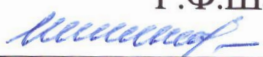


Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет художественной культуры
Кафедра декоративно-прикладного искусства

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой
Г.Ф.Шауро


20 января 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета
Е.В.Пагоцкая


20 января 2025 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

для специальности 6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство

Составитель:

Е.В. Шатило,
старший преподаватель кафедры
декоративно-прикладного искусства

Рассмотрено и утверждено
на заседании Совета факультета
Протокол № 5 от 20.01.2025

СОСТАВИТЕЛЬ:

Е.В.Шатило, старший преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

И.Н. Скворцова, заведующий отделом изобразительного и декоративно-прикладного искусства государственного научного учреждения «Центр исследования белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларуси филиал «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора имени Кондрата Крапивы», кандидат искусствоведения.

Н.В. Петухова, заведующий кафедрой режиссуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 11 от 27.12.2024);

Советом факультета художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 5 от 20.01.2025)

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ВВЕДЕНИЕ.....	4
2.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	7
3.	ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	42
4.	РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	56
5.	ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	61

ВВЕДЕНИЕ

Дисциплина «Художественное проектирование» является одним из важных этапов профессиональной подготовки студентов по специальности 6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство. Содержание учебно-методического комплекса по дисциплине «Художественное проектирование» включает сведения о профессиональной деятельности художника в сфере художественных проектов, как промышленных, так и авторских; раскрывает принципы и законы художественно-проектной грамоты; закрепляет основные понятия, способы, приёмы и методики, используемые в проектировании предмета декоративно-прикладного искусства.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развивать свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной, социально-культурной жизни страны.

Основное содержание учебно-методического комплекса составляет теоретический и практический материал, направленный на разработку проектов и выполнения в материале объектов декоративно-прикладного искусства, соответствующие направлениям специальности: керамика, ткачество, батик, соломоплетение, роспись по стеклу и представлять авторскую разработку художественного образа. Для художественного проектирования характерно моделирование объекта на всех этапах его разработки (в соответствующем масштабе и нередко в натуральную величину), позволяющее проверять и отбирать оптимальные варианты композиционных, эргономических и др. решений; при этом модель служит не иллюстрацией к проекту, а как бы инструментом проектирования и, постоянно модифицируясь в ходе работы, становится в конечном счёте эталоном опытного образца изделия.

Дисциплина «Художественное проектирование» в техниках и способах использования графических приемов имеет непосредственную связь с такими дисциплинами как, «Основы дизайна», «Проектная графика», «Рисунок», в разработке и методике построения художественного произведения с дисциплиной «Композиция». В решении вопросов цветовой гармонии в проектных разработках студентов имеет непосредственную связь с дисциплиной модуля «Цветоведение», а при работе в материале и специфике разрабатываемого проекта с предметом «Декоративно-прикладное искусство» и «Материаловедение».

Целью учебно-методического комплекса «Художественное проектирование» является развитие и формирование у студентов художественно-проектной грамоты, направленной на создание предметов ДПИ по принципам технологичности, максимальной функциональности, художественной гармонии и эстетичности, а также владение способами проиллюстрировать свои

проектные идеи. Основное внимание уделяется практической работе области проектирования и выполнения предметов ДПИ.

В теоретической и практической частях УМК собраны методические материалы, в которых рассматриваются основные положения теории художественной проектной деятельности; раскрывается специфика ведения проектных разработок. Студенты могут ознакомиться с основными понятиями и элементами стиля; выявляется взаимосвязь эволюции предмета и эволюции социально-культурных явлений. Даются основы знаний в области создания художественного образа. Материалы УМК направлены на формирование устойчивого интереса к проектной деятельности, как способа самореализации человека как творческой личности.

Освоение дисциплины должно обеспечить формирование у студентов следующих компетенций.

УК-1 Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации.

УК-5 Быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности.

УК-6 Проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности.

БПК-2 Разрабатывать изделия декоративно-прикладного искусства на основе знаний о технических особенностях и приемах при работе в материале.

БПК-4 Применять знания и методики проектирования художественных объектов в профессиональной деятельности.

