

УДК [316.324.7+7.071]-044.372
DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_36

А.В. Уваров

Москва
Союз дизайнеров России
abbaka@mail.ru

ГЛОБАЛЬНЫЙ КРИЗИС И ТВОРЧЕСКИЕ ИНДУСТРИИ В ЭПОХУ ПЕРЕМЕН

В статье рассмотрена трансформация проектной культуры, вызванная кризисом. Проводятся параллели между периодом Великой депрессии в Соединенных Штатах Америки, ряде европейских стран и современным кризисом, вызванным вирусом COVID-19.

Ключевые слова: культура, искусство, творческие индустрии, преодоление кризисов, управление, государственная поддержка работников в сфере искусства, кураторство.

Человечество, переживая тяжелые времена, испытывает боль от потерь, чувствует крах устоев, ощущает утрату доверия и веры. Подвергается трансформации все то, что раньше казалось неизменным. Эти процессы сопровождают постоянное движение. Это движение спасает нас на протяжении тысячелетий. Это движение обеспечивает выживаемость всех видов жизни на нашей планете, это приспособляемость. Все происходящее с человечеством имеет в своей основе большой и бесконечно правильный принцип: для того чтобы выжить, нужно меняться. Этот принцип обеспечил выживание в непростые для человечества времена.

Так как же творческие индустрии нам помогают выжить в той реальности, в которой мы оказались? Первое и, вероятно, одно из главных умений художника – это умение быть гибким. Творчество, художественное или проектное, – это вид деятельности, где купирование проблем с помощью гибких решений – это главное условие. Творческие индустрии в этой связи были и остаются лакмусовой бумажкой. Они являются отражением потребностей, настроений, устремлений общества. Сейчас, хочется думать, общество ощутит уязвимость, встанет на путь формирования реальных ценностей, откажется от пропущенного через призму культуры

принципа доминирования и формирования бесконечного количества символов в виде фетишей и моделей поведения.

Предметный мир является отражением уровня технической развитости общества, но также формат предмета включает в себе весь диапазон социальной и духовной жизни. В Средние века защита и нападение стали главными принципами формирования предметного мира, самые выдающиеся достижения – это фортификация и оружие. Вера выразила себя в архитектурных и живописных произведениях этого времени. История показала нам не одну сотню примеров того, как человек формирует мир вокруг себя, для того чтобы обеспечить не только выживание, но и лучшие условия в трудные времена.

Не секрет, что состояние экономики играет роль в формировании предметного окружения, и речь здесь идет не только или не столько о качестве предметной среды, сколько о ее реакции на происходящие перемены. Спад экономики сопровождается сразу несколькими симптомами: это снижение потребительской активности, замедление производства, уход старых форм, «схлопывание» одних рынков сбыта, появление новых. Невозможно дать однозначно негативную оценку экономическому спаду в области творческих индустрий. Кажется, что в момент активных изменений мы, вероятно

нее всего, имеем дело с ускорением эволюционных процессов.

Одними из самых уязвимых в условиях кризиса являются профессии, связанные с творчеством. Количество заказов снижается пропорционально общему состоянию общества. В этой связи инициативы по поддержке творческих индустрий ложатся на плечи государства или частных фондов. От понимания обществом роли творчества в экономических и социальных процессах, роли креативных индустрий в построении посткризисной политики зависит успех не только сектора, связанного с искусством или дизайном, но и в целом экономики. Ярчайшим примером того, как кризис влияет на проектную культуру, стал период Великой депрессии в США, благодаря которому мы можем сейчас говорить о появлении американской предметной культуры, американского дизайна в том виде, в котором мы его знаем.

