возможности в будущем	5%
Это не мехмат	4%
Не ответили	8%

Самое прагматичный ответ: это самый прогрессивный, молодежный и современный факультет.

## » Расскажите, как проходили медкомиссию? Ваши впечатления?

### МЕДИЦИНСКАЯ СПРАВКА

#### Диагноз медицинскому осмотру:

ГОДЕН		НЕГОДЕН	
Нормально	10%	Жуткие, огромные очереди	30%
Понравились врачи	2%	Долго и нудно	22%
В очереди можно познакомиться с интересными людьми	2%	Ужас, ад	18%
Быстро	2%	Не понравились врачи	4%
Весело	2%		
еще не участвовал в испытании			8%

## » Как вы считаете, вы сдадите первую сессию на все пятерки?



## » Чего больше всего боитесь в будущей студенческой жизни?

Самый оригинальный ответ: Мы – люди будущего, ничего не должны бояться!

Сессии, отчисления	29%
Другого={новых медосмотров, плесени, себя, разочарования, тараканов в ФДС, трудностей, одиночества, всяких кадавров среди студентов}	19%
Сложной учёбы и нехватки свободного времени	12%
Ничего	11%
Жизни в общежитии	8%
Голода	6%

фото: Богданов Н.

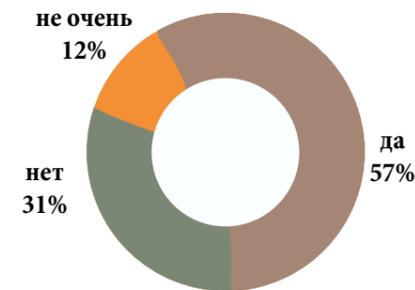
## » Сколько этажей в ГЗ?



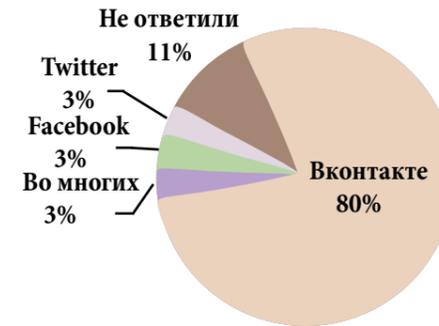
## » С какими сложностями пришлось столкнуться во время поступления?

- Вступительные испытания (ЕГЭ, олимпиады и пр.)
- Ни с какими
- Долго, далеко ездить
- Медкомиссия
- Другое
- Изменение уровня олимпиад
- Подача документов
- Нервотрёпка
- Жара
- Не ответили

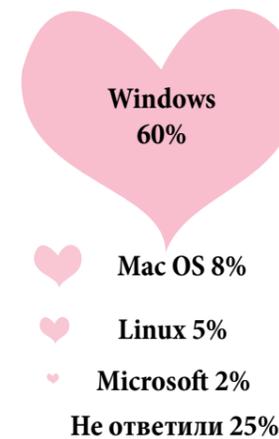
## » Любите ли вы компьютерные игры?



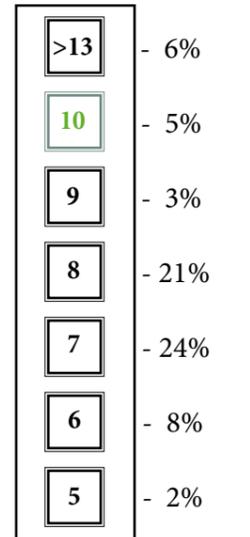
## » В какой социальной сети вы зарегистрированы?



## » Любимая ОС



## » Сколько этажей в здании ВМК?



не ответили 21%

В опросе участвовали 100 человек.  
Опрос подготовили:  
Екатерина Верхотурова,  
Елена Малинина



# День Microsoft в МГУ

или как Стив Балмер  
изменит мир

Илья Куприк



В очередной раз легендарные создатели Windows устроили демонстрацию своих последних достижений российским студентам. В МГУ привезли роботов, игровые приставки нового поколения, презентации сетевых и визуальных технологий будущего и даже живого Стива Балмера, генерального директора корпорации.

А началось всё с предложения решить чисто житейскую задачу: сколько времени студент тратит на всевозможные занятия, составляющие его жизнь? За вычетом сна, на взрослого человека приходится 122 часа в неделю. Мы с вами сумели достичь рекордного показателя в 222 часа. Спросите, как? Разве вам не приходилось сидеть в контакте, успевая при этом есть, слушать музыку, делать прак-

тикум, общаться с друзьями в аське и объяснять родителям, как включить новый телевизор?! На сколько умножаем? :) Именно в предоставлении информационных услуг по принципу «Всё и сразу» Майкрософт видит главную задачу современной ИТ-индустрии.

Первым шагом на пути к воплощению мечты станут домашние роботы-помощники, призванные ос-

вободить наше время для работы, отдыха и творчества. С демонстрацией прототипа выступили российские ребята, финалисты международного конкурса инноваций Microsoft Imagine Cup 2010. Их «Робоняня» следит за малышами, убирает комнаты, помогает в обучении и чем-то напоминает пухленькую матрёшку.

