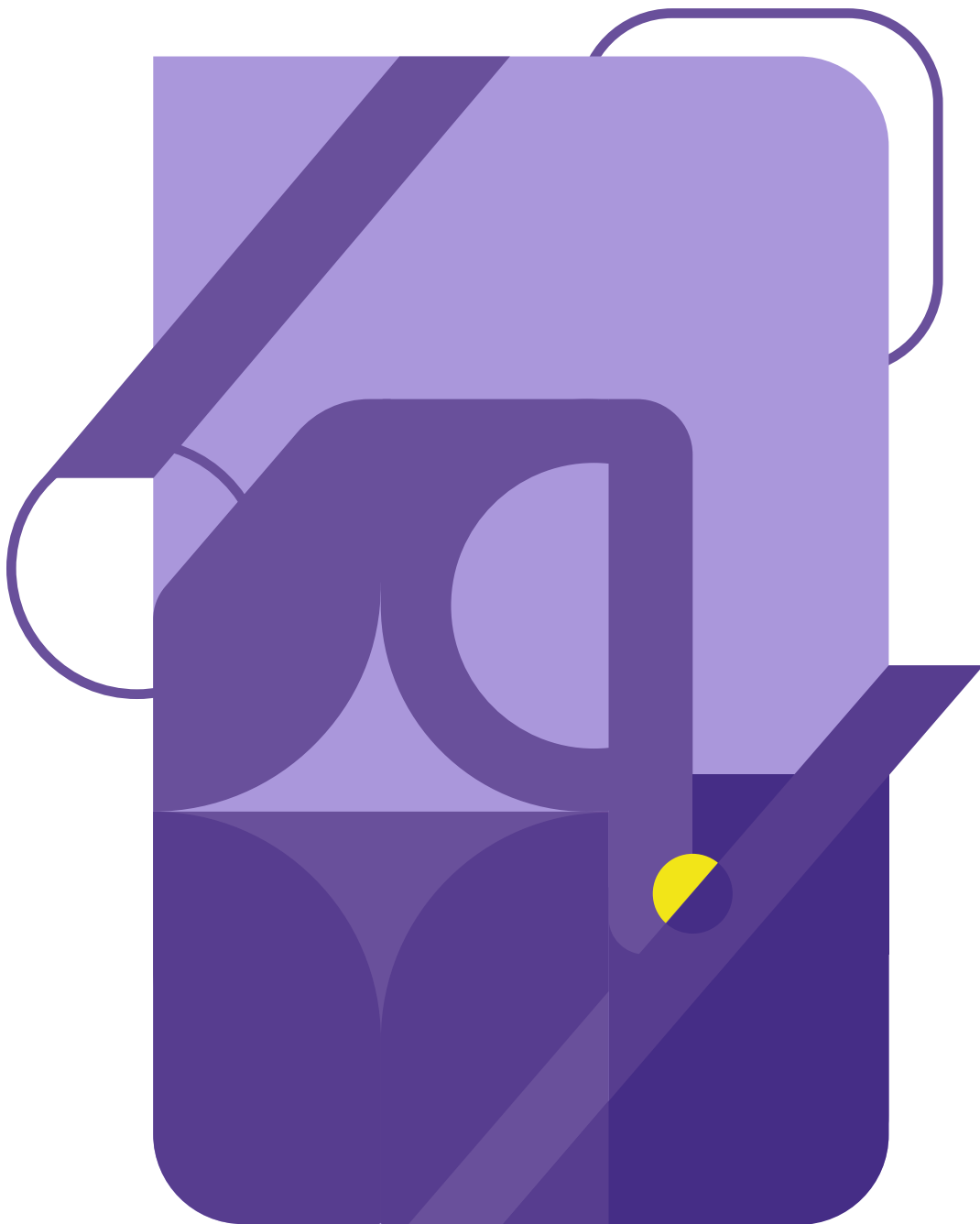


Е.В. Вишнеvская

Основы дизайн-проектирования. Композиция



2025



ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТОЛЬЯТТИНСКАЯ АКАДЕМИЯ УПРАВЛЕНИЯ»

Е. В. Вишневская

ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ. КОМПОЗИЦИЯ

Учебное пособие

Рекомендовано межпредметным методическим объединением
ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»
в качестве учебного пособия

Тольятти
ТАУ
2025

УДК 74.01/09

ББК 30.18я73

В 55

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

И.А. Скрипачева – доктор культурологии, доцент, профессор Центра дизайна на ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет»;

Л.Г. Дьячкова – кандидат искусствоведения, доктор педагогических наук, профессор кафедры дизайна архитектурной среды Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Тихоокеанский государственный университет».

Вишневская, Елена Владимировна.

Основы дизайн-проектирования. Композиция : учебное пособие /

В 55 Е.В. Вишневская. – Тольятти : ТАУ, 2025. – 170 с. : ил.

ISBN 978-5-8146-0082-0

Данное учебное пособие предназначено для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки «Дизайн», специалистов в области дизайна, искусства. Учебное пособие посвящено раскрытию особенностей творческого процесса работы с объектами дизайна, посредством применения инструментов дизайна «Композиция». Текстовый материал иллюстрирован примерами работ студентов – дизайнеров, выполненных под руководством автора учебного пособия. В пособии раскрываются основные понятия «Основы дизайн-проектирования» и «Композиция». В центре внимания автора – методология дизайн-проектирования, выстроенная автором на практическом многолетнем практическом опыте дизайн-проектирования в учебном процессе по направлению «Дизайн». На практических примерах показаны результаты построения композиции в практике дизайна как инструмента создания дизайн-проекта.

УДК 74.01/09

ББК 30.18я73

ISBN 978-5-8146-0082-0

© Вишневская Е.В., 2025

© ЧОУ ВО «Тольяттинская

академия управления», 2025

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	5
ЧАСТЬ 1. ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ	20
ГЛАВА 1. ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПРОБЛЕМЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА	20
1.1. Дизайн. Основные понятия и определения	20
1.2. Ретроспектива развития дизайна	27
1.2.1. Русский дизайн	41
1.3. История и тенденции развития школ дизайна	47
ГЛАВА 2. ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СОЗНАНИЯ ДИЗАЙНЕРА	58
2.1. Анализ вариантов структур процессов творческой деятельности	58
2.1.1. Творческие способности	58
2.1.2. Воображение и фантазия	61
2.1.3. Творчество как процесс	61
2.1.4. Мотивация творчества	62
2.1.5. Методы стимуляции творчества	64
2.1.6. Мотивы творческой деятельности	68
ГЛАВА 3. ПОНЯТИЕ СОЦИАЛЬНОЙ РОЛИ В ДИЗАЙНЕ	72
3.1. Применение метода художественного моделирования социальных ролей в определении адресности дизайн – проектов	72
3.2. Область, объекты и особенности профессиональной деятельности в средовом дизайне	73
3.3. Дизайн-прогноз, дизайн-проект	78
ГЛАВА 4. ТЕРМИНОЛОГИЯ ОСНОВНЫХ СТИЛЕЙ И ТЕЧЕНИЙ В ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ И СТАНОВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА	82
ЧАСТЬ 2. КОМПОЗИЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ	100
ГЛАВА 5. КОМПОЗИЦИЯ	100
5.1. Первичные графические элементы композиции: линия, точка, пятно, геометрическая стилизация, симметрия, асимметрия в квадрате	100
5.2. Организация плоскости листа фигурой «квадрат» с применением иллюзий	107
5.3. Метрический и ритмический порядок в полосе-музыкальный ритм	109

5.4. Композиция на ритмическую организацию плоскости с доминантой: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник.....	110
5.5. Композиция на ритмическую организацию плоскости: квадрат, круг, равносторонний треугольник.....	111
5.6. Композиция на ритмическую организацию плоскости в квадрате на основе симметрии, ассиметрии	114
5.7. Орнаментальная композиция с ритмической организацией плоскости	115
5.8. Композиция на организацию плоскости с ритмической направленностью	116
5.9. Зеркальный ритм	118
5.10. Композиция на создание ритма в орнаменте	119
5.11. Композиция на создание ритма в полосе	120
5.12. Композиция на создание ритма имени	122
5.13. Композиция на создание ритма в портрете	126
5.14. Композиция на создание ритма в пейзаже	129
5.15. Создание ритма в шрифтовых композициях	131
5.16. Активация пространства	134
5.17. Создание ритма цветовой карты	135
5.18. Цветовая гармония	136
5.19. Цветная абстрактная композиция с передачей образа объекта.....	137
5.20. Композиция орнаментального ряда на основе колорита	138
5.21. Композиция на светлотный контраст с доминированием светлых и темных оттенков	139
5.22. Композиция на темно-холодный контраст в колорите.....	140
5.23. Композиция в теплой и холодной гамме	141
5.24. Композиция в цвете по ассоциациям музыкального произведения ..	142
5.25. Колорит в композиции	143
5.26. Цвет и образ.....	144
5.27. Инструменты композиции и натюрморт.....	146
5.28. Цвет и образ в сказке	147
5.29. Образ героя в дизайн-проектировании.....	148
5.30. Дизайн-проект «Сувенирная продукция с образами богатырей и богатырш земли русской.....	155
5.31. Дизайн-проект «Русский дизайн и русская поэзия».....	158
5.32. Дизайн-проект «Русский дизайн и русский театр»	160
5.33. Дизайн-проект «Русский дизайн и русская литература»	166
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	167

ВВЕДЕНИЕ

Дизайн – проектная практика, требующая от дизайнера профессионального мышления. Профессия дизайнера объединяет в себе три основные составляющие проектной деятельности. Это образное мышление художника, системное мышление ученого, инновационное мышление изобретателя. И дизайнер должен стремиться соединить в себе эти три составляющие. Специфика дизайна определяется через особенности профессионального мышления дизайнера: образность, системность, инновационность. Следовательно, дизайнеру кроме осознания социальной значимости своей профессии необходимо иметь представления о методах научного познания развития профессии дизайнера и развития дизайнерского проектирования. Дизайнер- профессионал в современном обществе – это прежде всего специалист обладающий навыками всестороннего анализа конечных результатов проектной деятельности, навыками самостоятельной работы с теоретическим и практическим проектным материалом, научным подходом к изучению, анализу, сопоставлению и выявлению закономерностей в развитии дизайна, и прогнозированию его дальнейшего совершенствования.

Приоритет в современном дизайне – образовании это – развитие человеческой индивидуальности и личности дизайнера., установка на самоактуализацию. Субъектом образования выступает личность способная ориентироваться в современном мире. Таким образом, обучение дизайну не может сводиться только к получению художественных навыков. Умение аналитически мыслить, способность вести успешную проектную деятельность на высоком профессиональном уровне, формировать собственный банк идей позволяет дизайнеру быть востребованным в современном обществе.

Проектное воображение является базовой профессиональной способностью дизайнера. Проектное воображение, творческие способности необходимо воспитывать, развивать в дизайнере посредством самого дизайна. В первую очередь через осознания своей личности, как

творческой личности, и как части большого творческого культурного и исторического процесса. Ретроспектива исторического развития дизайна подтверждает одновременное развитие личности дизайнера, творческих способностей посредством дизайна, изменение социальных запросов общества с развитием материальной и эстетической культуры.

Дизайн один самых молодых видов проектно-художественной деятельности. Как профессия дизайн возник и сформировался в 20 веке. Но те или иные его черты и даже характерные проявления встречаются в самых глубинных пластах материальной культуры. На протяжении многих веков предметно-пространственная среда человека была рукотворной, все предметы, окружавшие его, были результатом кропотливого и длительного труда мастеров-ремесленников. По мнению многих исследователей, с промышленной революции, а это рубеж 19-20 веков, берет свое начало дизайн, как особый вид проектно-художественной деятельности в условиях массового индустриального производства. После всеобщего вливания в процесс промышленной революции европейских стран были созданы все необходимые условия для зарождения и развития новой сферы художественного формирования массовых индустриальных изделий. Пионерами дизайна стали архитекторы и художники, пришедшие в индустриальное производство, не побоявшиеся заняться новым и незнакомым для себя делом, еще не сформировавшимся, но привлекательным своей необычностью и новизной.

Понятие о проектной культуре опирается на представление о проектировании как универсальном типе деятельности, показательном для современной стадии научно-технического прогресса и общей интеллектуальной деятельности. Проектирование реализуется благодаря художественному самосознанию, где художественность рассматривается как высший тип целесообразности, где проект-это предвосхищающий образ желаемого состояния жизненной среды Творческую суть художественного проектирования проявляется в образном схватывании, прояснении и воплощении жизненных ценностей соглас-

но, развитию образа жизни в обществе, его социальной значимости. Творческое пространство проектного воображения постоянно расширяется.

Многие исследователи считают, что в основе концепции проектной культуры входят следующие представления: проектная культура-это направленность проектирования на преобразование; рассмотрение дизайна в системе культуры; среда как культура; культура как знаковая, образная среда; ориентация дизайна на образ.

На этой основе исследователи дизайна выделили два типа творческих концепций:

- морфологическая типология (тема, знание, вид, вещь), говорящая о различных способах воплощения проектного воображения в сознание проектировщика;
- типология, связанная с возможной ориентацией проектирования на образные типы рациональности деятельности (целевую, традиционалистскую, аффективную, ценностную, мифопоэтическую и т. д.).

Особенность дизайнерского проектирования состоит в соединении (т.е. создание структуры) утилитарно-практической и художественной направленности продукта дизайна.

Существуют некоторые закономерности в определении природы конечного продукта художественного проектирования, а именно дизайнерского образа. Это прежде всего предчувствие, предвидение будущего образа, а для этого необходимо дизайнеру обладать проектным воображением. Посредством которого возможно оценить дизайнерскую задачу и предположить идеи ее решения, с учетом будущего впечатления у потребителя реализации этих идей.

Так же одно из необходимых условий успешного создания дизайнерского образа – визуальная организация проекта и технологические возможности реализации. Эти общие установки реализуются в проектной культуре в зависимости от направленности задачи поставленной перед проектировщиком, что в свою очередь определяет социальный, культурный, художественный смысл проектирования

нового дизайнерского объекта и его адаптацию в современном обществе. В результате необходимо отметить, что эффективность проектирования нового дизайнерского объекта зависит от творческого потенциала дизайнера, от уровня развития его творческих способностей.

Для дизайнера проектировать – означает вмешиваться во взаимосвязь образа жизни и предметной среды, влиять на значение средовых объектов, на смысл событий и состояний.

Что помогает дизайнеру найти правильное решение?

Это воспитание в нем творческой неординарной личности и обучение его различным приемам и методам художественного проектирования. Это, прежде всего применение и проблематизирующего подхода в обучении, основанного на помещении объекта проектирования в самые различные смысловые контексты, что позволяет значительно раскрепостить творческую фантазию проектировщика, и создать дизайнерский объект, обладающий достаточной новизной, при этом смысловые контексты включения объекта проектирования могут быть следующие:

- ряд объектов, современных проектируемому, совокупность которых определяет сложившийся стиль и образ жизни;
- исторический ряд прототипов проектируемого объекта, выявляющего культурные смыслы;
- ролевой контекст деятельности различных специалистов вокруг разрабатываемого объекта;
- внутренняя логика самого объекта;
- сценография жизни (совокупность возможных ситуаций) проектируемого объекта рядом с человеком;
- аналогии между выразительными особенностями дизайн – объекта и приемами повышения выразительности, разработанными в других областях искусства и культуры.

Поэтому можно сделать вывод о том, что, опираясь на задачи, поставленные для подготовки студентов специальности «Дизайн» необходимо вести работу по поиску методов и методики стимуляции

творчества, что приведет к формированию творческой, активной личности будущего специалиста.

В современных условиях, в соответствии с развитием науки, техники, производства, социально-экономических процессов в обществе, возникла необходимость в специалистах способных творчески подходить к решению нестандартных производственных задач. В этих условиях талант, инициатива, активная творческая деятельность такого специалиста, обладающая новизной, оригинальностью, прогрессивностью, приобретают особую ценность.

В связи с этим возросли требования к дизайнеру, к его готовности и способности к созданию и внедрению в процессы различных производств, структур элементов художественного проектирования.

В результате достигнутого уровня проектной культуры, воспроизведением и развитием которой необходимо заниматься в ходе всего учебного процесса, будущий специалист будет способен не только решать творческие задачи, но и уметь аналитически мыслить, осуществлять организационную работу в фирме или иной структуре, внедрять или выгодно «продать» свое изобретение.

Отбор содержания обучения, возможно проводить на основе таких критериев как: перенос знаний на другие виды деятельности, обобщенность понятий и практических действий, возможность сочетания творческой исполнительности и организационной деятельности.

Для повышения творческого потенциала будущего специалиста необходимо использовать методы активизации творческого мышления, творческого воображения, методы аналогии, развития установки на творческое восприятие действительности и т.д., которые наряду с интуитивными способами решения творческих задач активизируют дизайнера к творческо-изобретательской деятельности, усиливают процесс генерирования идей. Формирование творческой деятельности в процессе подготовки специалиста проектировщика возможно в единстве трех процессов: восприятия, творчества, исполнения. Проектная идеология средовой организации пространства рассматривает основные параметры дизайн – деятельности:

- проектирование основано на представлении в обширном пространстве, на взаимосвязи предметного мира;
- время (четвертое измерение) среды, понимаемое как процесс;
- проектирование основано на погружении проектировщика внутрь объекта, на его идентификации со средовым объектом, на эмоциональном переживании ситуации;
- в проектировании акцент ставится на исследование реальности и на художественный эксперимент;
- проект выстраивается вне единых систем, схем организации человеческого окружения, без извне принесенных концепций «правильной жизни»;
- структурная единица проектирования – поведенческая ситуация, в которой задействованы и люди и вещи и т.д.;
- сильны традиции, идеи «включенного» проектирования, мягкой корректировки стихийного средосозидания.

Мы берем на вооружение следующие аргументы соединения художественного проектирования и профессиональной направленности обучения, ориентируясь на опыт подготовки зарубежных студентов, где:

- художественное проектирование (дизайн) – один из главных предметов общего образования;
- приобретенные в процессе знакомств с искусством концептуальное мышление и художественные навыки активизируют процесс обучения;
- использование в процессе обучения различных художественных и современных технических средств активизирует образование студентов как будущих специалистов-профессионалов.

В разработке методологии подготовки студентов специальности «Дизайн» мы исходим из того, что знания и умения эффективно усваиваются студентами только при условии применения педагогики выявления индивидуально-природных задатков личности и вовлечения студентов в творческую деятельность. Творческая деятель-

ность должна представлять не конечный образовательного процесса, а стать его частью.

В различной литературе – психологической, педагогической рассматривается вопрос: возможно ли обучить творчеству, так как имеется мнение, что научить творчеству, «сформировать» творческую деятельность, то есть прямое обучение творчеству невозможно. Но в таком случае вполне возможно косвенное влияние, за счет создания условий, стимулирующих или тормозящих творческую деятельность. Условия, влияющие на течение творческой деятельности, – это личностные и ситуационные. Ситуационные определяют неуверенность в своих силах, зависимость от обстоятельств, слабую мотивацию. Благоприятное влияние на творческое мышление оказывают такие личностные черты, как любовь к фантазированию, наличие богатого подсознания, склонность к риску, уверенность в своих силах. Активизации творческого потенциала личности посвящены работы П.Р.Атутова, С.Я.Батышева, В.А.Полякова, М.М.Зиновкиной. Дизайн, как творчество, рассматривается в исследованиях В.Ф.Сидоренко, Е.И.Абакумовой, Н.Н.Шамрай, П.С.Самородского. Большое значение для нашего исследования имели труды В.В.Давыдова, Л.С.Выготского, раскрывающие вопросы развивающего обучения, труды Г.С.Альтшуллера, Г.Я.Буша, а также работы зарубежных авторов, посвященные на учно-техническому творчеству, В.Гордон, М.Тринг, Ф.И.Цвики, работы психологов Д.Гилфорда, А.Маслоу.

К содержанию образования предъявляются следующие требования: связь теории с практикой; социальный заказ общества и т.д. Определение содержание образования мы находим у И.Я.Лернера: «это педагогически адаптированная система знаний, способов деятельности».

Исследования показывают, что один из самых основных факторов отбора содержания подготовки специалистов это: диалектическая взаимосвязь и синтезирование двух направлений; перспектива развития системы образования; перспектива развития техники; перспектива эффективного использования педагогических кадров.

Идеи В.В. Давыдова о «новом педагогическом мышлении» можно взять на вооружение для развития творческих способностей дизайнера:

- организация образования, направленная на формирование творческой личности и ориентированная на своеобразие индивидуальности;
- признание приоритетности гармоничного воспитания личности.

Но, к сожалению, как считают Г. Альтшуллер, И. Верткин нет описания и анализа мотивов, которыми руководствуется человек, совершая творческие поступки. Что заставляет человека проявлять и повышать свою творческую активность? Известно, что любая система, в том числе и человек, начинает видоизменяться, то есть развиваться под воздействием внутренних (личных) потребностей и внешних требований окружающей среды.

В основе способности к творчеству лежит определенное качество личности, и многие исследователи пытались его сформулировать. «Творческая личность – это свободная личность, а свободная личность – это личность, способная быть самим собой, слышать свое «Я», но четкого ответа на то, какова природа такого «Я» пока никто не дает. Природа такого «Я» труднодоступна для рационального осмысления.

Следовательно, необходим профессиональный подход в возможности совершенствовании методики процесса развития творческого начала у будущих дизайнеров. Любая методика может характеризоваться с трех основных позиций:

- с позиции практика, использующего методику для построения своей профессиональной деятельности;
- с позиции методиста, создающего методику для употребления в той или иной деятельности, или исследователей, обслуживающих методическую работу и обеспечивающих ее необходимыми научными и конструктивно-техническими знаниями, в том случае, если эти исследования организованы с методистом в единую систему;

- с позиции внешнего наблюдателя или ученого, рассматривающего методiku, как одну из областей деятельности, объединяющей практики, методиста и исследователя.

Каждая из этих позиций создает свою особую группу специфических характеристик методики, включающих ее в деятельность конкретной позиции и в создаваемую этой деятельностью, действительность. Заклучая все изложенное можно утверждать, что методологический подход, в противоположность профессиональному, предполагает всегда, среди прочего собственно научное описание тех деятельностей, которые связаны с разрабатываемой методикой.

Таким образом, формирование творческой деятельности дизайнеров в процессе обучения возможно в единстве трех процессов: восприятия, творчества, исполнения. Через творчество проходят эмоционально – эстетические реакции от восприятия к воспроизведению и закрепляются как личностные новообразования. Таким образом, необходимы теоретическая и духовно-практическая стороны профессиональной подготовки дизайнеров.

Если говорить о духовной целесообразности дизайна, то, исходя из наших исследований, можно представить дизайн как своеобразную культуру, вмещающую в себя все, что служит человеку, его духу, его душе, материальному бытию. Ведь если творение дизайна безразлично к духовной жизни человека, значит дизайнер «штампует истуканов» в различных формах.

Рассматривая дизайн в контексте истории, можно выделить следующее:

- профессиональный дизайн охватывает все сферы деятельности человека и является ровесником человечества (модель профессии рассматривалась как «Особый способ мышления»);
- дизайн существует со времени зарождения ремесленничества (модель профессии рассматривалась как: «Создание вещей со вмещающих в себе пользу и красоту»);
- дизайн возник с появления машинного производства (модель профессии рассматривалась как: «Проектирование вещей»);

- рождение дизайна совпадает началом 20 века (модель профессии рассматривалась как: «Проектирование лишь эстетически совершенных предметов промышленного изготовления»);
- появление дизайна датируется 30-ми годами 20 века (модель профессии рассматривалась как: «Профессионально определенная деятельность»).

Окончательно осознание дизайна как новой, отличной от ремесленной деятельности принято связывать с открытием в 1906 г. в Дрездене Международной художественно-промышленной выставки. И в каждом культурном регионе есть собственная история возникновения дизайна.

Рассматривая возникновение дизайна в России, можно говорить о начале 18 века (распад традиционного ремесленного производства и появления первых металлообрабатывающих заводов, и о середине 20 века- начало эры крупной индустрии). Это этап Протодизайна.

Выделяется два направления, связанных с созданием изделий:

- изделия, обслуживающие непроизводственную домашнюю работу (в дальнейшем кустарная и художественная деятельность);
- изделия обслуживающие производственную деятельность (промышленное искусство).

В последнее время исследователи развития дизайна видят истоки профессии так же в изделиях допромышленной эпохи, демонстрирующей творческое отношение к созданию объектов утилитарного назначения. Такую деятельность стали называть «Фолк – дизайном» или «Этнодизайном». Появился также «Стихийный дизайн» – дизайн бытовой непрофессиональный, «Бумажный дизайн» – разработка «вербальных объектов», не предполагающих свое воплощение и скорее относящихся к арт – дизайну.

Как известно, материальный проводник стиля – это вещь в культуре. Это означает, использование вещи дифференцированно т.е. в каждом отдельном случае в соответствии с временем и ме-

стом. Вещь в цивилизации- это индекс ее развития. Если в культуре можно говорить о большем чем ее прямое назначение, она символична, то в цивилизации она указывает на устройство человеческого бытия. И поскольку в реальности обе стороны вещи совмещены, используется такое понятие в дизайне, как «Социокультурная функция».

В результате исследований библиографических источников было выделено два основных типа инновационных подходов:

- инновация, модернизирующая учебный процесс (инновации-модернизации);
- инновации, преобразующие традиционный учебный процесс (инновации-трансформации).

Выбор инновационных подходов зависит от целей учебного процесса, связь обучения с новизной является основным инструментом образования.

Инновационные нововведения – это комплексный, целенаправленный процесс создания нового, распространения, использования новшеств, цель которого удовлетворение потребностей новыми средствами и новыми способами, связь новизны – это результат творческого процесса.

Обращаясь к определению понятия «образовательная технология» нами были проанализированы различные источники. В работах В. Гузеева дается определение «образовательной технологии», определена ее роль в современном образовательном процессе. На первый план выходит концепция подлинно развивающего образования. Идеал – «человек свободный», «человек способный». Субъект образования – личность способная самостоятельно ориентироваться в современном мире. Соединяется диагностика с прогнозированием.

Объект исследования – результаты учебно-воспитательного процесса, а педагогический мониторинг определяет их рациональность и перспективность.

Исследователями Г.Г. Левитасом, М.В. Воловичем, разработаны такие виды технологий, как:

- модельно-блочная (методы: объяснительно-иллюстративный, эвристический, программированный; формы обучения-беседы, практикум).
- цельноблочные технологии (методы: объяснительный, иллюстративный, эвристический, программированный, проблемный; формы обучения-лекции, беседы, практикум.)
- интегральные технологии (методы: объяснительно-иллюстративный, эвристический, программированный, проблемный, модельный; формы обучения – семинар, практикум, самостоятельная работа, семинар, практикум).

По мнению В. Гузеева, большая часть исследований в области образовательной технологии в настоящее время концентрируется вокруг четырех «генеральных» идей: укрупнения дидактических единиц (следствие – введение цельно блочных технологий).

1. планирования результатов обучения (дифференцированное обучение).
2. психологизации образовательного процесса (групповое обучение).
3. компьютеризации (широкое освоение возможностей технологии).

Следовательно, для активизации дизайнера к творчеству необходимо решить проблему поиска многообразия методической реализации его обучения:

- совмещение инновационных направлений;
- использование элементов интегральной технологии.
- Основу моделирования содержания составляют следующие положения:
 - комплексный подход к разработке содержания;
 - эстетический подход;
 - художественно-педагогический подход;
 - учет цели подготовки будущего специалиста.

Таким образом научное моделирование образовательных процессов и решение возникающих при этом проблем направлено

на развитие системы высшего профессионального образования в сфере дизайна.

В результате дизайнер приобретает свободу ориентации в культурно-информационном пространстве, усваивает опыт художественной и эстетической деятельности.

В заключении необходимо отметить, что обеспечение инновационного развития дизайн – образования зависит от решения проблемы соответствия содержания образования в области дизайна современным требованиям образования и соответствия педагогических методов, технологий новым социальным запросам в обществе.

Если рассматривать пример обучения студентов специальности дизайн костюма, дизайн интерьера, дизайн графики в учебных заведениях зарубежных стран, можно отметить интеграцию фундаментальной науки, производства и самого учебного процесса и также определенные закономерности в развитии школ Дизайна.

Определению роли и места, значения школ Дизайна способствовала сама история развития дизайна. Это и роль БАУХАУЗа в развитии образования в области дизайна, и специфика художественного образования, и особенность современного направления в образовании в области, и современное состояние российского дизайнерского образования. Личность дизайнера – это эстетически и художественно развитая личность, обладающая высоким уровнем культуры. Характерными чертами свободной творческой личности является самостоятельность мышления, критическое отношение к получаемой информации. Поиск средств для развития познавательных и творческих способностей в процессе обучения является международной позицией.

Таким образом, приобщение к дизайну не может сводиться только к получению художественных навыков. Изучение истории вопроса, состояния существующего положения в теории и практики развития дизайна, взаимосвязи его исторического опыта и процесса развития творческих способностей, доказывают актуальность подготовки дизайнера который затрагивает материальную и нематериальную сре-

ду применения проектов, являясь при этом высокопрофессиональным специалистом и достаточно развитой творческой личностью с сильным продуктивным мышлением, способной самостоятельно решать сложные проектные задачи.

ЧАСТЬ 1

ОСНОВЫ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ



■ ЧАСТЬ 1. ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Глава 1. Исторический аспект проблемы художественного проектирования и развития дизайна

История дизайна насчитывает более ста лет. самого начала своего существования дизайн стремится охватить как можно больше творческого пространства. В качестве объекта дизайнерского творчества теперь выступает вся материальная среда.

Рассматривая основные процессы в развитии материальной и эстетической культуры можно отметить, что дизайн выступает как выражение общей способности человека проектировать и создавать предметное окружение.

1.1. Дизайн. Основные понятия и определения

Дизайн, дизайнерское творчество называют феноменом проектной деятельности 20 века. Человеку присуще специфическое свойство – проектное сознание. Цель – стремление осуществлять изменение в окружающей среде, планировать решение возникающих при этом задач.

На протяжении всей истории человечество воспроизводило и совершенствовало предметное окружение, среду жизнедеятельности. Исходный момент деятельности – наличие потребностей. При этом характер деятельности определяется уровнем развития общества. Многие тысячелетия со времен Египетской цивилизации и до конца 18 века основным оставалось ремесленное производство, где творцом был изготовитель, исполнитель. В это время складывались каноны-эталоны вещей по их форме, отделке, конструкции. Это образец конечного продукта – стандарт на материалы, правила работы. В 18 веке произошло разделение труда, в 19 веке стало возможным промышленное производство, т.е. массовое производство. Возникла необходимость создавать проект продукта способного удовлетворить спрос на рынке.

Что такое проектирование? Проектирование – это особый процесс, предваряющий собственно изготовление продукта и модулирующий его в знаковой форме – чертеж, макет, модель. Основой проектирования служил прототип. Образец изделия сходного назначения который анализировался и вырабатывалась сходная идея. Затем научно-технический прогресс 19 века привел к резкому расширению предметного мира технические приборы, оборудование, транспортные средства. Повысились требования к потребительским качествам изделий. Все это привело к коренному пересмотру традиционного формообразования предметной среды. Во второй половине 19 века художники знакомятся с культурой Японии, Азии, Африки, Америки. Начинаются новаторские поиски новых идей, происходит отрицание устоявшихся традиций. Цель проектирования- создания практических удобных, надежных, красивых изделий в условиях массового производства. Так родился индустриальный дизайн.

Дизайн в толковом словаре Уэбстера – мысленный проект, предварительный набросок, компоновка. Буквальный перевод с английского языка план, рисунок, чертеж. Дизайнер – хитроумный человек, умеющий планировать, рисовать, чертить. В англоязычной Библии времен Реформации слово «сотворил» обозначено как design т.е. мир был спроектирован. В современном английском языке design – стиль, проект, проектирование, дизайн рассматривается как профессиональная деятельность. Во второй половине 19 века в дизайне образовался комплекс явлений, связанных с хозяйственно-экономической жизнью общества, культуре и искусстве, и частности в проектной культуре:

- массовое машинное производство;
- урбанизация-сосредоточение населения и экономической жизни в крупных городах;
- развитие науки, техники, использование их достижений в повседневной жизни (электроэнергия, телефон, телеграф, фотография, звукозапись, кинематограф, новые средства транспорта);
- резкое увеличение количества промышленных изделий и уси-

- ление конкуренции между производителями;
- традиции и опыт художественных ремесел;
- архитектурное проектирование-старое явление;
- инженерное проектирование – новое явление
- процессы в искусстве – переход от классического искусства к импрессионизму, и постмодернизму как многоплановому явлению;
- кризис различных аналитических направлений, процессов в изобразительной деятельности.

Дизайн – это сознательные и интуитивные усилия по решению проблемы, которая никогда не может быть решена правильно. В результате получается бесконечное число решений, где одни решения более интересны, чем другие. Правильность решений зависит от вложенного смыслового значения.

В самом обобщенном виде определение дизайна может быть сформулировано следующим образом. Дизайн – проектная деятельность – это художественно-техническая деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами эстетическими качествами по формированию гармоничной предметной среды. Объекты дизайна- оборудование, бытовая техника, мебель, посуда, одежда. Пионером дизайна можно считать английского художника Генри Кола, который в 1845 году изобрел термин «художественная промышленность», означающий красоту приложенную к механическому производству. С 1849 года он издавал журнал «Журнал дизайна» обращая внимание на прибыльность и коммерческую ценность проектов.

Классический дизайн образовался из слияния из слияния ремесленного художественно-прикладного творчества, машинного промышленного производства, архитектурного и инженерного проектирования.

Проектирование направлено:

- на выполнение запросов потребителей-пользователей продукции;

- на соблюдение производственно-экономических условий;
- на обеспечение коммерческого успеха при реализации продуктов производства;
- на совершенствование конструктивного решения, технологии изготовления, применяемых материалов, комплектующих элементов с учетом экономической целесообразности;
- на изучение, анализ потребительского рынка, учета социальных аспектов, защиты корпоративных интересов, комплексного представления продукта, его рекламы, обратной связи от потребителя к производителю.

Дизайнерское творчество охватывает самые разнообразные сферы деятельности и различные изделия от функциональных изделий до художественных образцов. Вопрос – Красиво или нет то или иное изделие? Как ответить на него? Есть общие понятия, которые используют профессионалы давая эстетическую оценку дизайнерского объекта. Специалистами Научно-исследовательского института технической эстетики ВНИИТЭ были предложены эстетические показатели качества товаров народного потребления оценивают следующим образом:

- художественная выразительность, образная выразительность, оригинальность, стилевая направленность, соблюдение требований моды, соответствие окружающей среды;
- рациональная организация формы, функциональная обусловленность;
- композиционная целостность, соответствие эстетической значимой формы эргономическим требованиям;
- гармоничность объемно -пространственной структуры;
- тектоничность;
- пластичность;
- упорядоченность графических и изобразительных элементов;
- цветофактурные решения (цвет, фактура, орнамент);

С началом американского периода (1930 годы) дизайну присущ коммерческий характер. Вместе с новыми технологиями, ориги-

нальными инженерными решениями дизайн стал средством повышения конкурентоспособности. Президент Американского общества дизайнеров США Купер Вундриго в 1985 году сказал – «Я стремлюсь делать вещи, которые нравятся людям и которые они покупают нарасхват».

В последней трети 20 столетия дизайн превратился в глобальное явление постиндустриального общества, которое охватывает новые области проектной деятельности. Под дизайном сегодня понимается как собственно творческий, художественный процесс в сфере проектной деятельности, так и результат этого процесса – проект, эскиз, чертеж, макет. Термин «дизайн» также употребляется для характеристики существенных проектов, изделий, средовых объектов, полиграфической продукции.