БПК-7 Применять знания основных законов создания плоскостной и объёмно-пространственной композиции при решении профессиональных задач.

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен **знать**:

- историю развития проектной деятельности;
- специфику ведения проектных работ;
- основные приемы графической подачи проекта;
- основы разработки художественного образа;
- основы разработки физических и конструктивных особенностей предмета ДПИ;

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен **уметь**:

- выполнять проекты с учетом специфики ведения проектных работ, основ шрифтовой графики, цветовой гармонии;
- пользоваться основными приемами визуальной графической грамоты;
- использовать современные информационные технологии по сбору, хранению и обработке информации в процессе проектирования.

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен **владеть**:

- методом системного анализа объекта проектирования;
- навыками ведения дизайн разработки предмета ДПИ;

- принципами оформления проекта.

Учебно-методический комплекс «Художественное проектирование» базируется на принципах научности, осмысленности, доступности и посильности, систематичности и последовательности в решении технико-исполнительских задач и предусматривает использование в образовательном процессе таких методов научно-творческого познания, как наблюдение, сравнение, обобщение, метода анализа и синтеза. Методологическую основу учебного процесса составляют теоретические разработки известных зарубежных и отечественных исследователей: Я.Ленсу, В.Лютова, и др.

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с Положением о самостоятельной работе студентов, разработанным в учреждении высшего образования. Критерий оценки проектных разработок студентов включает: полноту и глубину анализа темы учебного задания; обоснованность проектного решения и его взаимосвязь с тенденциями и перспективным развитием направления; единство предметного содержания и предметной формы; целостность, рациональность, гармоничность, новизна решения тематического задания; степень возможности практического применения разработки; полнота и качество исполнения тематического задания.

В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины «Художественное проектирование» предусмотрено 34 часа, из них 8 часов лекций, 20 часа практические, 6 часов на УСП. Форма аттестации по учебной дисциплине – зачёт в форме просмотра.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Дисциплина «Художественное проектирование» направлена на ознакомление с деятельностью в сфере проектирования и дизайна, раскрывает принципы и законы художественно-проектной грамоты, даёт понимание этапов ведения проекта, раскрывает основные понятия, способы, приёмы и методики, используемые в дизайне. Целью курса является развитие и формирование у студентов художественно-проектной грамоты, направленной на создание предметов ДПИ по принципам технологичности, максимальной функциональности, художественной гармонии и эстетичности, а также владение способами проиллюстрировать свои проектные идеи. Основное внимание уделяется практической работе области проектирования и выполнения в материале предметов декоративно-прикладного искусства.

1. Введение. Основные понятия.

Под художественным проектированием сегодня понимается творческий процесс, направленный на усовершенствование окружающей среды, промышленных изделий, предметов быта и повседневного пользования, а также создание новых образов.

Цели художественного проектирования достигаются путем приведения в единую систему функциональных и композиционных качеств, эстетических и эксплуатационных характеристик предметных комплексов и отдельных изделий.

Методы художественного проектирования складывается из художественно-конструкторского анализа (исследование исходной ситуации и построение объекта проектирования, функционально-эргономический и конструктивно-технологический анализ, композиционный анализ) и художественно-конструкторского синтеза (в процессе которого ведётся функционально-эргономический поиск, работа над композицией изделия).

Таким образом, процесс художественного проектирования предполагает создание некой целостной системы: функциональной и эстетичной, касается ли это отдельного изделия или пространственной среды. Виды и объекты художественного проектирования могут быть самыми разными. Они различаются в зависимости от того, что является объектом художественного проектирования.

До появления массового индустриального производства предметы и вещи, окружающие человека, аналогичные сегодняшним, делали специалисты-ремесленники. В деятельности мастера-ремесленника (если смотреть на это с современных позиций), как бы совмещался ряд специальностей. Он, одновременно, и конструктор, и художник, и мастер, способный изготовить вручную или с помощью несложных технических приспособлений то или иное изделие. Разделение труда, использование

энергии воды и пара и применение машин привели к так называемой промышленной революции, к тому, что мануфактурное производство (основой которого продолжало быть искусство ремесленника) постепенно, начиная с середины XVIII столетия, превращается в крупную машинную индустрию.