Вслед за матрёшкой, не менее красочный господин Балмер продолжил открывать перед нами двери светлого будущего. Его рассказ – об «облачных вычислениях» (англ. «cloud computing»), перспективной технологии организации вычислительного процесса. Cloud computing позволит собрать в гигантских хранилищах большую часть мирового информационного пространства, предоставить колоссальные возможности по обработке этих массивов данных каждому из нас. Теперь, чтобы запустить собственный интернет-сервис или численно решить сложную математическую проблему, не нужно покупать суперкомпьютер или кучу серверов. Достаточно сделать запрос в «облака» и вам будут предоставлены

фото: Чаньшев Н.



## Hello, World!

виртуальные серверы и хранилища, огромные вычислительные и накопительные мощности. А всю работу по их настройке возьмёт на себя облачная инфраструктура.

Такое расширение возможностей с технической точки зрения не может не сопровождаться новейшими разработками в сфере создания информационного контента, программирования и дизайна. Microsoft представила множество интересных решений – начиная с компьютерной студии по программированию роботов Robotics Studio и заканчивая сервисом виртуальных путешествий по Земле и космосу. Особенно интересно, что Lego уже выпустила набор для создания домашнего робота, программируемого с помощью Microsoft Robotics Studio. И прикоснуться к будущему можно уже сейчас.

Шквал аплодисментов сорвала очаровательная девушка, демонстрирующая возможности новой игровой приставки Xbox Kinect – сенсора, распознающего любые движения тела игрока и транслирующего их в игровой мир. Kinect, хотя и превратил милое лицо ассистентки в жуткого компьютерного монстра, прыгающего на рафте по горной реке, прекрасно повторял все взмахи руками и ногами, прыжки, приседания и увёртки, за что получил заслуженное признание аудитории. Громче всех, казалось, аплодировал Стив Балмер. Интересно, девушке или приставке...

Профессиональную часть программы открыли презентации Windows HPC Server ОС с помощью которой можно развернуть суперкомпьютер в домашних условиях. Для любителей и мастеров Веб была представлена новая платформа Silverlight, призванная сделать разработку интерактивных сайтов проще и быстрее. Несколько мастер-классов по программированию в Visual Studio сайтов и игр для мобильных телефонов под Windows Phone вызвали всеобщее ликование. Как и ожидалось, ни один пример не удалось скомпилировать с первого раза.

В разгар ожесточённых дискуссий с аудиторией в зал ворвалась работница ГЗ и потребовала вернуть все номерки. Похоже, ничто уже не остановит Microsoft кроме гардеробщиц.



Хотя после исправлений всё заработало, признаем: Visual Studio держит марку :)

Лаборатория Microsoft нашего факультета представила свою разработку по визуализации и управлению большими массивами научных данных – инструмент написан на

C#. Ответ на вопрос – почему нас заставляют учить этот язык – а вы разве не хотите в Майкрософт?

Противников и сторонников экспансии ИТ-гиганта в новые области индустрии всегда будет много. Не споря об этом, нужно признать – Microsoft умеет произвести впечатление.

**Microsoft Robotics Studio**  
[www.microsoft.com/robotics](http://www.microsoft.com/robotics)

**Kodu Game Studio**  
[www.fuse.microsoft.com/project/kodu.aspx](http://www.fuse.microsoft.com/project/kodu.aspx)

**Microsoft PhotoSynth**  
[www.photosynth.net](http://www.photosynth.net)

**Microsoft WorldWide Telescope**  
[www.worldwidetelescope.org](http://www.worldwidetelescope.org)

**Scientific DataSet**  
[www.sds.codeplex.com](http://www.sds.codeplex.com)

# ЗАТЕРЯННЫЙ МИР



На сегодняшний день Интернет – богатейший кладёз информации обо всех сферах нашей жизнедеятельности. Но, к сожалению, и в нём найти нужную информацию сложно, а порой и невозможно. Нередки случаи, когда сайты программистских факультетов далеки от совершенства. А на кого, как ни на них, равняться всем остальным? Мы решили проверить контент сайтов кафедр первого программистского факультета России – родного ВМК – на наполненность и актуальность. Представляем вашему вниманию этот обзор.