В 1957 году был организован Международный совет организаций индустриального дизайна ИКСИД. По предложению его президента Томаса Мольдонадо на конгрессе 1969 года приняли следующее определение дизайна Дизайн-это творческая деятельность, конечной целью которой является определение качества изделий, относящихся к их формообразованию. Эти качества связаны не только с внешним видом, но и главным образом, с конструктивными и функциональными характеристиками, которые превращают предмет в единое целое с точки зрения потребителя и изготовителя. Это определение касалось в основном промышленной продукции и не включало дизайнерского творчества. Поэтому в 1971 году это определение исключили из обихода.

Глобализация дизайна, философское осмысление его роли в общей культуре обусловили появление новых теоретических обоснований. Дизайн был назван третьей проектной культурой. В современном понимании объектом дизайна является не изделие, не средовые объекты, а потребности, наличие спроса на выполнение определенной функции. Функция в этом случае- смысл вещи, процесса, материала, конструкции, технологии и эмоционально-образное содержание продукта дизайна, его участие в интеллектуальной жизни общества.

Поэтому актуальны следующие определения. Дизайн – специфическая сфера деятельности по разработке, проектированию предметно-пространственной среды, жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, качеств.

Определим основные виды современного проектирования, проектного дизайнерского творчества:

- Индустриальный дизайн – охватывает широчайший круг объектов «от иголки до самолета»;
- Первое место занимает проектирование изделий группы –А. Это продукция машиностроения, станкостроения, средства транспорта. Это наиболее наукоемкие, технически сложные изделия;
- Проектирование изделий группы – Б. Это предметы потребления-приборы, аппаратура, инвентарь, мебель, оборудование для интерьеров, посуда, столовые приборы, медицинское оборудование, игрушки и т.д.
- Графический дизайн – один из распространенных видов дизайнерского творчества. Получив вместе с рекламой второе рождение в начале 20 века прикладное графическое искусство сегодня охватывает практически все сферы жизни общества. Это книжная графика, плакат, оформление упаковки, этикетки, разработка фирменных знаков, шрифтов.
- Компьютерный дизайн пришел из прикладной сферы, которая обслуживает другие виды дизайнерского проектирования. Цель построение графических изображений;
- Дизайн архитектурной среды. Соединил внешнюю и внутреннюю среду, интерьер и архитектурную среду. Решение интерьеров и оборудования общественных и производственных зданий, жилых помещений. Этот вид дизайна начал развиваться в 1960 годах вместе со стремлением благоустроить пространство городов. Из дизайна архитектурной среды появилось понятие ландшафтный дизайн, которое потеснило садово-парковое искусство и ландшафтную архитектуру.

- Дизайн выставочных экспозиций. Этот вид дизайна предназначен для праздничного оформления среды жизнедеятельности и занимает место на стыке графического дизайна и дизайна архитектурной среды.
- Дизайн одежды и аксессуаров. В этом виде дизайна используются специфические методы дизайн – проектирования.

Так что же такое дизайн. Это понятие сегодня используется почти повсеместно. Встречается словосочетание дизайнерская одежда, дизайнерская мебель, дизайнерский светильник. Сама профессия дизайнер начинает терять свои очертания и растворяется в разных видах деятельности. Во всех видах проектной деятельности содержатся элементы планирования структуры, характеризующие дизайн. Дизайн стал модной профессией. Несколько поколений творческих личностей развивались благодаря дизайну, благодаря характерным методам развития творческих способностей.

Изучение истории дизайна показывает, что само понятие «дизайн» остается спорным. Меняются стили, направления, отношения к функции дизайнерского продукта. Художественное проектирование сводится к созданию упрощенных стандартных и безликих предметов быта, то есть господствует стиль «функционализм». И если провести параллель между заботами западных дизайнеров и русских дизайнеров 30-80х годов, за сходством внешней формы проступает различие в содержании. Обращаясь к работам принципиального приверженца системной методологии профессора М.Когана, мы находим такое определение, что «дизайн» – это специфическое явление западной культуры XX века. Действительно, историю современного дизайна принято отсчитывать с Петера Беренса и его знаменитого ученика Ле Корбюзье. Ле Корбюзье создает для дизайна XX века своего рода «точку отсчета», относительно которой выстраивается школа творческой работы. Дизайн стремится учесть вкусы всех тех, кто в состоянии оплатить качество жизненных удобств.

Существуют традиционно дизайн – ориентированные страны. Это Германия, Италия, Япония, США. Заказчиком дизайна здесь являются производство и торговля. В таких странах как Франция, Россия, Вели-

В Великобритании сильно развито проектно-научное творчество. Дизайн – это вид проектно-художественной деятельности, связанный с разработкой предметного окружения человеком.

В своей работе дизайнер пользуется практическими средствами:

- техническое конструирование;
- композиционное формообразование;
- стилеобразование;
- функциональный анализ;
- модели предметного мира;

Все эти средства подчинены выявлению художественно-образного понимания дизайнером всего комплекса проблем предметного мира. Цель дизайна – удовлетворение разнообразных потребностей человека. Это прежде всего работа с формой. Через форму дизайнер общается с потребителем.

Форма заставляет дизайнера ставить задачи при проектировании предметов быта:

- утилитарная задача;
- социокультурная задача;
- художественная задача ;
- технологическая задача .

Творческие и практические достижения дизайна просто огромны, но до сих пор не выработана его творческая основа, и не определены четкие границы дизайнерской деятельности.

1.2. Ретроспектива развития дизайна

В сфере дизайна находятся продукты как материального мира, так и духовного потребления. «Дизайн – форма организованности художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления» (45) В памятниках материальной культуры раскрывается и доминирует антропологически – функциональный подход к вещи. По сути дела, его можно считать проявлением дизайнерского начала в пред-

метном окружении. В соответствии с принципами историзма, для того чтобы понять какое-то явление в настоящем, необходимо проследить его историю. Однако на историю дизайна существует множество мнений. Этому вопросу посвящены работы современных искусствоведов, рассматривающих происхождение дизайна.

Следует отметить, что при всем многообразии взглядов на историю дизайна эволюция предметного окружения человека, история развития техники неразрывно связаны с историей дизайна. Многие современные формы предметов, которые являются продуктом современного дизайна имеют исторические прототипы, следовательно нельзя рассматривать развитие дизайна без связи с этапами развития материальной культуры.

Н менее 40 тыс. лет назад произошел скачек в развитии человек, изменились орудия труда по виду и форме. Человек начал мыслить словами и символами. Произошел переход от «инстинктивного разума» к аналитическому мышлению. Подтверждением являются рисунки в пещерах 15 тыс. летней давности, которые трактуются как схемы, чертежи. Происходит зарождение проектного сознания человека. Таким образом можно определить истоки дизайна в появлении первых орудий труда, а цель дизайна в этом случае- сделать объект деятельности полезным, удобным, красивым. Именно красота стала передаваться предметам. Орнаментами стали украшать керамические сосуды, одежду. Наиболее значимым предметам в дополнении к утилитарной функции начали придавать и духовное значение.

Таким образом все многообразие предметного мира можно разделить на два вида:

- изделия служащие человеку испокон веков (ручной инструмент, посуда, мебель, одежда);
- изделия, которые возникли в результате изобретений и научных открытий (бытовая техника, средства связи, транспортные средства).

Необходимо перечислить ряд свойств утилитарных изделий. Все эти изделия имеют утилитарную функцию, они удобны, безопасны

и эстетически совершенны. В дополнение необходимо также отметить, что изделия обладают материальными свойствами. Исследователи дизайна перечисляют следующие материальными свойствами:

- структура, т.е компоновка;
- форма;
- размер;
- поверхность.

Рассмотрим эволюцию материальной культуры, открытий и изобретений Древнего Египта, Античной Греции, Рима, стран Западной Европы в период Средневековья, Возрождения.

- Изобретение лука и стрел (мезолит, средний каменный век, 10-5 тыс. лет до н.э.), которые остались основным видом оружия до 17 века.
- Изобретение колеса, повозок (4 тыс. лет до н.э.). Появились при переходе от кочевого образа жизни к оседлому.
- Посуда из глины, первые изделия из меди (8 тыс. лет до н.э.).
- Изобретение папируса, производство тканей в Индии, Китае, Египте (4 тыс. лет до н.э.).
- Производство железа, золотых украшений (3 тыс. лет до н.э.).
- Первые изделия из стекла (3 тыс. лет до н.э.).
- Большой ряд обычных для нас бытовых предметов известен еще по памятникам Древнего Египта. Эта великая Цивилизация с богатой материальной культурой и характерным развитым стилем, который стал творческим источником для многих европейских стран и в настоящее время. Необходимо отметить некоторые характерные признаки изделий Древнего Египта:
 - высокая утилитарная функциональность, целесообразность бытовых предметов;
 - целостность и органичность, легкость очертаний, постепенный переход скульптуры в конструкцию и конструкцию в скульптуру;
 - скульптура переходит в форму предмета;

- украшения имели знаковый смысл;
- мебель представляла собой оригинальную конструкцию, с декоративными украшениями в виде изображений «зверей»;
- ручки зеркал изготавливались в виде знаков «жизнь» и «вечность».

В Древнем Китае также можно отметить некоторые изобретения: появилась первая бумага (1 век до н.э.), построены гидротехнические сооружения, для изготовления изделий использовали основы химии, металлургии.

Античный период интересен для истории дизайна большим количеством изделий для быта человека, которые имели форму в зависимости от функции. Также форма предметов сочеталась с полезностью, а полезность в свою очередь подчеркивалась орнаментом, украшением. Это различные емкости для хранения жидкости:

- амфоры – для вина;
- ликифы – для масла;
- гидрии – для воды;
- кратеры – для холодной воды.

Форма греческих ваз была связана с пропорцией женского тела. Эстетика целесообразности, соотношение декоративного и конструктивного начала, то есть техники и искусства, сводилось к простому сосуществованию.

Для Средневековья характерна техническая отсталость, которая объясняется социальной структурой и ментальной установкой средневекового общества. В цеховом ремесле проектирование еще не является особой деятельностью. Цеховые средневековые традиции в свою очередь ограничивали свободное творчество и в результате ремесленник проявлял свою индивидуальность в исполнении, а не в формообразовании самого изделия.

Но несмотря на некоторые, как нам кажется недостатки, в течении большого периода Средневековья есть знаменательные изобретения, которые имеют большое значение для развития дизайна и в настоящее время. Необходимо перечислить самые известные: огнестрельное ору-

жие (14 век), ткацкий станок (13 век), самопрялка с ножным приводом (15 век), доменная печь (14 век), водяные мельницы (9 век), механические часы (13 век), крепостные пружинные часы (15 век), бумага (14 век), книгопечатание (14 век), «готические розы»-огромные красочные окна-витражи. Большую роль в развитии производства мебели сыграло изобретение лесопильни (14 век). В результате в этот период появились прототипы всех основных современных предметов мебели. Художники подчинялись цеховой структуре, следовательно являлись в одном лице и художником и изобретателем-инженером и исполнителем.

В период Возрождения (14-16 век) методика творчества была сродни современному дизайнерскому проектированию. Можно отметить наиболее значимую фигуру этой эпохи, это Леонардо да Винчи. Леонардо в своем художественном и техническом творчестве форму предмета неразрывно связывал с содержанием, внешнюю форму и форму движения заимствовал у природной формы, искал природные аналогии. Леонардо конструировал летательные аппараты, строительные машины, текстильные и металлообрабатывающие станки, шлюзы и т.д.. Процесс работы Леонардо над изобретением был таким же, как у современного дизайнера: от первого наброска к тщательной проработке деталей в материале к построению действующей модели.

Как уже отмечалось, для эпохи Возрождения характерна универсальность, гармоничное сочетание художественной и инженерной мысли. Во второй половине 16 века появляется идея противопоставления замысла произведения его художественному воплощению. Мануфактуры стали распространяться в Европе как закономерный результат развития цеховых объединений. Например, мануфактура по производству гобеленов, мануфактура по производству тканей, мануфактура по производству зеркал, инкрустированию мебели, плетению кружева. Возникает понятие художественного своеобразия, необычайности замысла, артистичности исполнения. Именно в художественных мануфактурах проектирование становится специальной деятельностью. Созданию вещи предшествует создание проекта-эскиза, т.е. стал создаваться проект. Зарождение и развитие капиталистических отно-

шений, возникновение буржуазно-индивидуалистических тенденций в идеологии постепенно приводило к обособлению искусства как особой деятельности, которая направлена на создание духовных, нематериально полезных ценностей. Предметы изготавливались только для практических нужд. Красота отделяется от пользы. Труд характеризовался разделением труда. Разделение на более мелкие операции привело к появлению специализированного инструмента. Возникновение мануфактуры стало предпосылкой возникновения машинного производства. Гармония пользы, удобства, красоты были окончательно разрушены при внедрении машинного производства.

Таким образом, постепенно разделение и противопоставление полезного прекрасному перешло на все сферы воссоздания предметного мира. С наступлением эпохи промышленного производства (начало 18 века) резко разграничилось «чистое искусство» ремесло (прикладное искусства) и техника.

Промышленная революция в Европе конца XVIII – начала XIX вв. привела к замене мануфактурного и ремесленного производства крупной машинной промышленностью, появлению нового, по сути дела технического мира, к массовому производству наукоёмкой техники, разнообразных дешевых и высококачественных товаров. Историки выделяют три основных этапа в промышленной революции: явление машин в текстильном производстве, изобретение паровой машины, применение машин в машиностроении.

Началом технической революции XVIII стало изобретение механического самолётного челнока для ткацкого станка Джона Клея (1733г.) и механической прядильной машины Джеймса Харгривса (1765), освободивших ткача от ручных операций.

Освоение новых пространств дало дизайну новый порядок проектных объектов: летательные аппараты, подводные корабли. Особую роль здесь начинают играть вопросы технологии производства и эксплуатации, эргономики.

Производство, основанное на ручном труде, постепенно уступает место индустрии. При этом рабочие механизмы всё больше начи-

нают изготавливаться машинным способом. На первый план выходит развитие технологий. Возникают всё новые и новые машины-двигатели, машины-передатчики, машины-орудия. Технический прогресс все больше входит в жизнь людей и все заметнее начинает влиять на их мировоззрение.

Одновременно, со снижением качества индустриально выпускаемых форм, по сравнению с продукцией традиционного ремесленного производства и простых мануфактур, обнаружилась эстетическая инородность в окружающей среде изготовленных машинным способом изделий, непривычность их форм, а также самой мысли о массовом тиражировании.

Английское общество искусств было преобразовано в Общество поощрения искусств, мануфактуры и коммерции. В употребление входит понятие «industrial art» («промышленное искусство»). В Лондоне стал выходить первый специальный журнал по эстетическим проблемам предметного мира и его проектированию – «Journal of Design and Manufactures» (1849 г.). [3]

Значительную роль в становлении и развитии дизайна сыграли Всемирные промышленные выставки. Одна из них – выставка, прошедшая в Париже в 1889 году, совпавшая со 100-летием Великой французской революции. Главный экспонат выставки, созданный опытным строителем мостов Густавом Эйфелем – башня высотой 312 м. Постройка башни была рекламным предприятием железоделательных заводов Франции.

Дизайнеров того времени интересовало создание новых форм, наугад велись изыскания «целесообразной красоты» – «стайлинг» для станков и сделанных на станках предметов. Таким образом, гигантские гидравлические прессы были покрыты листьями аканта, ананасами, стилизованными колосьями пшеницы. В результате необходимость поиска нового формообразования, основанного на иных эстетических принципах, отвечающего особенностям технологии машинного производства, стала очевидной.

Необходимо затронуть такое явление, как развитие первых теорий дизайна и первых теоретиков, которые внесли определенную

четкость и ясность в определении дизайна как явления позволяющее человеку не только понять процесс проектирования но и участвовать в нем.

ГОТФРИД ЗЕМПЕР (1803-1879) – выдающийся немецкий архитектор, теоретик архитектуры и промышленного искусства, один из пионеров дизайна. Он одним из первых сформулировал проблему связи эстетики и техники. Теоретические труды Земпера послужили основой для формирования в проектной идеологии рационализма, сыграли большую роль в развитии промышленной культуры в Германии, Англии и других европейских странах. В Цюрихе, в 1860-1863 годах был издан его главный теоретический труд «Стиль в технических и тектонических искусствах или Практическая эстетика» – исследование исторических закономерностей формообразования в искусстве, где аргументировалась мысль о зависимости формы от функции, материала и технологии создания произведения.

ДЖОН РЕСКИН (1819-1900) – английский теоретик искусства, философ, художник, один из лидеров движения «Искусства и ремёсла». Его наследие важно для исторического рассмотрения проблем дизайна, будучи связано с экологическими и этическими аспектами взаимодействия искусства и техники. В возрождении ремёсел Рескин видел альтернативу ужасающему его фабричному производству, а также возможность повысить эстетическую ценность предметов быта. Он призывал ремесленников и архитекторов вернуться к природным формам, отрицая ценности викторианской культуры и предвосхищая таким образом стиль «Ар-нуво». Рескин считал основой «архитектурных искусств», к которым относил и промышленное искусство, триединство – дарование, красоту и полезность, а главной задачей искусств: «оказание действительной пользы при обыденной жизни».

Таким образом, промышленный дизайн с первых же своих, пока ещё теоретических шагов, был вынужден поставить вопрос о необходимости социальных изменений, о несоответствии социальных условий задачам производства подлинно человеческих вещей.

Одним из первых на призывы Рескина откликнулся активный участник социалистического движения в Англии – У. Моррис.

УИЛЬЯМ МОРРИС (1834-1896) -английский художник, писатель, общественный деятель, один из лидеров английского движения «Искусства и ремесла», сыгравший заметную роль в развитии культуры XIX века. Моррис, восприняв идеи воспитания художественного вкуса народа, трактовку творческого труда как основу нравственности и разоблачения «соседства роскоши и нищеты», пошел значительно дальше: предложил практическую программу создания нового стиля жизни. Он дал, хотя и утопическую, но довольно живую картину возможного соединения высокоразвитой техники с ручным, ремесленным трудом как особым проявлением народного творчества. Эстетическая концепция была изложена в 35 лекциях. Моррис уверял, что важно все предметное окружение, без деления его на эстетически ценное и обыденное, рядовое. Он сделал предметом обсуждения частный дом, жилую семейную среду, чего в Англии долгое время не касались публично. И в результате – формирование нового идеала дома.

История Немецкого Веркбунда – неотъемлемая составная часть истории развития дизайна. Она неразрывно связана со многими другими явлениями искусства Германии и других стран в нашем столетии.

7 октября 1907 года в Мюнхене состоялось заседание, объявившее об образовании Немецкого Веркбунда (Deutscher Werkbund). Объединение было создано Инициативным комитетом из двенадцати художников (архитекторов и «прикладников») и двенадцати фирм, выпускавших в основном художественную продукцию. Позиции художников в вопросах искусства были совершенно различны. Так, Теодор Фишер считался мастером традиционной немецкой архитектуры, а Петер Беренс начал свою деятельность как новатор формообразования, индустриальный архитектор; Иозеф Хофман был руководителем Венских мастерских, выпускавших изысканную продукцию класса «люкс», а Вильгельм Крайс был известен своими крепкими «бисмарковскими» башнями. Проект программы объединения гласил:

- способствовать плодотворному сотрудничеству искусства, ремесла и промышленности, и повышению качества изделий;
- сплотиться во всех вопросах, волнующих художников и ремесленников;
- обязать самих членов союза к достижению высоких результатов в работе;
- проводить мероприятия по подъему представлений о хорошем качестве продукции;
- влиять на воспитание молодежи, прежде всего – ремесленных сил;
- влиять на торговлю, систему финансирования и ведение дел.

Основная цель – «облагораживание немецкой работы сотрудничеством искусства, ремесла и промышленности путем воспитания и пропаганды», «одухотворение немецкой работы подъемом ее качества».

Рациональная конструкция, лаконичная художественная форма и откровенная функциональность должны были, по замыслу членов Веркбунда, привести к установлению единого вкуса, не допускающего экстравагантности и индивидуализма. Особое значение при этом придавалось архитектуре как ведущему виду искусства, определяющему художественную и во многом даже – социально-культурную сферу.

До 1918 года Немецким Веркбундом практически руководили три его создателя: Герман Мутезиус, Карл Шмидт и Фридрих Науман, и их ближайшие друзья – Рихард Римершмид и Фриц Шумахер. Мутезиус высказывался за первенство функции и конструкции при формообразовании, за признание красоты функциональной промышленной продукции. Карл Шмидт, создавший из столярной мастерской в Дрездене Немецкие мастерские прикладного искусства, был сторонником простых, ремесленно добротных форм, натурального материала и органичной конструкции. В то же время как Мутезиус прокладывал путь соответствующему времени оформлению жизненной среды, а Шмидт связывал вопросы отношения к форме и материалу с моралью и индивидуальной этической позицией, Фридрих Науман, влиятельный либеральный политик, сумел объединить все движение сильными на-

циональными связями и придать ему в глазах современников всеобъемлющую идею. Мечтая о покоряющем мир, развивающемся из национальных традиций «немецком стиле», он требовал увеличения масштабов массового производства.

Однако практическая цель объединения состояла в сплочении декоративных искусств и художественных ремесел под эгидой архитектуры Выставки и пропагандистские издания Веркбунда, благодаря строго целенаправленному отбору экспонатов, производили сильное впечатление.

Послевоенное время принесло в корне новое отношение к вопросам культуры. Победенная Германия оказалась в экономически сложных условиях. В связи с трудностями сбыта продукции многие мастерские закрывались. Сказалось это и на положении НВБ. В 1919 году Вальтер Гропиус объединил Великогерцогскую высшую школу изящных искусств в Веймаре и Великогерцогскую школу художественных ремесел в Государственный Баухауз – школу архитектуры, образительного и прикладного искусства, оказавшую исключительно большое влияние на дальнейшее развитие европейского искусства.

Роль Немецкого Веркбунда в развитии дизайна и промышленности новейшего времени, в истории дизайна весьма велика. Немецкий Веркбунд открыл принципиально новый этап развития дизайна. Немецкий Веркбунд действительно впервые предложил поставить на место «одинокого творца» активное сотрудничество промышленников, художников-специалистов, техников и клиентуры – базу со-временного производства; при этом он вышел далеко за рамки обычных в то время художественных группировок и союзов художников с ремесленными мастерскими. Своей деятельностью объединение стремилось изменить консервативные представления об искусстве, облагородить ремесленное и промышленное производство.

Необходимо отметить, что в 20 – 30-х годах в художественном проектировании основным направлением были конструктивизм, суперматизм. Техника, производственные изделия стали источником творчества многих художников-«производственников», таких как

Э. Лисицкий, А. Родченко, Л. Попова, В. Татлин и др.. (экспозиции выставок, работы для театра, графика, реклама, одежда, ткани). Популярны работы Б. И. Арватова (1896-1940) и других идеологов пролеткульта и производственного искусства. В этот период встал вопрос о стандартизации, как художественной проблеме. Можно также говорить о первых шагах промышленного дизайна. Первые тепловозы, крестьянские тракторы, возник научный автомобильный институт – НАМИ в Нижнем Новгороде. На передний план выходит инженерное конструирование с элементами дизайнерского подхода (авиация, железнодорожный и городской транспорт). Московский метрополитен рассматривался как объект комплексного архитектурно-дизайнерского проектирования. В. Гропиус выпустил книгу «Искусство и техника – новое единство», Г. Майер «Основы системного подхода, социально-общественная организация». В США создаются первые дизайнерские объединения (У.Д. Тиг, Н. Бел Геддес, Р. Лоуи и др.). Одним из важных достижений этого периода является становление дизайнерской практики, обобщение теоретических концепций. Основным принципом формообразования является рациональный стайлинг.

1950-1960 годы. Новый этап в дизайне : экономичность, простота, вещи утратили образ, выразительность. Дизайн стал неотъемлемой частью производства. Произошло оживление творческой деятельности произошло из-за прихода на предприятия большого количества художников-профессионалов и создания на заводах КБ и художественных лабораторий. В результате наблюдался разрыв между эстетическими возможностями техники, технологии обработки и использованием изделий, недооценка специфики машинного производства – к приоритету ручного художественного труда.

Среди дизайнеров этого периода дизайна можно условно выделить 3 поколения:

- дизайнеры которые получили систематическое образование до революции и активно участвовали в формировании левых течений в ИЗО. Они были представителями других областей творчества, в сфере дизайна (производственного искусства) ра-

ботали эпизодически или одновременно с основной работой. Это помогло дизайну сразу выйти на уровень большого искусства. Среди них: Татлин В., Малевич К., Родченко А., Веснин А., Попова Л., Лисицкий Л., Экстер А., Степанова В., Клуцис Г., Ган А. и другие.

- дизайнеры которые не успел до революции получить систематического художественного образования, учились у новаторов старшего поколения. В их работе сказывались недостаток художественного образования и технических знаний. Именно на них легла тяжесть массовой практической работы по разработке оборудования и художественного оформления предметно-пространственной среды. Если их старшие товарищи после того, как идеи производственного искусства потеряли популярность, вернулись к прежней профессии (например, Родченко – к живописи), то этим некуда было уходить, так и остались работать в области художественно-оформительской деятельности. К ним относятся: Лавинская Л., Семёнова Е., Суетин Н., Чашник А. и другие.
- дизайнеры которые получили систематическое образование на основных дизайнерских факультетах Вхутемаса-Вхутеина, они сложившимися профессионалами шли на производство с квалификацией инженера-художника, многие в 30-е гг. стали работать инженерами или архитекторами.

Был создан АХБ Наркомата транспортного машиностроения (Ю.Соловьев). Началась подготовка художников для промышленности в ЛВХПУи ВХПУ.

В 1957 году был организован ИКСИД. Происходят организационные мероприятия внутри стран и устанавливаются международные связи. Томас Мальдонадо говорит о системном подходе к проектированию и социально-гуманистической направленности в дизайне.

Также огромное значение для дизайна создание государственной системы художественного конструирования(1962г.), а также ВНИИТЭ (Ю.Соловьев) и его филиалов, СХХКБ, подразделений художественного проектирования в промышленности.

1960-х годах произошло осмысление теоретических проблем в художественном проектировании. Развивалась техническая эстетика как наука о художественном проектировании. Велась информационная, пропагандистская и организационная деятельность (выставки, конференции, семинары).

В 1965 году ВНИИТЭ вошел в ИКСИД. Началась деятельность учебно-экспериментальной студии Союза художников на Сенеже. Для конца 60-х годов характерна формирование теоретической базы художественного конструирования – «аксиоморфологической концепции), гуманистическая социальная ориентация художественного конструирования и функционирование организационной структуры художественного конструирования в промышленности.

В 70-х годах произошли заметные изменения в подходе к дизайну. Была разработана новая концепция американского дизайн-проектирования не изделия, а эффекта достигаемого с их помощью. Особое внимание уделяется использованию данных эргономики в проектировании различных изделий. Для теории дизайна характерен системный подход к проектированию сложных объектов и их взаимосвязи. Акцент ставится на научно-экспериментальные аспекты. Недостаточное внимание уделяется интуитивно-художественному началу. В России произошло осознание недостатков функционализма в формообразовании промышленной продукции, техницизма, «оторванность» проектных работ студии художественного проектирования «Союза художников» от реальной производственной базы.

Для 80-х-90-х годов 20 века характерны следующие преобразования в дизайн-проектировании:

- международная концепция создания изделий удобных, надежных;
- создание концепт-моделей оригинальной формы и отделки;
- исследования по выявлению эмоций потребителя;
- государственная поддержка дизайна в постиндустриальных странах;

- обоснование теоретической концепции системного проектирования (Россия);
- проектирование целостно-структурных объектов (Россия);
- разработка методики и средств дизайн – проектирования (Россия);
- расширение сферы дизайн – проектирования (Россия);
- вузовская подготовка по новым специальностям (архитекторы-дизайнеры) (Россия);
- учреждение «Союза дизайнеров СССР» (1987), как альтернатива государственным службам (Россия);
- расширение международных связей (Россия).

В 90-х годах наблюдается отрицание социально-гуманистических приоритетов дизайна, что привело к развалу государственной системы дизайна.

Дизайн 21 века более чем когда либо опирается на художественное творчество, на опыт современного искусства, на развитие эмоционально-образной составляющей. Современным технологиям доступно практически любые сложные проекты. Дизайн активно вторгается в форму поведения людей. Сегодня для дизайна характерен интерес к различным формам инсталляции, где соединяется вещественное, предметное и виртуальное.

Все дизайнерские инновации имеют социальную природу, что предоставляет современному дизайнеру обширную сферу деятельности в применение творческих способностей в дизайнерском проектировании.

1.2.1. Русский дизайн

Изучение исторического аспекта показало, что проблема художественного проектирования возникла еще в древней Руси. У русского дизайна длительная самостоятельная история, богатые традиции, насчитывающие многие столетия, и творческие корни, уходящие в глубинные пласты народного создания. В истории русского дизайна мож-

но выявить подлинную масштабность и, главное, внутреннее единство, бесчисленность конкретных факторов, сотен категорий вещей и сооружений, изучаемых уже давно, но по отдельности археологами, этнографами, историками наук и техники, искусствоведами. Основой такого единства является интегрирующий, проектный характер дизайна, отчетливо проявившийся уже на его ранних стадиях.

Для изучения дизайна на территории России интересно в первую очередь то, что вошло в мировой обиход с упоминанием его русско-го происхождения, например, русские кольчуги. Но эпитет «русский» применялся не только к дизайну вооружения. Рунические надписи у норманов, французские, немецкие источники содержат перечисление товаров, ювелирных украшений, ценных мехов, необыкновенно красивой слюды для изготовления стекла.

Но все же классикой дизайна являются объекты, которые не были предназначены для экспорта, а составляли сущность, сердцевину русского образа жизни, – это русская деревянная изба, русская печь, русское коромысло, русская двузубая соха, русский самовар. Самым сложным объектом истории дизайна является жилище. Русское деревянное жилище было функциональным, модульным, легко разбираемым. Накопленные данные свидетельствуют, что уже древнерусские архитекторы в своих работах использовали «золотое сечение» архимедово «пи» (16/21), отношение типа $a:a\sqrt{2}$. Они внедряли систему из четырех видов сажень и своеобразной проектной графики – «вавилонны». У них широко использовались оптические иллюзии для достижения живописности образа зданий. Среди объектов исследования встречается известный всем и, как кажется, существующий с незапамятных времен предмет. Таковы, например, русские валенки, вещь практичная, дешевая, воспеваемая в песнях. Они кажутся незыблемым атрибутом народного быта, символом русского дизайна. А ведь им всего полтора столетия.

О культуре славян 1-5 веков можно судить по историческим раскопкам, в результате которых обнаружилось множество предметов выполненных в художественной технике. Изделия 10 века богато декорировались (бисер, жемчуг, чеканка, гравировка, эмаль, слоновая кость,

драгоценные камни). Основными потребителями изделий являлись княжеско-боярские дворы. Этим и определялась тенденция прикладного искусства – пышность, роскошь, декоративность. Широкое развитие получило искусство выделки тканей и кожи, эмальерной техники (покрытие изделий из металла легкоплавкой цветной стекловидной массой), искусство скани (плетение орнамента золотой и серебряной проволокой), позолотное искусство (мастерская по производству предметов вооружения и быта (художники Симон Ушаков, Иван Безмен).

В художественном решении бытовых изделий, интерьера 12 века прослеживаются русские мотивы древнего Киева, Новгорода, Суздаля. Многие памятники сохранились до наших дней.

История дизайна неотделима от деятельности Петра 1. В 17-18 веке по его руководством появляются первые механизмы и станки для обработки металла, в Академии художеств открывается отделение художественных ремесел, формируются новые принципы архитектуры и градостроительства (комплексное решение групп интерьеров, представляющих единое целое-содержание и утилитарное значение).

Постепенно происходит усиление формообразования изделий в стиле западноевропейского барокко и в как следствие из дворцового и аристократического быта исчезают русские формы.(18-19 век). Господствующие позиции в русской художественной культуре занимает рококо. Для которого характерно вычурное декорирование интерьеров (изогнутые линии, стилизованные цветы, листья, раковины). Все эти элементы воспроизводятся в русской архитектуре, мебели, керамике, одежде, каретах, оружии.

В русской архитектуре 60-х годов 18 века начинается переход к классицизму. В планировке интерьеров, оборудовании, декоре появляется четкая симметрия, обращение к античности (архитекторы Баженов, Кваренги, Кокоринов), появляется трансформируемая мебель, новые виды изделий (садово-парковая мебель, зонтичные тенты, парковые светильники).

В 18 веке в отдельных усадьбах организуются крепостные мастерские, выпускающие большие партии мебели, фарфора и т.д. В даль-

нейшем на базе таких мастерских развиваются кустарные промыслы. В это время развивается проектирование мебели, как особой области творческой деятельности, для оформления интерьеров дворцов. В роли проектировщика выступают архитекторы, художники. Русский фарфор, фаянс, майолику выпускали несколько крупных мануфактур. Рисунки для заказов выполняли известные русские художники и скульпторы. Излюбленные мотивы декора были пейзажи и бытовые сценки. Постепенно на мануфактурах стали использовать все больше машин, инженер, а не художник становится главной фигурой. Происходит отрыв промышленности от искусства.

XVIII век характерен вниманием к подготовке отечественных инженерно-технических кадров, для чего были созданы Пушкарская, Артиллерийская, Навигационная школы и Морская академия. В стране на тот момент существовало уже 180 мануфактур. В Санкт-Петербурге в 1719 году открыта Кунсткамера – первый естественно-научный музей страны с просветительскими и научно-исследовательскими задачами, а в 1725 году создана Академия наук – научный и учебный центр, которая издавала свои труды, была тесно связана с государственными фабриками, заводами и верфями, способствовала проведению географических исследований.

В 1722 году вышла первая русская книга о машинах – «Наука статическая, или Механика» Г.Скорнякова-Писарева, посвященная «простым машинам (в основном для подъема и передвижения грузов). Книга как бы завершала собой целый этап развития механики в России и привлекала внимание читателей к чисто практическому делу, именовавшемуся тогда «художеством» (синонимом «мастерства»). Известна книга по механике Я.Козельского «Механические предложения», в которой автор пытается связать общую теорию механизмов с философскими представлениями о человеческом разуме.

Начало XIX века обозначено связью русской технической науки с французской технической школой. От Парижской политехнической школы были восприняты основные идеи и методики «прикладной (практической) механики», назначение которой видели в приложении

к конкретным машинам и механизмам общей теоретической, или «рациональной», механики (именно здесь корни заимствования эстетикой и теорией искусства понятия «рациональная (практическая) эстетика», «прикладное искусство» и т.д.). В 1810 году открыт Петербургский институт корпуса инженеров путей сообщения. Это главный центр технических знаний в России, где готовились не только будущие инженеры по строительству дорог, мостов, транспортных средств, но и будущие преподаватели многих специальных технических дисциплин. Формированию русской инженерной школы способствовали также многочисленные отечественные научно-технические журналы, начавшие выходить в России с 1825 года: «Горный журнал», «Журнал путей сообщения», «Журнал мануфактур и торговли», «Инженерные записки».

В 1866 году было создано Русское Техническое общество, ставившее перед собой широкие задачи влияния на промышленное и общекультурное развитие России. Оно принимало участие в подготовке русских разделов на зарубежных выставках, специализированных выставок внутри страны, проводило конференции, выпускало книги. По его инициативе в начале 70-х гг. в Петербурге был открыт Музей прикладных знаний, а в Москве – Политехнический. Здесь популяризировали успехи отечественной и мировой науки и техники, читали публичные лекции, устраивали отдельные выставки машин и приборов. В конце XIX века в России открываются новые политехнические и коммерческие институты. Все это стимулировало поднятие общественного престижа инженерной профессии. К концу XIX века в России было 19 высших технических школ. После революционных событий 1905 года возникло множество частных, самой разной специализации, курсов, в основном женских, появились общественные институты научно-учебного и просветительского характера. Согласно статистическим данным 1901-1917 гг., за этот период было подготовлено в полтора раза больше инженеров, чем за предшествующие 35 лет.