С середины XIX столетия на базе бурного технического прогресса создается массовое промышленное производство, а рынок относительно быстро насыщается товарами. Стремление в условиях конкуренции продать товар и получить прибыль заставляет промышленников постепенно улучшать качество товаров, привлекая внимание к их потребительским свойствам, к их эстетическим достоинствам. Возникает необходимость коренного пересмотра традиционных принципов их формообразования.

Для того чтобы в условиях машинного производства получить продукт со свойствами, удовлетворяющими потребителей, необходимо иметь хороший проект. Очевидно, что проект любого изделия, подлежащего многократному повторению, должен предусматривать возможность получения свойств, важных для человека, покупающего ту или иную вещь. Это приводит к тому, что проектирование превращается, по существу, в сложный творческий поиск, в котором участвуют самые различные специалисты.

Усложнение проектных работ вызвало к жизни необходимость самостоятельного исследования потребительских свойств изделий и применения в проекте таких решений, которые бы обеспечивали хотя бы минимальное удовлетворение нужд массового потребления. Таким образом, сравнительно недавно появляется специалист – дизайнер, который в общем процессе проектирования сосредотачивает свое внимание на требованиях потребителя промышленных изделий. Рождается новая область деятельности – дизайн, или, как тогда его называли, «промышленное искусство».

Именно в конце XIX – начале XX века в связи с широким использованием машин, в связи с бурным развитием науки и техники и, конечно, с развитием новых общественных потребностей и новых типов архитектурных сооружений, возникают предметы и виды оборудования, обладающие новыми функциональными возможностями. Однако производимая массовая продукция поначалу характеризуется низким качеством. Снижение качества массовой продукции, по сравнению с кустарным производством, особенно в эстетическом отношении, приводит к ряду попыток разными способами возродить былые достоинства, присущие старым кустарным изделиям. Наиболее характерным является движение за промышленное искусство в Англии конца XIX века. Это движение, связанное с именами У. Морриса и Дж. Рескина, характеризуется попытками возродить английскую художественную промышленность.

Но уже в то время, с развитием концепции рационального подхода к миру, на первое место выходят идеи функционализма. Несмотря на

известную узость этой концепции, она постепенно, в противовес украшательству, находит благоприятную почву для своего развития на базе архитектуры и массового промышленного производства, бытовых вещей и изделий и приводит к появлению дизайна, подлинное начало истории которого обычно связывается с 1907 годом, когда в Германии впервые создается производственный союз, так называемый «Веркбунд», объединивший усилия художников и промышленников с целью повышения потребительских качеств промышленной продукции. Начинается бурное движение за «единство искусства и техники», прерванное Первой мировой войной и с новой силой развернувшееся уже после ее окончания. Дизайн является детищем XX века, когда на смену ремесленному типу производства, создающему вещи, часто предназначенные определенным лицам и для конкретных помещений, пришел массовый выпуск стандартных изделий, серийная промышленная продукция. Облик мира, характер жизнедеятельности людей, в какой-то мере формы их отношений стали в большой степени зависеть от изделий, отштампованных по законам машинной целесообразности.

Научно-технический прогресс и колоссальный рост производства обеспечивают удовлетворение потребностей и нашего времени, создают действительно человеческие условия существования для всех живущих на земле людей. Но реализовать возможности научно-технической революции в интересах ускоренного экономического развития всего общества и удовлетворения потребностей всех его членов можно, как известно, лишь путем сознательного контроля над всеми условиями жизни и планомерным характером развития общества. Одним из аспектов такого сознательного контроля и управления развитием «второй природы» является процесс гармонизации предметного мира, имеющий своей целью создание наиболее рациональной связи человека с предметным миром в интересах развития творческих способностей каждого человека. Подлинно гуманистический мир нельзя построить, не создав достойного людей предметного окружения.