Кафедры/Параметры	МФ	ВТМ	ВМ	АНИ	НДСиПУ	ОМ	КИ
Дата последнего обновления (на 07.12.10)	25.11.10	15.11.10	01.09.10	05.12.10	03.12.10	05.12.10	01.12.10
Основная информация о кафедре	+	+	+	+	+	+	+
История создания кафедры/лаборатории	+	-	+	+	+	-	+
Описание основных научных направлений кафедры	+	+	+	+	+	+	+
Учебные материалы (с возможностью скачать с сайта)	+	+	+	-	-	-/+	+
Расписание осеннего семестра (2010–2011 гг.)	-	-	-	+	-	+	+
Учебный план	-	+	+	+	+	-	+
Фотографии преподавателей	-	+	+	+	+	-	+
Конференции, стажировки, конкурсы, гранты	-	+	-	+	-/+	-/+	+
Трудоустройство выпускников	-	+	-	-	-	-	-
Ссылки на другие информационные источники	-	+	+	+	-	-	+
Спецкурсы/спецсеминары:							
Перечисление названий	+	+	+	+	+	+	+
Актуальность (на 2010 г.)	+	+	+	+	+	+	+
Описание курса	-	+	+	+	+	+	+
Указание руководителя	+	+	+	+	+	+	+
Информация о:							
Студентах	-	+	-	-	+	+	+
Аспирантах	-	+	-	-	+	-	+
Сотрудниках	+	+	+	+	+	+	+
Выпускниках	-	+	-	-	-	-	+

I

## Примечания

Сайты кафедр ФА и ММП редакцией газеты в интернете обнаружены не были, поэтому в данном исследовании отсутствуют.

Информация, представленная в данном исследовании, может содержать неточности. При нахождении обращайтесь в редакцию газеты (vmk.journal@gmail.com).

Данные проведённого исследования нельзя назвать утешительными. Многие сайты не только по наполнению, но и по обновляемости нуждаются в качественной доработке. Есть над чем задуматься студентам факультета лучшего вуза страны, каждый год выпускающему свыше 300 студентов по специальности «математик, системный программист». Примите активное участие в жизни своих кафедр!

ИО	ОУ	СА	МС	МК	АСВК ЛВК	АСВК ЛКГ	АЯ	СП
20.11.10	2010	24.09.10	06.09.10	03.12.10	16.11.10	06.12.10	19.11.10	17.11.10
+	+	+	+	+	+	+	+	-
-	+	+	+	-/+	-/+	+	-	-
+	+	+	+	+	+	+	+	-
+	-	-	+	+	+	+	+	-
-	-	+	+	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	+	+	+	+	+	-	-
-/+	-/+	-/+	-	-/+	+	+	+	-/+
+	-	-	-	-	-	-	-	-
+	-	+	-	-	+	+	-	+
+	-	+	+	+	+	+	+	+
+	-	+/-	+	+	-	-	-/+	+
+	-	+	+	+	+	-	+	+
+	-	+	-	-	+	+	-	-
-	+	+	+	+	+	+	+	+
-	+	+	-	-/+	-	+	-	-

II

III

# Web 2.0. В чью пользу?

ЕЛЕНА МАЛИНИНА

Сегодня, в эпоху web 2.0, когда интернет стал неотъемлемой частью нашей жизни, об институтах и прочих образовательных учреждениях судят не только по их истории, научным направлениям, трудоустройству выпускника, но также и по online лицу – официальной страничке во всемирной паутине. У каждого студента, выпускника, сотрудника факультета ВМК сложилось в голове представление о том, какой она должна быть. Далёк ли наш сайт от этого образа? Это мы решили выяснить у наших выпускников: Константина Калугина и Александра Позднева.



## Александр Позднеев

Сотрудник кафедры АНИ, создатель сайта своей кафедры – [ani.cmc.msu.ru](http://ani.cmc.msu.ru), сайта [hpc.cmc.msu.ru](http://hpc.cmc.msu.ru) для пользователей системы IBM Blue Gene/P и администратор сайта приёмной комиссии – [pk.cmc.msu.ru](http://pk.cmc.msu.ru), член рабочей группы по проектированию новой версии портала факультета.

**Как давно у ВМК существует свой сайт?**

Раньше был статичный сайт, его делала лаборатория профессора Р.Л.Смеянского. Давно было дело, на моей памяти в 2000 году его в последний раз редактировали. Потом появился вот этот портал, который как-то обновлялся. Им я и занялся.

**Для Вас администрирование сайта – это творчество или работа?**

В первую очередь, для меня это – творчество, так же как математика, программирование и преподавание. Но, к счастью, так получается, что поддержка некоторых сайтов ещё и пересекается со служебными обязанностями.



## Константин Калугин

Администратор сайта [www.cs.msu.ru](http://www.cs.msu.ru), сотрудник лаборатории Microsoft факультета ВМК МГУ, администратор сайта [mstlab.org](http://mstlab.org).

**Вы хотели заниматься сайтом [www.cs.msu.ru](http://www.cs.msu.ru) или это было назначение начальства?**

В какой-то момент оказалось, что сайт факультета совершенно заброшен. Я пришел к начальству и сказал об этом, а инициатива, как известно, наказуема. С тех пор я занимаюсь его администрированием, пытаюсь поддерживать его, насколько это возможно, в актуальном виде.

Приёмная кампания этого года показала, что мы проигрываем информационную войну вузам, ведущим агрессивную и не всегда открытую политику в отношении абитуриентов. Это привело меня к мысли о необходимости переработки сайта факультета. С этой инициативой я обратился к Ана-

толию Викторовичу Гуляеву, идею также поддержал Борис Иванович Березин. Не уверен, что впоследствии у меня будет возможность заниматься администрированием и поддержкой нового портала, но хотелось бы, чтобы накопленный мной опыт оказался максимально полезным на этапе его разработки.