Во второй половине XIX века Россия переживает бум мостостроительства. Россия в этот период обогнала многие промышленно развитые страны. Это было связано с особенностями промышленного рас-

цвета нашей страны и с возникшей необходимостью прокладывания новых дорог, строительства большого количества многопролетных решетчатых мостов. Славу российской школы составили: НИКОЛАЙ ФЕДОРОВ (русский философ, утверждавший, что «художественное произведение есть проект новой жизни»); ВЛАДИМИР ШУХОВ (инженер, автор сетчатых конструкций, в основе которых лежит гиперboloид); преподаватели ПЕТР СТРАХОВ и ЯКОВ СТОЛЯРОВ.

С 1829 года регулярно проводились публичные выставки российских изделий в Санкт-Петербурге, Москве, Варшаве, Тифлисе, Казани, Нижнем Новгороде, Киеве и других городах. Условия организации таких выставок вошли позднее в «Устав о промышленности», введенный в «Свод законов Российской Империи» (1887 г.), где ясно выражены требования к промышленности, ее продукции, многие из которых близки главным положениям современного дизайна.

При оценке производителя особое внимание обращалось:

- на пользу, приносимую заведением тому месту, где оно существует, и окрестностям;
- на технические нововведения, улучшенные и упрощенные приемы, иностранные или самим производителем, или кем-либо из его мастеров придуманные;
- на важность и употребительность изделий;
- на возможность производства изделия лучшего качества.

В начале XVIII в. в России насчитывалось уже около 180 мануфактур. Началась подготовка отечественных инженерно-технических кадров – в Пушкарской, Артиллерийской, Навигационной школах и Морской академии. В 1719 г. в Санкт-Петербурге была открыта для всеобщего обозрения Кунтскамера – первый естественнонаучный музей с просветительскими и научно-исследовательскими функциями. В 1725 году была создана Академия наук, ставшая научным и учебным центром.

Русская техническая наука находилась в тесной связи с французской технической школой. От парижской политехнической школы были восприняты основные идеи и методики «прикладной механики»,

назначение которой видели в приложении к конкретным машинам и механизмам общей теоретической, или рациональной механики.

В конце XIX века в России открываются новые политехнические и коммерческие институты. Все это стимулировало поднятие общественного престижа инженерной профессии.

Формированию русской инженерной школы способствовали также многочисленные отечественные научно-технические журналы, начавшие выходить в России с 1825 года: «Горный журнал», «Журнал путей сообщения», «Журнал мануфактур и торговли», «Инженерные записки».

В 1829 году в Санкт-Петербурге на Васильевском острове состоялась Первая Всероссийская выставка мануфактурных изделий.

Затем русский дизайн получил наибольшую известность в мире как часть русского художественного авангарда 1920-х годов.

Сегодня русский дизайн вновь обращается к традициям 20-х годов. А отсюда и геометризация, четкость, благородная простота и изысканный минимализм большинства авторских коллекций.

1.3. История и тенденции развития школ дизайна

Дизайн как профессия возник и сформировался в 20 веке.

В 1837 году была основана Нормальная школа дизайна в Англии, ставшая после реорганизации ведущим государственным учебным заведением в области искусства и известная больше под названием Королевский колледж искусств.

В 1854 году в Цюрихе открылась Высшая техническая школа. Архитектурное отделение возглавил Г.Земпер.

Королевский колледж искусств единственное в Европе высшее учебное заведение, официально обладающее университетским статусом и готовящее специалистов на постдипломном уровне. Оно принимает абитуриентов с высшим образованием, успешно окончившие его получают степень магистра. Срок обучения два года. Он стал общеевропейским университетом искусств и дизайна, в 90 годы

иностранцы составляли 20% от общего числа студентов. В 1989 году колледж перешел на факультетскую систему. Факультеты состоят из 36 курсов. Между курсами существуют тесные связи, проявляющиеся в разных срезях учебного процесса. Ряд курсов частично базируется на образовательных возможностях других вузов и научных учреждений.

Колледж включает четыре факультета: дизайна для производства, дизайна коммуникаций, изобразительных искусств и гуманитарных наук. Кафедральная структура отсутствует, ее заменяет система специализированных курсов, один из которых обязан избрать каждый поступающий в колледж. Система обучения дает студентам возможность сочетать обучение в рамках смежных курсов избранных ими комбинациях, расширяя при этом специализацию. Студентам предоставляется возможность участвовать в семинарах, пользоваться компьютерными средствами и модельными мастерскими. Имея ряд межкурсовых программ, способствующих междисциплинарной работе, интеграции обучения, и выполнения проектов на основе межфакультетского сотрудничества. Опыт Королевского колледжа искусств еще раз свидетельствует о том, что подлинная проектная культура жива своими междисциплинарными связями, а прежде всего связями с искусством.

В 1899 году в Королевском колледже искусств было открыто отделение для художников промышленности. К концу 19 века относится возникновение художественно-промышленных училищ в Японии.

На последующие школы дизайна и даже на современное формирование в целом ощутимо чисто практическое влияние Немецкий Веркбунда.

Первая школа художественного конструирования – БАУХАУЗ. Первое учебное заведение призванное готовить художников для работы в промышленности. В БАУХАУЗе были выработаны новые принципы дизайна в промышленности и архитектуре, разработана система подготовки дизайнера как нового типа творческого работника, вооруженного знанием материала, технологии и его обработки и знаниями

в области художественной формы. Педагогическая система БАУХАУЗа пыталась преодолеть пропасть между искусством и материальным производством, между физической работой и созданием духовных ценностей. Результатом работы БАУХАУЗа явился особый уникальный стиль, возникновение новой моды, функциональный метод превратился в функциональный стиль, в нарочитую эстетизацию техники.

В 1919 году в Дессау немецкий архитектор и педагог ВАЛЬТЁР ГРОГШУС создал и возглавил экспериментальную школу прикладного искусства, получившую название БАУХАУЗ (Bauhaus – нем. Дом строительства). По проекту Гропиуса было построено здание резиденции: многофункциональный комплекс из корпусов, факультетов и мастерских, окружённых стеклянными ограждениями. Баухауз занимался подготовкой художников-дизайнеров. Программа обучения в школе предполагала соединение искусства со строительной техникой – как в средневековых ремесленных гильдиях, но на современной основе. В 1932 году БАУХАУЗ переехал в Берлин, а в 1933 был закрыт нацистами. В 1937 году предпринимались попытки возродить школу в Чикаго, но она просуществовала очень недолго.

Девиз БАУХАУЗа: «Новое единство искусства и технологии». Влияние идей БАУХАУЗа наиболее заметно в функциональной архитектуре современных офисов, фабрик и т.п.

Кредо БАУХАУЗа: художник, ремесленник и технолог в одном лице оказало глубокое воздействие на прикладное и изобразительное искусство, от книжного иллюстрирования и рекламы до мебели и кухонной утвари.

Направление деятельности:

- педагогическое (готовили до 2,5 тыс. человек), практическое, организационное (после ликвидации дал жизнь другим организациям);
- теоретическое – обоснование комплексного подхода в проектировании вещей, т.е. надёжность, назначение, композиция, человек, экономика, экология, логика промышленного мышления дизайнера, функция, назначение, конструкция (форма – след-

ствии функциональных и конструктивных особенностей предмета, функция и конструкция определяют форму, кроме родовых у вещи много и видовых функций).

Школа дала толчок зарождению дизайна в предметной среде. В качестве преподавателей Гропиус выбирал художников разных, творческих интересов, из разных стран. Иоганн Иттен, швейцарский архитектор, ранее преподававший в Вене, тоже был сторонником обучения через развитие индивидуального творчества. Близким по художественной программе оказался и голландец Тео ван Дусбург, теоретик группы «Де Стейл», приглашённый на вводный курс. В БАУХАУЗе он развивал свою теорию пространственного и цветового восприятия. Живописец Лионел Файнингер и скульптор Герхард Маркс вели курсы полиграфии и керамики. Известный русский художник-универсал Василий Кандинский (занимался живописью, графикой, проектированием мебели и ювелирных изделий) присоединился к БАУХАУЗу в 1922 году. Мастер преподавал в России в Государственных свободных художественных мастерских и разделял взгляды Гропиуса на необходимость синтеза всех искусств.

Вторым директором БАУХАУЗа, уже в Дессау в 1928 г., становится швейцарский архитектор ХАНС МАЙЕР (1889-1954). В этот период больше внимания уделяется архитектуре, связи обучения и исследовательской деятельности со строительной практикой и промышленностью. В работе БАУХАУЗа ощущается влияние политических и социальных идей революционного рабочего движения.

Архитектор МИС ВАН ДЕР РОЗ (1906-1969) – третий директор БАУХАУЗа пытается сохранить существование школы, исключая какую-либо политическую деятельность в стенах школы. Под давлением реакции он отменил некоторые прогрессивные достижения работы БАУХАУЗа.[4]

Ни одна школа дизайна не имела большего влияния на формирование дизайна, чем «БАУХАУЗа». Почти все крупные школы дизайна в США до сих пор пользуются базовым курсом, разработанным в «БАУХАУЗа».

Своеобразным советским «БАУХАУЗОМ» стили Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС), которые выпускали архитекторов, дизайнеров, художников-конструкторов. Образованы в 1920 году на основе слияния Строгановского училища и Московской школы живописи, ваяния и зодчества, реорганизованы в 1927 году в Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН). Это должно было быть специальное высшее учебное заведение, имеющее целью подготовку «художников-мастеров высшей квалификации для промышленности». В 1926 году ВХУТЕМАС был преобразован в институт (ВХУТЕИН), который просуществовал до 1930 года. В новом учебном заведении художественное творчество трактовали широкую сферу, включавшую и создание произведений искусства, и художественно ценных предметов быта и техники. Более или менее окончательно методика обучения отработалась к 1922-1923 годам, хотя дисциплины художественного и технического циклов часто вступали в противоречие, их соотношение менялось, что приводило к известной изоляции друг от друга. Все это можно понять – создавалась новая специальность.

Обучению студентов на всех факультетах предшествовала общая художественная подготовка. Преподавание по направлениям: графический, плоскостноцветовой, объемно-пространственный, пространственный.

Во ВХУТЕМАСе был введен макетный метод проектирования. Его автор Н. Ладовский считал, что будущий дизайнер должен учиться мыслить объемно-пространственной композицией, эскизировать не на бумаге, а в объеме и лишь затем переносить отработанную в объеме композицию на бумагу. Первые два года обучения, где студенты получали общехудожественное образование, были названы основным отделением. В процессе формирования этого отделения было сделано немало ценных методических находок. Этот курс, наряду с вводным курсом «Баухауза», по существу, предвосхитил все вводные курсы современных дизайнерских школ.

Руководители ВХУТЕМАСа – ВХУТЕИНа рассматривали подготовку художника-производственника как синтетическую задачу воспитания всесторонне и гармонично развитого работника.

Темы студенческих курсовых проектов были разнообразны: киоски, трансформирующаяся мебель, мелкие бытовые предметы (лампы, пепельницы, посуда и т. п.). Для реализации учебных программ были организованы производственные мастерские, которые мыслились как художественно-конструкторский центр, где могут выполняться любые задания – от архитектурных макетов до костюма.

При ВХУТЕМАСе и ВХУТЕИНе работали и научно-исследовательские лаборатории, которые ставили своей целью создание действительно научно обоснованного преподавания и исследования природы художественных дисциплин.

В 1925 году на Международной выставке декоративного искусства и промышленности в Париже ВХУТЕМАС был отмечен Почетным дипломом за новый аналитический метод, программы и учебно-экспериментальные работы студентов. Советский научно-учебный центр получил международное признание наряду с «Баухаузом». Целый отряд архитекторов, искусствоведов и художников поставил перед собой цель – слияние искусства с новой жизнью, видел целью развития искусства вхождение его в промышленное производство, в «делание вещей». Их называли «производственниками». То, что они могли дать обществу реально полезного – проекты совершенной мебели или одежды, в то время было не нужно: все это почти не производилось. Более же сложные производства этим художникам были недоступны – они не были технически подготовлены. Резкий разрыв между мечтами, теоретическими устремлениями «производственников» и насущными конкретными задачами, стоявшими перед новым обществом, в конце концов привел к упадку этого течения.

В состав Мастерских были включены производственные факультеты: архитектурный, деревообрабатывающий, металлообрабатывающий, полиграфический, текстильный, керамический, а также художественные факультеты: живописный и скульптурный.

В 2007 году Строгановке исполнилось 182 года. Основанная графом С.Г.Строгановым Школа рисования была ведущей по подготовки ху-

дожников. В 1945 году Строгановское училище было воссоздано. Ныне это Московский государственно-промышленный университет имени С.Г.Строганова.

Ульмская высшая школа формообразования. Послевоенное время и 50-е годы, о которых вспоминают сейчас с ностальгией как о «поворотных пятидесятых», принесли с собой основательные изменения не только в политике, но и в дизайне. Победенные страны Германия, Италия и Япония должны были заниматься прежде всего восстановлением собственного хозяйства и удовлетворять лишь основным потребностям населения: питание, квартиры, восстановление экономики, государственной управленческой системы. Большая роль в утверждении принципов рационализма принадлежит деятелям Баухауза. После закрытия школы в Германии многие из них эмигрировали в Англию, а затем в США, где создали ряд дизайнерских заведений при Гарвардском университете, при Массачусетском и Иллинойском технологических институтах и т.д. В Западной Германии после второй мировой войны на основе некоторых принципов Баухауза создается одна из передовых организаций дизайна – Ульмская школа. 2 октября 1955 года в западногерманском городе Ульме состоялось официальное открытие Высшей школы формообразования как международного учебного центра по дизайну. В основу концепции Школы легла идея подготовки кадров, способных строить обновленную демократическую Германию. В проект учебной программы был заложен принцип триады: теоретические дисциплины, исследования, разработки, последние вплоть до создания опытных образцов. На фоне проходившей в то время в Западной Германии дискуссии о высшем образовании, художественных училищ и соотношения с университетской школой, естественным было взять за основу будущего дизайнерского учебного заведения модель университетского образования. Возглавил школу выдающийся деятель художественной культуры

МАКС БИЛЛ (архитектор, дизайнер, скульптор и живописец). В истории школы было много кризисных моментов, несколько раз в идеологию школы вносились большие изменения. Большой интерес представляет работа Томаса Мальдонадо в Ульме, предложившего

классификацию дизайнерской деятельности, которая снимает противоречие между «художественным» и «техническим». Он делит дизайн на две принципиально разные области – промышленный и арт-дизайн, в которых соотношение художественного и технического обусловлено спецификой дизайнерской деятельности в каждом из конкретных случаев. Так, в первом случае доминирующей является инженерная составляющая, особенностью которой является динамичность, постоянная изменчивость, вызванная развитием техники. Эстетическая сторона, по мнению Мальдонадо, возникает здесь сама, если правильно, профессионально выполнена инженерная часть работы. Во втором случае преобладание художественной стороны, ремесленнических навыков, функциональные, технические характеристики предметов стабильны, переосмысляются лишь декоративно-художественные качества.

В своей модели дизайнерского образования он также обращает внимание на междисциплинарность дизайнерской деятельности, вводя понятие «горизонтальная специализация» (в противовес «вертикальной» предполагающей деятельность, специализированную по видам объектов – телевизоры, автомобили и т.д.), которая подразумевает необходимость дизайнера обращаться к знаниям из иных сфер деятельности – социологической, экономической, гуманитарной. Центральной, к концу существования школы, становится идея целостного формирования среды (совокупности неодушевлённых и одушевлённых компонентов пространства). Поиск новых форм обучения в конце концов привел Ульмскую школу к заключительному этапу своей деятельности – этапу доминирования программного дизайна. Место отдельных тем студенческих проектов заняли комплексные программы, над которыми работали учащиеся факультетов.

Учебные структуры переместились непосредственно в проектные группы, а в собственно проектной деятельности стала превалировать концептуальная компонента. Само проектирование постепенно свелось до уровня создания программно-декларативных документов, и основным инструментом дизайнера стала пишущая машинка. Фактически наступил кризис, который привел к закрытию школы в 1968 году.

Исследовательский проект «Университас». Разработка исследовательского проекта «Университас» на рубеже 60-70-х гг была связана с разработкой системы институтов будущего посттехнического общества, первым среди которых должен был стать университет дизайна. Созданию его и служил рассматриваемый проект «Университас», так по латыни назывались первые европейские университеты. Инициатива разработки проекта принадлежала Фонды Грехема (США). Участие в финансировании проекта согласился принять Нобелевский фонд. Конечной целью проекта была разработка стратегии и исследование осуществимости плана, по которому должен был быть учрежден университет дизайна, соединяющий общеобразовательный, исследовательские и проектные функции.

Проект «Университас» базируется на следующих принципах: направленность на единую предметно-пространственную среду (целостную и гармоничную), многонаправленность в подготовке специалистов, обладающих общим профессиональным мышлением и соответствующих новой культурной реальности, а также идее «прозрачности границ». Данная модель носит прогностический характер и ориентирована на постиндустриальную эпоху. Проблема соотношения художественного и технического перестаёт быть актуальной. Проектирование, по ней -это «процесс созидания порядка в мире», в котором основными доминантами являются социально-культурные и этические критерии.

Авторы проекта «Университас» настаивают на доминирующей роли в процессе проектирования интересов индивидуума. В целом концепция ориентирована на формирование проектного мышления, что достигается в результате объединения общеобразовательной, исследовательской и проектной функции в широком диапазоне, которое позволит осмыслить и преобразовать действительность в соответствии с вышеуказанными идеями.

Идеи проекта не остались незамеченными на Западе и сыграли свою роль в практическом развитии дизайнерского образования, следовавшего в лучших своих направлениях некоторым из этих идей (Фи-

ладельфийский колледж искусств и дизайна, Британский колледж искусств).

Московский Государственный Текстильный Университет им. Косыгина. Новые направления в подготовке графических дизайнеров:

- проектное решение типологического богатства нетрадиционного текстиля как носителя рекламных графических текстов (одежда, текстильная обувь, выставочные павильоны, текстильная среда интерьеров);
- интеграция визуальной культуры текстильного и графического дизайна;
- освоение специфических средств графического дизайна для рекламы изделий текстильной и легкой промышленности;

Высшая Академическая Школа Графического Дизайна. Это экспериментальный образовательный проект Академии графического дизайна и Московского художественного училища прикладного искусства «Высшая академическая школа графического дизайна», который осуществляется с 1996 года. Одна из главных инноваций проекта состоит в вовлечении в педагогический процесс ведущих мастеров дизайна и членов Академии Графического Дизайна.

Британская Высшая Школа Дизайна. Британская Высшая Школа дизайна образована на основе двух высших заведений – Школы Дизайна Университета Хертфордшира (Великобритания) и Международного института рекламы (Россия) для обучения и профессиональной подготовки российских студентов по передовым международным образовательным программам в области дизайна. Миссия школы – формирование элиты российских профессионалов в области дизайна. В начале 2004 года было объявлено о начале работы российского представительства Университета Хертфордшира., созданного на базе Британской высшей Школы Дизайна.

Станфордский университет (США). Начало становления системы дизайнерского образования в США приходится на период после Великого кризиса 20-х годов. Значительное влияние на характер формирующегося образования оказали эмигрировавшие из фашистской Германии

в 1933 году деятели БАУХАУЗА – Гропиус, Брейер, Мохой-Надь. Создатели баухаузовской школы подготовки профессиональных дизайнеров помимо творческой работы, главным образом в области архитектуры, занялись активной педагогической деятельностью. Уже в 1933 году Мохой-Надем в Чикаго был основан Институт дизайна, ставший прямым приемником традиций Баухауза. Как целостная система дизайнерское образование сложилось лишь после второй мировой войны. Уже к концу 70-х годов подготовкой дизайнеров было занято более пятидесяти учебных заведений. Основную их часть составляли колледжи, имеющие художественные отделения, но затем сюда подключились вузы других типов и направлений. Так отделения дизайна были организованы на механическом факультете Станфордского университета, на архитектурном факультете Технологического института штата Джорджия и т.д.

В период формирования системы дизайнерского образования выдвинулась проблема модели профессии и единой нормативной программы подготовки дизайнеров. Для их разработки в 50-е годы в стране была создана Ассоциация для подготовки дизайнеров просуществовавшая до 1966. Ассоциация подготовила проект рекомендаций, предполагающих унификацию программ обучения студентов дизайнеров. Но проект не нашел признания по целому ряду причин: из-за принципиально независимого характера американских учебных заведений, их разнообразия по масштабу и статусу, из-за принадлежности дизайнерских отделений главным образом художественным факультетам. Ведущая форма занятий в американских вузах – лекции и семинары. Обучить дизайну только таким путем невозможно. Основная нагрузка при этом ложиться на дизайн – студии.

Глава 2. Формирование профессионального сознания дизайнера

Технология формирования творческого мышления дизайнера обладает концептуальными признаками образования, направленного на формирование творческой личности, способной свободно ориентироваться в окружающем нас мире, находить нужные и эффективные пути в решении возникающих задач, опираясь на теоретические основы сильного мышления.

В разработке методологии подготовки студентов специальности «Дизайн» мы исходим из того, что знания и умения эффективно усваиваются студентами только при условии применения педагогики выявления индивидуально-природных задатков личности и вовлечения студентов в творческую деятельность. Творческая деятельность должна представлять не конечный результат образовательного процесса, а стать его частью.

2.1. Анализ вариантов структур процессов творческой деятельности

2.1.1. Творческие способности

Творческие способности, дарованные человеку природой, могут развиваться и совершенствоваться в условиях, когда это развитие становится неизменным атрибутом, специальной заботой государства в области образования. Для развития и совершенствования дарованных природой человеку творческих потенций его необходимо вовлекать в творческую деятельность с раннего возраста. В идеале человек может находиться в состоянии творческой деятельности всю свою жизнь.

Так что же такое «творчество»? Творчество – деятельность, порождающая нечто качественно новое, никогда ранее не бывшее. Творчество может рассматриваться в двух аспектах: психологическом

и философском. Психология творчества исследует процесс, психологический «механизм» протекания акта творчества. Философия рассматривает вопрос о сущности творчества, который по-разному ставился в разные исторические эпохи.

Так, изучая античную философию, мы выявили, что творчество связывается со сферой конечного переходящего и изменчивого бытия, а не бытия бесконечного и вечного, созерцание которого ставится выше всякой деятельности, в том числе и творчества. В понимании художественного творчества, особенно начиная с Платона, развивается учение об Эросе как о своеобразной устремленности («одержимости») человека к достижению высшего («умного») создания мира. Воззрения философов на творчество в средние века связаны с пониманием Бога как личности, свободно творящей мир. Творчество представляется, как волевой акт, вызывающий бытие небытия.

Пафосом безграничных творческих возможностей человека проникнута эпоха Возрождения. Творчество осознается, прежде всего, как художественное творчество, сущность которого, усматривается в творческом созерцании. Возникает культ гения, интерес к самому акту творчества и к личности художника, характерная именно для нового времени рефлексия по поводу творческого процесса.

У Канта творческая деятельность в учении – продуктивная способность воображения. Последнее есть единство сознательной и бессознательной деятельности, поэтому гении творят как бы в состоянии наития, бессознательно, подобно тому, как творит природа, с той лишь разницей, что этот объективный, то есть бессознательный, процесс протекает все же в субъективности человека, и, стало быть, опосредован его свободой. Согласно Шеллингу, романтикам, творчество, и, прежде всего творчество художника и философа, – высшая форма человеческой деятельности: здесь человек соприкасается с абсолютным.

В идеалистической философии конца XIX-XX веков творчество рассматривается по преимуществу в его противоположности механическо-технической деятельности. В философии жизни наиболее развернута концепция творчества, данная Бергсоном: творчество как

непрерывное рождение нового составляет сущность жизни; оно есть нечто объективно совершающееся (в природе – в виде процессов рождения, роста, созревания; в сознании – в виде возникновения новых образов и переживаний).

В противоположность субъективной деятельности конструирования, в экзистенциализме носителем творческого начала считается личность, понятая как экзистенция, то есть как некоторое иррациональное начало свободы, экстатический прорыв природной необходимости и разумной целесообразности, выход за пределы природного и социального, вообще «потустороннего» мира. В таких философских направлениях XX века, как прагматизм, инструментализм и близкие к ним варианты неопозитивизма, творчество рассматривается с односторонне прагматической точки зрения, прежде всего как изобретательство, цель которого – решать задачу поставленную определенной ситуацией.

Творчество как процесс первоначально рассматривался исходя из самоотчета в деятельности искусства и науки (описание «вдохновения», «мук творчества» и т.д.). Некоторые крупные естествоиспытатели (Г. Гельмгольц, А. Пуанкаре, У. Кеннон и т.д.) выделяли в этих самоотчетах несколько стадий в процессе творчества, которые нельзя предвидеть, когда в сознании возникает новая идея.

Английский ученый Т. Уоллес расчленил творческий процесс на четыре фазы: подготовку, созревание идеи, озарение и проверку. Так как главные звенья процесса (созревание и озарение) не поддаются сознательно-волевому контролю, это послужило доводом в пользу концепций, отводивших решающую роль в творчестве подсознательному и иррациональному факторам.

Однако экспериментальная психология показала, что бессознательное и сознательное, интуитивное и рассудочное в процессе творчества дополняют друг друга, совокупность психологических свойств, характерных для творческой личности, стала объектом конкретно-научного изучения с изобретением тестов и методик их обработки и анализа. Положение Гальтона о наследственном характере способности к творчеству было подвергнуто в дальнейшем критике в психо-

логической науке (работа шведского ученого А. Декандоля и т.д.), как и сближение гениальности с психологическим расстройством у Ламброзо и других. Интерес к исследованию психологических аспектов творчества резко обострился в середине XX века под воздействием научно-технической революции. Это вызвало кризис прежних методик изучения личности в частности традиционных тестов, которые часто давали низкую оценку умственных способностей в случаях, когда исследуемые проявляли оригинальность и нестандартность мышления. Разрабатываются новые системы тестов с помощью факторного анализа и других статистических методов для определения творческих признаков личности. Особая роль придается воображению, гибкости ума, дивергентному, то есть расходящемуся в различных направлениях, мышлению, а также внутренним мотивациям творчества.

2.1.2. Воображение и фантазия

Любое творчество не возможно без воображения и фантазии. Воображение и фантазия – это важнейшая сторона нашей жизни. Представьте на минуту, что человек не обладал бы фантазией. Мы лишились бы почти всех научных открытий и произведений искусства. Решая любую мыслительную задачу, мы используем какую-то информацию. Однако бывают ситуации, когда имеющейся информации недостаточно для однозначного решения. Это так называемые задачи большой степени неопределенности. Мышление в этом случае почти бессильно без активной работы воображения. Воображение обеспечивает познание, когда неопределенность ситуации весьма велика. Это общее значение функции воображения и у детей, и у взрослых.

2.1.3. Творчество как процесс

Первоначально творческий процесс рассматривался исходя взаимодействия искусства и науки (описание «вдохновения», «мук творчества» и т.д.). Некоторые крупные ученые (Г. Гельмгольц, А. Пуанкаре, У. Кеннон

и т.д.) выделяли в своих работах несколько стадий в процессе творчества, которые нельзя предвидеть, когда в сознании возникает новая идея.

Английский ученый Т. Уоллес расчленил творческий процесс на четыре фазы: подготовку, созревание идеи, озарение и проверку. Так как главные звенья процесса (созревание и озарение) не поддаются сознательно-волевому контролю, это послужило доводом в пользу концепций, отводивших решающую роль в творчестве подсознательному и иррациональному факторам.

Однако экспериментальная психология показала, что бессознательное и сознательное, интуитивное и рассудочное в процессе творчества дополняют друг друга. совокупность психологических свойств, характерных для творческой личности, стала объектом конкретно-научного изучения с изобретением тестов и методик их обработки и анализа. Положение Гальтона о наследственном характере способности к творчеству было подвергнуто в дальнейшем критике в психологической науке (работа шведского ученого А. Декандоля и т.д.), как и сближение гениальности с психологическим расстройством у Ламброзо и других. Интерес к исследованию психологических аспектов творчества резко обострился в середине XX века под воздействием научно-технической революции. Это вызвало кризис прежних методик изучения личности в частности традиционных тестов, которые часто давали низкую оценку умственных способностей в случаях, когда исследуемые проявляли оригинальность и нестандартность мышления. Разрабатываются новые системы тестов с помощью факторного анализа и других статистических методов для определения творческих признаков личности. Особая роль придается воображению, гибкости ума, дивергентному, то есть расходящемуся в различных направлениях, мышлению, а также внутренним мотивациям творчества.

2.1.4. Мотивация творчества

Технология формирования творческого мышления учащихся обладает концептуальными признаками образования, направленного

на воспитание творческой личности, способной свободно ориентироваться в окружающем нас мире, находить нужные и эффективные пути в решении возникающих задач, опираясь на теоретические основы сильного мышления.

Рассматривая творчество с позиций развивающего образования, психологи отмечают, что данное творчество не сводится к деятельности по созданию новых материальных и духовных ценностей, но если говорить о художественном творчестве, такое определение обходит стороной исполнительный характер творчества. В творчестве объединяются разные его виды: педагогическое, техническое. Но они психологически не равноценны, художественное и техническое творчество по-разному относятся к теоретическому мышлению, объединяет их лишь способность человека действовать в неопределенных ситуациях» [1].

С деятельной точки зрения, такая самореализация может проявляться очень разнообразно: в художественном творчестве – на уровне целостной личности, в познавательной деятельности при решении творческих задач – в ориентировке деятельности, в научном творчестве – в понятии «образ мира». С педагогической точки зрения главное в творчестве – это осознание себя как «нового открытия». Творчество – это прерогатива свободной, способной к саморазвитию личности. «Творчестность» является одной из основных характеристик личности. Личность нельзя «сформировать», а можно только воспитать. Но существует противоречие между взаимообусловленной деятельностью и личностью. Поэтому, прежде всего надо говорить о познавательной деятельности, а ее значение в свою очередь равно значению художественного творчества.

В различной литературе – психологической, педагогической – рассматривается вопрос: возможно ли обучить творчеству, так как имеется мнение, что научить творчеству, «сформировать» творческую деятельность, то есть прямое обучение творчеству невозможно. Но в таком случае вполне возможно косвенное влияние, за счет создания условий, стимулирующих или тормозящих творческую деятель-

ность. Условия, влияющие на течение творческой деятельности, – это личностные и ситуационные. Ситуативные определяют неуверенность в своих силах, зависимость от обстоятельств, слабую мотивацию. Благоприятное влияние на творческое мышление оказывают такие личностные черты, как любовь к фантазированию, наличие богатого подсознания, склонность к риску, уверенность в своих силах.

В основе способности к творчеству лежит определенное качество личности, и многие исследователи пытались его сформулировать. «Творческая личность – это свободная личность, а свободная личность – это личность, способная быть самим собой, слышать свое «Я», но четкого ответа на то, какова природа такого «Я» пока никто не дает. Природа такого «Я» труднодоступна для рационального осмысления.

2.1.5. Методы стимуляции творчества

Методы стимуляции творчества – это те приемы, которые способны ослабить связь между сознанием и бессознательным. К этой категории относят и приемы на снятие критических установок, применение техники гипноза, наркотических веществ, решение задач с помощью подсказок.

Рассмотрение стремления повысить эффективность творческого труда породило ряд приемов, методов, методик, позволяющих рационально организовать поиск новых решений, активизировать мышление, развить и реализовать творческие способности человека. Перечислим некоторые из них, которые мы используем в нашей работе:

- алгоритм решения изобретательских задач. Г.Альтштуллер, 1956 г;
- обобщенный эвристический алгоритм. А.Половинкин, 1976 г;
- метод каталога. Ф.Кунце, 1926 г;
- метод контрольных вопросов. Т.Эйлоарт, 1969 г;
- морфологический анализ. Ф.Цвинки, 1942 г;
- метод мозгового штурма. А.Осборн, 1957 г;

- метод фокальных объектов. Ч.Войтинг, 1958 г;
- метод контрольных вопросов. А.Осборн, 1964 г.

Метод «мозгового штурма» («мозговая атака»). Его предложил еще в 40-х годах известный американский психолог Осборн. Новым идеям, как он утверждает, необходимо помогать прорываться из сверхсознания в сознание, устраняя барьеры на их пути. Процедура «мозгового штурма» довольно проста: проблема обсуждается примерно полчаса. Все идеи, выдвинутые участниками, записываются на магнитофон, и только тогда подвергаются тщательному анализу. Здесь все имеет значение. Приступая к «мозговой атаке», постарайтесь обеспечить непринужденность обстановки, в процессе выдвижения идей недопустима в какой бы то ни было форме оценка их, а тем более критика, иначе не достичь раскованности участников. На это время должна быть забыта иерархия отношений: все при «мозговом штурме» равны, мнение каждого без обсуждений считается ценным. В процессе «мозгового штурма» рекомендуется высказывать любые предложения, идеи, в том числе парадоксальные, необычные и даже нереальные. Ничто не должно отвергаться, так как даже самая немыслимая идея может породить цепь ассоциаций, привести к конструктивному и практически важному результату. Успех тем вероятнее, чем полярнее профессиональная принадлежность участников штурма. Столкновение разных областей знаний способно «высечь искру», которая воспламенит огонь счастливой находки. Во время «мозгового штурма», особенно в разгаре его, возникает тот благодатный азарт, когда идеи генерируются как бы сами собой, свободные от скорлупы условностей, и «улов» оказывается поистине богатый. Это метод особенно эффективен при обсуждении концепции рекламы, ее общей идеи.

Метод «синектического штурма». «Синектический штурм» – это, по-существу, частный случай «мозгового штурма». Он разработан американским ученым У.Гордоном. При синектическом штурме допустимы элементы критики, но обязательно выполнение четырех приемов, основанных на аналогиях:

1. прямая аналогия. («А как решаются задачи (проблемы), похожие на данную?»);
2. личная аналогия, или эмпатия. («Попробуем войти в образ данного субъекта и порассуждать с его точки зрения»);
3. символическая аналогия. («Сформулируем образное определение сути проблемы в двух словах, в одной фразе»);
4. фантастическая аналогия. («Как бы эту проблему попытался решить любой исторический деятель или сказочный персонаж»).

Эти четыре приема стимулируют цепную реакцию ассоциаций, способных привести к оригинальному творческому решению. Применять их следует учитывая следующие моменты:

1. не стоит обращаться к нему без предварительной обработки материала, проблемы. Стоит начать с метода «мозговой атаки», обработав его данные, некоторое время спустя обратиться к методу «синектического штурма», используя уже полученные результаты.
2. наиболее эффективны приемы символической и фантастической аналогий, когда в «мозговой атаке» участвуют представители творческих профессий и лица с так называемым художественным типом мышления. Они легко перевоплощаются в заданные образы и выдают пусть дилетантские, но яркие и образные решения, от которых уже недалеко до искомого результата. К тому же среди таких участников «вспыхивает» азартное состязание, еще активнее стимулирующее творческий поиск.

Метод фокальных объектов. Суть его – в перенесении признаков случайно выбранных объектов на тот, что помещен в фокус внимания (отсюда и название – фокальный). Необычные сочетания, новые качества возбуждают цепь ассоциаций, необходимых для творческих решений. А в рекламном деле он поможет сэкономить немало времени, уходящего на дорогостоящие пробы и ошибки.