11 августа 1928 г. президент Соединенных Штатов Америки Герберт Гувер сказал об окончательной победе над бедностью и наступлении золотого века. Спустя год Америку, Великобританию, Канаду и Францию потряс крупнейший экономический кризис. Мировая торговля сократилась на 50 %, кризис унес несколько миллионов жизней в результате голода и болезней, вызванных экономической и социальной ситуацией. Это, вероятно, было одним из самых грандиозных экономических потрясений за всю историю человечества [1]. Однако Великая депрессия не только повлияла на формирование «новой экономики», но и стимулировала целые сектора промышленности к росту. Великая депрессия, как и многие другие экономические кризисы, повлияла на процессы оптимизации производства, там, где до этого требовались колоссальные затраты, теперь производство становилось максимально дешевым.

США наиболее остро отреагировали на экономические и социальные изменения. Экономический кризис, вызванный целым рядом факторов, в первую очередь стал драйвером для развития индустрий,

связанных с информацией, в том числе сферой информационных услуг. Дизайн в этот период стал формировать ту модель «американского мира», которая окончательно явила себя в 50–60-е гг. XX века. Отправной точкой в создании проектов в кризис стала «визуализация мечты», создание иллюзорного мира, доступного всем. В этом в первую очередь преуспели кинематографисты, мультипликаторы, издательства.

Одним из первых ответов на кризис, охвативший мир, стал комикс «Супермен», придуманный Джерри Сигелом и Джо Шустером. Миссия их героя – быть защитником угнетенных, посвятить все свое существование помощи нуждающимся. Супермен стал одним из самых популярных и узнаваемых персонажей. Благодаря супермену тираж издания за несколько лет вырос в 6 раз – с 250 тыс. экземпляров до 1,5 млн. И это притом, что каждый купленный журнал читали в среднем около десяти человек. К началу 1940-х комиксы в США регулярно читали около 40 % мужчин и почти 30 % женщин [2].

Новым увлечением времени Великой депрессии явились игры. Возможность участия в бюджетных играх стала для многих американцев не только занятием в высвободившееся время, но и отдушиной в период всеобщего смятения и разочарования. В 1931 г. Дэвид Готтлиб, владелец небольшого предприятия по производству механических автоматов для игры в пинбол, представил на рынке «Baffle Ball» – новую модель игрового стола, оснащенного монетоприемником. Решение сделать пинбол платным было не новым, новой стала цена. Готтлиб догадался, что если снизить цену игры с 5 центов до 1 цента, то прибыль с каждого автомата возрастет в разы. Нововведение оказалось очень актуальным для малого бизнеса, стремительно терявшего клиентов и выручку из-за экономического кризиса. Один пинбольный автомат окупал свою стоимость меньше чем за неделю. Спрос на «Baffle Ball» был невероятным:

за семь месяцев было продано 55 тыс. автоматов [2].

В кризис людей искусства, связанных с проектным творчеством, жизнь делит на два лагеря: тех, кто как Дэвид Готтлиб или Джерри Сигел смогли отреагировать на запрос общества, предоставив дешевый и нужный продукт, и тех, кто остался за бортом из-за того, что не смог адаптироваться к новым условиям или потому, что область, в которой он работал, оказалась невостребованной (художники-монументалисты, скульпторы, теоретики искусства, дизайнеры, оставшиеся без работы в связи с остановкой производств, и др.). В такой ситуации государство и частные фонды берут на себя ответственность за тех, кто оказался в трудной ситуации. Здесь стоит отметить, что поддержка творческих индустрий – это не только и не столько благотворительный шаг, это возможность использовать высвободившиеся ресурсы для решения крупномасштабных задач.

Надеждой и спасением для многих представителей творческих профессий стал Федеральный художественный проект (Federal Art Project). Он был первым и, пожалуй, самым крупным в истории государственным проектом по поддержке искусства и дизайна. Длившийся с 1935 по 1943 г. и возникший как реакция на экономический спад, он был разработан для финансирования творческих индустрий в США. Проект был инициирован и спонсировался Works Progress Administration (WPA). Он был создан как вспомогательная мера для дизайнеров, художников и ремесленников. WPA создала более 100 общественных художественных центров по всей стране, исследовала и документировала американскую предметную и художественную культуру, поддержала около 10 000 дизайнеров, художников и ремесленников во время Великой депрессии.