2. Этапы художественного проектирования

Системный подход к художественному проектированию требует учета социальных, коммуникативных, эргономических и эстетических факторов, определяющих условия функционирования предмета. Эти условия связаны с учетом особенностей бытования и зрительного восприятия. Художественное проектирование начинается с разработки проблемно-целевого блока, который содержит формулировку проблемы, целей и задач проектирования. Это требует проведения предпроектных исследований с целью сбора необходимых данных, анализа исходного состояния проблемы и формулировки желаемых конечных результатов решения проблемы. Составление технического задания на разработанную идею содержит перечень характеристик предмета, материалов и технологий.

Процесс проектирования складывается из следующих этапов:

- 1) составление технического задания;
- 2) поиск, т. е. сбор информации, изучение экономической конъюнктуры рынка изделий с точки зрения их технико- конструктивных и дизайнерских решений, а также материалов по социологии и психологии; обобщение полученных данных;
- 3) анализ - исследование всего комплекса изделий- аналогов для нахождения собственного решения, соответствующего требованиям и условиям данного производства, анализ творческого источника;
- 4) обоснование общего конструкторского замысла;
- 5) разработка технического проекта;
- 6) составление композиционной схемы, т. е. выбор образной атмосферы, формы и цвета, в которой будет решаться будущий проект; изучение образа человека или группы людей, которым адресуется изделие;
- 7) разработка эскизов формы, цветовых и фактурных вариаций; согласование принятого решения со специалистами-технологами и конструкторами;
- 8) анализ первой реакции потребителей на новое изделие;
- 9) критика и оценка опытного образца с точки зрения успеха в достижении поставленной задачи;
- 10) контроль за соответствием серийных изделий опытному образцу.

При проектировании дизайнер должен соблюдать следующее:

- 1) основные функции и определяемую ими принципиальную форму изделия;
- 2) экономичность изделия с точки зрения производства, сбыта, рекламы, возможности длительного серийного выпуска и рациональной организации производства; возможность внесения изменений в производство;
- 3) выбор материалов, отвечающих функциональным и эстетическим требованиям изделия; возможность организации массового производства на базе этих материалов;
- 4) возможность наиболее логичного и изящного решения, а также использования конструкций в различных производственных условиях с учетом взаимозаменяемости элементов и вариантности;
- 5) выбор технологии, соответствующей задачам проектирования, выгодной с точки зрения затрат материала, труда, оборудования, обеспечивающей частичную или полную автоматизацию;
- 6) простоту сборки изделия;
- 7) учет социальных факторов (пола, возраста, профессии, национальности, места работы, вкусов, образа жизни, географических и климатических условий);
- 8) психологические (материальные и эмоциональные) факторы;
- 9) соответствие изделия физиологическим требованиям;

10) стандартизацию деталей и узлов, применение модульной системы, комбинирование элементов;

11) соответствие образа человека или группы людей социальному типу;

12) соответствие антропометрическим характеристикам;

13) визуальную упорядоченность (подобие и контрасты, визуальные ритмы и визуальные структуры, использование цветовых сочетаний и контрастов, общий визуальный облик), соответствие цвета материалу и назначению, информативное использование цвета;

14) соответствие между формой изделия и технологией его изготовления.

При художественном проектировании промышленных изделий следует учитывать, что такие понятия, как целостность, структура изделия, имеют иное содержание, чем, например, в скульптуре или живописи, так как находятся в интегральной связи с характеристиками промышленной продукции.

Эмоциональное воздействие, оказываемое видом, композицией, фактурой, ритмами, соотношением контрастов и акцентов изделия, обуславливает его выразительность, но нельзя забывать, что эстетические свойства формы в свою очередь обусловлены назначением изделия.

3. Основные принципы и методы художественного проектирования.

Методы художественного проектирования складывается из художественно-конструкторского анализа (исследование исходной ситуации и построение объекта проектирования, функционально-эргономический и конструктивно-технологический анализ, композиционный анализ) и художественно-конструкторского синтеза (в процессе которого ведётся функционально-эргономический поиск, работа над композицией изделия). Для художественного проектирования характерно моделирование объекта на всех этапах его разработки (в соответствующем масштабе и нередко в натуральную величину), позволяющее проверять и отбирать оптимальные варианты композиционных, эргономических и др. решений; при этом модель служит не иллюстрацией к проекту, а как бы инструментом проектирования и, постоянно модифицируясь в ходе работы, становится, в конечном счёте эталоном опытного образца изделия.