Метод морфологического анализа. В процессе обсуждения проблемы сначала выделяют ее главные характеристики, выстраивая как бы «оси». На каждую из них затем мысленно «нанизывают» затем

всевозможные комбинации «элементов». В поле зрения при этом, как правило, попадают самые неожиданные варианты, которые иначе и не придумаете, например, размышляя над характеристикой образа героя рекламного фильма, в качестве коей могут быть выбраны его обаяние, направленность активности, а за элементы принимаются поступки, отношения. Для этого метода понадобятся графические построения. Пусть на схеме будут нарисованы три, четыре оси, на которые помещаются элементы с названием качеств. Оси можно вращать, менять местами элементы – все годится, лишь бы возникали идеи. А не возникнуть они не могут.

Метод контрольных вопросов. Активизации поиска оригинальных идей может послужить и система наводящих вопросов, задаваемых в процессе обсуждения варианта, например «А если сделать наоборот?», «А если заменить этот элемент другим?», «А если изменить возраст персонажа?». Несмотря на видимую простоту, этот метод дает результаты, когда испробованы остальные, но полученное решение не удовлетворяет.

Подводя итоги, отметим, что каждый из приведенных выше методов обеспечивает целенаправленную стимуляцию ассоциативных образов и воображения.

Ассоциациями принято считать закономерную связь двух или нескольких психических процессов, выражающуюся в том, что проявление одного из них вызывает появление другого или других процессов. В художественном творчестве ассоциации носят чувственный характер и возникают на первоначальных этапах создания художественного произведения, когда только формируется замысел. При ассоциациях возникают чувственные образы, которые могут быть описаны и осознаны. Ассоциация стимулирует развитие воображения, но ведь с этого и начинается творчество.

Методы «мозговых атак» помогают не только обогатиться идеями, но и рождают ассоциации, что не менее ценно.

Наиболее широкое распространение из всех перечисленных выше методов получила методика мозгового штурма. Широкое распространение получают различные виды тренинга.

Сфера дизайна отражает в педагогическом пространстве способы преобразовательной деятельности человека. Область отражения ограничивается рамками реально существующих объектов преобразования: вещества, энергии, информации. Эта триада представляет собой принципиально неразделимую систему, в которой все части находятся в непрерывном взаимодействии между собой. Неразделимость системы еще не означает, что все ее компоненты должны быть равновелики и одинаково реализованы в содержании нашей образовательной области. Сфера дизайна существует не изолированно, а в ряду других областей, каждая из которых наряду с общеобразовательными задачами решает и свои специфические. Сфера дизайна не может и не должна подменять их, забирая себе то содержание, которое по праву принадлежит другим областям.

Наше общество сегодня нуждается в предприимчивых молодых людях, ориентированных на сферу производства, обладающих способностями к самостоятельной творческой деятельности.

2.1.6. Мотивы творческой деятельности

Следует отметить, что существуют внутренние мотивы творческой деятельности человека и внешние мотивы творческой деятельности человека.

Перечислим необходимые для нашей работы внутренние мотивы творческой деятельности человека:

1. Реализация генетически заложенной в человеке поисковой потребности. Каждое живое существо, а тем более человек, с первых дней своей жизни активно исследует среду, в которую он попал, и пытается ее приспособить к своему существованию. Реализация естественной поисковой потребности (любопытство) заставляет анализировать ситуацию, делать выводы, принимать творческие решения.
2. Инстинкт самосохранения, продолжения рода и выживания. Действительно, в экстремальных условиях наблюдается

всплеск творческих действий и поступков, направленных на сохранение жизни и ее продолжения. История знает массу таких примеров.

3. Удовлетворение первичных материальных потребностей (пища, кров, одежда и т.п.). Значительная часть мирового патентного фонда содержит в себе творческие решения, направленные на удовлетворение именно этих потребностей человека, начиная от изобретения молотка, дамских колготок, быстрорастворимого кофе и кончая космическими поселениями.
4. Удовлетворение первичных духовно-социальных потребностей (самоуважение, признание, любовь, самореализация и саморазвитие). При удовлетворении первичных материальных потребностей проявляются духовные потребности, основанные на желании осознать свою роль и свою значимость в этой жизни. Человек начинает самоутверждаться, то есть оценивать себя, вырабатывать чувство самоуважения и ожидает такого же признания его личности вначале ближайшим окружением, а затем более отдаленным. Эта нескончаемая и постоянно растущая потребность является одним из мощных мотивов проявления творчества.
5. Корыстолюбие, властолюбие, карьеризм. Стремление быть богатым и властительным для некоторых является достаточно сильным мотивом развития творческих способностей. Вероятно, это связано с удовлетворением личной потребности в безопасности и выживании.
6. Лень, нежелание тратить свою энергию, паразитизм. Многие считают, что лень и желание человека паразитировать на окружающей среде являются одной из движущих сил развития человечества, особенно на его ранних стадиях.

Также необходимо рассмотреть внешние мотивы творческой деятельности человека:

1. Удовлетворение потребности семьи, страны, человечества в своем сохранении и развитии. Здесь можно привести обшир-

ный ряд примеров проявления творчества для удовлетворения указанной потребности – от изобретения семейного, общего очага и до спутниковой связи, системы Internet. У современного человека, цивилизованной страны этот мотив, порождаемый общественной потребностью, выражен достаточно отчетливо.

2. Следование идеологии, культуре и мифам общества. Каждая личность в той или иной степени подвержена влиянию культивируемой в данном обществе идеологии, а также общепризнанным в ней мифам и предрассудкам. Эти элементы стимулируют и побуждают проявление творческой активности человека, направленной на удовлетворение потребности в поддержании и сохранении того сообщества, в котором он находится.
3. Чувство моды (стадности), желание быть не хуже других. Этот мотив особенно развит в том обществе, где понятие «потерять лицо» или «быть не таким, как все» означает нарушение общепринятых правил и норм, а значит, вынуждает испытывать чувство непризнания обществом. Если среда, в которую попал человек, является творческой, то и этот человек стремится развить свои способности.

Как правило, перечисленные мотивы действуют одновременно, каждый в той или иной степени, но один из них все же является доминирующим. Это определяется историческими и социальными условиями, в которых находится человек, его воспитанием, образованием и мировоззрением. При выяснении вопроса о существовании видов мотивации возникает следующая задача, какие мотивы творчества необходимо задействовать и развивать в наше время, какие методы использовать для этого? Здесь огромный объем работы для родителей, учителей и педагогов, которые решают задачи, связанные с воспитанием творческой личности.

Многие исследователи подчеркивают объективную значимость нового, создаваемого в процессе творчества. Однако творческий результат может быть новым лишь субъективно. Продуктивная функ-

ция мышления выражается не только в зените творческой мысли, но и в рамках учебной деятельности.

Рассмотрим Варианты структуры процесса творческой деятельности у различных исследователей проблемы развития творческих способностей:

- Левинсон-Лессинг (1928 г.). (Накопление фактов – Возникновение идеи в фантазии – Проверка и развитие.)
- Якобсону (1936 г.). (Интеллектуальная готовность – Усмотрение проблемы – Зарождение идеи – Формулировка задачи – Поиск решения – Получение принципа изобретения – Превращение принципа в схему – Техническое оформление развертывание изобретения.)
- Гордон (1961 г.). (Подготовка предпосылка – Проблеска новой идеи. – Созревание – Вдохновение – Поступление идеи – Развитие идеи ее окончательное оформление и проверка.)
- Тихомиров (1969 г.). (Подготовка – Созревание – Вдохновение- Проверка.)
- Маляко (1978 г.). (Осознание проблемы – Ее решение – Проверка – возникновение проблемы – Подготовка к решению – Формирование замысла – Воплощение замысла – Проверка и доводка.)

Таким образом рассмотренные разнообразные варианты структур и процессов творческой деятельности, которые распределены в хронологическом порядке показывают, что для получения конечного продукта творчества его основы должны закладываться во все предшествующие этапы творческой деятельности человека, так как «ожидание появления творческих мыслей, неподкрепленных систематическим трудом, будет тщетным и не приведет к актуализации творческого процесса.

Глава 3. Понятие социальной роли в дизайне

Художественное моделирование потенциальных потребителей в дизайне – это не использование готовых результатов предыдущих исследований, а постоянный поиск пути выделения социокультурных типов потребителей.

3.1. Применение метода художественного моделирования социальных ролей в определении адресности дизайн-проектов

Дизайн это прогноз и, в то же время, проект – передача творческого субъективного сознания на объективную реальность. Следовательно, дизайн-проект должен соответствовать продукту, существующему в действительности. Но в то же время дизайн-продукт воздействует на действительность со своей стороны и меняет ее. Возникает вопрос: «Когда дизайн-продукт будет интересен потребителю?» Потребитель в этом случае является «адресатом». Можно предположить, что этот интерес может проявиться, когда проектные требования основываются на индивидуальном понимании адресата или в процессе искусственного создания прогнозируемого потребителя. И в этом мы можем наблюдать природу художественно-образного моделирования, т.к. каждый представляет адресат одного и того же дизайнерского изделия по-разному, решая вопрос: «Для кого предназначен данный проект?»

Метод художественного моделирования социальных ролей основан на творческом воображении, на собственной жизненной позиции автора-дизайнера, на его интуиции и опыте.

Какое значение имеет для дизайнера непонимание того, что адресат его проекта это не реальный человек, а его социальная роль. Для дизайнерского проектирования характерно то, что человек не тождественен своей социальной роли, своему социальному имиджу, поэтому дизайнеру необходимо учитывать, какую роль играет потребитель его дизайн – проекта перед собой, перед обществом и самое главное – к какому типу потребителей относится.

Работа над типологией адресата дизайн – продукции – один из главных и сложных этапов в дизайнерской разработке. Цель типологизации – определить, кому дизайнер адресует свой проект, для кого он его создает. Затем, в процессе проектирования, моделируются предпочтения каждого выявленного адресата, с переносом этих предпочтений на характеристики объекта проектирования. В результате ожидания адресатов преобразуются в требования к изделию.

Типология адресатов дизайн – проектов – это сложный процесс, который изучается теоретиками дизайна, социологами. Предложены различные методические разработки, но каждая дизайнерская разбивка ставит перед дизайнером новые задачи, новые условия, требования и, следовательно, возникает необходимость определения нового типологического типа потребителя. Это творческий процесс, где использование предыдущего опыта оказывается недостаточным.

Художественное моделирование потенциальных потребителей в дизайне – это не использование готовых результатов предыдущих исследований, а постоянный поиск пути выделения социокультурных типов потребителей.

Следует отметить решение проблемы адресности дизайн-проекта – основа профессии, а прогностическая интуиция, проектный опыт, профессионализм помогает дизайнеру придать своему продукту свойства, соответствующие потребительским ожиданиям, способствует созданию системы ожиданий потребителя.

Здесь уместно вспомнить Томаса Мальдонадо. «Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир».

3.2. Область, объекты и особенности профессиональной деятельности в средовом дизайне

Дизайн, выступающий в форме средового дизайна и следующий средовому подходу, в особой степени проявляет свое «пограничное»

свойство. В средовом дизайне происходит новое осмысление таких фундаментальных понятий и категорий, как:

- пространство и время;
- субъект и объект;
- вещь и знак.

Средовой дизайн, осмысленный в контексте философии постмодернизма, реализовал в себе основную позицию этого миропонимания – идею определившую:

- соединение в едином художественном организме разных художественных стилей, течений и направлений;
- синтез в едином произведении смыслов, заложенных в разных художественных объектах и культурных явлениях.

Дизайн, занимающийся формированием предметно – пространственной среды человеческого проживания, выступает посредником:

- между архитектурным пространством города и живущим в нем человеком;
- между прошлым, историей, культурной традицией и современными формами существования человека в среде, предвидением грядущих форм этого существования;
- между идеализмом органической потребности восприятия целостности мира и практикой противоречивой жизненной реальности.

Средовой дизайн – единственный вид проектирования, рассматривающий всю совокупность условий и обстоятельств человеческого бытия как произведение искусства.

Объект дизайна – та реальность, на которую направленно внимание проектировщика и которую он анализирует, познает, и преобразует.

Характерная особенность каждого вида дизайна – проектирование объектов (графики, вещей, знаний, среды), отражающих и определяющих тот или иной образ жизни. Любое дизайнерское проектирование предполагает создание формально нового объекта, соединение в нем общественно необходимых качеств, именуемых потребитель-

скими свойствами. В тоже время дизайнерское проектирование в отличие от иных форм проектной деятельности, является художественным творчеством, одним из направлений эстетической организации жизни. Поэтому деятельность дизайнера может и должна быть рассмотрена как с позиции выстраивания процесса этой деятельности (собственно проектирования), так и исходя из принципов, с помощью которых этот процесс реально осуществляется (принципов организации формы).

Проектирование в дизайне направлено на изменение исходной проектной ситуации и делится на две части, аналитическую и синтетическую, двигаясь от изучения задания через определение объекта проектной работы к синтезу новой формы, лишенной недостатков, свойственных ее прототипам, изученным на первых этапах работы. Такого рода предпроектный анализ является методическим обеспечением дизайнерской деятельности. На его базе и развивается собственно формообразование, которое включает сначала учет формообразующих факторов, а затем при композиционном выходе на целостную форму, завершает процесс и поэтому представляется иногда единственным мериллом эстетической целостности проектируемого объекта.

Проектное мышление дизайнера направлено на локализацию внимания к жизненно конкретным ситуациям, к пониманию особенностей того типа образа и стиля жизни, применительно к которым решается дизайнерская задача.

Творческая основа художественного проектирования состоит в образном понимании, отражении и воплощении жизненных ценностей. Базовой профессиональной способностью дизайнера является проектное воображение. Возникают новые понятия, раскрывающие механизм проектного мышления, например, такие, как образное моделирование, образ-тип.

Проблема формообразования в дизайне понимается как проблема отражения и преломления в морфологии проектируемых объектов всей совокупности объективных формообразующих факторов и условий.

Объекты в дизайне не единичны, составляют сложные, динамичные многокомпонентные системы-ансамбли: серии изделий, средовые комплексы.

Профессиональная дизайнерская деятельность опирается на:

- знание объективного положения конкретных дизайнов в проектной деятельности и проектной культуре;
- понимание взаимодействия между образом жизни данного общества и его отдельных социальных групп и объектами дизайна, что является основой для исследования типологического многообразия объектов художественного проектирования;
- знание особенностей и принципов организации предметной и предметно-пространственной среды, принципов формообразования средовых объектов и путей выявления их эстетической значимости.

Выявление основополагающих терминов и понятий, связанных с проектной культурой, условиями их возникновения и развития, взаимоотношения между образом жизни и объектами дизайна, трактующих особенности и принципы их формирования, позволяет углубиться в современную жизнь сферы художественного проектирования.

Объектом дизайнерской деятельности так же является «Функция». «Функция» в узком смысле означает работу (обязанность, круг действий), которую выполняет (должно или может выполнять) данное изделие, система, человек, механизм. В дизайне этот смысл расширяется до понятия «назначение» – область сферы, и даже цель применения, в некоторых случаях отождествляется с понятием «процесс» – ход, последовательность событий и состояний в каком-либо явлении или виде деятельности. Все эти понятия реализуются, становятся действительностью вместе с определенными материальными телами и лицами. Для дизайна это имеет особый смысл. Дизайнер проектирует не сами процессы, а пространственные и материальные условия. В дизайне функция работает одновременно и как фактор (причина, толчок, обстоятельство) проектного поиска, одновременно как зона

приложения проектных условий. Существует классификация функций с учетом дизайнерской формы, от формы в дизайне зависит очень многое. Это образ, облик, инженерная конструкция, композиция, цветовое воплощение. Дизайн, как известно имеет две стороны проектирования:

- реализация практической задачи в процессе которой выявляется функциональность формы;
- проектирование формы, которая раскроет как культурную так и эстетическую значимость проектной задачи.

Поэтому следует в процессе профессиональной дизайнерской деятельности учитывать синтез функциональных и эстетических причинно-следственных связей. Это четыре составляющих:

- эмоционально-чувствительный потенциал формы, способность вызывать определенные психологические реализации – удивления, умиротворения, беспокойства;
- масштабная ориентация – информация об истинных и относительных размерах объекта и его роль среди других явлений действительности;
- представление о характере связей дизайнерского решения с процессами жизнедеятельности (активно преобразующие, «страдательные», случайные и т.д.), окрашивающее определенным образом соответственно визуальные характеристики данной формы;
- специфически «изображающие» возможности средств визуализации дизайнерских решений (объемные, пространственные, плоскостные композиции, использование цвета, практическая проработка формы).

«Функции» в дизайнерском творчестве группируются в результате деления дизайна на средовой, промышленный, графический.

Следовательно образуются три направления применения функций:

- Первое направление – это комплексная организация среды обитания. В этом случае отрабатываются многослойные функцио-

нальные системы, создающие состояния процессов, людей, сообществ, где используются специфические средства реализации пространственных ситуаций.

- Второе направление – это функции, воплощенные в технологическом, инструментальном оснащении процессов жизнедеятельности. Это разнообразные вещи, приборы, комплексы, которые имеют объемно-пространственные образования.
- Третье направление – это выполнение информационных задач, создание определенных целевых установок, линий поведения, чувственных реакций и использование живописно-графических средств для поверхности (плакат, газеты, информационный знак).

В организации формы используются также выразительные возможности других видов искусств: объемно-пластические (скульптуры), сценарно-динамические (театр, хореография), пространственные (архитектура), выразительное, изобразительное слово (литература).

Таким образом можно выделить функцию, как один из самых значительных объектов в профессиональной дизайнерской деятельности. Дизайнер сознательно работая над этим объектом может построить проектную цепочку от интуитивного поиска совершенных выразительных дизайнерских решений до художественного воплощения проекта, соединив эту уникальную и практическую выразительность дизайнерской формы.

3.3. Дизайн-прогноз, дизайн-проект

Прогноз – «предвидение, откровение». «Дизайн-прогноз» – предсказания, «упакованные» в жанр фантастики, часто попадают в точку (Жюль Верн), если это касается технических открытий, но без конкретных описаний формообразования. Такое произведение не утверждает, что будет именно так. В этом и есть роль долгосрочного прогноза в дизайне.

«Дизайн-проект» – это построение положительного образа будущего к достижению которого следует стремиться. Дизайнер озадачен проблемами отдаленного будущего и тем, как он будет понятен сегодня, поэтому дизайн-это явление пограничное. Он располагается на границе между прогнозом и проектом.

Для дизайнера необходимо профессиональное качество – образное мышление. Что это такое? Когда дизайнер погружен в созерцание кого-либо явления, его охватывает особое эмоциональное состояние и тогда рождается образ наблюдаемого. Этот образ неповторим. Художественный образ – всегда эмоционально окрашен. Его оценка зависит от восприятия его зрителем. Различие между художественным и проектным образом в том, что потребитель проектного образа им используется в своей обыденной жизни.

В теории дизайна определены характеристики проектного образа:

- идеальность (способность существовать в идеи);
- целостность;
- осмысленность.

На основании этого сложилось три направления образного подхода в дизайне проектирования:

- художественное моделирование (воспроизведение идеальной жизни вещи в художественном воображении);
- композиционное формообразование (построение вещи как композиционной формы, обладающей внутренней завершенностью, гармоничностью, соразмерностью);
- смыслообразование (постижение смысла жизни вещи, раскрывающие содержание ее социокультурного бытия).

В проектном образе заложено:

- реальное состояние культуры, социальных процессов, экономического фактора (объективный фактор);
- отношение к сформированному проектному образу со стороны потребителей (субъективный фактор).

Решение проблемы в адресности дизайн – проекта – это основа профессии.

«Адресность дизайна» – продукта – выявление в проектируемом объекте его знаковых функций со стороны проектного образа, выступающего знаком определенных социальных и культурных ценностей и предпочтений

«Знаковые вещи» различаются как: культурно-ценностные; культурно-знаковые.

Функции вещи:

- инструментальная функция – направлена на преобразование внешней среды;
- адаптивная функция – поддержание среды в состоянии обеспечивающем нормальную жизнедеятельность человека;
- результативная функция- достижение некоего результата (перечень требований к изделию);
- интегративная функция – общественная интеграция людей вокруг определенных культурных ценностей.

Для дизайнерского проектирования характерно следующее. Человек не тождественен своей социальной роли. Дизайнер учитывает в какой роли предстает этот человек перед собой и окружающим миром, к какому типу (потребительскому) он относится. Задача проектирования уточняет содержание ролей, характер которых важно учесть в данном проекте. Работа над типологией адресатов дизайн – продукции всегда необходимый этап всякой серьезной дизайнерской деятельности. Дизайн это деятельность не только проектно-прогностическая рациональная, но и интуитивная.

Типология – «выбор» – это всегда момент творческий. Цель типологии- ответить на вопрос «Каковы те кому мы адресуем свой проект?», «Для кого именно он создается?». Затем моделируются предпочтения каждого выявленного типа адресата переноситься на характеристики самого объекта проектирования т. е. ожидания адресатов продукта превращаются в требования к изделию или его ассортименту. Моделирование адресатов дизайн -продукта охватывает большое количество типов и выстраивается в систему потребительских предпочтений. Необходима и результативна процедура типологизации потенциального

адресата дизайн – продукции, когда проектирование касается объекта, характер которого сам по себе не определяет своеобразие вкусовых пристрастий возможных владельцев.

Существует пять групп системы взаимодействия профессии и человека: человек-человек; человек- техника; человек – профессия; человек – знаковая система; человек-художественный образ.

В каждой группе своя система ценностей, которая определяет стиль жизни: деловой; семейный; технократический; походный или спортивный; созерцательный; 6-артистический.

В свою очередь стили жизни связаны с социальными ролями. В результате дизайн – проектирование учитывая типологию потребителей применяет следующий алгоритм: система ценностей – стили жизни – социальные роли – типы изделий.

Глава 4. Терминология основных стилей и течений в истории развития и становления дизайна

Арт Деко

Арт Деко можно назвать не только течением, а, скорее, тенденцией в дизайне. Арт Деко ведет свое происхождение из Франции 1920-х годов, но в полную силу проявился в Британии и США в 1930-х. Название происходит от Парижской Выставки Декоративных и Промышленных Искусств 1925 года, где этот стиль был представлен наиболее полно. Его источники весьма многообразны. На формирование стиля повлияли течения в изобразительном искусстве – кубизм и фовизм, но в равной степени – русский балет, африканские и другие неевропейские формы, в частности – египетское искусство. Также он оказался под влиянием дизайнеров-протомодернистов (Джозефа Хоффманна). Франка Ллойда Райта и Адольфа Лооса. В Арт Деко часто использовались роскошные, дорогие материалы – слоновая кость, эмаль, шагрень, эбонит. Мебель, изделия и архитектура этого стиля выглядят тяжеловесными, в них весьма заметны классицистические и египетские мотивы. Наиболее яркие представители Арт Деко – Жак-Эмиль Рулман, Рене Лалик, Жан Дюнан и А. М. Кассандр, чьи графические работы выдают его приверженность классицизму, а также влияние футуристов и кубистов.

Однако, Арт Деко – стиль не безупречный. Когда он использовался в общественной сфере, драгоценные материалы заменялись их имитацией. Например, в многочисленных кинотеатрах «Одеон», открывавшихся в 1930-х годах в США и Великобритании, богатые эффекты создавались при помощи дешёвых технологий: использовался хром, цветное стекло и крашеный бетон. Стиль «Одеон», его дешёвая роскошь были интерпретированы впоследствии как попытка создать противовес к общему унынию по причине экономического спада этого десятилетия.

Новые материалы, например, бакелит, успешно использовались в Арт Деко, из него было легко отливать лепные украшения, а вариативность бакелита (он мог быть полупрозрачный или под мрамор) пре-

красно подходила для новых продуктов, таких, как радио. В целом, Арт Деко был ремесленным стилем. На Парижской выставке 1925 года было много критики в его адрес, в особенности от дизайнеров, вдохновлённых модернизмом. Интерес к Арт Деко возродился в 1960-х годах который в итоге завершился появлением идеи Антидизайна.

Артемида

Фирма «Артемиде» была основана в 1959 году Эрнесто Джизмонди (Ernesto Gismondi). Она ориентировалась на изготовление мебели и светильников. Первоначальную известность фирме принесли проекты Вико Маджистретти: столы «Demetrio» (1963 г.) и «Stadia» (1966 г.), стулья «Selena» и «Gaudi» (1969 и 1970 гг.) из армированной пластмассы (позже выполнялись в пластике АВС). Высококачественный дизайн этих изделий помог признанию пластика как конструкционного материала и привлёк международное внимание к итальянскому дизайну.

«Артемиде» получила известность и благодаря разработкам светильников, многие из которых стали культовыми объектами в мире дизайна. Например, змеевидная лампа «Boalum» Ливио Кастильоне, торшер «Chimera» Вико Маджистретти, настольная лампа «Tizio» Ричарда Саппера.

«Артемиде» всегда на острие дизайнерских тенденций, именно это обеспечило ей выставочную площадку в рамках выставки «Мемфиса» в 1981 году.

Светильники для «Артемиде» проектировали также Микелле Де Лукки, Энцо Мари, Этторе Соттсасс и Сантьяго Калатрава. Их изделия выставлены более чем в ста музеях по всему миру.

Деконструктивизм

Термин «Деконструктивизм» появился в архитектурном дизайне в конце 1980-х. Критики определили его как тенденцию к агрессивному соединению форм и использованию геометрически упорядоченных зон интенсивного цвета. Признаки деконструктивизма усматривают в архитектурных работах Франка Гери. Питера Эйзенмана

и Захи Хадид. Выставка, организованная Филиппом Джонсоном в Музее Современного Искусства в Нью-Йорке (1988 г.) закрепила значение термина.

Хотя некоторые из работ демонстрировали формы, подобные изломанным формам конструктивизма, параллели с русским течением 1920-х годов были случайны. Деконструктивные мотивы присутствовали в проектах, которые были, большей частью, представлены в планах и моделях. Эти проекты, в основном, так и остались в «бумажной» стадии. Визуальная сложность стиля нашла отражение в некоторых графических работах датских и американских дизайнеров.

В 1984 году «Зевс» (Zeus), объединение молодых дизайнеров, представило свою первую коллекцию мебели, в которой они использовали весьма ограниченный словарь архетипических и геометрических форм. Стулья в табуреты Маурицио Перепиши, лаконично названные «Sedia», «Poltrona». «Sgabello», «Savonarola», использовали намеренную безыскусность, которую противопоставляли постмодернизму «Мемфиса» с его фейерверком форм и цветов. «Если объекты «Мемфиса» – это мимолетные, роскошные, дорогие и аморальные» как писала Паола Доганелло, – «то объекты «Зевса» сдержанные и моральные, с трансцендентальными тенденциями. Так подтверждается абсолют качества, который всегда был присущ промышленным продуктам».

Но уравновешенный Пигарелли, арт-директор «Зевса», и его партнёры Давид Меркатали и Роберто Маркатти, использовали преимущественно репертуар форм и материалов, первоначально предложенных именно «Мемфисом», например, линолеум и резиновое покрытие.

С самого начала группа «Зевс» проектировала одежду, мелкие объекты, занималась графическим дизайном. Они выставляются в миланской галерее, издаёт свой информационный бюллетень. Участники «Зевса» ежегодно встречаются на Миланском мебельном салоне, выставляясь вместе на площадке альтернативного дизайна.

С середины 1980-х годов, когда их коллекции мебели и светильников начали производиться фирмой «Ното», «Зевс» превратил-

ся в форум дня небольшого, избранного круга молодых дизайнеров из разных стран, среди которых Рон Арад, Джаспер Моррисон, Роберт Веттштейн, Андреас Брандолини. Чёрный и серый цвет их ранних объектов эволюционирует к расширению цветовой гаммы. Формальные поиски этих дизайнеров крайне различны. Однако, «Зевс» продолжает быть символом возвращения к основам постмемфисского поколения дизайнеров.

«Китч»

Происхождение слова имеет несколько версий:

- 1) от немецкого музыкального жаргона начала XX-го века Kitsch – по смыслу «халтура»;
- 2) от немецкого verkitschen – удешевлять;
- 3) от английского for the kitchen «для кухни» (подразумеваются предметы плохого вкуса, для которых нет места в «приличном» помещении). Китч в общем смысле относят к явлению самых нижних пластов массовой культуры. Это синоним псевдоискусства, лишённого эстетической ценности, снабжённого примитивными, рассчитанными на внешний эффект, деталями.

В дизайне термин «Китч» употребляют как антитезу хорошего дизайна. Первоначально термин использовался для определения нефункциональных предметов типа подарков и безделушек. Впервые его использовал как эстетическую (точнее, антиэстетическую) категорию философ Фриц Карпфен в 1925 году. Позже значение слова расширилось, и оно стало определять некоторые элементы популярной культуры, определённые приёмы рекламы и трэш-литературу.

В 1950-х годах китч- дизайн достиг своего расцвета. В этот период была произведена масса дешёвых безвкусных изделий, преимущественно из пластмассы. Это явление поощрялось защитой прав потребителей и было как бы реакцией на официально пропагандируемые каноны «Хорошего дизайна». В 1960-х годах термин «китч» ещё использовался в негативном смысле, но уже к 1970-му году явно «китчевые» объекты стали нарочито использовать в радикальных интерьерах. Через насмешку над

хорошим вкусом китч наконец-то обрёл реальную почву для оправдания своего существования.

Конструктивизм

Конструктивизм (от лат constructio – построение).

1. Направление в советской художественной культуре в 1920-х гг., выдвигавшее на передний план конструктивно-техническую сторону художественного творчества. Для конструктивизма характерна критика станковизма и созерцательности в искусстве, стремление реализовать в художественном творчестве требования конструктивной целесообразности, рациональности, функциональной оправданности, экономии.

Конструктивизм своеобразно отразил пафос революционной самодеятельности 1920-х гг., выдвигая требование превращения искусства в жизнестроение, то есть, в творчество целесообразных форм, организующих реальную общественную жизнедеятельность. В той или иной форме идеи конструктивизма получили отражение во всех видах искусства (напр., творчество К.С Малевича и Л.М.Лисицкого в живописи, сценические площадки театра Мейерхольда и др.), но перспективными они оказались лишь в прикладном искусстве и архитектуре, поскольку требования конструктивности и функциональности совпадали с объективной тенденцией развития этих видов искусства. Применительно же к музыке, литературе, изобразительным искусствам призывы превратить художественное творчество в функционально-практическое конструирование оказались несостоятельными.

Некоторые его сторонники вскоре отказались от крайностей конструктивизма и стали активными борцами за социалистическое искусство, другие (напр., Л.М.Лисицкий, А.М.Родченко) перешли от абстрактного к реальному предметотворчеству и стали первыми советскими дизайнерами. Те же, кто настаивал на самоценности конструктивных экспериментов, оказались в лагере модернизма. Представители конструктивизма в архитектуре, оформившегося под воздействием концепции «производственного искусства» (братья Веснины,

М. Я. Гинзбург, И. И. Леонидов, К. С. Мельников и др.), в своих проектных и теоретических работах, по сути дела, заложили основы советской архитектуры и градостроительства, разработали принципы художественного конструирования, стали авторами первых советских павильонов на международных выставках. Конструктивизм оказал сильное влияние на формирование эстетических теорий немецкого Баухауза и западноевропейских функционалистов.

2. Стиль советской архитектуры конца 1920 – середины 1930-х гг., характеризующийся графической четкостью композиции, отсутствием декора, чередованием горизонтальных «ленточных» окон, глухих плоскостей и вертикальных лент остекления лестничных клеток. В этом смысле конструктивизм выступает обобщающим понятием, характеризующим стилистику столь разных мастеров, какими были архитекторы М. Я. Гинзбург, И. С. Николаев, Б. М. Иофан (автор проекта жилого комплекса и кинотеатра «Ударник» в Москве), Г. Б. Бархин (автор проекта комбината «Известия» в Москве) и др.

Мемфис

Дизайн предметной среды 80-х годов – это, прежде всего, стиль «Мемфис». Вначале была идея. Идея, что существующий метод дизайна противоречит современному состоянию человеческого общества. Мир стремительно меняется, темп смены модных циклов ускоряется. Дизайн, ориентированный на абсолютное и вечное, парадоксально недолговечен, потому что предметная среда устаревает очень быстро, и это «старение» уже запрограммировано в ней. Дизайн нужно было приблизить к потребностям общества, согласовать его с законами устаревания, или, наоборот, сделать дизайн «надмодным» – то есть изъять из него формальные стилеобразующие черты.

В 1981 году Этторе Соттсасс, Микеле де Лукки, Андреа Бранци и другие дизайнеры со сходным образом мысли объединились в группу «Мемфис». В том же году они организовали выставку «Мемфис».

Группа создала несколько коллекций предметов, которые были выпущены микросериями, в пределах десяти экземпляров. Однако

образы из этих коллекций были растиражированы во множестве рекламных и журнальных публикаций. По сути, была проведена мощная рекламная акция по внедрению нового проектного метода. Из выставочного феномена идея «Мемфиса» мгновенно превратилась в реальный фактор формирования среды. Группа ежегодно проводила выставки своих коллекций. Новое направление было заявлено его создателями как «новый международный стиль». Действительно, очень скоро стиль «Мемфис» стал самым влиятельным в мировом дизайне.

В этом стиле сложно выделить «формообразующие черты», потому что он ориентирован исключительно на выражение самобытности дизайнера. Общее, объединяющее – это острота жеста, смелая игра материалами, фактурами и формами, виртуозное смешение стилей. Объекты «Мемфиса» радуют глаз. Это мир яркого, чистого цвета. Сопоставление цветов острое, на грани китча, но в этом и выражается виртуозность – балансировать на грани. Парадоксальная смесь форм, текстур и фактур, материалов. Неожиданные акценты. Игра красками и формами. И никакого нарочитого усложнения формы. Мир наполнен вещами, он многообразен и очень сложен. Человеку трудно воспринимать такой мир: многообразие элементов превращается в визуальный шум. Отдельный объект должен восприниматься легко. Зачем усложнять мир еще больше, засоряя его сложными вещами? Все проекты отличались самобытностью, оригинальностью, выразительностью. Каждый предмет имел характер. Если проводить аналогии образного языка Мемфиса с языком вербальным (словесным), то это не просто живая речь, а сленг, который может быть вульгарным, даже неприличным, но всегда исключительно выразителен и точен.

Выполнив свою задачу, создав новый выразительный пластический язык, новую визуальную культуру, группа прекратила свое существование в 1989 году.

Модерн

Модерн (фр. *moderne* – современный, новый). Русское наименование стиля в европейском и американском искусстве конца XIX нача-

ла XX в. (соответственно «ар нуво» – во Франции и Великобритании, «югенд-стиль» – в Германии, «Сецессион» – в Австрии и т.п.). Модерн представляет собой совокупность попыток сформировать целостный, противостоящий эклектике художественный стиль в архитектуре и декоративном искусстве. Теоретическим основанием модерна были труды Рескина («Семь светочей архитектуры», 1849), первой творческой лабораторией – деятельность У.Морриса и прерафаэлитов в Англии. Представители модерна – Х. ван де Вельде (Фолькванг – музей в Хагене), Ч.Р.Макинтош (школа искусств в Глазго), Г.Гимар (оформление метрополитена в Париже), А.Гауди (дом Мила и другие постройки в Барселоне), Ф.О.Шехтель (Ярославский вокзал, бывший особняк Рябушинского в Москве), В.Орта (отели «Тассель» и «Сольвей» в Брюсселе) и другие. Модерн отличают поэтика символизма, высокая дисциплина композиции, подчёркнутый эстетизм в трактовке утилитарных деталей, декоративный ритм гибких, текучих линий, увлечённость национально-романтическими мотивами, акцент на индивидуальной изобретательности художника. Характерные для многих мастеров модерна рационализм, внимание к функциональной организации пространства, увлечённость новыми материалами (металл, стекло, керамика) несли в себе зародыш эстетических программ функционализма и конструктивизма в искусстве XX в.