Правительство США, изучив критическую ситуацию, в которой оказалась американская экономика, пришло к выводу что для ее роста необходимо стремительное развитие творческих специаль-

ностей, которые в дальнейшем смогут обеспечить качество и конкурентоспособность американских товаров. Вместе с тем развитие творческой сферы должно было способствовать появлению новых ценностей культуры США. Проект дал мощный импульс к развитию искусства и дизайна. Финансируемый в соответствии с Законом об ассигнованиях на чрезвычайную помощь 1935 г., он действовал с 29 августа 1935 по 30 июня 1943 г., даже во время Второй мировой войны.

В проекте участвовали несколько тысяч дизайнеров, графиков, монументалистов, скульпторов, плакатистов и фотографов, а также проектировщиков музейных экспозиций, театральных художников и модельеров. В рамках проекта действовали как производственные, так и обучающие центры, было создано более 200 000 отдельных работ, некоторые из которых остаются одними из самых значительных художественных произведений искусства в стране [3].

Основной целью Федерального художественного проекта был наем неработающих дизайнеров, художников и ремесленников, чтобы обеспечить их государственным заказом. Специалистам давали заказы на оформление общественных зданий, проектирование объектов благоустройства, создание плакатов и листовок. Авторы получали фиксированную оплату 23 доллара 60 центов в неделю; все расходы на материалы и обеспечение работы несли учреждения, районы или округа, для которых создавались проекты. При этом вся деятельность в проекте была свободная от налогов как со стороны исполнителей, так и со стороны заказчиков. Все работы в проекте были разделены на три группы: производство, обучение и исследования [4]. Программа WPA не делала различий между дизайном, изобразительным искусством, ремесленной культурой, фотографией. Поддержка оказывалась и художникам, которые занимались экспериментом в искусстве. В результате Федеральный художественный проект поддержал культовых художников

(например, Джексон Поллок), прежде чем их работы стали приносить доход [5].

Проект в первую очередь пришел в те регионы, где положение было самым тяжелым. К примеру, в 1933 г. безработица в округе Милуоки выросла до 40 %. 53 % налогов на имущество в Милуоки остались неоплаченными, потому что люди просто не могли позволить себе делать налоговые платежи. Один из крупных и успешных проектов, призванных частично восстановить экономику округа, был ремесленный проект 1935 года. Он начался как эксперимент, в котором приняли участие 900 человек, стоявших на бирже труда (безработные, пенсионеры, не работающие по состоянию здоровья). В проекте также приняло участие около 5 000 человек, не имеющих профильного образования, многие из них – женщины и пенсионеры. Наставники обучали участников проекта прикладным промыслам, переплетному делу, блочной печати, дизайну. Все эти знания они использовали для создания детских книг, книг по искусству. Помимо этого, участники проекта производили игрушки, куклы, театральные костюмы, одеяла, ковры, мебель, которые в дальнейшем приобретались школами, больницами, театрами и библиотеками [6–8].

Большим и крайне важным разделом проекта, в котором было задействовано огромное число участников, был «Индекс американского дизайна». Это часть проекта, направленная на фиксацию и анализ традиционной американской ремесленной культуры. Программа была разработана Романою Джавитц, главой отдела искусств Нью-Йоркской публичной библиотеки, и дизайнером Рут Ривз. «Индекс американского дизайна» охватил 34 штата и длился с 1935 по 1942 год [8].

Именно эта программа, возникшая на гребне Великой депрессии, дала нам возможность увидеть целостную самобытную культуру США. «Индекс американского дизайна» оставил колоссальный след в мировой художественной культуре, он помог восстановлению