Специфическим для художественного проектирования является рассмотрение проектируемого изделия как элемента целого комплекса изделий, окружающих человека в конкретной предметной среде, которая должна максимально удовлетворять утилитарные и эстетические потребности и способствовать повышению эффективности его деятельности. Наиболее сложным объектом являются системы, объединяющие совместно производимые или совместно используемые изделия. В этом случае метод художественного проектирования включает такие задачи, как решение

вопросов разнообразия элементов системы (ассортимента изделий), формирование её структуры с использованием средств унификации и агрегатирования и т.п.

Основными методами художественного проектирования являются:

Графический метод;

модельно-макетный метод;

макетно-графический метод;

метод с применением систем автоматизированного проектирования.

Художественное проектирование или художественное конструирование (часто отождествляемое с дизайном) – неотъемлемая составная часть современного процесса создания промышленной продукции, предназначенной для непосредственного использования человеком. Для него характерно моделирование объекта (в соответственном масштабе и нередко в натуральную величину) на всех этапах его разработки, что позволяет проверять и отбирать оптимальные варианты композиционных, цветовых, эргономических и других решений; при этом модель служит не иллюстрацией к проекту, а как бы инструментом проектирования. Постоянно модифицируясь в ходе работы, она становится эталоном опытного образца изделия. В этом плане дизайн и художественное проектирование отчасти являются синонимами, потому что дизайн как раз и подразумевает проектирование эстетической составляющей чего-либо. Разница лишь в том, что понятие «дизайн» традиционно употребляется в более широком смысле, в том числе применительно к тому, что нельзя потрогать руками. А вот определение «художественное проектирование» обычно используют применительно к предметам материального мира. Например, художественное проектирование изделий, художественное проектирование интерьеров, архитектурно-художественное проектирование. К слову, на более узкую область применения указывает и предлагаемый перевод словосочетания «художественное проектирование» на английский как *art design* или *artistic design*. Получается, что «художественное проектирование» является одним из направлений дизайна. Впрочем, можно это воспринимать как «искусство художественного проектирования» либо же в контексте «дизайн как искусство», как предлагает автор книги *Design as Art* M.Bruno.

Таким образом, процесс художественного проектирования предполагает создание некой целостной системы: функциональной и эстетичной, касается ли это отдельного изделия или пространственной среды.

Одними из первых предложила новую структуру обучения и понимания проектной деятельности школа Баухауз. Просуществовав всего 15 лет, Баухаус вышел за рамки учебного заведения, превратившись в отдельное направление в искусстве, архитектуре и дизайне и объединив вокруг себя целую плеяду художников-единомышленников. По инициативе Фонда веймарской классики в Германии уже открылась первая выставка, посвященная грядущему столетию Баухауса. Красота наравне с функциональностью, искусство рука об руку с ремеслом. Возникший после

Первой мировой войны Баухаус стал символом обновления европейского искусства. Новые идеи распространялись на все его виды: живопись, архитектуру и градостроительство, художественные ремесла, дизайн...

Основоположник веймарской школы Вальтер Гропиус ратовал за равноправие изящных и прикладных искусств, объединенных конструктивным мышлением. «Дом строительства» – так дословно переводится «Баухаус» с немецкого. Учение поднималось на волне индустриализации и технического прогресса – как раз в те годы в распоряжении строителей и конструкторов появились стекло, бетон и сталь, пар и электричество. Но также направление имело под собой философский контекст. Его вдохновитель Гропиус верил: новое типовое жилье сможет воспитать новую личность. Красивым стало не то, что богато декорировано, а то, что технично, функционально и удобно. Баухауз ориентировался на массового потребителя.