**Сколько сейчас трудится над сайтом людей?**

Фактически двое, но хостингом, поддержкой, бэкапом занимаюсь только я.

**Откуда берёте информацию для наполнения сайта?**

Информацию получаем от кафедр, наша лаборатория Microsoft вывешивает новости и объявления о вся-

ческих встречах и семинарах, частично ищем данные в интернете.

**С какими проблемами приходилось сталкиваться?**

Существует проблема наполняемости ресурса, структурирования и поиска информации. Изначально все библиотеки, архивы, используемые [cs.msu.ru](http://cs.msu.ru), были привязаны к публикациям, это осложняет поиск, обновление информации по персоналиям. Вообще, идея базы данных публикаций прекрасна, но из неё решили сделать сайт факультета, в итоге получилась свалка.

**Какие проблемы не удалось решить?**

У факультета вместо единого информационного пространства, портала имеется куча мелких разрозненных подсайтов (сайты кафедр, приемной комиссии, профкома), нет целостного решения.

**Чего, по-вашему, не хватает сайту?**

Мы имеем дело с официальным сайтом, поэтому на нём должна быть скупая, лаконичная и актуальная информация, но нынешние реалии социальных сетей, ЖЖ диктуют другие правила: у сайта должно быть стильное лицо, обращенное к пользователю, чтобы легко можно было найти информацию.

Текущему сайту не хватает, во-первых, актуальности. Материалы безнадежно устарели и скоро начнут

представлять интерес только для учёных-историков, если не для палеонтологов. Также очень мало иллюстраций, в том числе фотографий, которыми следовало бы снабдить все материалы.

**Назовите сайты, которые являются для Вас идеалами.**

Среди образовательных – [www.hse.ru](http://www.hse.ru) (сайт ВШЭ). Все прозрачно, структурировано, информация актуальная, удобный и функциональный дизайн. Но им занимается целенаправленно целая команда при поддержке ректората, т.е. не на уровне факультета, а на уровне института. А среди сайтов общей тематики – [www.habrahabr.ru](http://www.habrahabr.ru) (смешение социальной сети и коллективного блога). Хорошо бы реализовать на сайте факультета похожее. Кто-то что-то прочитал, понял, объяснил другим. Также можно было бы выкладывать для обсуждения информацию о спецсеминарах, спецкурсах, деятельности кафедр.

Если говорить о сайтах научно-образовательных учреждений, то это, конечно же, сайт Массачусетского технологического института – [www.mit.edu](http://www.mit.edu).

**Каким видите сайт через 10 лет (в 5 словах)?**

Прозрачный, лаконичный, функциональный, стильный, удобный. Дружелюбный, информативный, децентрализованный, актуальный, быстрый.

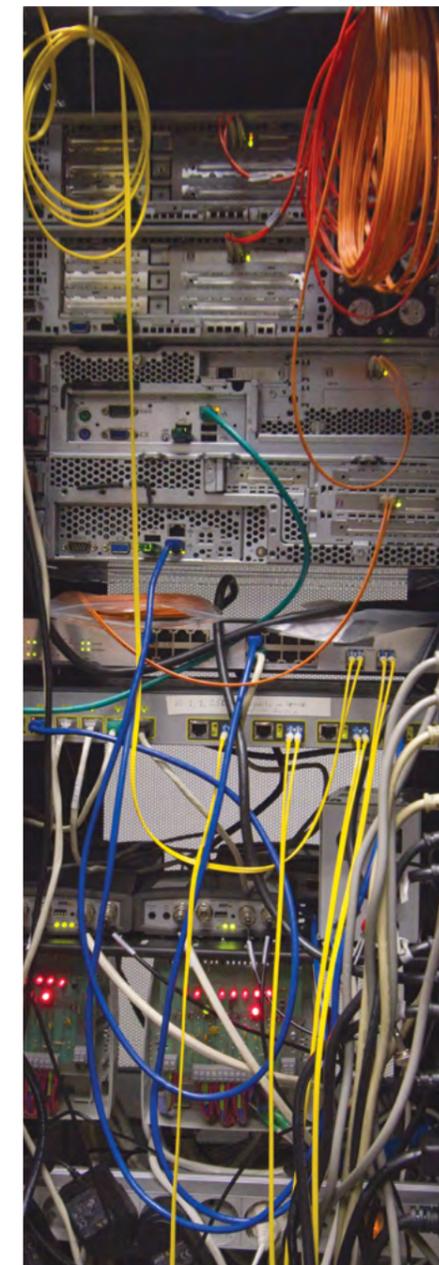
[www.cs.msu.ru](http://www.cs.msu.ru) начинает меняться! В свою очередь, мы решили провести online опрос (<http://aboutcsmsu.narod.ru/index.html>), с результатом которого мы планируем ознакомить разработчиков новой версии портала.