и сохранению многих традиционных технологий, объединяющих дизайн, прикладное и изобразительное искусство. Во многом благодаря этому проекту сейчас можно говорить о ценности и целостности двухсотлетней американской культуры, ее традициях, стилевых направлениях. Целью проекта был сбор воедино информации о художественной и предметной культуре США. Был собран материал, который сыграл важную роль для развития американского дизайна. В результате удалось сделать американское прошлое доступным для художников, дизайнеров, производителей. Художники, участвовавшие в проекте, создали почти 18 000 акварельных рисунков и чертежей, документирующих материальную культуру. Описанные и изученные объекты – это предметы мебели, столовое серебро, стекло, керамика, текстиль – все, вплоть до вывесок на барах, рыбацких лодок, фигур в магазине сигар, лошадей с ярмарочных каруселей, игрушек, элементов колониальной архитектуры [8]. Историк Роджер Г. Кеннеди писал: «Это не было ностальгическим или археологическим предприятием, инициатива была в руках современных художников, своим исследованием они надеялись повлиять на художественную культуру. Таким образом, проект во многом соответствовал философии и духу Музея современного искусства в Нью-Йорке» [8].

Среди авторов, участвовавших в этих программах, были художники, оказавшие огромное влияние на развитие проектной и художественной культуры во всем мире. Это Илер Харцберг Хилер – американский художник, психолог и теоретик цвета, работавший в Европе и Соединенных Штатах в середине XX в.; Люсьен Блох известна своими фресками в соавторстве с мексиканским художником Диего Риверой; Лестер Белл – американский графический дизайнер, плакатист, сторонник модернистского графического дизайна в Соединенных Штатах; Милтон Хорн – скульптор и архитектор, развивший представление

о скульптуре и архитектуре как едином целом; Балкомб Грин – художник и теоретик искусства, был активно вовлечен в политическую деятельность, был основателем Американской организации абстрактных художников; Бланш Грамбс – художник-график, которая запечатлевала в своих работах образы Великой депрессии, шахтеров, бедных и безработных; Луиза Невельсон – скульптор, известный своими монументальными работами, работы Невельсон были представлены на 31-й Венецианской биеннале, и сегодня их можно увидеть в коллекциях крупных музеев; Джексон Поллок – одна из главных фигур в абстрактном экспрессионистском движении.

Сегодня на фоне кризиса, вызванного COVID-19, появляются новые инициативы по поддержке дизайнеров и художников. Например, правительство Германии оказывает беспрецедентную помощь творческим индустриям, художникам, архитекторам и дизайнерам; правительство Канады и Великобритании также выделило деньги для поддержки творческих индустрий. В США – стране, имеющей наибольший опыт в использовании энергии творческого сообщества для стабилизации общественных институтов в периоды кризиса, были запущены первые программы, нацеленные на поддержку специалистов. Одной из них стала программа «быстрого гранта» (Quick Grant). Эта программа обеспечивает возмещение средств некоммерческим организациям в Калифорнии. Гранты «CALI Accelerator» предоставляются стипендии художникам и дизайнерам на некоммерческие проекты в размере до 1 000 долларов США. Причем приоритет отдается тем проектам, которые не очень хорошо представлены в области традиционных искусств. Проекты «Max's Kansas City Project» и «Emergency Grants» предоставляют экстренную помощь профессионалам в области искусства, людям, которые зарабатывали на жизнь творчеством и на данный момент из-за кризиса находятся

в трудной ситуации. Проект оказывает помощь в поиске жилья, в оформлении документов, юридических вопросах. Ряд американских программ нацелен на поддержку бытовых нужд художников, аренду жилья или мастерских, решает проблемы с оформлением документов, получением выплат. Другие программы помогают в организации бизнеса или являются посредниками между заказчиком и автором [9].

Наряду с США помощь художникам оказывает правительство Германии. В отличие от Америки, где основная поддержка представителям творческих профессий обеспечивается за счет частных фондов, Германия осуществляет государственное финансирование. Федеральное правительство Германии предлагает широкий пакет помощи для представителей творческих индустрий. Сумма, выделенная государством, составила 50 миллиардов евро. Деньги начали поступать на счета тех, кто отправил запрос на грант менее чем через две недели с того момента, как Германия впервые дала обещание поддержки. Пакет помощи предназначен как частным лицам, так и малым предприятиям. Помощь предоставляется в форме грантов для покрытия накладных расходов, аренды помещений и студий художников и дизайнеров [10].