Постиндустриализм

Постиндустриализм – это термин, который определяет отношение постмодернистского подхода к дизайну: проектирование объектов и производство их вне индустриального мейнстрима. С 1910-х до 1960-х годов методы массового производства, разработанные ещё фордизмом, доминировали в дизайне и промышленности. Но на протяжении 1970-80-х годов, когда западная экономика стала менее склонной к массовому промышленному производству и более приспособленной к удовлетворению индивидуальных желаний заказчика, многие дизайнеры начали работать по принципу «one-off» или создавать ограниченные серии изделий.

Этот тип организации работы не только полностью отражает природу постиндустриализма, но также позволяет дизайнерам экспериментировать и самовыражаться в творчестве более свободно, поскольку они перестают быть скованными долгим производственным процессом. Такие дизайнеры, как Рон Арад и Том Диксон, создают «rough-and-ready» (термин, означающий «сделанные наспех, небрежно, но так, что ими можно пользоваться по назначению») артефакты. Это сознательное дистанционирование от точного стандартизированного массового производства.

К примеру, проигрыватель «Concrete» Рона Арада (1984 г.) противоречит «хорошей форме», ассоциируемой с аудиооборудованием, производимым такими компаниями, как «Bang&Olufsen». Постиндустриализм сообщает постмодернистскому дизайну риторическое и ироничное содержание. Он возвещает идею «usable artwork» («годные к практическому использованию произведения искусства») и таким образом создает новую область для дизайнерской практики.

Радикальный дизайн

«Мы хотим принести в дом всё, что раньше оставалось снаружи: нарочитую банальность, сознательную вульгарность, урбанистические элементы и порок». Это написали члены группы «Archizoom» Андреа Бранци, Массимо Моропди, Паоло Доганелло и другие о своих преувеличенно «безвкусных» кроватях «Dream» в 1967 году. Вместе с группами «Суперстудио» («Superstudio»), «UFO» и «Струм» («Strum»), «Archizoom» были движущей силой Радикального дизайна, который появился во второй половине 1960-х годов в рамках течения Радикальной Архитектуры (термин предложил Germane Gelant в 1966 году). Члены группы Arte Provera использовали всестороннюю критику общества, поднимали вопрос о союзе дизайна с промышленностью, вели наступление на догматическую веру в формальные предписания рационализма и функционализма. (Такую же антагонистическую позицию занимал Антидизайн).

На выставке «Италия: Новый Домашний Ландшафт», состоявшейся в Музее Современного Искусства в Нью-Йорке в 1972 году, «Супер-

студио» представила свою концепцию в эскизах, коллажах, фотомонтажах. Радикальный дизайн предпочитал проектированию новых продуктов, разработку альтернативной среды обитания, нового жизненного пространства. Этторе Соттсасс, который подвергал сомнению неизменность цикла производства и потребления с начала 60-х годов, и художники Уго Ла Пьетра и Гаэтано Пеше также принимали участие в движении, которое вскоре стало доминантным в мире дизайна.

В среде участников Радикального дизайна, развивалось направление – открытие новых формальных возможностей. Это вызвало волну экспериментов, результатом которых стало появление стула-мешка «Sacco» (дизайнеры Gatti, Paolini, Teodoro), огромной бейсбольной перчатки – софы «Joe» (дизайнеры De Pas, D'Urbino, Lomazzi), вешалки для одежды «Cactus» и софы «Lip» (дизайнер Gufram). Так родился Поп-дизайн. Кампании Cassina, C&B Italia, Zanotta имели смелость начать производство этих предметов, которые стали «иконами от дизайна» к середине 1970-х годов Радикальный дизайн пережил пик своего расцвета, надежды на социальные изменения через дизайн и архитектуру не оправдались. Оглядываясь назад, можно сказать, что это течение вымостило путь для появления новых лидеров поп-дизайна, «Алхимии» и «Мемфиса», эффективно и всесторонне обновивших итальянский дизайн.

Группа «Струм»

Основана в 1963 году в Турине группой представителей Радикального дизайна: Giorgio Geretti, Pietro Derossi, Carla Ciammarco, Riccardo Rosso и Maurizio Vogliazzo. Название – от сокращенного «una architettura strumentale» (инструментальная архитектура). Группа «Струм» участвовала в выставке «Италия. Новый домашний ландшафт», проведенной в Нью-Йоркском Музее Современного Искусства в 1972 году, где представила пенополиуретановую лежанку «Pratone». Создатели «Pratone» вдохновлялись поп-артовыми скульптурами Олденбурга. «Pratone» не осталась только в прототипе, как это часто случалось с объектами антидизайна. Она получила промышленную реализацию.

Члены Группы «Струм» активно продвигали радикальный дизайн в конце 60-х – начале 70-х годов, организуя семинары, печатая статьи. Группа разработала методику «picture stories», чтобы объяснять социальные и политические особенности современной архитектуры. Группа «Струм» заложила философские основы Антидизайна и подготовила появление Постмодернизма начала 1980-х годов.

Суперстудио

«Суперстудио» («Superstudio») была одной из лидирующих групп внутри движения Радикального Дизайна, которое положило конец догматам функционализма и поклонению производственной необходимости, которые доминировали в дизайне. Основана в 1966 году во Флоренции двумя архитекторами, Адольфо Наталлини и Кристиано Торальдо; позднее присоединились Пьеро Фрассинелли и Роберто и Джанкарло МагРис. Утопический дизайн «Суперстудио» предлагал новые жилые структуры. В проекте «Monumento continue» 1968 года, они предложили модульные города и ландшафты, которые можно было расширять бесконечно. Этот проект был предназначен для замены сложившейся структуры городов и служил матрицей для конструирования новой среды обитания, где каждому было определено его собственное нейтральное пространство, свободное от объектов и давления потребительской идеологии. В 1971 году они создали столик, покрытый чёрной сеткой по белому ламинату. Также они покрыли квадратами стол «Quaderno» для «Zanotta» и стол «Desino» для «Poltronova» в 1977 году.

Тотал Дизайн

Группа «Total Design» была основана в Амстердаме в 1963 году. Это была первая многоотраслевая дизайн-группа в Голландии. Почти 30 лет они занимали особое положение в дизайнерском эстеблишменте. Основателями «Total Design» были индустриальный дизайнер Friso Kramer, дизайнер-график Wim Crouwel и архитектурный дизайнер Venno Wissing. Вскоре присоединился дизайнер-график Ben Bos, а во второй половине 60-х годов число членов группы выросло до 40 чело-

век. Они делали высококлассный графический и информационный дизайн, сочетали аналитический подход и любовь к геометрии. Главные проекты «Total Design» 1960-х годов – это информационная система для Амстердамского аэропорта (первая всеобъемлющая система для аэропорта) и с 1964 года афиши и каталоги для Stedelijk Museum в Амстердаме. В 1967 году Вим Крувель спроектировал свой знаменитый «Новый Алфавит»: набор буквенных форм, применяемых для CRT (катодно-лучевой трубки). Буквы состояли только из горизонтальных и вертикальных линий и имели одинаковую ширину.

Среди других проектов особого внимания заслуживает один из крупных заказов – разработка фирменного стиля для Датской почтовой службы (РТТ). Эта работа была выполнена во второй половине 70-х годов. На протяжении всей своей истории «Total Design» не прекращал исследования в области использования новых технологий. Вначале это были «Новый Алфавит» и энциклопедия «Радость Знаний» («The Joy of Knowledge»), для оформления которой впервые применялась компьютерная графика. В более поздние годы – смелые эксперименты в области типографики.

Функционализм

Термин «функционализм» используется для определения широкого круга понятий, а не только для отдельного стиля. Тем не менее, в узком смысле, он определяет особый путь развития дизайнерской мысли. Основателем функционализма считается американский архитектор Льюис Салливан. В 1896 году он опубликовал эссе, в котором прозвучал ставший потом всемирно известным тезис: «форма следует функции». Он подразумевал, что при проектировании образа объекта нужно руководствоваться внешними факторами – физическими, климатическими. Но удачная формулировка быстро распространилась и, в отрыве от контекста, видоизменилась. Вместо внешних факторов определяющей стала функция самого объекта.

Со временем, особенно после появления в дизайне Современного течения, этот термин стал взаимозаменяем с термином «Рациона-

лизм». Понятием «функционализм» нещадно пользовались по любому поводу, им злоупотребляли и нередко преувеличивали его значение. Рейнер Банам и Тим Бентон приводят убедительные аргументы, что термин был переосмыслен в согласии с теорией Ле Корбюзье.

Футуризм

Футуризм (от лат. futurum – будущее). Авангардистское течение в европейском искусстве 1910-1920-х гг. XX в. Сложился в Италии. В творческой практике итальянских живописцев У. Боччони, Дж. Северини и других проявилась тенденция сделать предмет искусства динамизм как таковой. Отрицание традиционной культуры, ее художественных ценностей, культ техники, индустриальных городов (урбанизм) приобретал у итальянских футуристов антигуманистический характер: по утверждению итальянского писателя Ф. Т. Маринетти (вождя и теоретика футуризма, автора «Манифестов итальянского футуризма» 1909–1919 гг.), жизнь мотора волнует больше, чем улыбка или слезы женщины.

В живописи футуристов, представлявшей собой хаотические комбинации плоскостей и линий, дисгармонию цвета и формы, человек нередко трактуется как подобие машины. Отрицание гармонии как принципа искусства присуще и футуристической скульптуре. Требование «открыть фигуру, как окно», стремление передать светопроницаемость и взаимопроникновение объёмов приводило к модернистской деформации. Поэзия футуристов заумна, нацелена на разрушение живого языка; это образец насилия над лексикой и синтаксисом.

Футуристическая абсолютизация динамики и силы, творческого произвола художника в социально-идеологическом плане обнаружила различные тенденции. В итальянском футуризме она обернулась прославлением войны в качестве «единственной гигиены мира», воспеванием агрессии и насилия, поэтизацией империализма. В сочетании с ярким национализмом всё это привело итальянских футуристов к союзу с фашистским режимом Муссолини.

В других странах Запада футуризм был представлен немногочисленными группами. Сложившийся в России «кубофутуризм» лишь терминологически и некоторыми формальными чертами перекликается с итальянским футуризмом, отличаясь от него социально-классовой основой и конкретно-эстетическим содержанием. Русским футуристам были свойственны черты мелкобуржуазного анархического бунтарства, радикализм по отношению к культурному наследию, крайности формадietetического экспериментаторства. После Октябрьской революции русские футуристы заявляли о своём желании создавать социалистическую культуру, искусство будущего, революционизировать быт. Во многом эстетические крайности футуристов, группировавшихся вокруг журнала «Леф» (редактор – Маяковский), были своеобразной реакцией на односторонность рапповской критики. К концу 1920-х гг. в процессе развития социалистического художественного сознания и организационного объединения различных художественных группировок футуризм в России прекратил свое существование.

Фрогдизайн

Фрогдизайн «Frogdesign», основанный Хармутом Эсслингером в 1969 году, сегодня одна из самых знаменитых немецких консалтинговых фирм в области дизайна. Хармут Эсслингер родился в 1945 году и получил образование инженера-электрика в Штудгардском университете, позднее учился дизайну в Гмунде.

В настоящее время Фрогдизайн имеет свои офисы в Германии и Японии, работает с такими клиентами как AEG, Erco, Apple Computers, Sony. Основная область профессиональных интересов – электроника и мебель.

В числе их проектов – персональный компьютер Apple 11GS, компьютер NeXT и прототип 35-миллиметровой SLR камеры для Olympus. Их проекты, как правило, тщательно продуманы с точки зрения коммерческого успеха. Это более яркий, выразительный немецкий дизайн, чем холодный стиль Дитера Рамса. Фрогдизайн также много вкладывает в собственные дизайнерские эксперименты. Среди таких разра-

боток – предметы, предназначенные для помощи пожилым людям. Например, телевизор с вращающимся экраном, который можно смотреть из любого положения.

Хай-тек

Термин «хай-тэк» первоначально использовался для описания архитектурных проектов середины 60-х годов XX-го века небольшой группы архитекторов. В эту группу входили, помимо прочих, Норман Фостер и Ричард Роджерс.

Происхождение хай-тека связывают с течением Радикального дизайна, участник которого, Бакминстер Фуллер, работал и с Фостером, и с Роджерсом. Затем идеология хай-тека была усилена теориями группы «Archigram».

В данном контексте термин «хай-тек» не связан с электроникой, компьютерами, робототехникой. В архитектуре он подразумевает отказ от традиционных «неуклюжих» строительных материалов (камня, дерева, кирпича) в пользу нетрадиционных синтетических материалов (асбестовой плитки, стекловолоконных изоляционных материалов, стальных балок перекрытия и пластиковых окон). Иногда это абсолютно «машино-подобные» формы, явно заимствующие детали массового производства.

Хай-тек в дизайне придерживается основных принципов архитектурного хай-тека. Здесь тоже применяются элементы, произведённые массовой промышленностью: проволочная сетка, пластиковые трубы. Этот стиль чаще используется в мебельном и интерьерном дизайне, а в промышленном дизайне применение подобных элементов подчас вызывает идиосинкразию.

«Хороший дизайн»

«Хороший дизайн» основан на рациональном подходе к процессу проектирования, результатом которого являются изделия, созданные в соответствии с формальными, техническими и эстетическими принципами Современного движения.

Нью-Йоркский Музей Современного Искусства организовал первую выставку «Хорошего дизайна» в 1950 году при участии Чарльза и Рэй Имс. Были выбраны проекты-победители, которые получили специальный сертификат, как объекты «Хорошего дизайна». В Европе, особенно в 1 Германии, были хорошие предпосылки для развития «Хорошего дизайна». Макс Билл, сооснователь Ульмской школы, стал продвигать идеи «Хорошего дизайна», основы которого были заложены ещё в Баухаузе. При участии Макса Билла в Германии были организованы выставки «Die Gute Industrieform». Идея «Хорошего дизайна» была подхвачена фирмой «Браун», где разрабатывал свою функциональную электронику Дитер Рамс. В Англии «Хороший дизайн» активно пропагандировался Советом Дизайна через выставки и журнал. На объекты «Хорошего дизайна» ставилась специальная метка «kite mark» – своеобразный знак качества. В 1960-е годы идеи «Хорошего дизайна» подвергались критике, а диктат «хорошего вкуса» ставился под сомнение.

ЧАСТЬ 2

КОМПОЗИЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

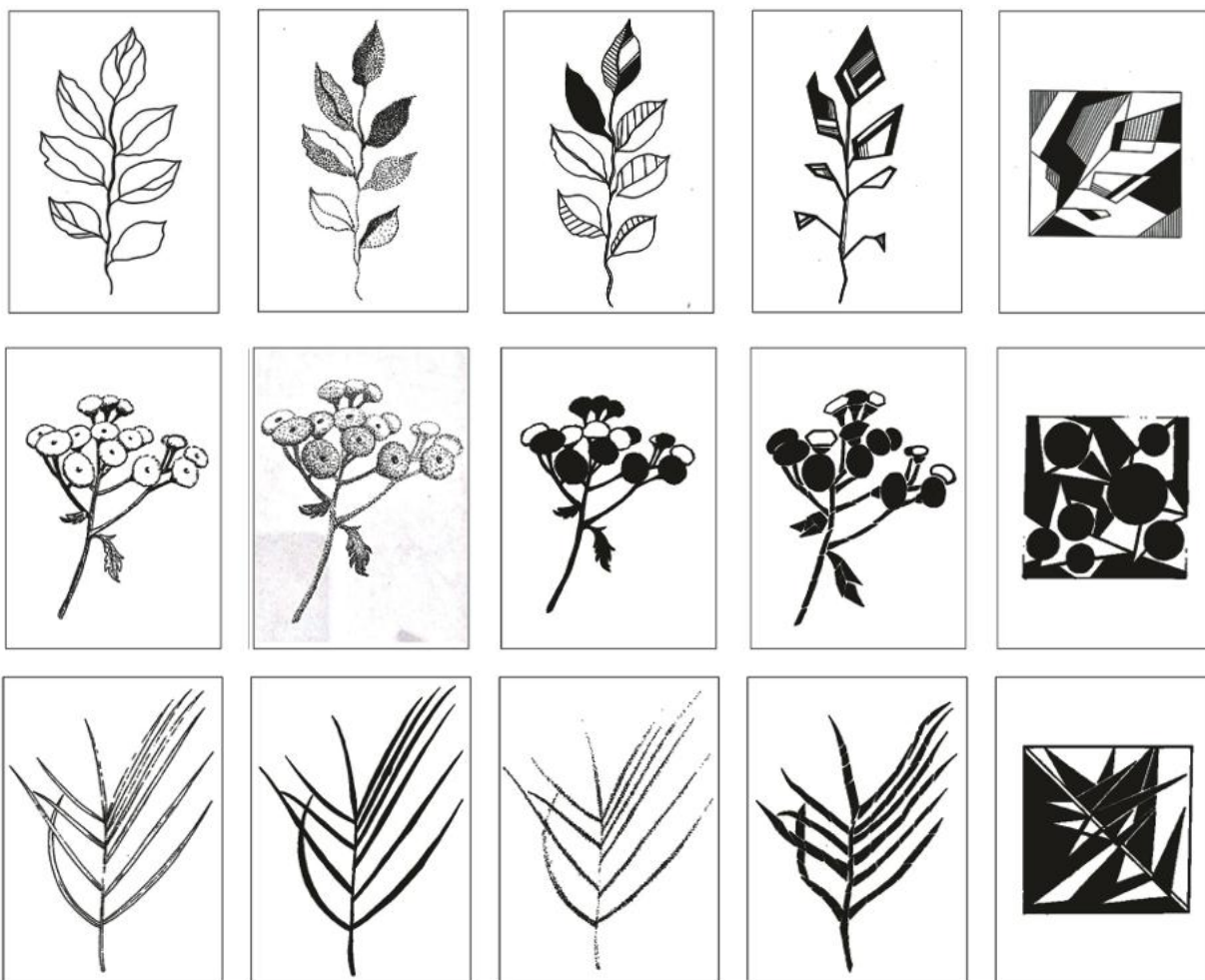


ЧАСТЬ 2. КОМПОЗИЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Глава 5. Композиция

5.1. Первичные графические элементы композиции: линия, точка, пятно, геометрическая стилизация, симметрия, асимметрия в квадрате

Задание на создание серии применения первичных графических элементов на основе наброска с натуры растительных форм



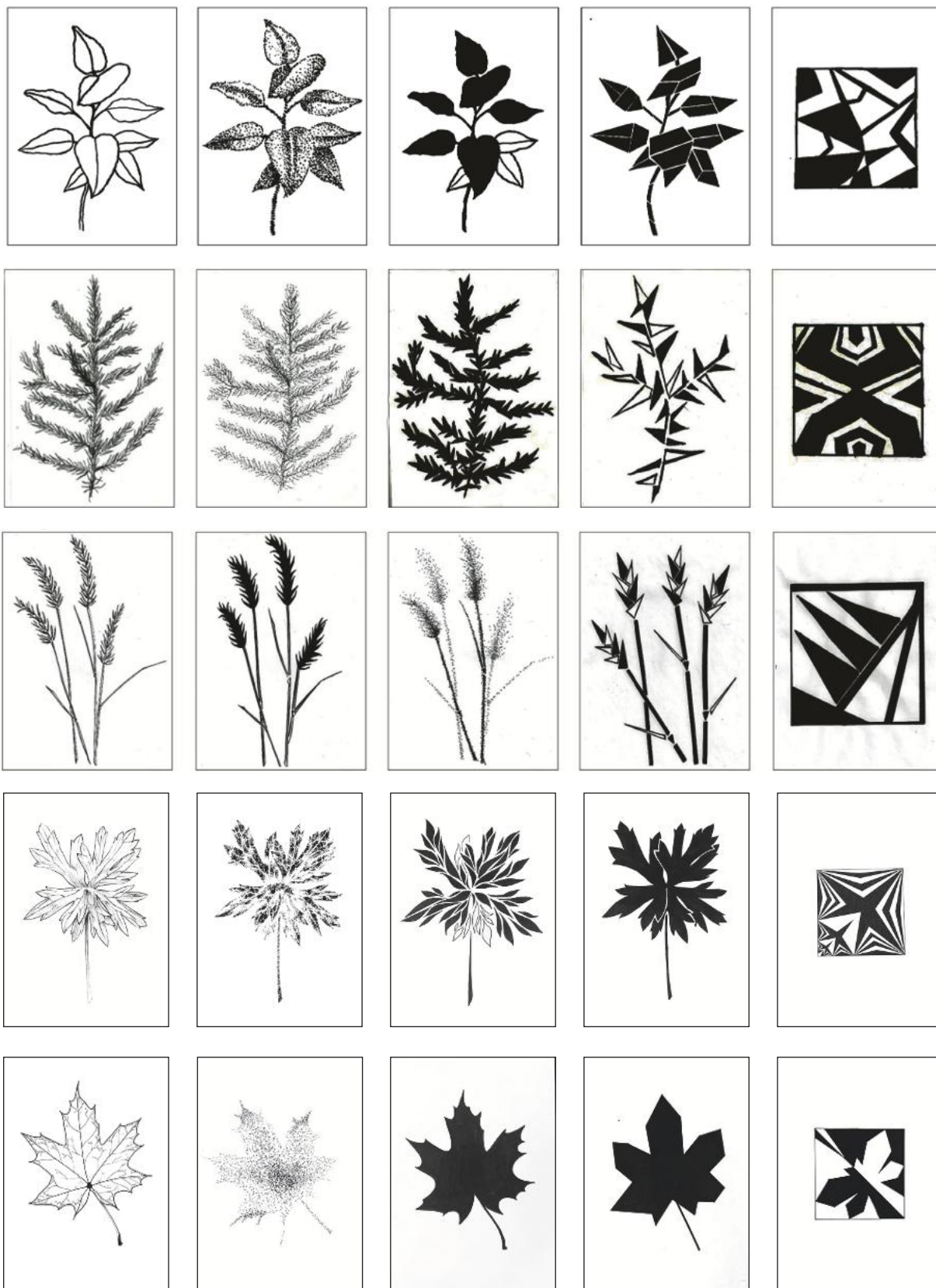




Рис. 1. Серия 1. Линия, точка, пятно, геометрическая стилизация; симметрия, асимметрия в квадрате



Рис. 2. Серия 2. Линия, точка, геометрическая стилизация, симметрия, асимметрия в квадрате

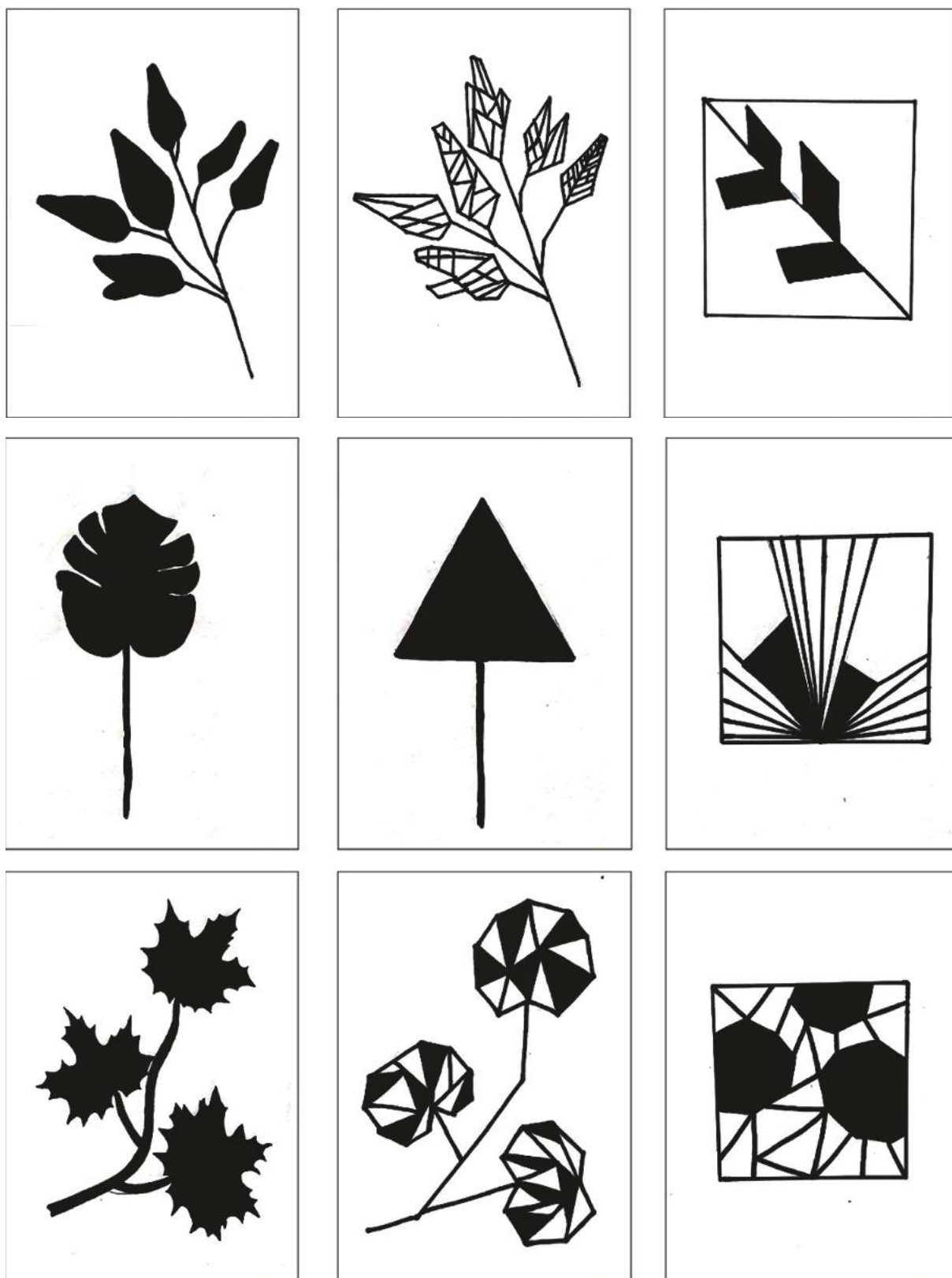


Рис. 3. Серия 3. Пятно, геометрическая стилизация, симметрия, асимметрия в квадрате



Рис. 4. Серия 4. Точка, симметрия, асимметрия в квадрате



Рис. 5. Серия 4. Пятно, симметрия, асимметрия в квадрате

5.2. Организация плоскости листа фигурой «квадрат» с применением иллюзий

Задание на создание серии «Иллюзия разрушения формы квадрата»



Рис. 6. Серия 1. Иллюзия разрушения формы квадрата

Задание на создание серий «Ритмическое построение ассоциативных образов в квадрате»



Рис. 7. Серия 1. Иллюзия «Шум»

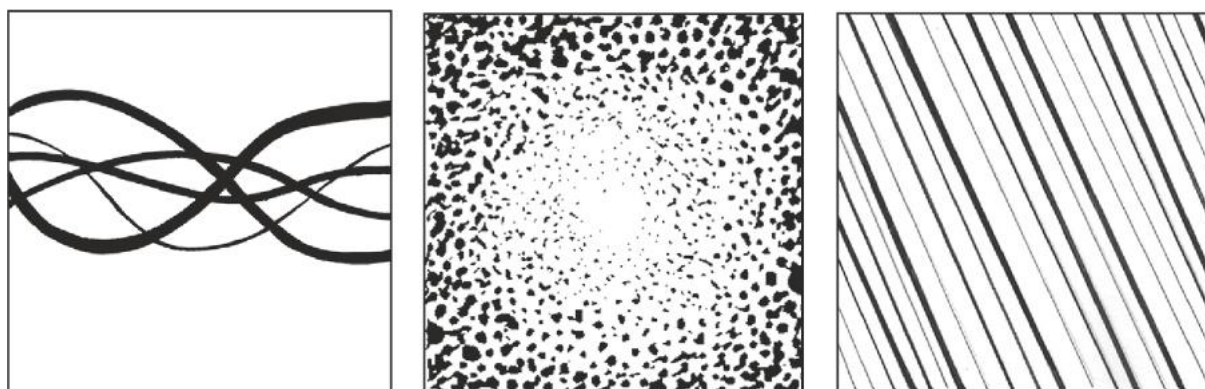


Рис. 8. Серия 2. Иллюзия «Хор»



Рис. 9. Серия 3. Иллюзия «Соло»

5.3. Метрический и ритмический порядок в полосе-музыкальный ритм

Задание на создание серии «Музыкальный ритм»

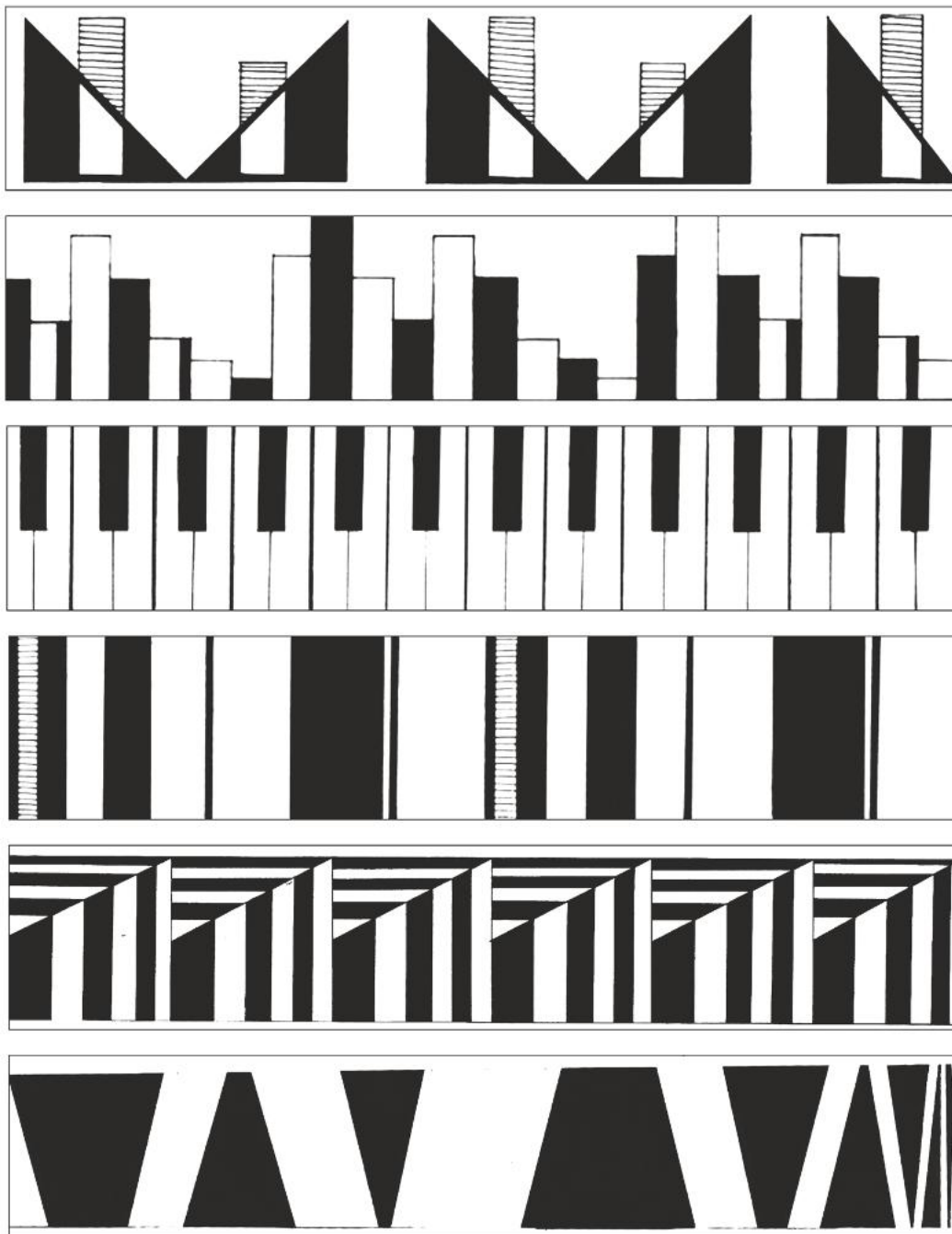


Рис. 10. Серия 1. Музыкальный ритм

5.4. Композиция на ритмическую организацию плоскости с доминантой: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник

Задание на создание серии ритмической организации плоскости с доминантой: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник

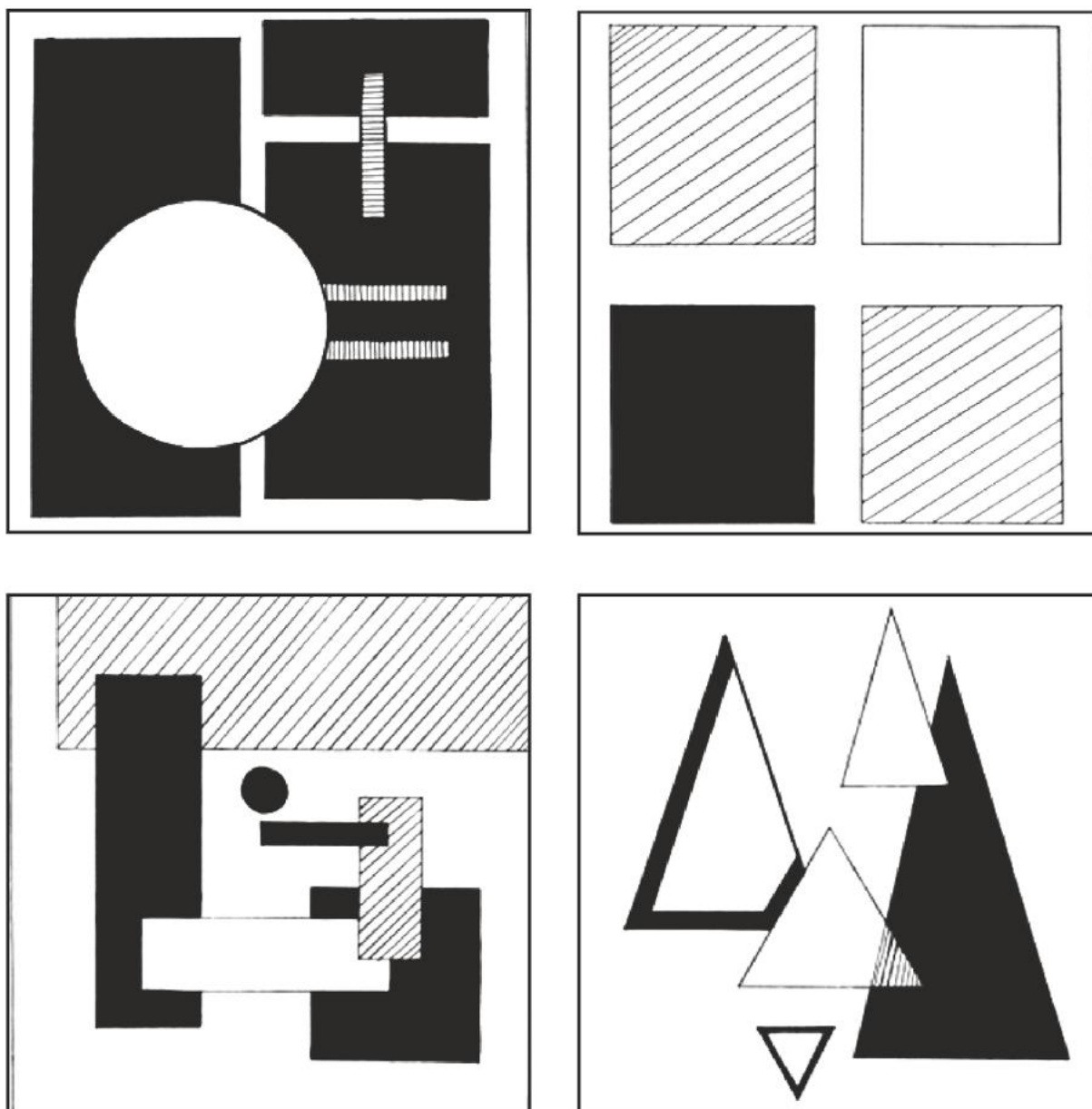


Рис. 11. Серия 1. Ритмическая организация плоскости с доминантой: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник

5.5. Композиция на ритмическую организацию плоскости: квадрат, круг, равносторонний треугольник

*Задание на создание серии ритмической организации
плоскости: квадрат, круг, равносторонний треугольник*

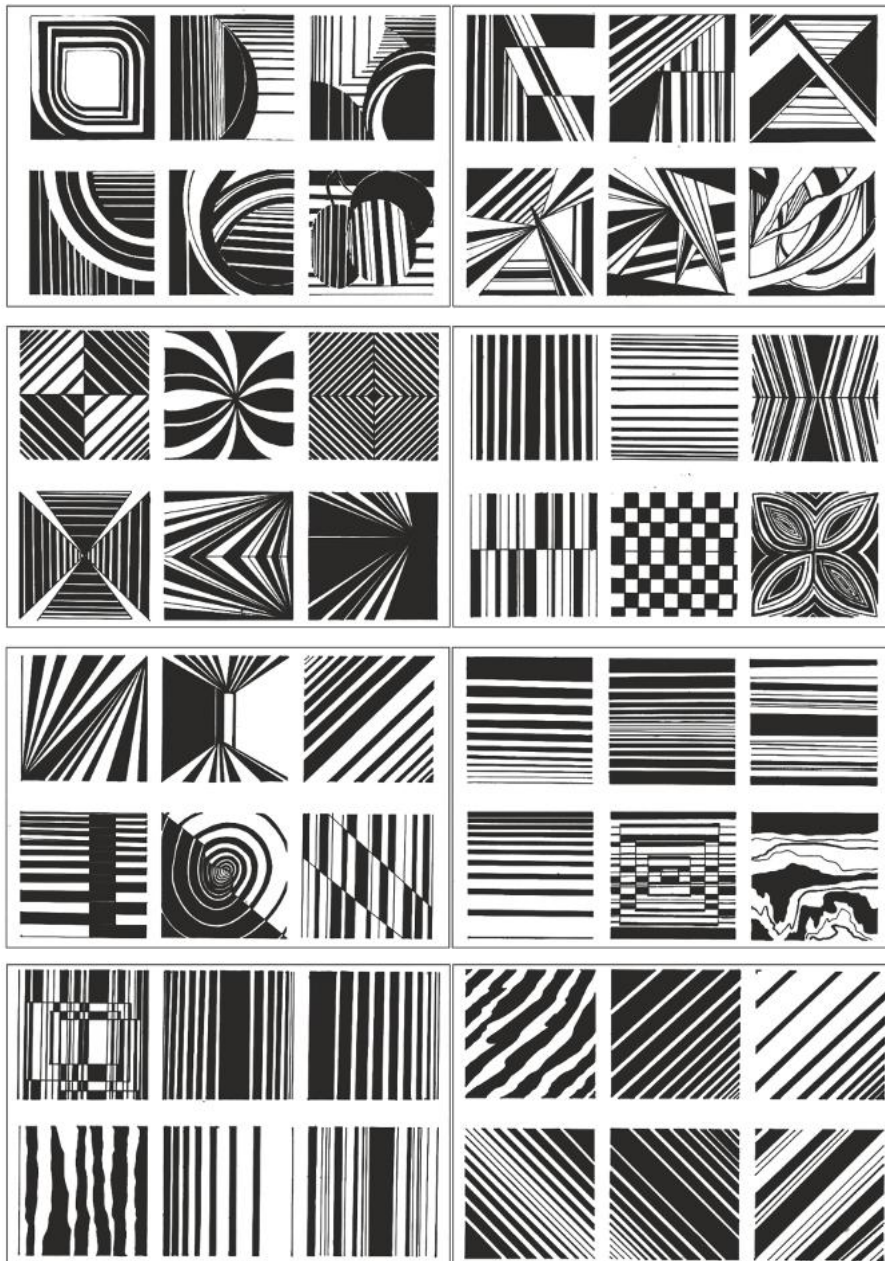


Рис. 12. Серия 1. Ритмическая организация плоскости в квадрате

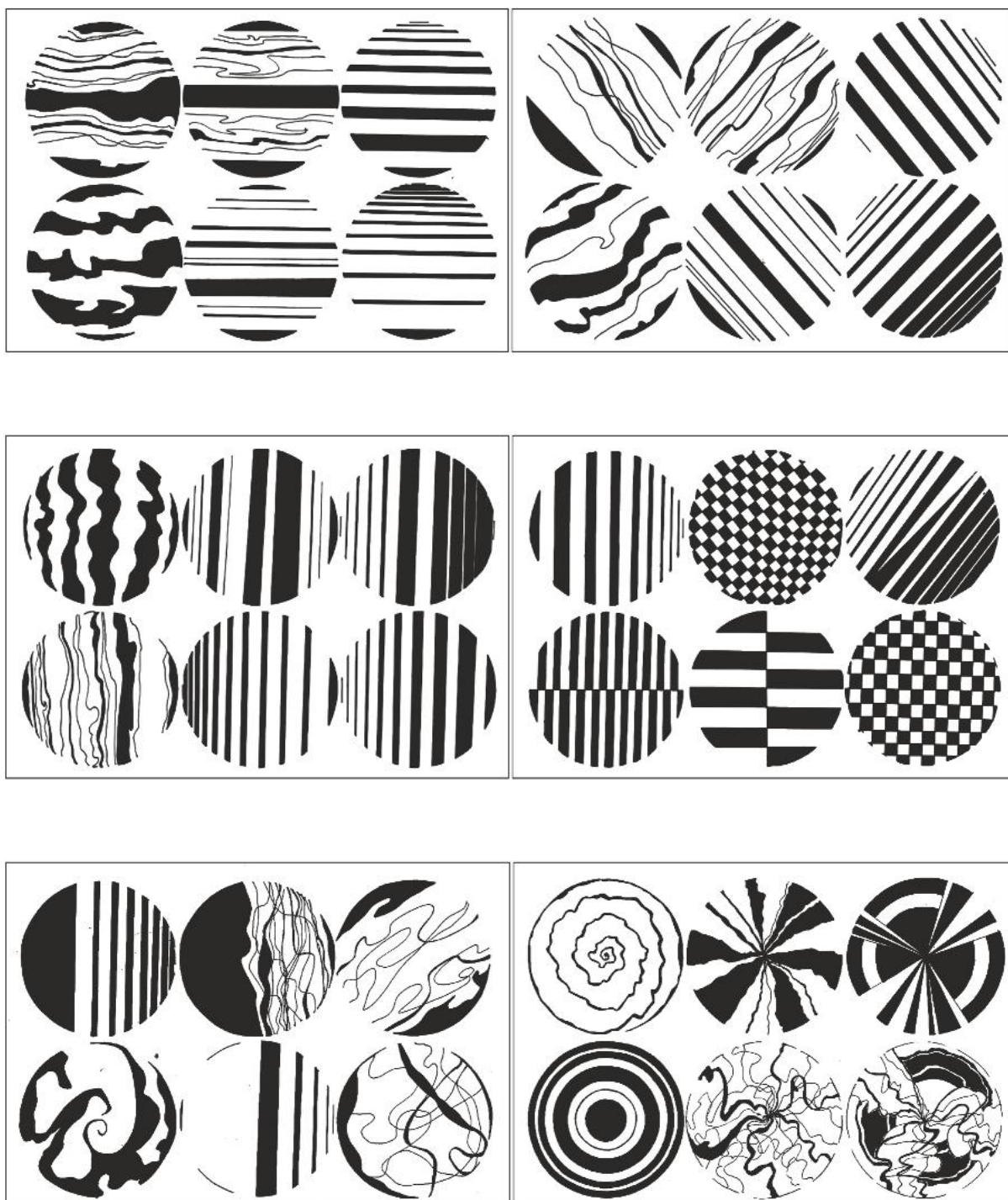


Рис. 13. Серия 2. Ритмическая организация плоскости в круге

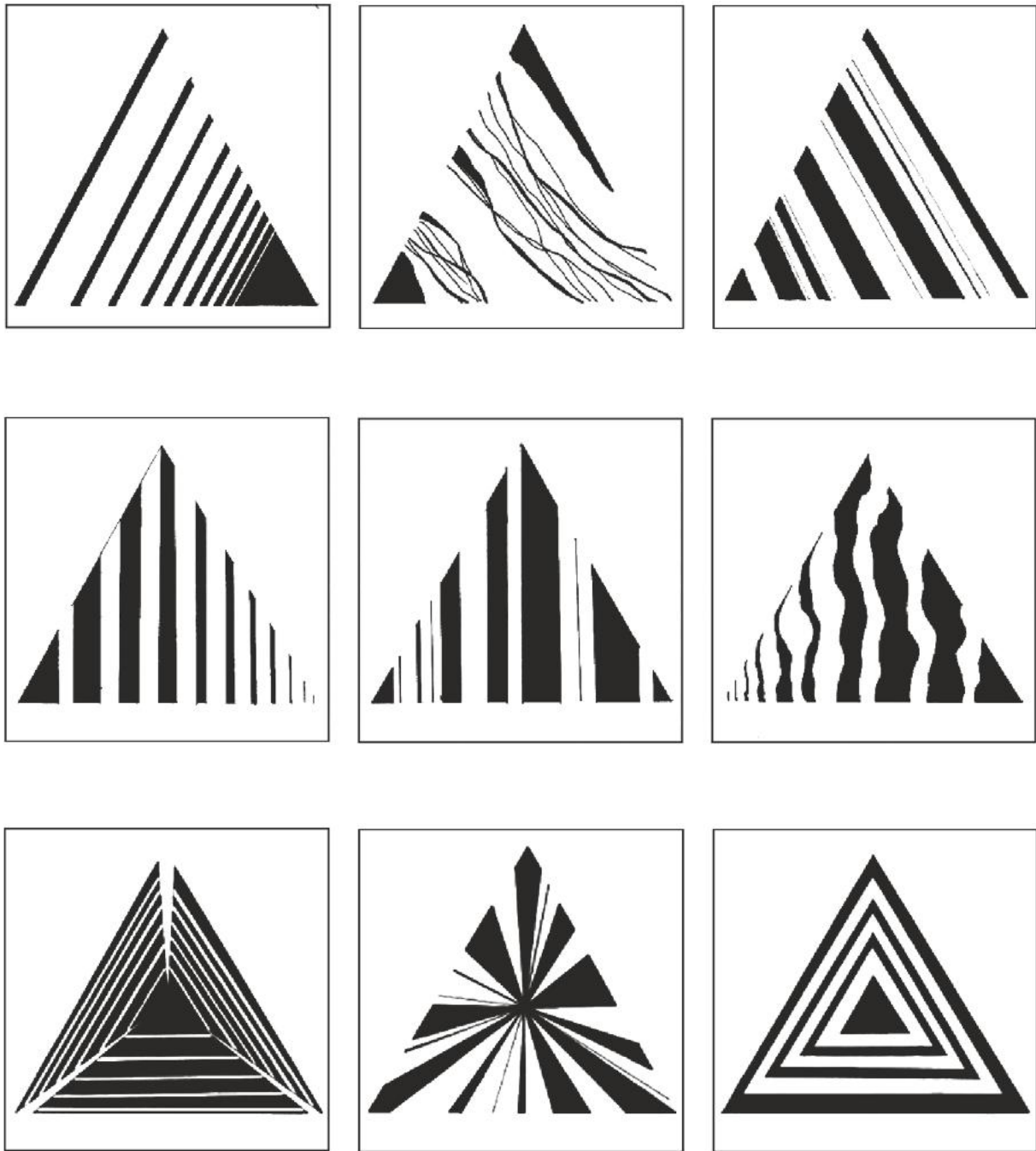


Рис. 14. Серия 3. Ритмическая организация плоскости в равностороннем треугольнике

5.6. Композиция на ритмическую организацию плоскости в квадрате на основе симметрии, асимметрии

Задание на создание серии ритмической организации плоскости в квадрате с использованием инструмента композиции: симметрия, асимметрия

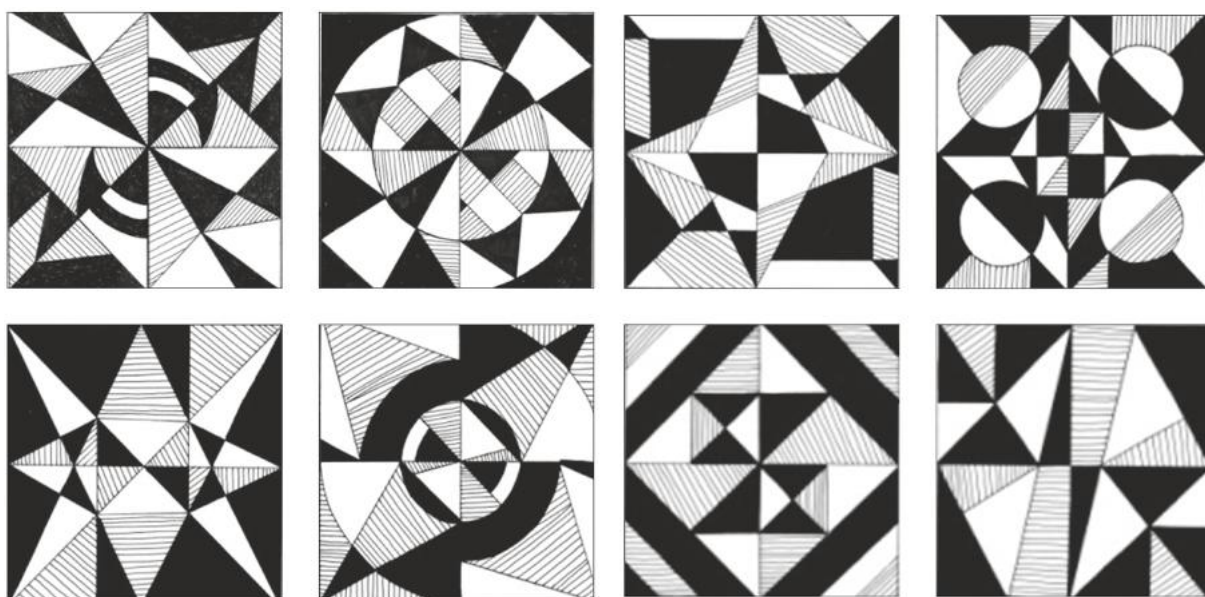


Рис. 15. Серия 1. Ритмическая организация плоскости в квадрате – симметрия

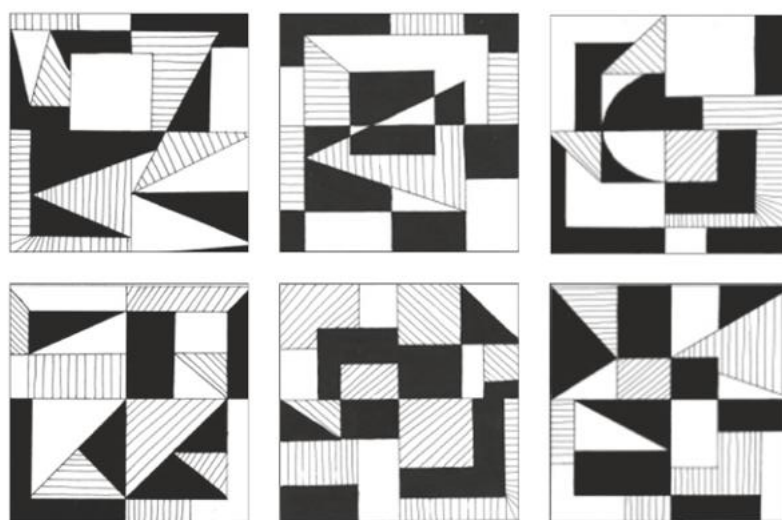


Рис. 16. Серия 2. Ритмическая организация плоскости – асимметрия

5.7. Орнаментальная композиция с ритмической организацией плоскости

Задание на создание серии ритмической организации плоскости – орнамент

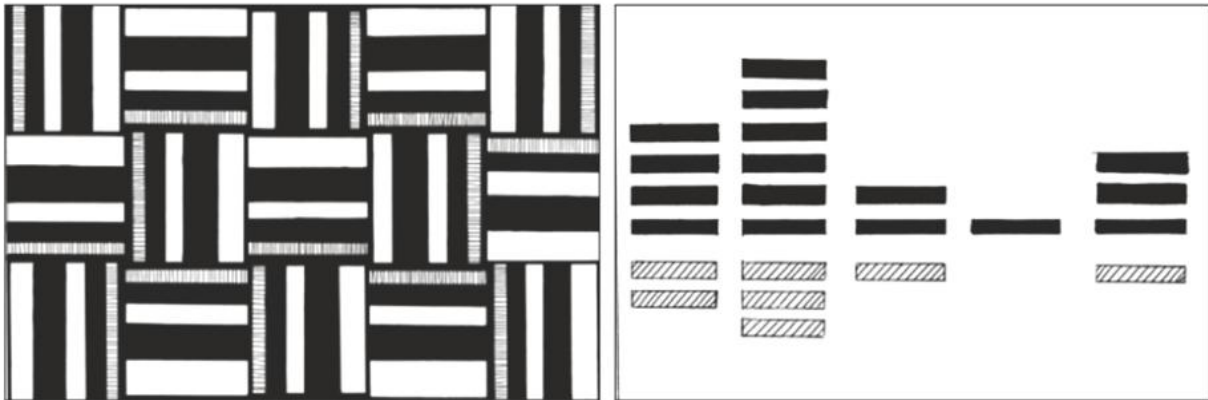


Рис. 17. Серия 1. Ритмическая организация плоскости – орнамент в прямоугольнике

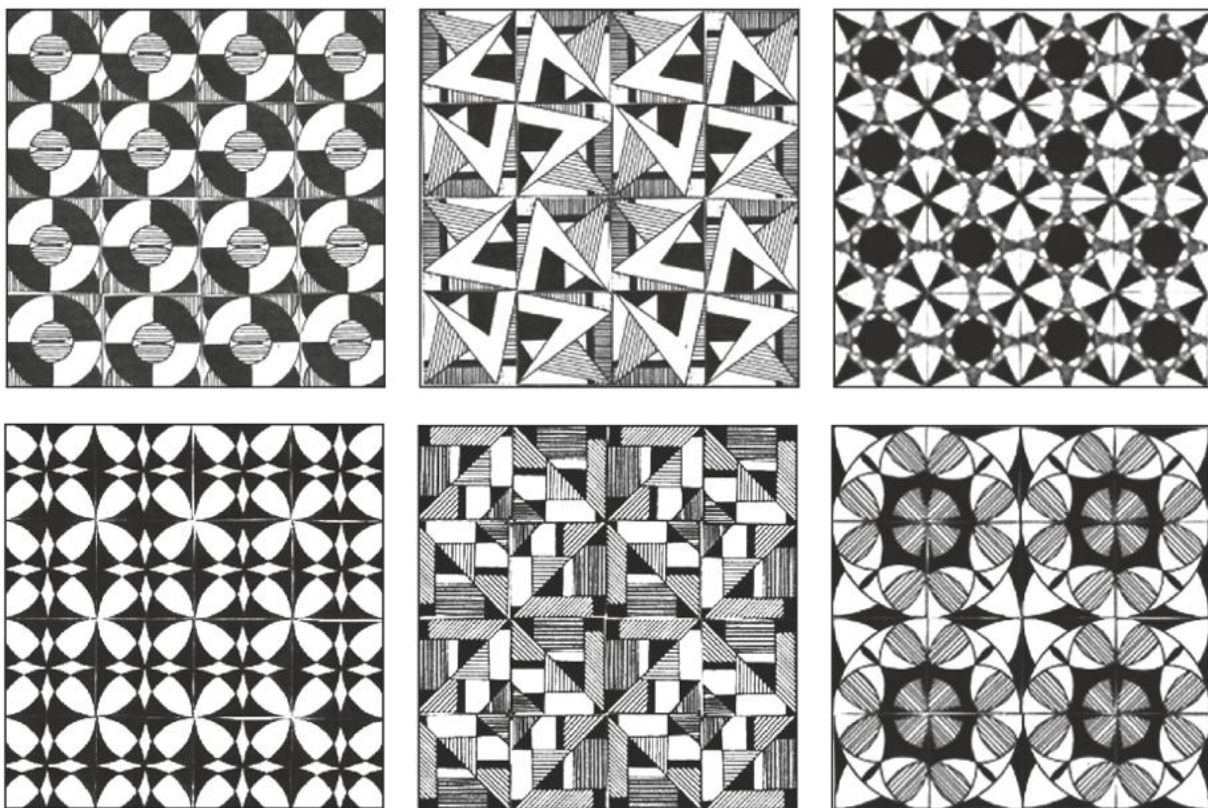


Рис. 18. Серия 2. Ритмическая организация плоскости – орнамент в квадрате

5.8. Композиция на организацию плоскости с ритмической направленностью

Задание на создание серии ритмической организации плоскости – ритмическая направленность