## Комментарии из блога газеты:

**integral rimana:** Я бы как минимум сделал сайт факультета похожим на сайт нашей кафедры АНИ. Все очень информативно и понятно.

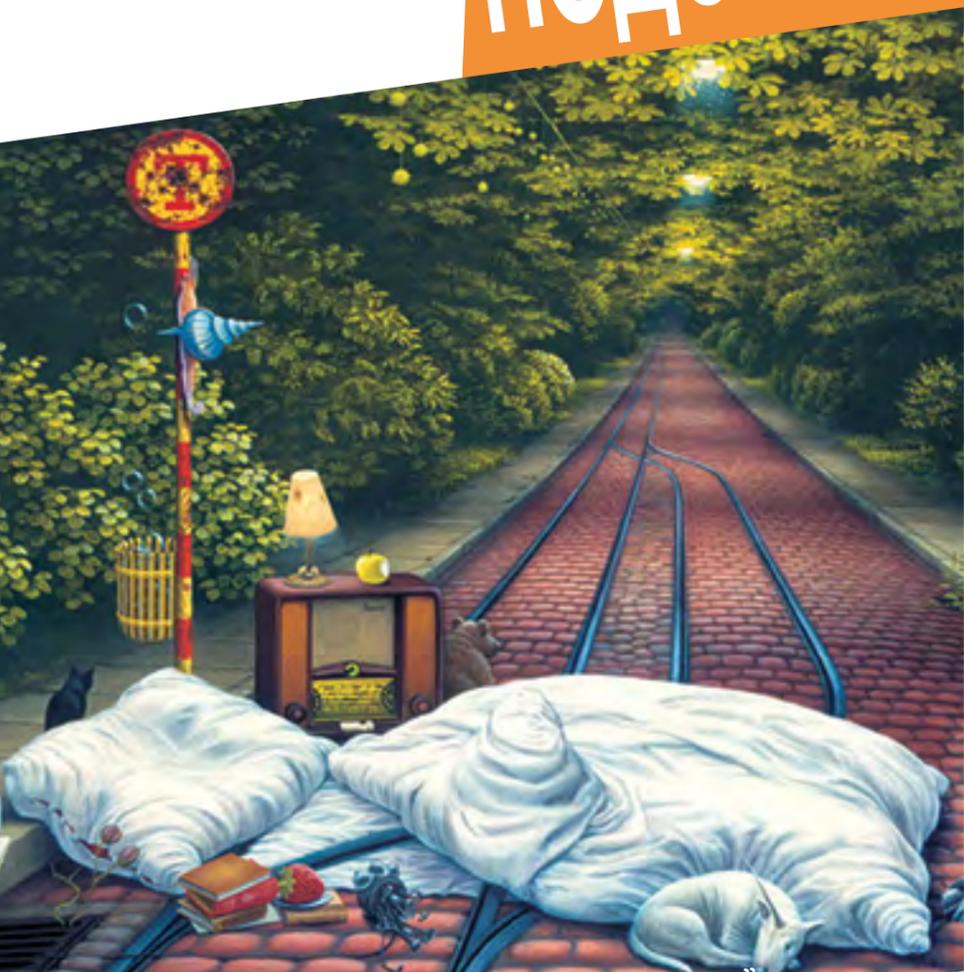
**netp npokon:** Сайт родного факультета не шевелится. Большая часть статей не отражает реального положения дел. Ничего удивительного, что за более менее актуальной информацией студенты идут на сайты, ориентированные на коллективное наполнение и обновляющиеся более регулярно.

**reminiscenza:** Три раза посылал по указанному в контактах адресу новый список СМУ, но его там и не обновили. После трёх раз сдался и понял – сайт не поддерживается, информации на нём доверять нельзя.



# БЕЗУМНЫЙ ТАНЕЦ ПОДСОЗНАНИЯ

КСЕНИЯ МОЛОКАНОВА



Яцек Йерка «В ожидании трамвая»



Владимир Куш «Африканская соната»

Сюрреализм как направление в искусстве сформировался к началу 1920-х годов во Франции во многом под влиянием теории психоанализа Зигмунда Фрейда. Совмещая в своём творчестве сон и реальность, художники-сюрреалисты выбирали иррациональные образы, абсурдные, фантастические сюжеты, затрагивали темы подсознания, иронии, эротики, магии. Основная цель этого направления – через бессознательное подняться над ограниченностью как материального, так и духовного мира, опровергнуть стандарты красоты и жизни нашей эпохи.

Как правило, упоминание о сюрреализме ассоциируется у нас с такими мастерами, как Сальвадор Дали или Рене Магриттом, однако необычных, сказочных художников, по-своему внёсших вклад в этот жанр, слишком много даже для целой книги. В этой статье вы прочитаете о трёх из них: Владимире Куше, Рее Цезаре и Яцке Йерке.