Отдельной важной инициативой, без которой невозможно было бы оказание адресной помощи, являются исследования воздействия COVID-19 на арт-резиденции. Например, в Field Res Artis говорят: «Опрос поможет организациям, вовлеченным в творческие индустрии, глубже понять влияние кризиса, определить пути совместной работы, чтобы снизить ущерб, причиненный последствиями пандемии, и восстановить работу» [11]. Шотландское исследование фокусируется на оценке возможных последствий COVID-19, пытается обозначить динамику изменений, которые последуют за кризисом, вызванным пандемией. Опрос программы «SCAN» показал, что более трети работников

искусства потеряли весь свой доход в апреле 2020 г., когда начали действовать меры борьбы с COVID-19. Более трети опрошенных художников, компаний и связанных с ними производителей потеряли более половины своего дохода, а некоторые сообщили о сокращении рабочих мест [12]. Совет искусств Англии (Arts Council England) также изучил влияние COVID-19 на производителей. Исследование показало необходимость внешних участников в секторе ремесленного производства и дизайна, таких как государство или частные фонды. Совет искусств Англии опросил 600 производителей, данные опроса и аналитики показали, что производители нуждаются в ясности относительно доступных видов финансирования. 60 % сообщили о потере дохода более 5 000 фунтов стерлингов в полугодовой перспективе, 60 % имеют мало или не имеют резервов в своем бизнесе, 63 % не могут сделать новую работу из-за закрытия студии, нехватки материалов, семейных обязательств, 68 % хотели регулярных мер поддержки в отношении дизайна и производства ремесленных изделий [12].

Помимо аналитики и связанной с ней прямой помощи представителям индустрии, существуют и другие форматы поддержки. Так, фонд современного искусства Rapid Response Fund запустил краудфандинговую кампанию. Фонд предлагает в качестве вознаграждения маски, разработанные художниками Дэвидом Шригли, Эдди Пиком, Линдером и Йинкой Шонибаре. Собранные средства будут использованы для покупки произведений художников из Великобритании с последующей передачей их британским музеям и галереям для экспонирования работ. Эти меры призваны поддержать творческое сообщество, помочь художникам, галереям и музеям [13].

Кризис, вызванный пандемией COVID-19, расценивается не только как ограничение, но и как возможность получить образование. Isolation, например, предлагает бесплатные учебные пособия

для студентов художественных специальностей. The Space объявила о создании фонда «Культура в карантине», который поручит 25 художникам и дизайнерам сделать документальное исследование, фильм или рассказ о собственной работе для дальнейшей трансляции на канале BBC. Фильм должен отражать современные условия социальной изоляции, контент будет транслироваться до конца июня 2020 года [14].

Во многих странах приняты меры, подобные тем, которые предприняло американское правительство во время Великой депрессии. Современные технологии, в том числе и краудфандинг, дали возможность более директивно и разнообразно взаимодействовать творцам и государству. Появились различные модели бизнес-коммуникаций с представителями творческой индустрии. Эти проекты объединили профессиональное сообщество, чтобы организовывать совместный образовательный процесс, в том числе и с помощью IT-технологий. В эпоху перемен необходимо ставить верные приоритеты: поддержка отраслей, связанных с искусством и дизайном, является максимально дальновидным и верным решением. Здесь в первую очередь важно понимать, что долгосрочная политика по развитию творческих индустрий может стать импульсом к развитию целых секторов промышленности, шансом посмотреть по-новому на возможности культуры в формировании экономики и социальных институтов. Фонды и государственные институты, обеспечивая поддержку искусства и культуры, выполняют важную гуманитарную миссию, направляют ресурсы в те области, которые потребуют максимального развития в посткризисный период. Ответ на кризис, который дали художники и дизайнеры, во многом обеспечен той поддержкой, которую им оказало общество. Кризис дает возможность «чистоты взгляда» на проблемы.