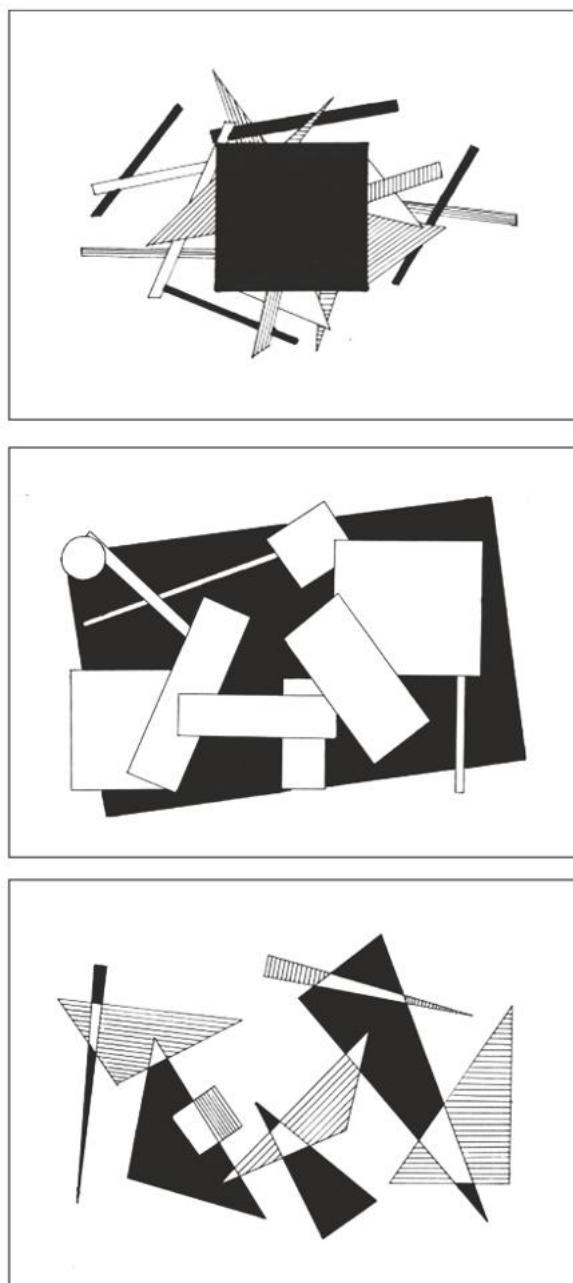


Рис. 19. Серия 1. Ритмическая направленность элементов в центр

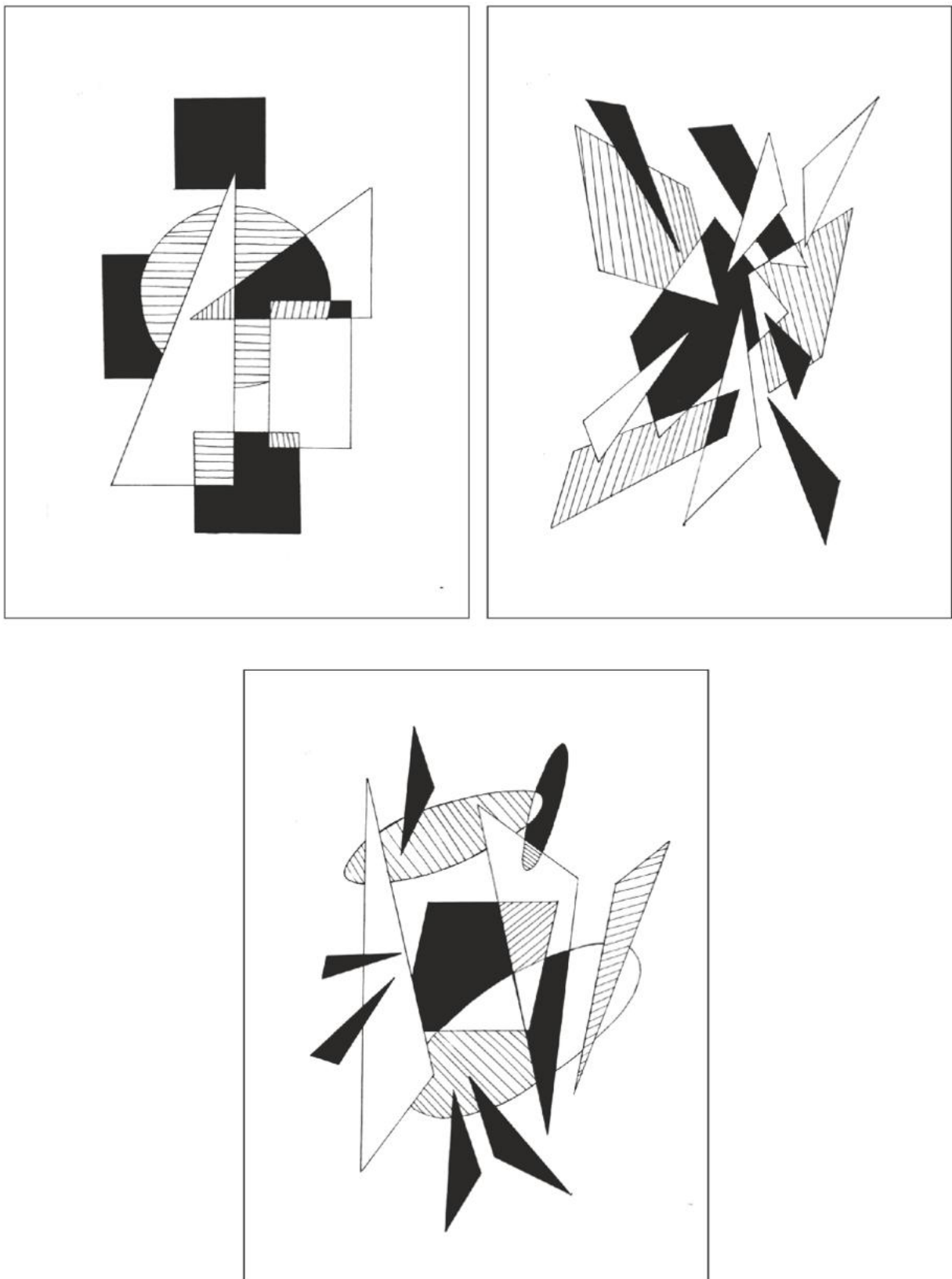


Рис. 20. Серия 2. Ритмическая направленность элементов из центра

5.9. Зеркальный ритм

Задание на создание серии ритмической зеркальной организации плоскости

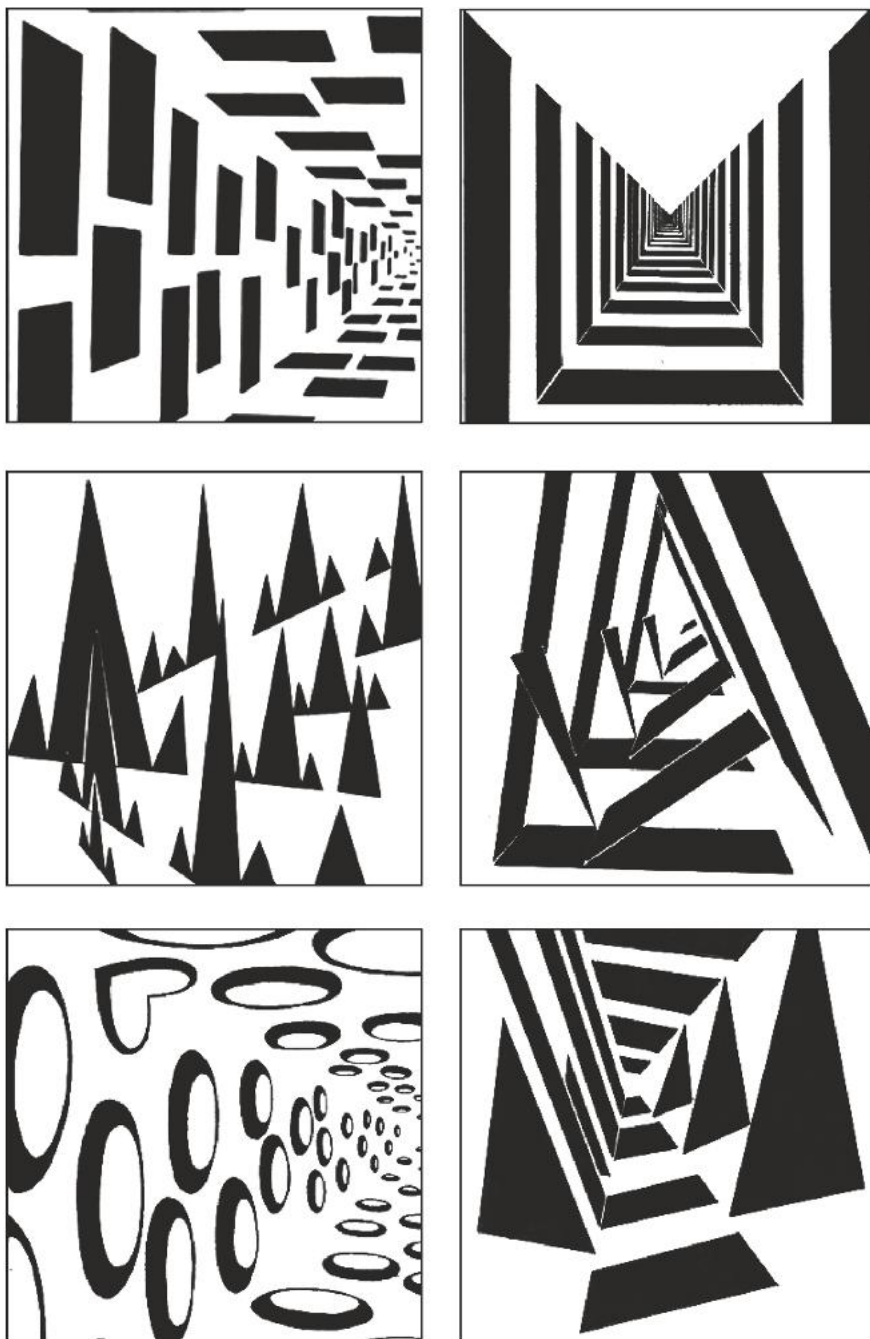


Рис. 21. Серия 1. Ритмическая зеркальная организация плоскости

5.10. Композиция на создание ритма в орнаменте

Задание на создание серии ритмической композиции орнамента

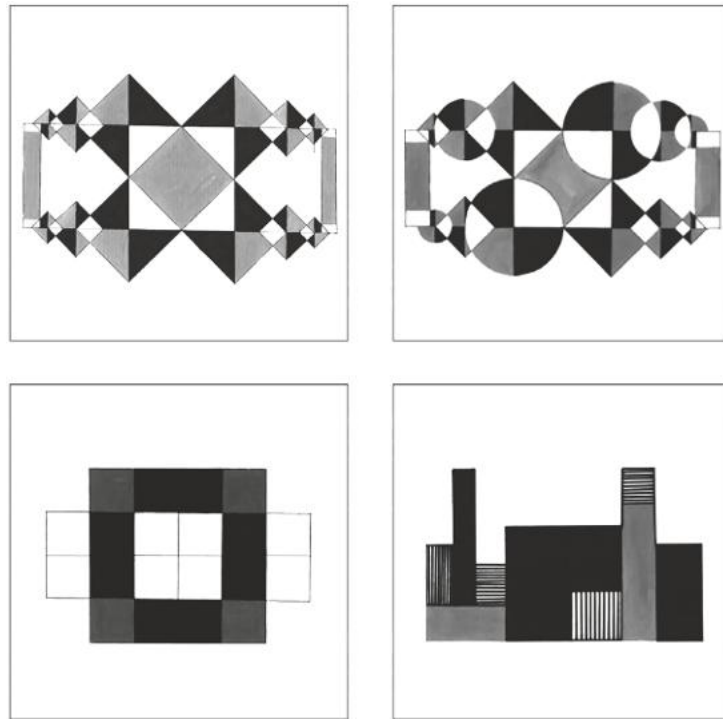


Рис. 22. Серия 1. Ритмическая композиция-элементы орнамента

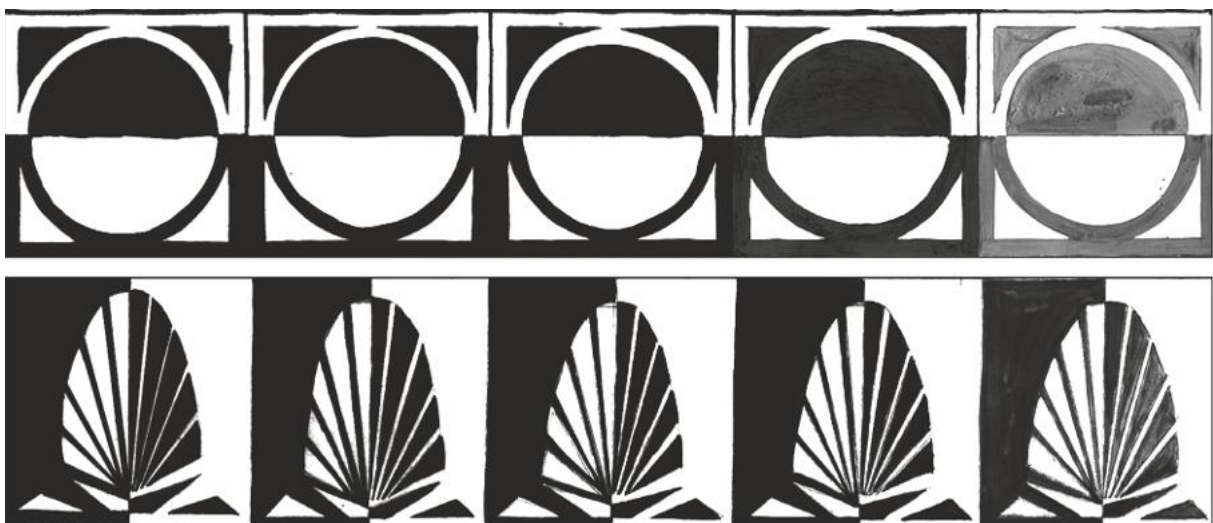


Рис. 23. Серия 2. Ритмическая композиция-орнаментальная полоса

5.11. Композиция на создание ритма в полосе

Задание на создание серии ритмической композиции в полосе

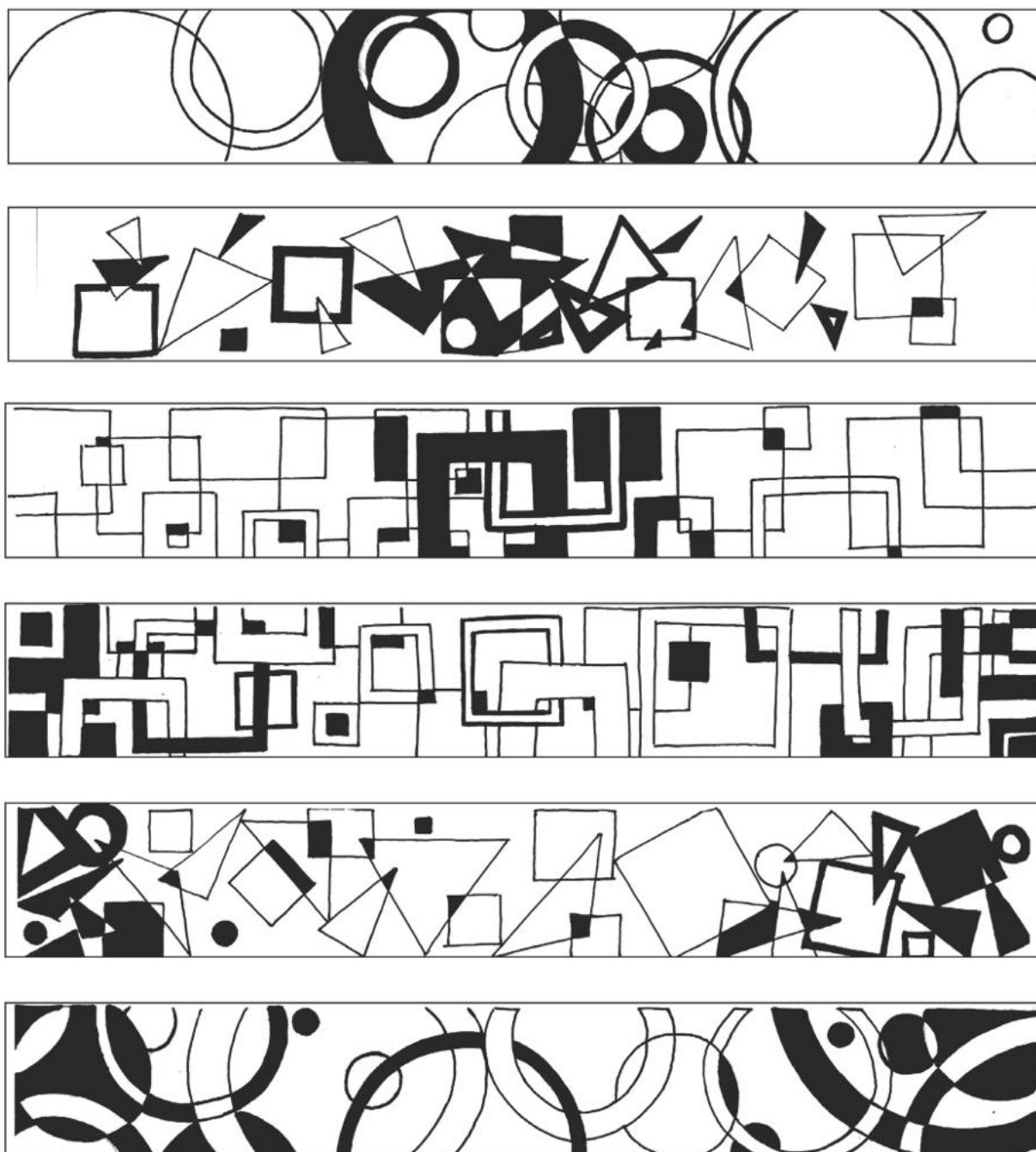


Рис. 24. Серия 1. Ритмическая композиция в вертикальной полосе вариант 1

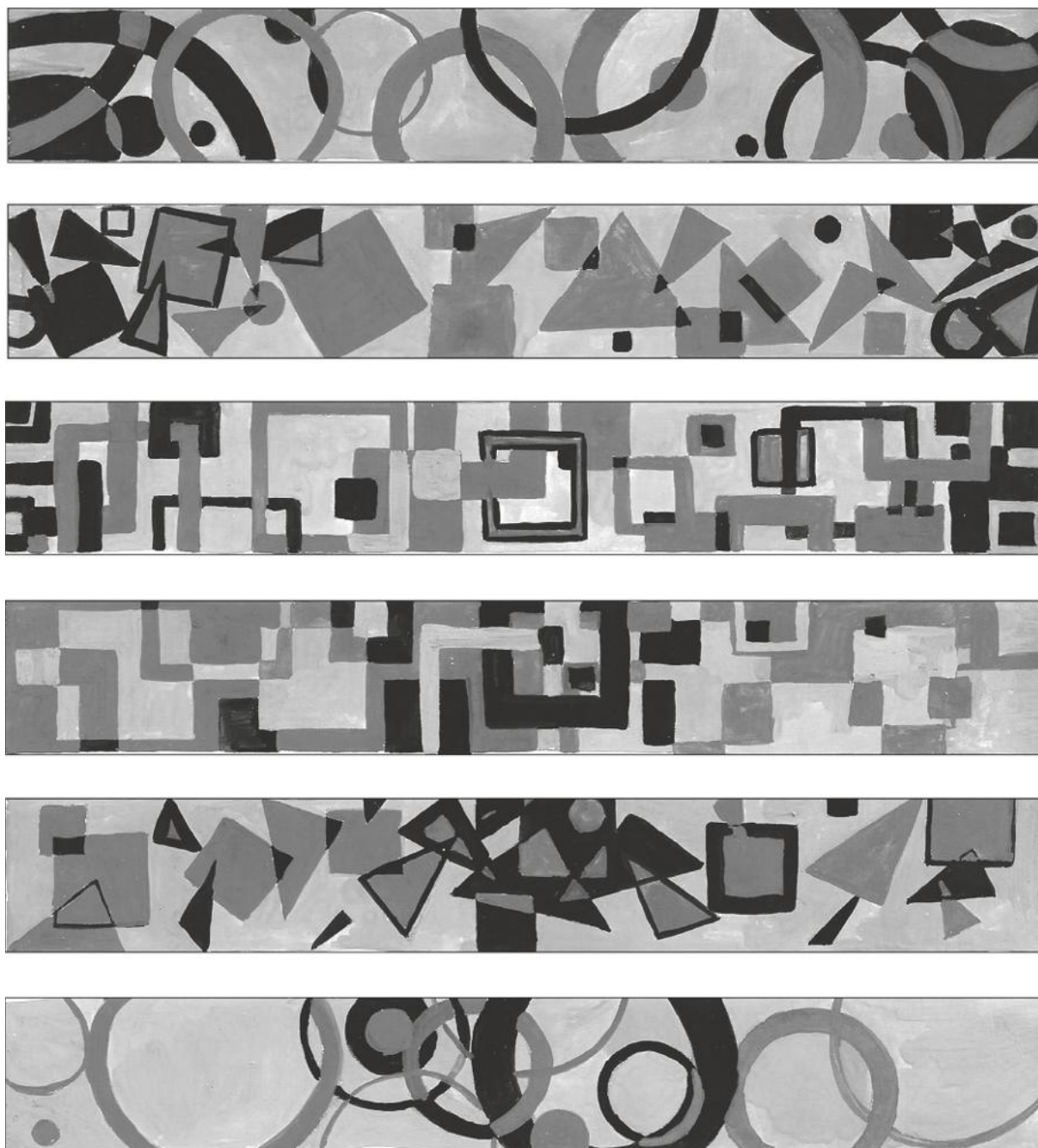


Рис. 25. Серия 2. Ритмическая композиция в вертикальной полосе вариант 2

5.12. Композиция на создание ритма имени

Задание на создание серии ритмической композиции имени

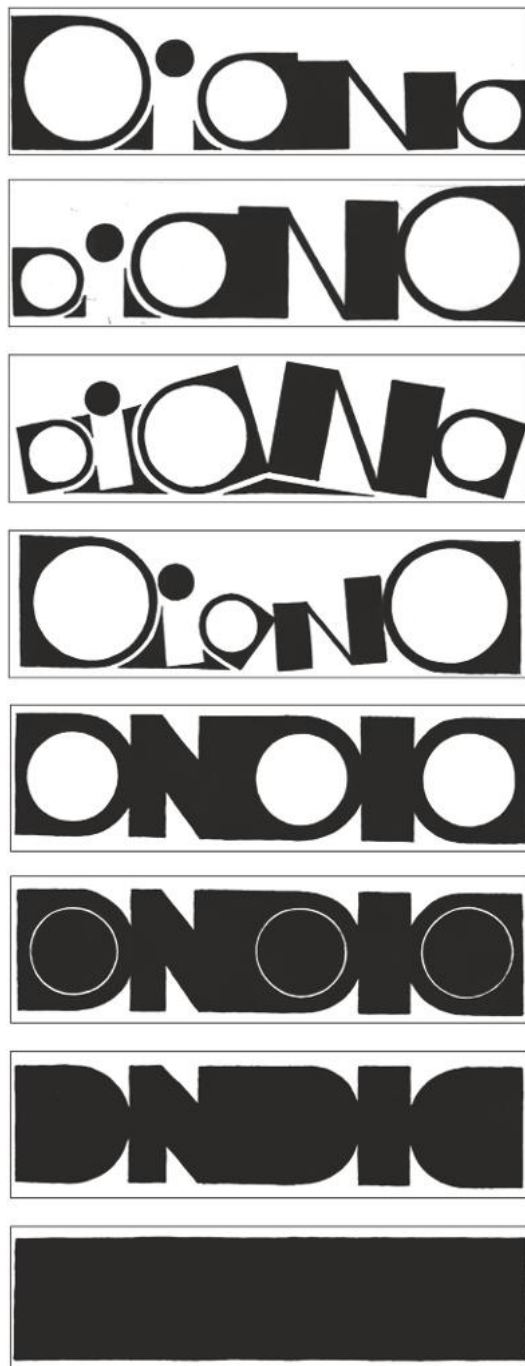


Рис. 26. Серия 1. Ритмическая композиция имени в полосе вариант 1

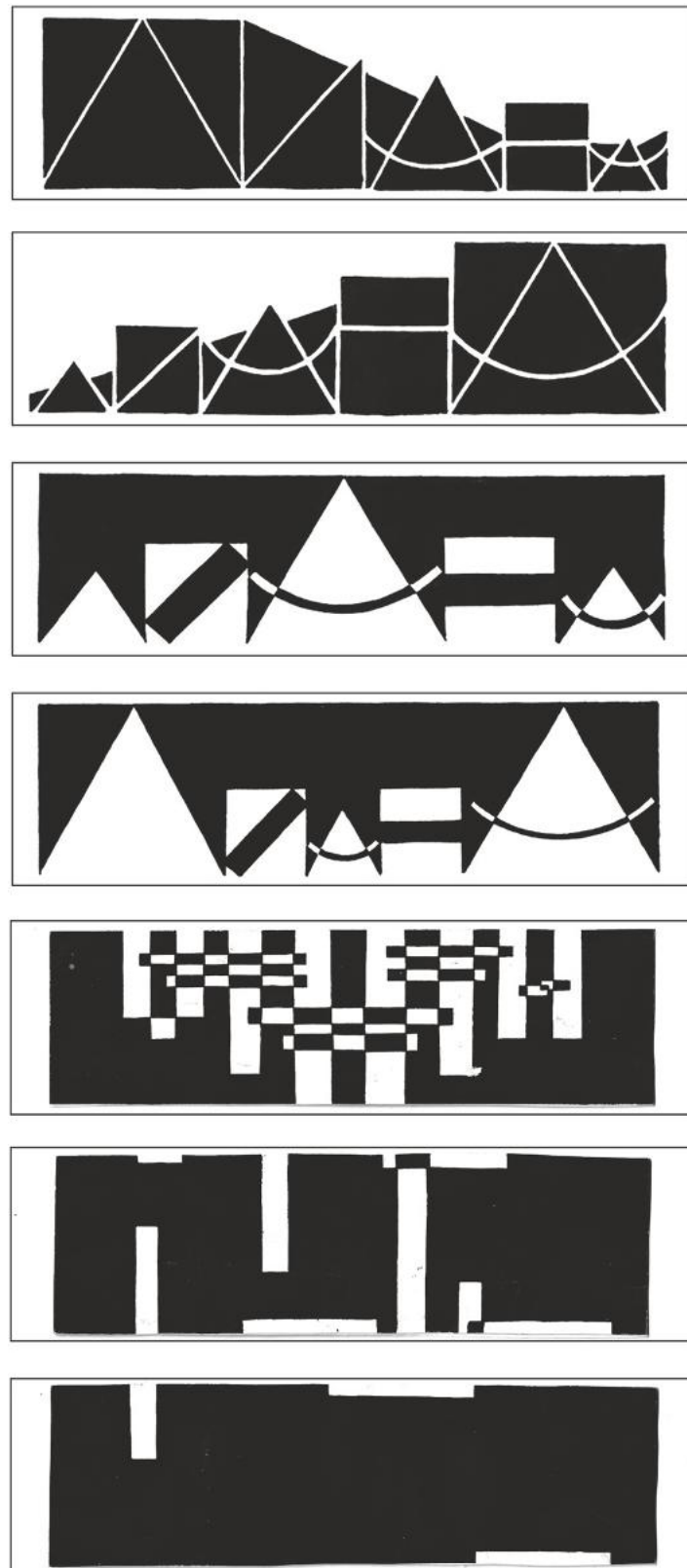


Рис. 27. Серия 2. Ритмическая композиция имени в полосе вариант 2



Рис. 28. Серия 3. Ритмическая композиция «Мое имя»

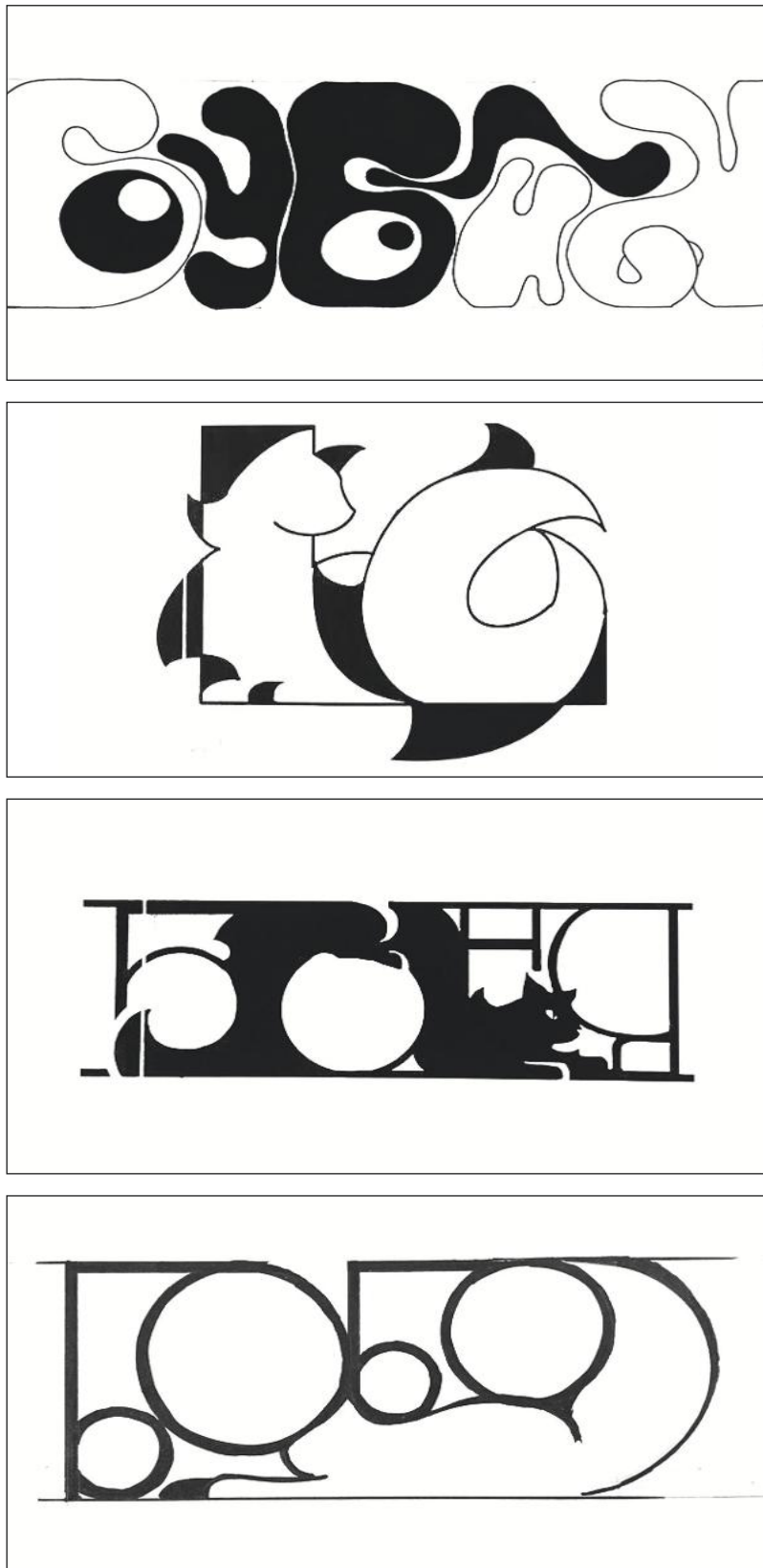


Рис. 29. Серия 4. Ритмическая композиция «Имя моего питомца»

5.13. Композиция на создание ритма в портрете

Задание на создание серии ритмической композиции портрета



Рис. 30. Серия 1. Ритмическая композиция «Мой питомец»

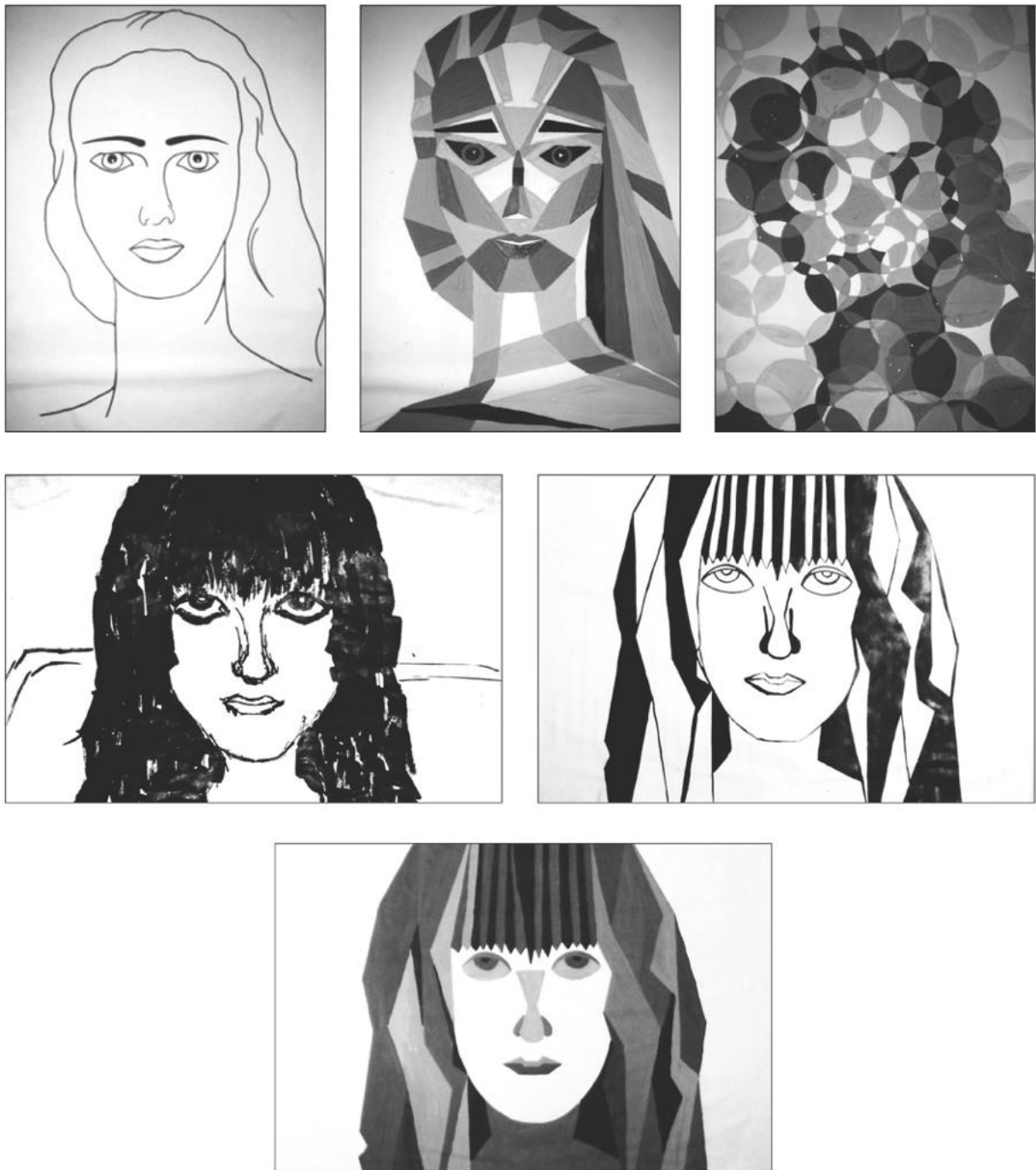


Рис. 31. Серия 2. Ритмическая композиция «Мой портрет»



Рис. 32. Серия 3. Ритмическая композиция «Портреты моих друзей»

5.14. Композиция на создание ритма в пейзаже

Задание на создание серии ритмической композиции пейзажа

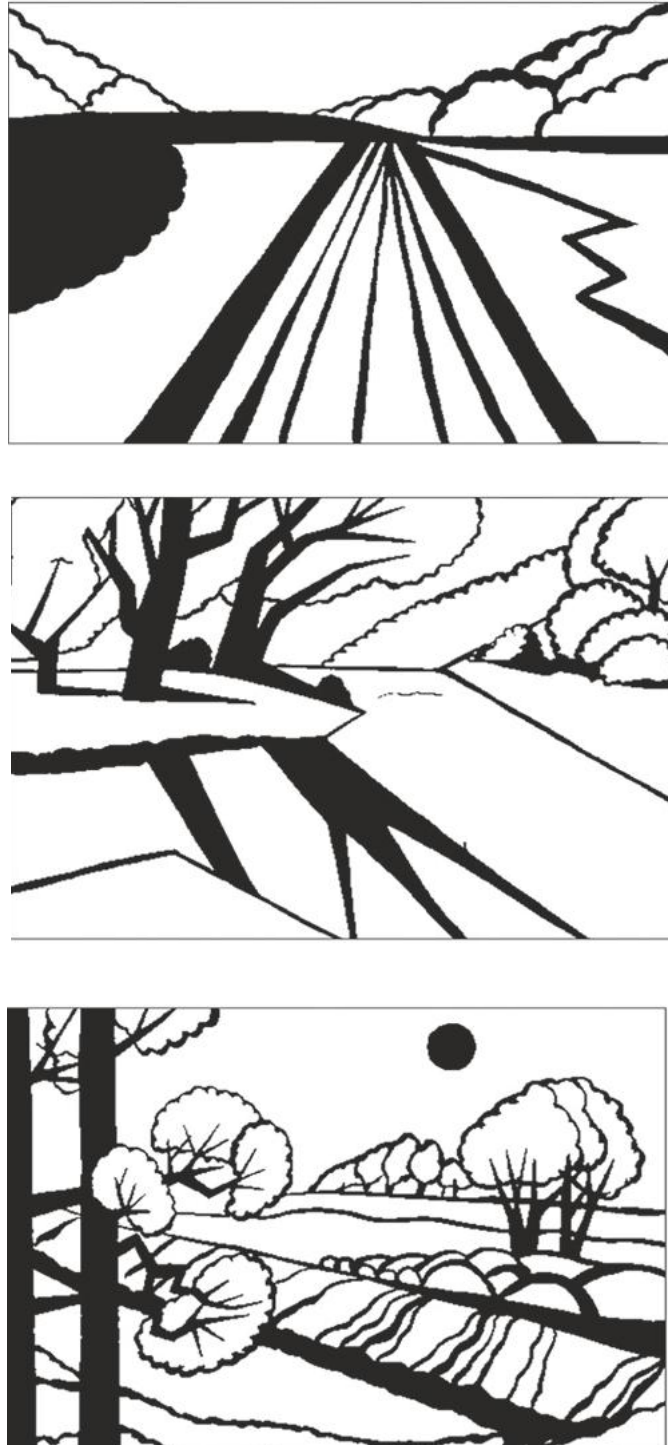


Рис. 33. Серия 1. Ритмическая композиция пейзажа черно-белая графика

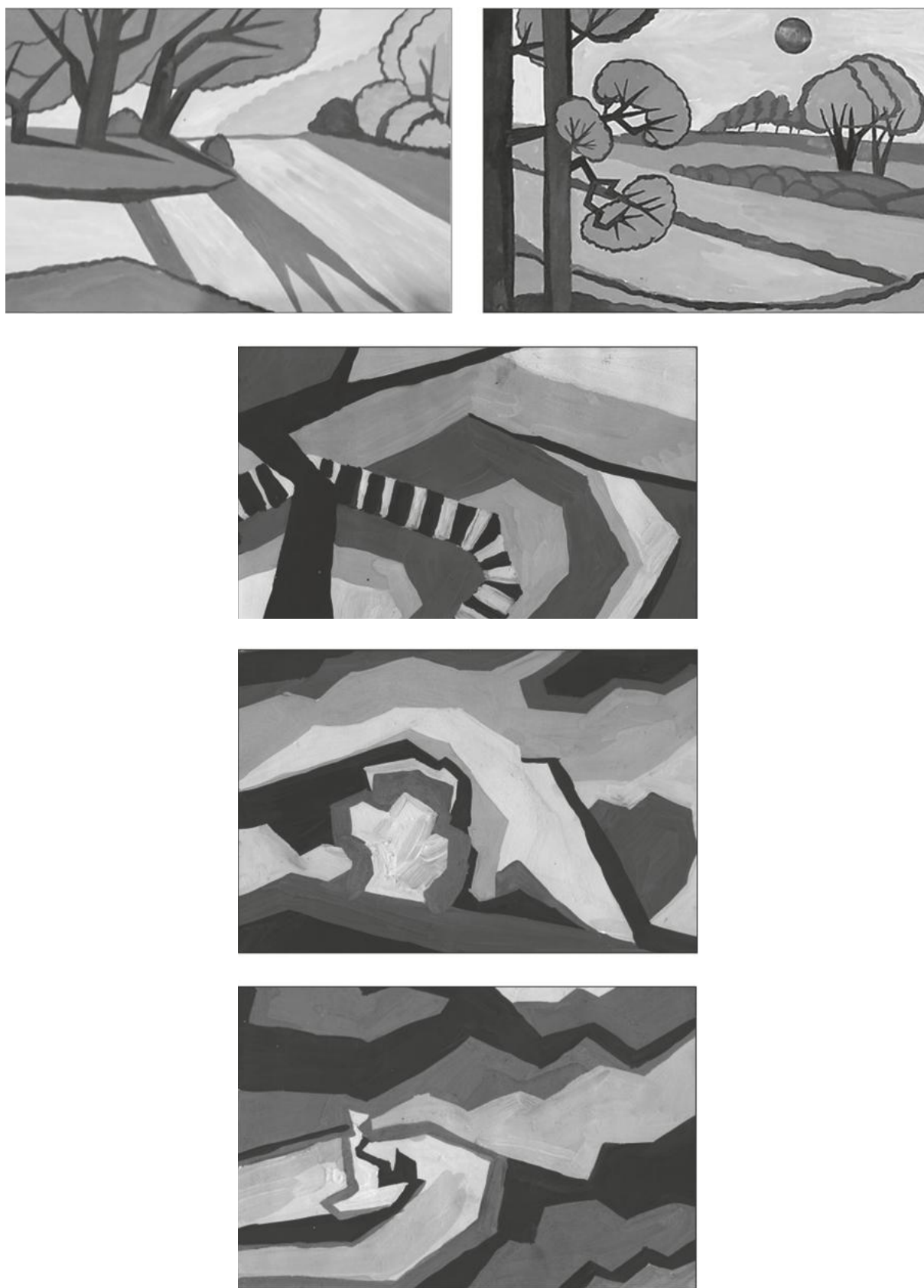


Рис. 34. Серия 2. Ритмическая композиция пейзажа в градации серого

5.15. Создание ритма в шрифтовых композициях

Задание на создание серии ритмической шрифтовой композиции

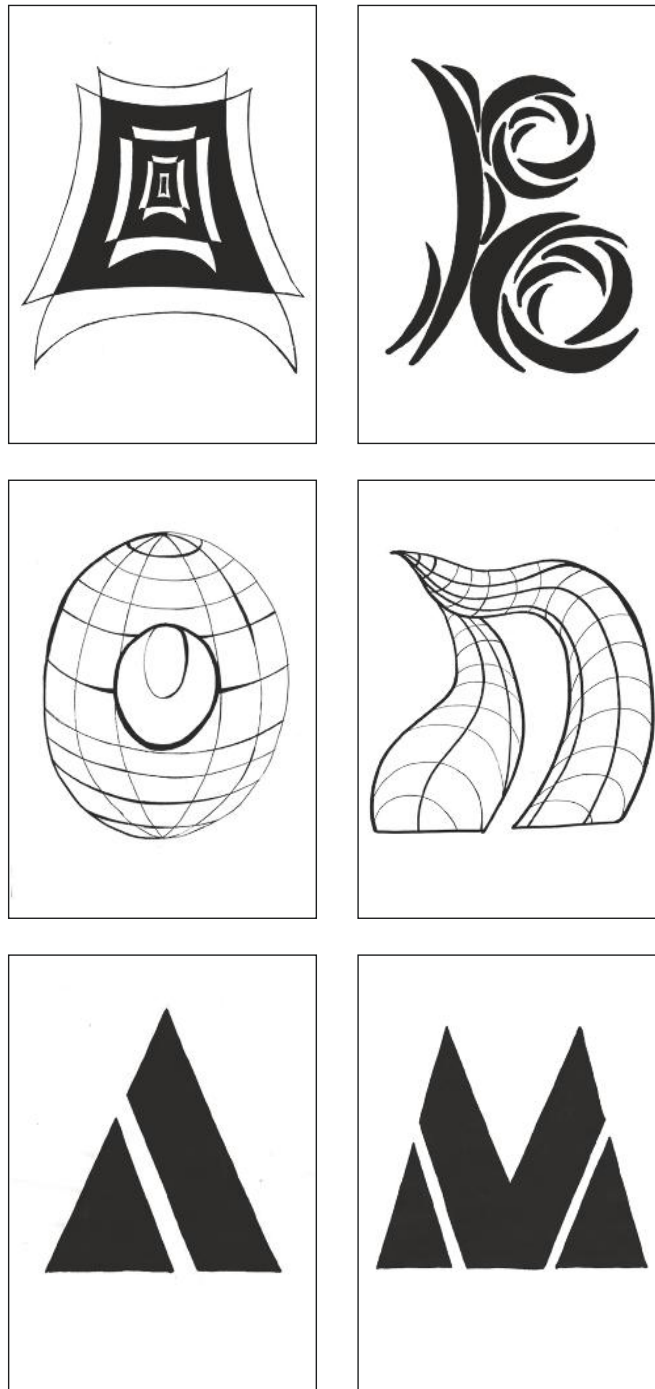


Рис. 35. Серия 1. Ритмическая композиция в разработке букв

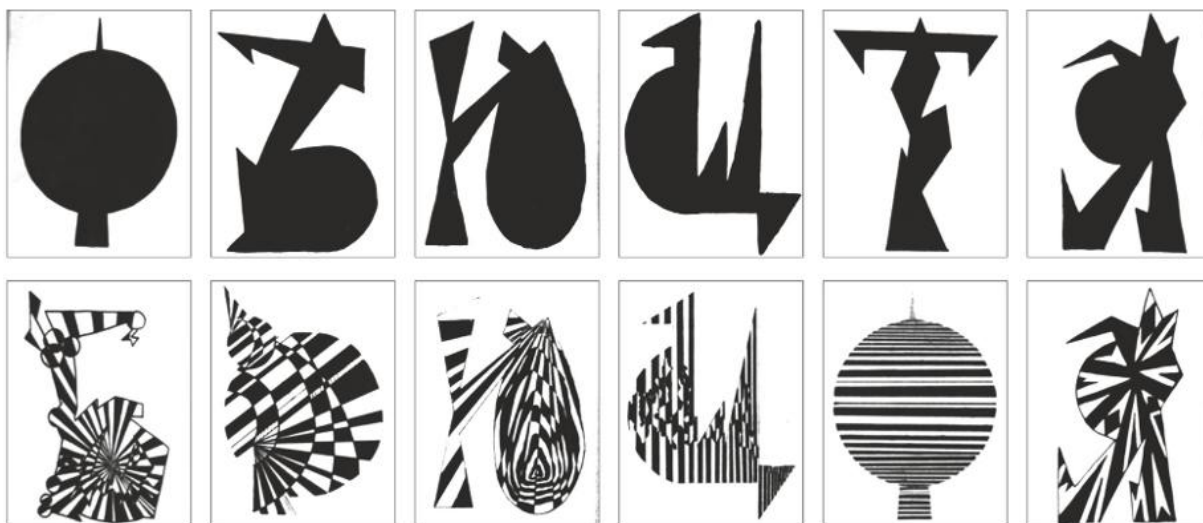


Рис. 36. Серия 2. Ритмическая композиция в разработке букв с использованием геометрической стилизации и пятна



Рис. 37. Серия 3. Ритмическая композиция в разработке образа букв



Рис. 38. Серия 4. Ритмическая композиция в разработке образа букв в алфавите

5.16. Активация пространства

Задание на создание серии глазур на основе приема «Активация пространства»

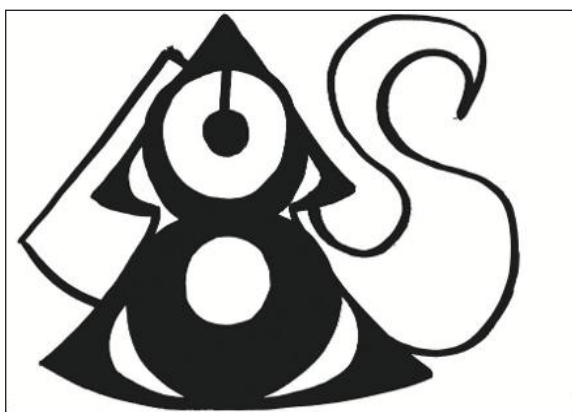
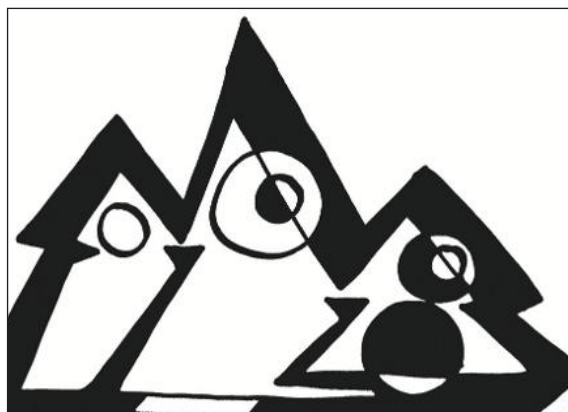


Рис. 39. Серия 1. Активация пространства

5.17. Создание ритма цветовой карты

Задание на создание серии цветовой карты



Рис. 40. Серия 1. Цветовая карта объекта

5.18. Цветовая гармония

Задание на создание цветовой гармонии в абстрактной композиции



Рис. 41. Серия 1. Абстрактная композиция «Нежность»