**Владимир Куш**  
[www.vladimirkush.com](http://www.vladimirkush.com)

Владимир Куш родился в Москве в 1965 году. Уже в 14 лет художник начал экспериментировать с сюрреализмом, в чём его поддерживал отец-математик. В 1987 году, работая на Старом Арбате, Куш написал портрет пары иностранцев. Одним из них оказался доктор Вольф, медицинский атташе американского посольства. Он был восхищён работой Куша и пригласил его рисовать портреты в их посольстве. В результате уже в 1990 году Куш переехал в США.

Хотя живопись Владимира Куша часто называют «сюрреализмом», он сам называет её «метафорическим реализмом». По словам художника, от сюрреализма во многом его отличает изображение реальных неискжённных предметов и отсутствие тёмных тонов в творчестве, и именно это отсутствие чрезвычайно важно для американской аудитории. Как правило, мрачные картины русских художников непонятны американцам: в них слишком много чуждого им философского и политического смысла.

«Я пытался выразить нечто воспринимаемое и доступное многим, нечто, что оставляло бы тёплый след в душе» – и действительно, работы Владимира Куша пронизаны жизнью, насыщенностью, светом – тем, что люди всегда ищут.

**Рей Цезарь**  
[www.raycaesar.com](http://www.raycaesar.com)

Рей Цезарь родился в 1958 году в Лондоне. С малых лет он начал рисовать и делать пластилиновые скульптуры, а над куклами своей сестры проводил творческие эксперименты: перекрашивал части тела, комбинировал игрушки с жестяной фольгой, вырезал из картона недостающие детали, использовал обрезки газет и т.п. В результате получались (и получаются до сих пор) весьма странные конструкции.

Творчество Рея Цезаря – это 3D-мир танца между сознанием и подсознанием. Его герои – роскошные викторианские девушки с детскими лицами и нечеловеческими конечностями. Это атмосфера сна, печали и радости, злости реальной жизни и гармонии мироздания.

Немалое влияние на творчество Рея Цезаря оказала его работа в качестве медицинского художника в госпитале для больных детей в Торонто. Страдания и



Рей Цезарь «Аккорд любви»

утасание надежды, детский героизм и безысходность – именно воспоминания об этом помогли ему создавать «маленький самодельный рай для иссохшего духа, находящегося в потайных комнатах» его памяти. После он писал: «Наше созерцание выживания должно поощрять нас приближаться к нашим страхам со спокойным рассудком».

**Мочь смотреть на человеческие различия и не отворачиваться в жалости, или отвращении, или страхе...**

Каждый день я пробую подняться выше тех испытаний боли, страха и ненависти, делаю попытку «преодолеть» всё это... Я верю, что именно такое стремление я видел в той детской больнице все те годы... Полагаю, именно это делает жизнь «более реальной».

Сейчас художник живёт в Канаде вместе с женой и койотом. Представьте эту атмосферу спокойствия и уединения, которую не нарушает даже телефон: у вас его принципиально нет... Вы окружены 3D-моделями, которые рождаются в вашем компьютерном мире. Они живут во всемирной паутине, на выставках и в публикациях, руша стереотипы людей и заставляя их заглянуть внутрь себя.



Яцек Йерка «Жизнь на огрыске яблока»

**Яцек Йерка**  
[www.yerkaland.com](http://www.yerkaland.com)

Яцек Йерка родился в Северной Польше в 1952 году. Он рос в семье художников в окружении средневековой архитектуры, чудом уцелевшей от бомбёжек во время войны, среди запаха красок, бумаги и чернил.

«Мне кажется, 50-ые были таким Золотым Веком. Это счастливые годы моего детства, наполненные волшебством окружающего мира. В моих работах это отражается в зданиях, мебели и различных довоенных безделушках.» – говорил художник.

**«Если бы мне было нужно нарисовать компьютер, я бы непременно приложил довоенную эстетику и к нему.»**

К поступлению в институт Йерка перепробовал все современные течения живописи: от импрессионизма до абстракционизма. Но уже в Академии он осознал, что больше всего его вдохновляют художники 15-х, 16-х веков – такие, как Иеронимус Босх и Питер Брейгель. Их полотна зачастую пронизаны философским и мистическим смыслом, в них затронуты проблемы времени и судьбы... Раскрытие этих тем идёт через тщательную прорисовку всех деталей и красоту образов и сюжета. Это характерно и для Йерки.

Безусловно, на художника оказали влияние сюрреалисты 20-го века – Сальвадор Дали и Рене Магритт. А стиль самого Йерки критики относят к реалистичному сюрреализму и стилю фэнтези. Его картины – это воспоминания детства, места и ощущения того времени, запахи и сны, мечты на холсте.

В 1995 году Яцек Йерка получил «Всемирную премию фэнтези» как лучший художник в этом жанре. Работы Яцека Йерка выставляются в Польше, Германии, Франции, Монако и Соединённых Штатах, а также находятся в ряде коллекций по всему миру.

# ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

# ИГРА?

ТИМА ОРСИНИ

MMORPG. Что скрывается за этим словом: разновидность наркомании или же первый крик новорождённого социума? Быть может, попытка ответить на предыдущий вопрос подведёт нас к философской проблеме: что вообще такое «жизнь»?

Ещё со школьных времён я рассматривал компьютерные игры исключительно в сером цвете. Однажды мой одноклассник подсчитал количество часов, затраченных на виртуальные погрешности. Результат оказался ужасающе велик. За это время можно было выучить иностранный язык, и при том – не один. Это при лёгком уровне зацикленности в игру (несколько часов в день). А что, если время, проведённое в игре, превосходит время вне неё? Речь пойдёт о страшной аббревиатуре MMORPG.

С Владимиром Ч. я познакомился ещё в одиннадцатом классе. Он был очень талантливым программистом, и его диплом первой степени на Всероссийской олимпиаде школьников не стал ни для кого удивлением. Волей судьбы Владимир оказался там же, где и я: на ВМК. Поначалу он учился неплохо, но всё резко поменя-

лось с установки Perfect World. День за днём его всё больше засасывало в киберпучину. Первую сессию каким-то чудом Владимиру удалось закрыть (видимо, сказался его высокий интеллект). Со второй сессией всё оказалось менее радужно. Он просто напросто не появился ни на одном зачёте. Диплом олимпиады действует 2 года, поэтому Ч. снова поступил на первый курс. На этот раз даже не пришлось ждать зимы: его через месяц отчислили за прогулы. Когда мы с ним последний раз виделись, Владимир тратил всего 2–3 часа в сутки на сон, проводя остальное время в «Совершенном Мире».

На ум тут же пришла аналогия с героиновой зависимостью. Очевидное отличие состоит в том, что пристрастие к полусинтетическому опиату приводит к смерти, а пристрастие к MMORPG всего лишь к оторваннос-

ти от общества (смертельные случаи бывают, но они единичные). Многие скажут: такая жизнь не лучше смерти. И правда, если посмотреть на зацикленного геймера со стороны, взгляду представляется печальная картина: сторбившееся, дистрофичное, плохонящееся нечто, полуслепыми глазами вглядывающееся в экран монитора. Надеюсь, мне удалось вызвать в вас смесь жалости и презрения? Что же, попробуем теперь подойти к проблеме с совершенно другой стороны.

«Что наша жизнь? Игра!» – ещё несколько столетий назад заметил А.С. Пушкин. И правда, игра – процесс, направленный не на результат, а на получение удовольствия от самого процесса. И смысл у топтания земли и порчи воздуха один: удовлетворение материальных и духовных потребностей. Итог любой жизни предскажем: пара квадратных метров на

участке за городом. Так же как и в любой игре, после финальной надписи «Game over» слово «смысл» теряет само себя.

По большому счёту, вся эта телеология не имеет самостоятельного значения и является лишь частью чего-то большего под названием «правила игры». В «реальной» жизни это физические законы, благодаря которым,

интернетами? Виды взаимодействия между людьми меняются. Некоторые из них становятся незаметными. Так что, быть может, человек, играющий круглые сутки в WoW, на самом деле социально взаимодействует гораздо больше нас. Да, это происходит в рамках другого, не нашего общества. И приобретение нового артефакта покажется обывателю жалкой глупостью. Но точно так же покупка

назвать вторичным ещё и потому, что его «правила игры» мало зависят от законов «нашего» социума. Например, в условиях капитализма можно создать виртуальное коммунистическое общество, существующее в двумерном пространстве, лишённом законов гравитации. Из маркетинговых соображений, правда, MMORPG в большинстве своём похожи на обычный мир. Вероятно, это тупиковая ветвь, поскольку подражая, нельзя превзойти оригинал.

Пока у виртуальных миров слишком много минусов. Не знаю, будут ли они когда-нибудь ликвидированы, но упомянуть о них необходимо. Во-первых, такой мир довольно просто уничтожить. Достаточно канистры с бензином или большой кувалды,

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) — онлайн-ролевая игра, позволяющая множеству людей играть в едином виртуальном мире. Количество игроков может достигать до десяти миллионов. Наиболее известные представители: World of Warcraft, Lineage II, Perfect World.

например, мы можем засунуть лампочку в рот, но не можем после этого её вынуть. Кроме того, нас направляют законы общества, формировавшиеся последние несколько тысяч лет. Подчас оценочная зависимость ограничивает нас даже больше, чем гравитация. Мода, политика, экономика – все эти вещи имеют смысл только до тех пор, пока в них верит большинство людей.