Список источников и литературы

1. Сонин К. На память о Великой депрессии [Электронный ресурс] // Ведомости. 17.11.2019. URL: <https://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2019/11/17/816458-ramyat-depressii> (дата обращения: 02.02.2021).
2. Волохова У. Все развлечения Великой депрессии. Как Микки Маус, Супермен и пинбол помогли Америке пережить кризис [Электронный ресурс] // Коммерсантъ Weekend. 18.10.2019. № 35. С. 10. URL: https://www.kommersant.ru/doc/4119472?fbclid=IwAR0MONvxxmk_ZzPYxSqY0TUrbktsKG0fWtlmF_mPXY2Ayt-B7zUFz_d10VfU (дата обращения: 02.02.2021).
3. Employment and Activities poster for the WPA's Federal Art Project, 1936 [Electronic resource]. Archives of American Art. Smithsonian Institution. Retrieved 2015-06-16. URL: <https://www.aaa.si.edu/collections/items/detail/employment-and-activities-poster-wpas-federal-art-project-11772> (дата обращения: 02.02.2021).
4. Brenner A. America Creates American Murals [Electronic resource] // The New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/1938/04/10/archives/american-creates-american-murals-to-bid-for-the-favor-of-a-new-mass.html> (дата обращения: 02.02.2021).
5. Atkins R. ArtSpoke: A Guide to Modern Ideas, Movements, and Buzzwords, 1848-1944. New York: Abbeville Press, 1993. 224 p.
6. Whaley K.P. Depression-Era Milwaukee Handicraft Project Put Thousands of People to Work [Electronic resource]. The Kathleen Dunn Show. Wisconsin Public Radio. 2014. URL: <https://www.wpr.org/depression-era-milwaukee-handicraft-project-put-thousands-people-work>. (дата обращения: 02.02.2021).
7. Roosevelt E. My Day [Electronic resource]. Eleanor Roosevelt Papers Project. The George Washington University. URL: https://www2.gwu.edu/~erpapers/myday/displaydoc.cfm?_y=1936&_f=md054487 (дата обращения: 02.02.2021).
8. Kennedy R.G., Larkin D. When Art Worked: The New Deal, Art, and Democracy. New York: Rizzoli Intl. Publ., 2009. 224 p.
9. Center for Cultural Innovation [Electronic resource]. URL: <https://www.cciarts.org/> (дата обращения: 02.02.2021).
10. Deutschland.de. Culture [Electronic resource]. URL: <https://www.deutschland.de/en/topic/culture> (дата обращения: 02.02.2021).
11. Field Res Artis [Electronic resource]. URL: https://resartis.org/wp-content/uploads/2020/09/Res-Artis_UCL_first-survey-report_COVID-19-impact-on-arts-residencies.pdf (дата обращения: 02.02.2021).
12. Crafts Council / Stories [Electronic resource]. URL: <https://www.craftscouncil.org.uk/stories> (дата обращения: 02.02.2021).
13. Crowdfunder [Electronic resource]. URL: <https://www.crowdfunder.co.uk/rapidresponsefund> (дата обращения: 02.02.2021).
14. Coronavirus Covid-19: Information and guidance for artists and arts organizers [Electronic resource]. URL: <https://www.a-n.co.uk/news/coronavirus-covid-19-information-and-guidance-for-artists-and-arts-organisers/> (дата обращения: 02.02.2021).

Сведения об авторе:

Уваров Александр Вячеславович, кандидат искусствоведения, член Союза дизайнеров России, промышленный дизайнер

Садовническая ул., 33, Москва, 115035
abbaka@mail.ru

Дата поступления статьи: 03.02.2021

Одобрено: 12.03.2021

Дата публикации: 29.03.2021

Для цитирования:

Уваров А.В. Глобальный кризис и творческие индустрии в эпоху перемен // Сфера культуры. 2021. № 1 (3). С. 36-44. DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_36

УДК [316.324.7+7.071]-044.372

DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_36

A.V. Uvarov

Moscow

Union of Designers of Russia

abbaka@mail.ru

GLOBAL CRISIS AND THE CREATIVE INDUSTRIES IN AN ERA OF CHANGE

The article considers the transformation of so-called "project culture" in the context of global crisis. Parallels are drawn between the Great Depression period in the United States and in some European

countries and the modern crisis caused by the Covid-19 virus.