В качестве преподавателей в школе были собраны талантливые художники-новаторы того времени, среди которых – Адольф Мейер, Пауль Клее, Василий Кандинский, Герхард Маркс. И они сами, и ученики Баухауса были бунтарями, которые любили свободу, отрицали условности и не боялись говорить «нет» устоявшимся традициям. В 1925 году учебное заведение было переведено в Дессау, еще несколькими годами позже – в Берлин, а с приходом к власти Гитлера в 1933-м году закрылось. Баухаус уже в первые годы своего существования активно не нравился национал-социалистам, которые называли школу рассадником коммунизма. Вопреки всему Баухаус как архитектурный стиль не только сохранился, но и по-прежнему набирал популярность.

Герхард Маркс, один из крупнейших скульпторов XX столетия, обывателю известный, например, по скульптуре бременских музыкантов, обеими руками поддерживал первоначальную идею модернизации искусств и примкнул к проекту в первые годы существования Баухауса. Он стал одним из первых преподавателей школы.

Мебель – для людей. Первое предложение манифеста Баухауса, написанное Вальтером Гропиусом, звучало так: «Наивысшая цель всех существующих искусств является здание». Он верил, что все здания на планете должны создаваться для людей, а не для демонстрации власти. Их масштаб должен быть понятным, а не ошеломительным. Чтобы этого добиться, нужно искать архитекторов, ремесленников и художников, кто способен думать независимо. Тех, кто смог бы проектировать, имея ввиду целостный подход. Весь дизайнерский словарь Баухауса основан на этом принципе целостности: он был настолько выверен, чист и универсален, что его понимали во всем мире. Смысл вещи – поднимать настроение, дарить тепло, безопасность и доверие.

Красота – вечна. Баухаус не просто протестовал против декоративного и чрезмерного – он устроил настоящий бунт. Это было освобождающее движение, возвратившее дизайн к его корням. Главное – цвет, форма и

масштаб. Баухаус снова явил миру забытую геометрическую эстетику, которую использовали веками ранее. Стряхнув пыль с дорогого наследия, новое поколение художников и творцов явило вневременную целостность. Появился чистый, ясный, классичный стиль. Баухаус возвел в идеал архаическую эстетику, «золотые» пропорции. При этом он никогда не стремился быть «модным». Он оказался ревизией истинных ценностей.

Принципы Баухауза

1. Нет границы между художником и ремесленником. В манифесте к апрельской выставке 1919 года Гропиус заявил, что его целью было «создать новую гильдию мастеров без классовых различий, которые стирают барьер между ремесленником и художником». В манифесте сказано, что «архитекторы, скульпторы, художники, мы все должны стать ремесленниками».

2. Художник – благородный мастер. «В редкие моменты вдохновения, в моменты, неподвластные его воле, небесная благодать может привести к тому, что его работа превратится в искусство. Но мастерство в его ремесле необходимо каждому художнику. В этом заключается источник творческого воображения».

3. «Форма следует за функцией». Согласно этой идее, простые, но элегантные геометрические формы должны быть разработаны на основе предполагаемой функции или назначения здания или объекта. Но функциональность не должна быть скучной, что мы видим, глядя на здания Баухауза.

4. Gesamtkunstwerk или «Синтетическое искусство». Gesamtkunstwerk означает синтез нескольких видов искусства, таких как изобразительное и декоративное искусство. Здание и его архитектура были только одной частью концепции. Другая часть – это дизайн.

5. Чистые материалы. Материалы должны отражать истинную природу предметов и зданий. Архитекторы баухауза не скрывали даже грубой поверхности некоторых материалов.

6. Минимализм. Художники Баухауза предпочитали линейные и геометрические формы, избегая цветочных или криволинейных форм.

7. Акцент на технологии. Мастерские нацелены на разработку таких образцов изделий, которые применимы для массового производства. Художники с удовольствием обратились к новым возможностям современной технологии.

8. Разумное использование ресурсов. Идеология Баухауза характеризуется экономическим мышлением. Представители движения хотели добиться контролируемого финансирования, окупаемых проектов, не требующих много времени, но при этом аккуратного использования материалов и свободного места.

9. Простота и эффективность. Нет необходимости в дополнительном украшении, чтобы сделать вещи еще более и более «красивыми». Они прекрасны такими, какие они есть.