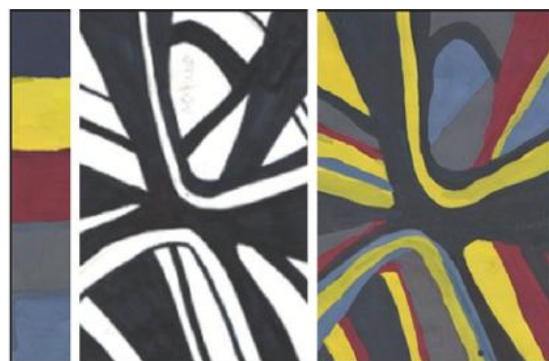


Рис. 42. Серия 2. Абстрактная композиция «Паника»

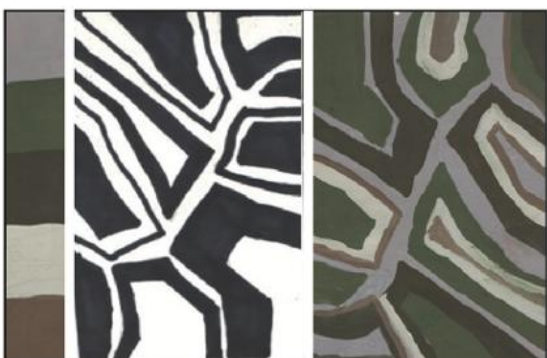


Рис. 43. Серия 3. Абстрактная композиция «Скука»

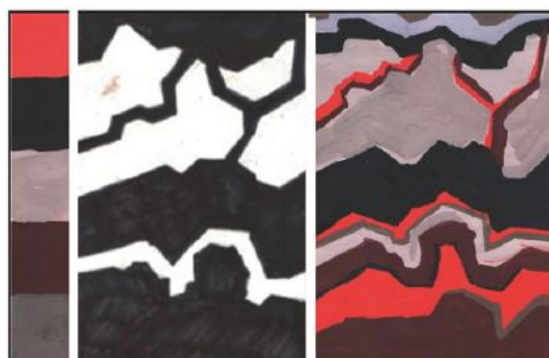


Рис. 44. Серия 4. Абстрактная композиция «Гнев»

5.19. Цветная абстрактная композиция с передачей образа объекта

Задание на создание серий цветной абстрактной композиции с передачей образа объекта



Рис. 45. Серия 1. Абстрактная ритмическая композиция на основе контраста



Рис. 46. Серия 2. Абстрактная ритмическая композиция на основе асимметрии



Рис. 47. Серия 3. Абстрактная ритмическая композиция на основе возрастающего ритма



Рис. 48. Серия 4. Абстрактная композиция – ритм в полосе

5.20. Композиция орнаментального ряда на основе колорита

Задание на создание серий орнаментального ряда на основе колорита



Рис. 49. Серия 1. Тепло-холодный контраст в орнаменте



Рис. 50. Серия 2. Контраст по тону в орнаменте



Рис. 51. Серия 3. Симультивный контраст в орнаменте

5.21. Композиция на светлотный контраст с доминированием светлых и темных оттенков

Задание на создание серий на светлотный контраст с доминированием светлых и темных оттенков на основе ассоциативного образа горения



Рис. 52. Серия 1. Ассоциативный образ горения «Свеча»



Рис. 53. Серия 2. Ассоциативный образ горения «Костер»

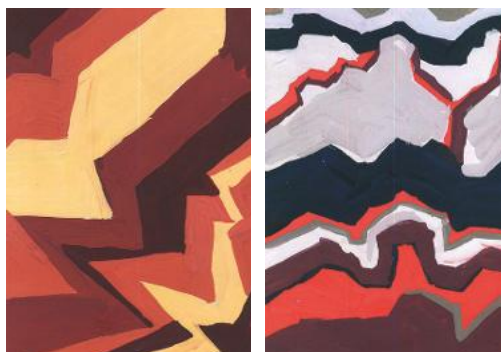


Рис. 54. Серия 2. Ассоциативный образ горения «Лампа»

5.22. Композиция на темно-холодный контраст в колорите

Задание на создание серий на темно-холодный контраст на основе ассоциативного образа



Рис. 55. Серия 1. Ассоциативный образ «Восход»



Рис. 56. Серия 2. Ассоциативный образ горения «Сумерки»



Рис. 57. Серия 3. Ассоциативный образ горения «Туман»

5.23. Композиция в теплой и холодной гамме

Задание на создание серий на темно-холодный контраст на основе ассоциативного образа

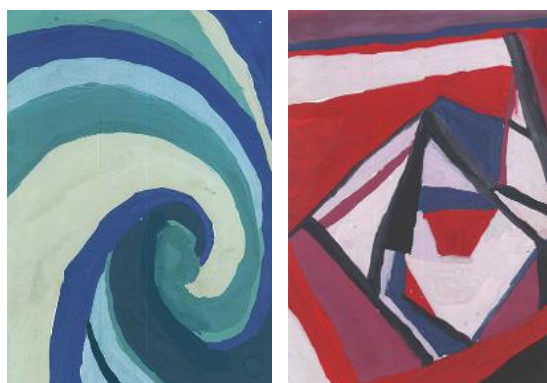


Рис. 58. Серия 1. Ассоциативный образ «Раковина»

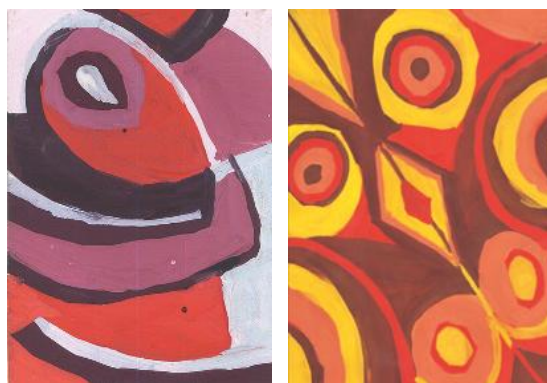


Рис. 59. Серия 2. Ассоциативный образ «Бабочка»



Рис. 60. Серия 3. Ассоциативный образ «Минерал»

5.24. Композиция в цвете по ассоциациям музыкального произведения

Задание на создание серий абстрактных композиций по мотивам произведения П. И. Чайковского «Времена года»



Рис. 61. Серия 1. Январь, февраль, март



Рис. 62. Серия 2. Апрель, май, июнь

5.25. Колорит в композиции

Задание на создание серии абстрактных композиций с характерными особенностями колорита



Рис. 63. Серия 1. Характер колорита в композиции

5.26. Цвет и образ

Задание на создание серии композиций с передачей характера образа



Рис. 64. Серия 1. «Портрет»

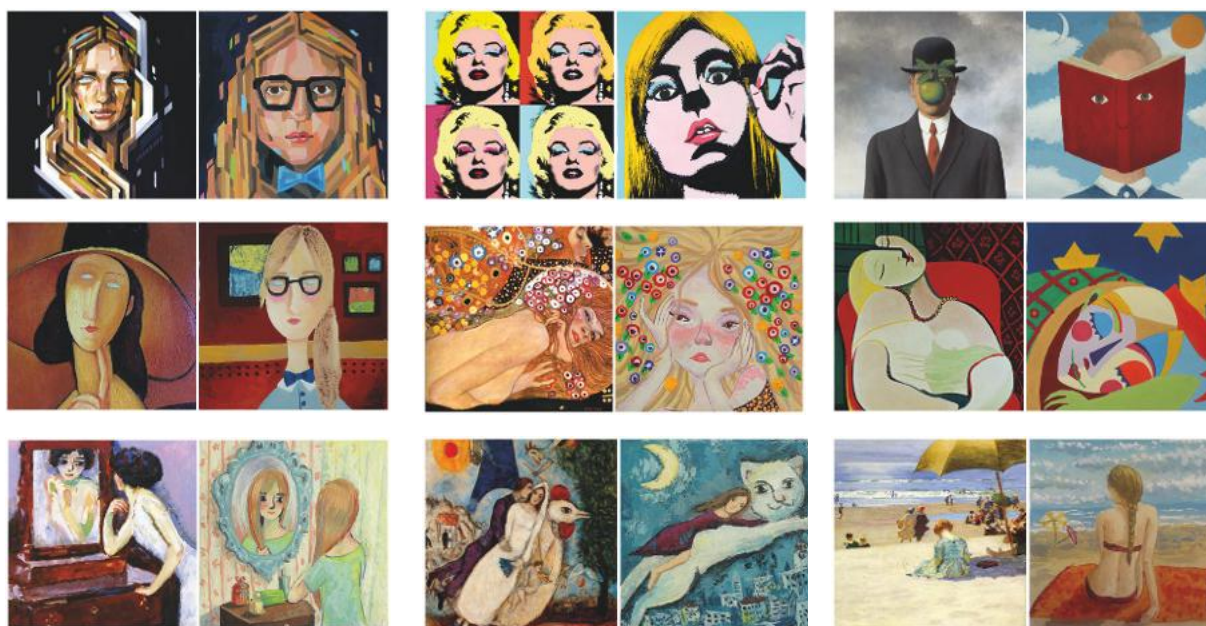


Рис. 65. Серия 2. «Мой портрет по аналогам женских образов великих художников»



Рис. 66. Серия 3. «Я – красавица»



Рис. 67. Серия 4. «Ритм города»

5.27. Инструменты композиции и натюрморт

Задание на создание серии образа натюрморта с использованием инструментов композиции



Рис. 68. Серия 1. «Натюрморт»

5.28. Цвет и образ в сказке

Задание на создание серии иллюстраций к сказке «Колобок»



Рис. 69. Серия 1. Иллюстрации к сказке «Колобок»

5.29. Образ героя в дизайн-проектировании

Задание на создание серии иллюстраций образов богатырей и богатырш земли русской



Рис. 70. Серия 1. Иллюстрации богатырь Александр Ярославович Невский

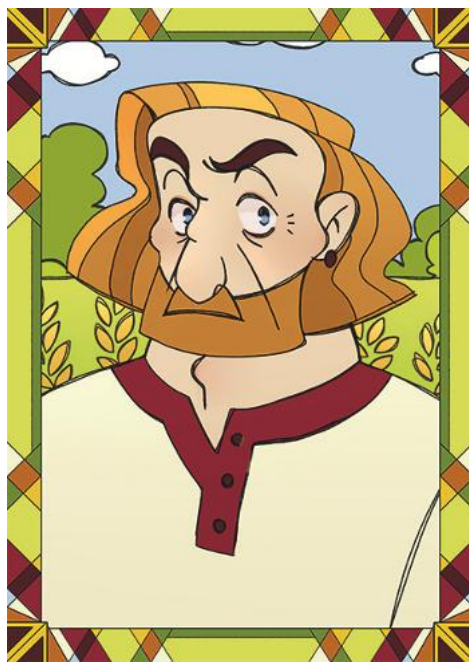
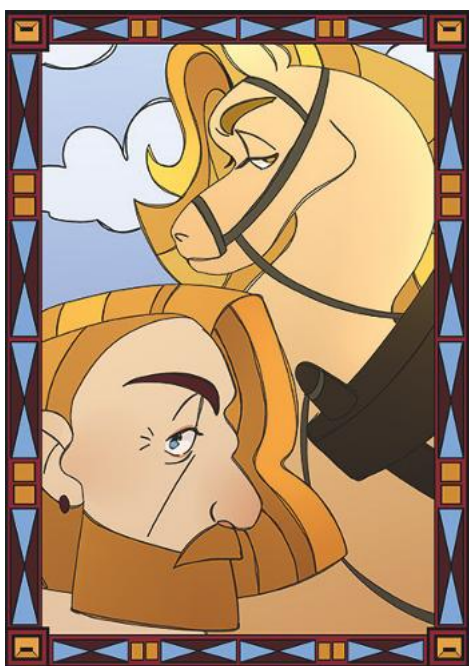


Рис. 71. Серия 2. Иллюстрации богатырь Микула Селянинович



Рис. 72. Серия 3. Иллюстрации богатырь Святогор



Рис. 73. Серия 4. Иллюстрации богатырша Настасья Миклушна



Рис. 74. Серия 5. Иллюстрации богатырша Усолка



Рис. 75. Серия 6. Иллюстрации богатырша Марья Маревна



Рис. 76. Серия 7. Иллюстрации богатырша Манчиха

5.30. Дизайн-проект «Сувенирная продукция с образами богатырей и богатырш земли русской»

Задание на создание дизайн-проекта с передачей образа в сувенирной продукции богатырей и богатырш земли русской



Рис. 77. Серия 1. Сувенирная продукция «Богатырша Настасья Микулишна»



Рис. 78. Серия 2 Сувенирная продукция «Богатырша Василиса Микулишна»



Рис. 79. Серия 3. Сувенирная продукция «Усолка – богатырша»



Рис. 80. Серия 4. Сувенирная продукция «Богатырша Манчиха»



Рис. 81. Серия 5. Сувенирная продукция «Богатырша Марья Маревна»

5.31. Дизайн-проект «Русский дизайн и русская поэзия»

Задание на создание дизайн-проекта набора открыток по поэтическим произведениям русских поэтов

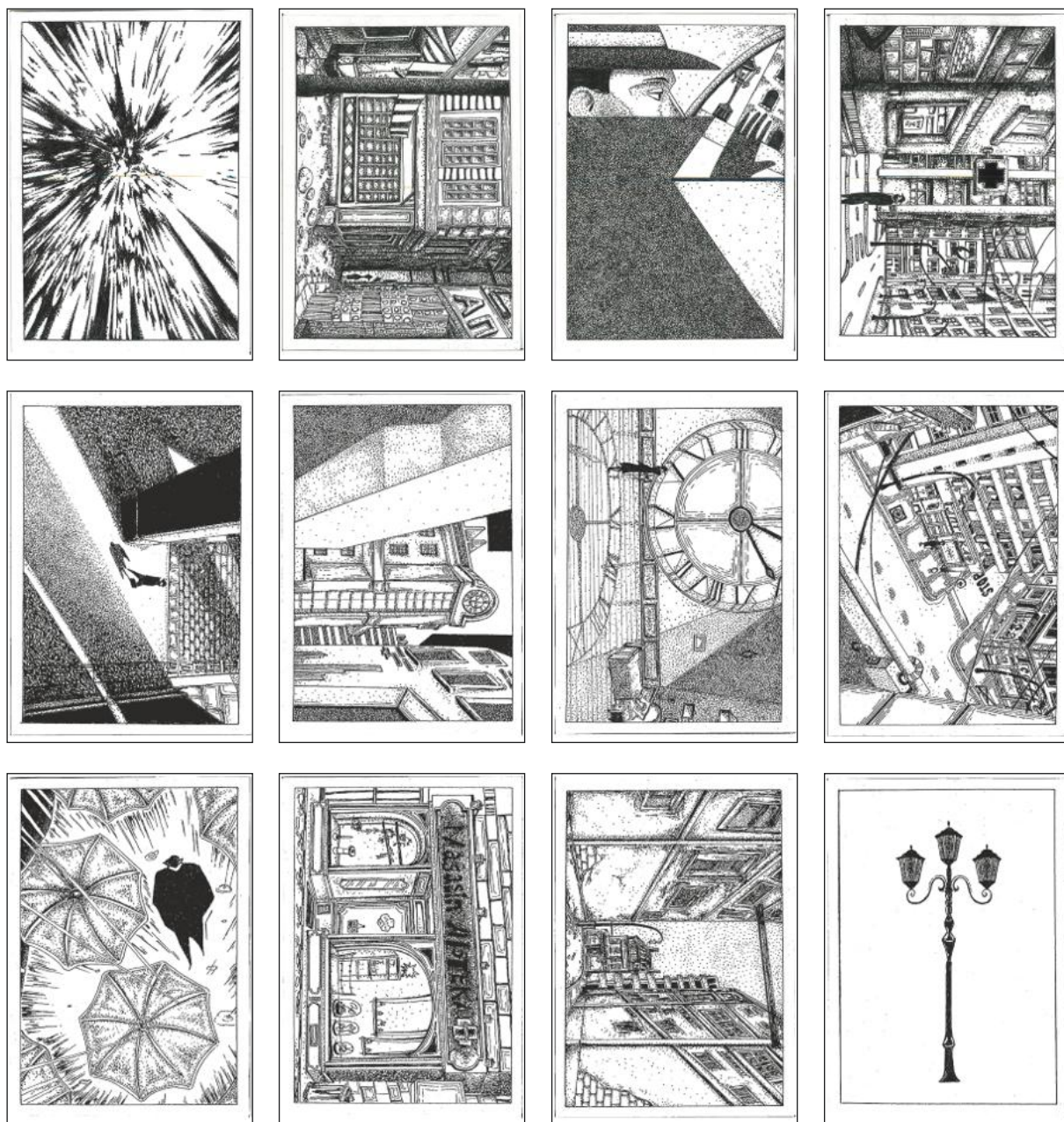


Рис. 82. Серия 1. «Русский дизайн и русская поэзия». Графическое решение набора открыток по произведению Александра Блока «Ночь, улица, фонарь, аптека»

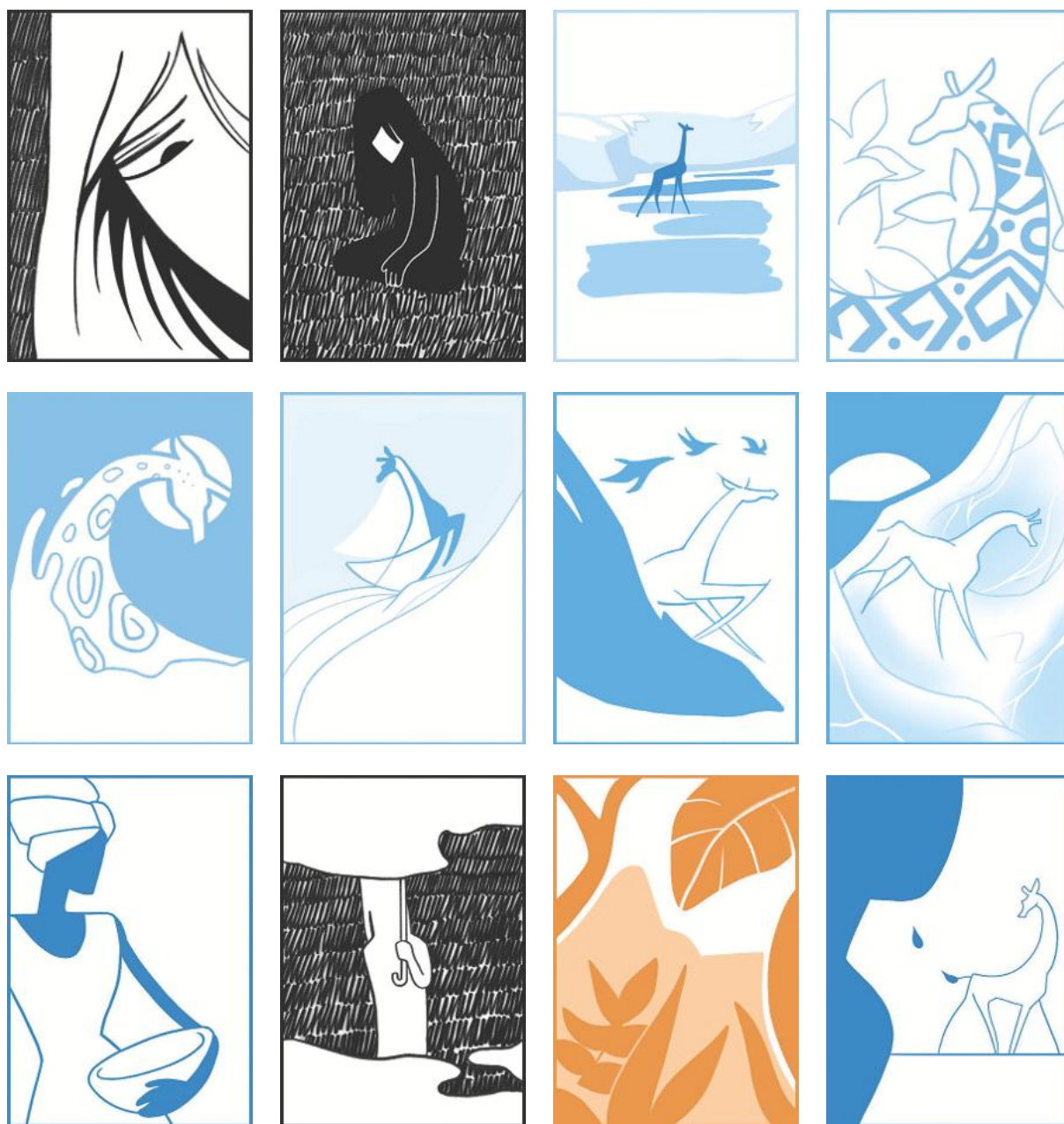
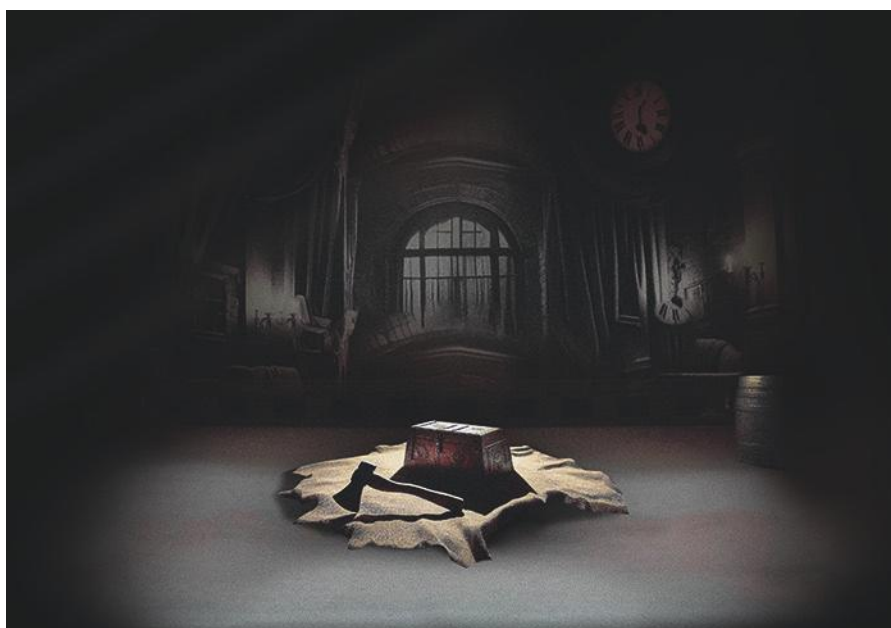


Рис. 83. Серия 2. «Русский дизайн и русская поэзия». Графическое решение набора открыток по произведению Николая Гумилева «Жираф»

5.32. Дизайн-проект «Русский дизайн и русский театр»

Задание на создание дизайн-проект оформления сцен спектаклей по произведениям русских авторов



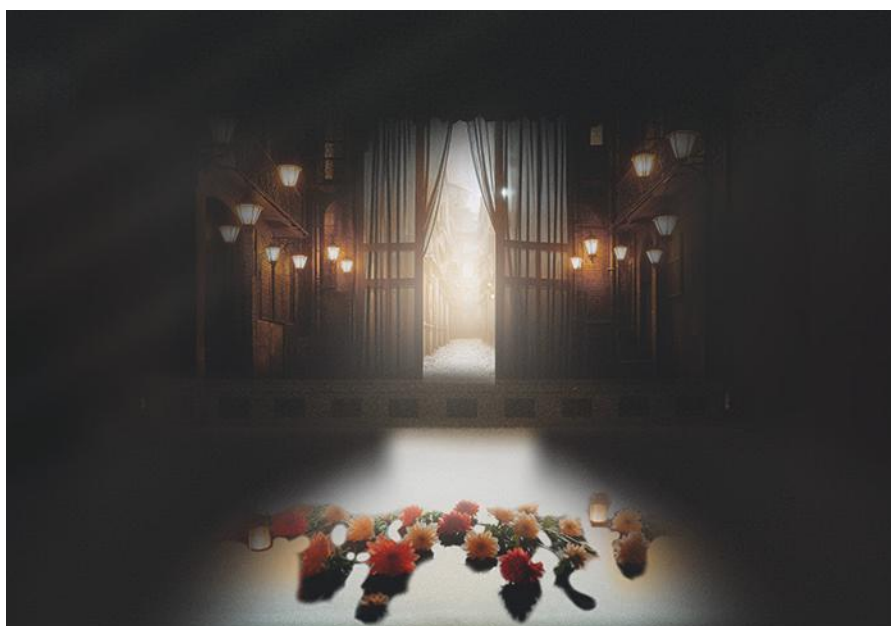


Рис. 84. Серия 1. Дизайн-проект оформления сцен спектаклей по произведению Фёдора Достоевского «Преступление и наказание»



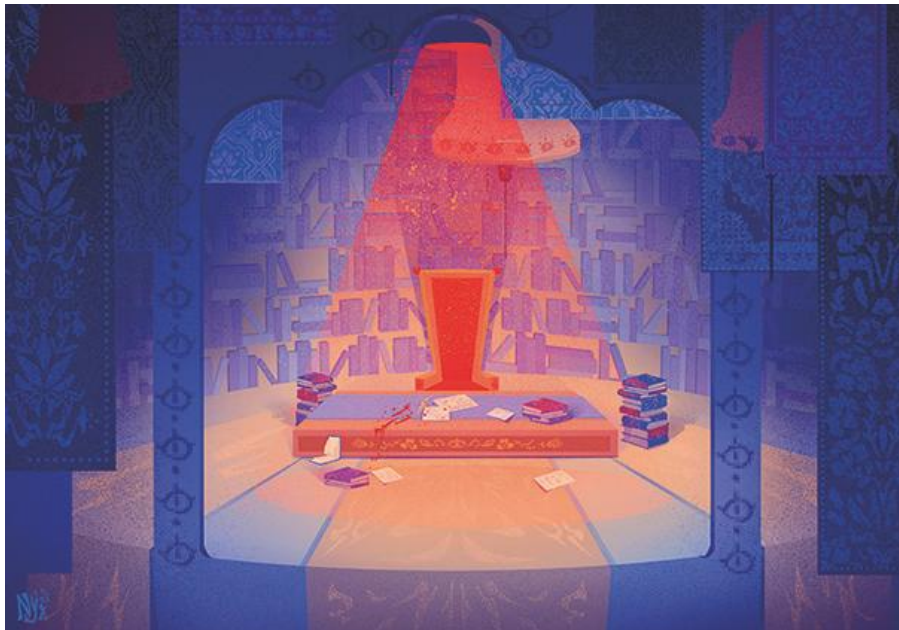
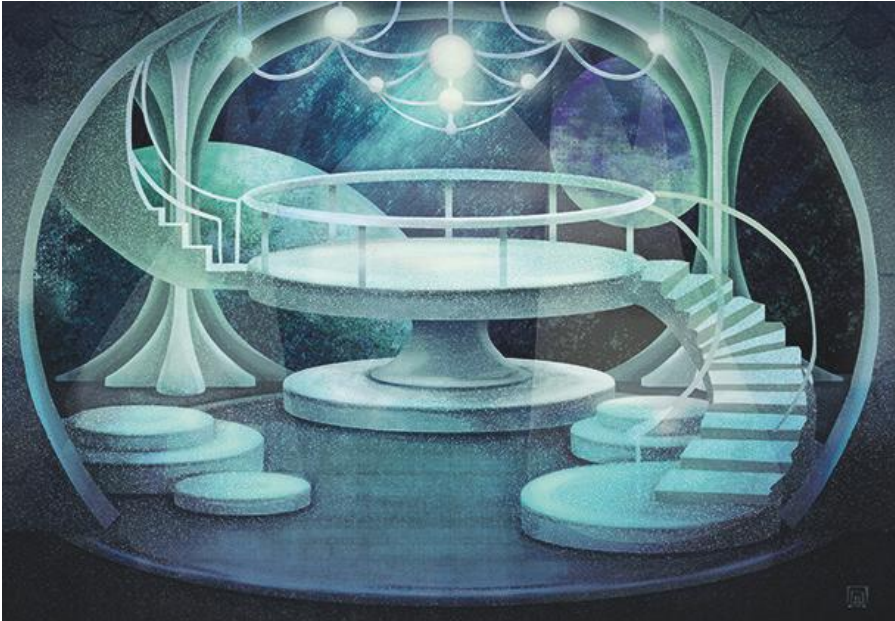


Рис. 85. Серия 2. Дизайн-проект оформления сцен спектаклей по произведению Татьяны Толстой «Кысь»



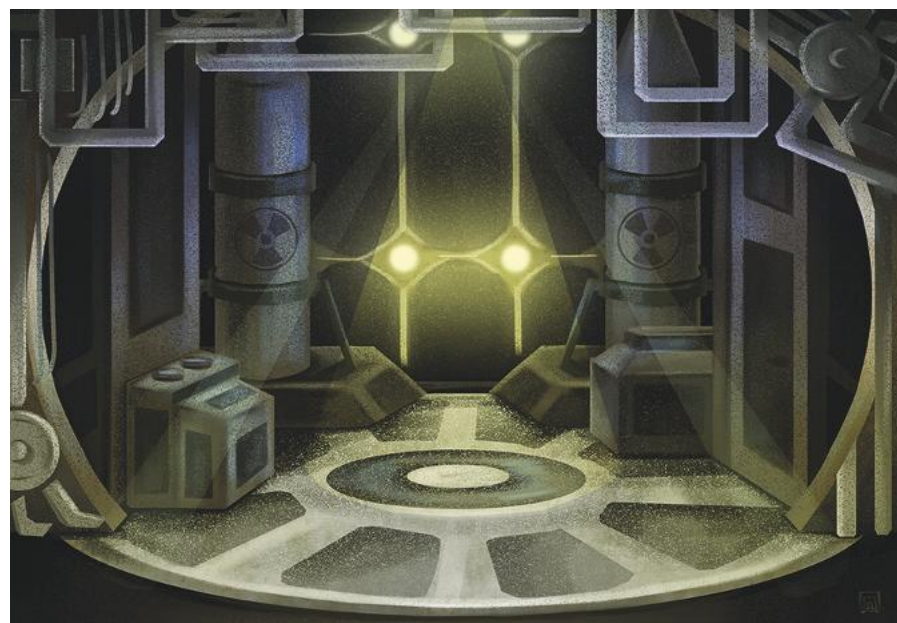


Рис. 86. Серия 3. Дизайн-проект оформления сцен спектаклей по произведению Кира Булычева «Последняя война»

Список использованных источников

1. Алексеев, А.Г. Проектирование: предметный дизайн : учеб. наглядное пособие / А.Г.Алексеев. – Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. – 95 с. – ISBN 978-5-8154-0405-2. – Текст : электронный. – ЭБС Znanium. – URL: <https://znanium.ru/catalog/document?pid=1041647>.
2. Арбатский, И.В. Шрифт и массмедиа : учебное пособие / И.В.Арбатский. – Красноярск : СФУ, 2015. – 270 с. – ISBN 978-5-7638-3358-4. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.ru/catalog/document?pid=967091>.
3. Вишневская, Е.В. Стилизация и формообразование в дизайне : учебное пособие / Е.В. Вишневская. – Тольятти : ТАУ, 2023. – 129 с. – ISBN 978- 5-8146-0075-2.
4. Вишневская, Е.В. Визуальный нарратив. Поиск оригинального образа : учебное пособие / Е.В. Вишневская. – Тольятти : ТАУ, 2023. – 115 с. – ISBN 978-5- 8146-0076-9.
5. Воронова, И.В. Пропедевтика : учебное наглядное пособие / И.В. Воронова. – Кемерово : КемГИК, 2017. – 120 с. – ISBN 978-5-8154-0375-8.
6. Гуменюк, А.Н. Искусство Новейшего времени : учеб. пособие / А.Н. Гуменюк, И.Г. Пендикова. – Омск : Изд-во ОмГТУ, 2020. – 110 с. – ISBN 978-5-8149-3089-7.
7. Композиция : практикум для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / авт. – сост. Т.Ю. Казарина. – Кемерово : КемГИК, 2019. – 42 с. – ISBN 978-5-8154-0496-0. – Текст : электронный. – ЭБС Znanium. – URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=361105>.
8. Коротеева, Л.И. Основы художественного конструирования : учебник / Л.И. Коротеева, А.П. Яскин. – Москва : Инфра-М, 2024. – 304 с. – ISBN 978-5-16-018962-8.
9. Малышева, Е.Н. Web-технологии : учеб. пособие / Е.Н. Малышева. – Кемерово: КемГИК, 2018. – 116 с. – ISBN 978-5-8154-0449-6.

10. Мишова, В.В. Мультимедийные технологии : практикум / В.В. Мишова. – Кемерово: КемГИК, 2017. – 79 с. – ISBN 978-5-8154-0374-1.
11. Музалевская, Ю.Е. Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта : учебное пособие / Ю.Е. Музалевская. – Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. – 73 с. – ISBN 978-5-4486-0566-6. – Текст : электронный. – Цифровая библиотека IPR Smart. – URL: <http://www.iprbookshop.ru/83264.html>.
12. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.Г. Гагариной. – Москва : Инфра-М, 2024. – 399 с. – ISBN 978-5-16-013255-6.
13. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова; под ред. Л.Г. Гагариной. – Москва : Инфра - М, 2024. – 288 с. – ISBN 978-5-8199-0800-6.
14. Пигулевский, В.О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В.О. Пигулевский, А.С. Стефаненко. – 2-е изд. – Саратов : Вузовское образование, 2021. – 441 с. – ISBN 978-5-4487-0765-0. – Текст : электронный.- Цифровая библиотека IPR SMART. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>.
15. Потаев, Г.А. Композиция в архитектуре и градостроительстве : учебное пособие / Г.А. Потаев. – Москва : Форум : Инфра-М, 2025. – 304 с.
16. Прозорова, Е.С. История и методология дизайн-проектирования : учебное пособие / Е.С. Прозорова. – Санкт-Петербург : СПбГУПТД, 2020. – 79 с. – ISBN 978-5-7937-1847-9. – Текст : электронный. – Цифровая библиотека IPR SMART. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/118384.html>.
17. Тухбатуллина, Л.М. Пропедевтика (основы композиции) : учебник / Л.М. Тухбатуллина, Л.А. Сафина, В.В. Хамматова. – Москва : Инфра-М, 2024. – 116 с. – ISBN 978-5-16-018638-2. – Текст : электронный. – ЭБС Znanium. – URL: <https://znanium.ru/catalog/document?id=438657>.

18. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под ред. А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2020. – 208 с.– ISBN 978-5-534-07962-3.
19. Художественные стили в дизайне: методические указания к выполнению самостоятельной работы (реферат) для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» / сост. Е. В. Вишневская, Н. С. Карпенко. – Тольятти : ТАУ, 2021. – 25 с.
20. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2021. – 74 с. – ISBN 978-5-534-09988-1.
21. ROSDESIGN.COM. Про дизайн и web дизайн : материалы сайта. – URL: <https://rosdesign.com/>.

Учебное издание

ВИШНЕВСКАЯ ЕЛЕНА ВЛАДИМИРОВНА

ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ. КОМПОЗИЦИЯ

Учебное пособие

Редактор Т. А. Самсонова

Дизайн макета верстки В. Г. Ковтунова

Компьютерная верстка В. Г. Ковтунова

Подписано к печати 25.09.2025. Формат А-4.

Бумага офисная. Гарнитура Roboto serif, Manrope. Печать оперативная.

Усл.-печ. л. – 19.64.

Тираж 500 экз. Заказ № 2554/4.3



Издательство Тольяттинской академии управления
445144, Самарская область, Ставропольский район,
территория оздоровительный комплекс Алые паруса, здание 5