Keywords: culture, art, creative industries, crisis management, management, state support for art workers, curating.

References

1. Sonin, K. (2019) *Na pamiat' o Velikoi depressii* [In memory of the Great Depression]. *Vedomosti*, 17.11.2019. (In Russian). URL: <https://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2019/11/17/816458-pamyat-depressii>. [Accessed: 02.02.2021].
2. Volokhova, U. (2019) *Vse razvlecheniia Velikoi depressii. Kak Mikki Maus, Supermen i pinbol pomogli Amerike perezhit' krizis* [All the entertainments of the Great Depression: How Mickey Mouse, Superman and Pinball Helped America Through the Crisis]. *Kommersant Weekend*, 35, 18.10.2019. (In Russian). URL: https://www.kommersant.ru/doc/4119472?fbclid=IwAR0MONvxmk_ZzPYxSqY0TURbktsKG0fWtImF_mPXY2Ayt-B7zUFz_d10VfU. [Accessed: 02.02.2021].
3. Employment and Activities Poster for WPA's Federal Art Project (1936). Archives of American Art, Smithsonian Institution. URL: <https://www.aaa.si.edu/collections/items/detail/employment-and-activities-poster-wpas-federal-art-project-11772>. [Accessed: 02.02.2021].
4. Brenner, A. (1938) America Creates American Murals. *The New York Times*. URL: <https://www.nytimes.com/1938/04/10/archives/american-creates-american-murals-to-bid-for-the-favor-of-a-new-mass.html>. [Accessed: 02.02.2021].
5. Atkins, R. (1993). *ArtSpoke: A Guide to Modern Ideas, Movements, and Buzzwords, 1848-1944*. New York: Abbeville Press.
6. Whaley, K.P. (2014). Depression-Era Milwaukee Handicraft Project Put Thousands of People to Work. The Kathleen Dunn Show. Wisconsin Public Radio. URL: <https://www.wpr.org/depression-era-milwaukee-handicraft-project-put-thousands-people-work>. [Accessed: 02.02.2021].

7. Roosevelt, E. (1936). My Day. Eleanor Roosevelt Papers Project, The George Washington University. Retrieved 2015-06-16 29. URL: https://www2.gwu.edu/~erpapers/myday/displaydoc.cfm?_y=1936&_f=md054487. [Accessed: 02.02.2021].
8. Kennedy, R.G., Larkin, D. (2009) *When Art Worked: The New Deal, Art, and Democracy*. New York: Intl. Publ.
9. Step for Cultural Innovation. URL: <https://www.cciarts.org/>. [Accessed: 02.02.2021].
10. Deutschland.de.Culture. URL: <https://www.deutschland.de/en/topic/culture>. [Accessed: 02.02.2021].
11. Field Res Artis. URL: https://resartis.org/wp-content/uploads/2020/09/Res-Artis_UCL_first-survey-report_COVID-19-impact-on-arts-residencies.pdf. [Accessed: 02.02.2021].
12. Crafts Council / Stories. URL: <https://www.craftscouncil.org.uk/stories>.
13. Crowdfunder. URL: <https://www.crowdfunder.co.uk/rapidresponsefund>. [Accessed: 02.02.2021].
14. Coronavirus Covid-19: Information and Guidance for Arts and Crafts. URL: <https://www.a-n.co.uk/news/coronavirus-covid-19-information-and-guidance-for-artists-and-arts-organisers/>. [Accessed: 02.02.2021].

About the author:

Aleksandr V. Uvarov, PhD in Art History, member of the Union of Designers of Russia, industrial designer

33 Sadovnicheskaya str., Moscow, 115035
abbaka@mail.ru