10. Постоянное развитие. Баухаус – на самом деле это течение о новых методах, новых материалах, новых способах строительства, новом подходе. И этот процесс постоянен. Архитекторы, дизайнеры и художники должны все время придумывать что-то новое. Таким образом, Баухаус оказал влияние на новые формы искусства, такие как графический дизайн, который появился 100 лет назад. Баухаус также привел к появлению новых форм дизайна интерьера.

ВХУТЕМАС сыграл особую роль в утверждении в советской художественной культуре дизайна, монументального искусства, связанного с архитектурой, искусства оформления выставок, массовой прикладной графики... Структура школы с равноправным положением всех факультетов, и производственных и художественных, с возможностью их свободных взаимных контактов и влияний полностью отрицала академическую иерархию искусств, которая качественно опрокидывалась наличием во ВХУТЕМАСе Основного отделения, или Основного факультета. На этом отделении первые два года приобретали общую художественную культуру все студенты ВХУТЕМАСа. Здесь они знакомились с основными видами пространственных искусств, с их общими, объединяющими чертами и с особыми специфическими качествами. Студенты изучали основные элементы и средства художественного формообразования: цвет, пространство, поверхность, объем, а также методы и язык композиционного творчества – пропорции, ритм, динамику, контрасты, закономерности зрительного восприятия предметной среды. Здесь закладывались универсальные основы для всех художественных специальностей, и уже тем самым в корне подрывалось их прежнее деление на «высшие» и «низшие, производственные».

В конце 1926 года общепластическое образование было существенно реорганизовано, ограничено в пользу специального. На Основном отделении стали учиться только один год, причем начальная специализация вводилась сразу же со второго полугодия. Как показала история, это стало началом конца школы. Когда Основное отделение, связывавшее все многообразие факультетов (на приведенной схеме очевидна ключевая роль Основного отделения в структуре школы), было ослаблено, она стала механически распадаться. Отдельные факультеты к концу двадцатых годов все более напоминали как бы самостоятельные институты. Тенденции к специализации нарастали и извне.

В 1930 году ВХУТЕМАС был расформирован, и на его базе был создан ряд отдельных институтов: Московский архитектурный, Московский полиграфический, художественный факультет Московского текстильного института...

Реформа художественного образования началась с ликвидации Императорской академии художеств декретом от 12 апреля 1918 года. Новой формой учебного заведения стали Государственные свободные художественные мастерские. Какое разнообразие типов и вариаций этих

мастерских возникло по всей стране! И производственные, и синтетические, и промышленные, и живописно-скульптурно-архитектурные, и просто художественные...

Единым для них, однако, было стремление слить Обучение искусству с трудом, с практикой, с жизненно важной деятельностью. И одновременно – повсюду изостудий, кружков рисования, художественных мастерских и для детей, и для взрослых. Все более или менее активные художники работали тогда преподавателями или в профессиональных художественных школах, или в самостоятельных изокружках и детских студиях.

Студенты Госмастерских, работая «ротационными машинами» при изготовлении Окон РОСТА, этой «фантастической вещи», этого «обслуживания горстью художников вручную ста пятидесяти миллионного народища...», стали мечтать о чудесах промышленной полиграфии. Они ощущали себя участниками «кустарной репетиции» будущего синтетического производственного искусства и легко и свободно становились фантазерами и мечтателями. В их воображении возникали проекты будущих коммунистических городов, как синтеза искусств и индустрии, наполненных оригинальными монументами и замечательными созданиями дизайна из новейших материалов. Большинство их проектов, однако, осталось на бумаге. А идеи, вложенные в некоторые из них, так опередили время, что начинают получать подлинное общественное признание и понимание лишь сейчас. Авторы проектов не отдавали себе отчета в том, что в их стране нет и еще долго не будет промышленности, культура производства которой позволила бы широкое практическое применение дизайна. Они предпочитали забывать или, может быть, слишком легкомысленно относились к тому, что, по выражению Ленина, «даже и с буржуазной культурой дела обстоят у нас очень слабо». Ведь России в ходе строительства социалистической культуры предстояло одновременно проделать «уйму работы, чтобы достигнуть действительно сколько-нибудь культурного уровня».