А так ли оторван от общества игроман, как об этом говорят? В привычном смысле, может быть. Но что, если переместить человека из семнадцатого века в наше время? Не будет ли он говорить «оторван от общества» про жителя мегаполиса с его телефонами-

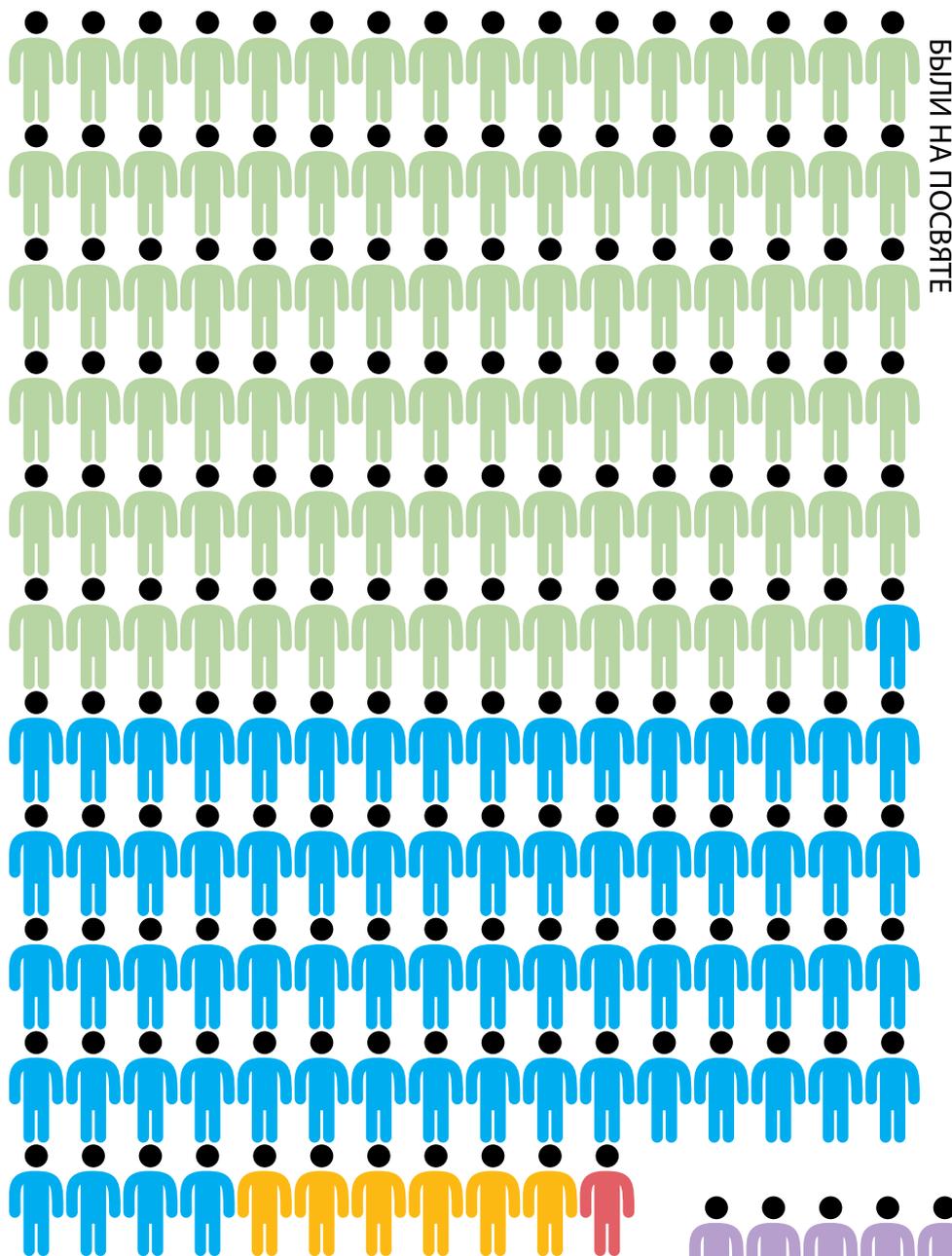
обывателем новой куртки, поход в театр или же прибавка к зарплате, покажется эльфу 80-го уровня пустым звуком в условиях межклановой войны.

Может послышаться возмущённое: «Это совсем разные вещи! Наш мир существует объективно, а виртуальный всего лишь иллюзия!» Поспешу не согласиться. Мир MMORPG материален. Он представляет собой кластеры с записанной информацией, а так же серверы, с ней оперирующие. Всё, как и полагается, состоит из атомов. Просто, они несут несколько иной смысл, нежели в традиционном мире и являются чем-то вроде метафоры. Виртуальное общество нельзя

и вселенная вместе с тысячами жителей отправится в небытие. Во-вторых, MMORPG обычно создаются с целью заработать побольше денег. Это оказывает огромное влияние на виртуальный мир, завязывая его на «настоящей» экономике. Ну и, самое главное, – наше тело рассчитано на мир в традиционном понимании. Потребность в реальной пище за реальные деньги никто не отменял. Как раз таки, об этом некоторые геймеры забывают и в результате умирают от истощения. Так что MMORPG скорее являются первым звонком, провозвестником настоящих виртуальных миров. В любом случае, люди переселяются в эти альфа-версии, и игра продолжается.



# 👤 • Первокурсники о посвящении ВМК 2010



## Организация мероприятия:



## Впечатление:



## Почему не поехал(а):