Главной предпосылкой к созданию ВХУТЕМАС стало осознание факта, что в XX веке мир стал стремительно меняться, и новому миру была необходима совершенно новая эстетика. Упор был сделан на экономичность конструктивных решений, рациональное использование материалов и пространства, проектирование многофункциональных и мобильных изделий. Также принципиально отвергалось поверхностное украшательство. Многие из этих постулатов до сих пор являются канонами дизайна.

Для воплощения данных принципов в жизнь необходимы были художники нового типа. Поэтому выпускники ВХУТЕМАС – это, прежде всего, люди, способные проектно мыслить и решать самые разные задачи, вне зависимости от узкой специализации. И для их обучения впервые была создана рабочая модель мультифункционального универсального образования, где производственные и художественные дисциплины, теория и практика были объединены.

Кроме решения актуальных задач времени и создания нового типа художника для промышленности, у ВХУТЕМАСа была и другая важная цель – активный поиск универсальных основ различных видов искусств и человеческой деятельности вообще. В учебном плане это отразилось наличием основного отделения, где преподавались четыре обязательные дисциплины: графика, цвет, объем и пространство. Это стало одним из главных методических нововведений мастерских.

В курсе «Графика» студенты редко создавали классические натюрморты, а работали, в основном, с неожиданными фактурами и композициями из кирпича, дерева, стекла. Помимо изображения реальных предметов, они также проходили курс графической конструкции на плоскости, типичное задание которого – построить композицию «слева-направо» или «сверху-вниз» из простейших геометрических форм. В курсе «Цвет» и вовсе было 8 дисциплин, в том числе, изучение физических и оптических свойств цвета.

В основе дисциплины «Пространство» лежало развитие пространственного мышления и восприятия. В свою очередь дисциплина «Объем» была построена на новых подходах к поиску форм.

Успехи Высших художественно-технических мастерских стали возможными во многом благодаря сильнейшему преподавательскому составу. В разное время студенты могли учиться здесь у скульпторов Веры Мухиной и Алексея Бабичева, архитекторов Моисея Гинзбурга и Николая Докучаева, художников и графиков Петра Митурича и Василия Кандинского, первопроходцев в дизайне Эль Лисицкого и Александра Родченко. Педагоги представляли разные идеологические и творческие течения, но были едины в главном – они учили студентов не копировать реальность, а анализировать её, и на этой основе создавать новое. Всего же за 10 лет работы это учебное заведение окончили около 1500 студентов.

Многие преподаватели даже придумывали для своих студентов уникальные инструменты, чтобы сделать обучение максимально эффективным. Например, Николай Ладовский, считавший главным материалом архитектуры не камень, а пространство, разработал уникальную психотехническую лабораторию. В ней студенты с помощью специальных тренажеров тренировали глазомер – учились на глаз определять объём, площадь и длину предметов, расстояния между ними и пространственные соотношения.

4. Специфика проектно-художественной деятельности

Концепции, существующие в художественном проектировании, как правило, находятся в русле основных проблем дизайна своего времени и связаны с общими тенденциями изменения образа жизни. Но эти общие тенденции воплощаются в разнообразных авторских концепциях в дизайне, т.е. разные дизайнеры по-разному относятся к функции вещи, являются сторонниками разных концепций гардероба, прибегают к разным способам

формообразования, предназначают свою одежду людям, ведущим разный образ жизни, и т.п. Кроме того, специфика дизайна заключается в том, что концепции находят свое воплощение прежде всего в визуальной форме, а не в виде текста.

Виды и объекты художественного проектирования могут быть самыми разными. Они различаются в зависимости от того, что является объектом художественного проектирования. В самом обобщенном понимании можно выделить следующие виды:

Художественное проектирование промышленных изделий.

Художественное проектирование одежды и обуви.

Художественное проектирование интерьеров.

Архитектурно-художественное проектирование.

Художественное проектирование среды.

Художественное проектирование совмещает техническое и художественное творчество, в результате которого создаются художественно-конструктивные образы – предметы дизайна. Высокое качество предметов дизайна предполагает их утилитарное и художественное совершенство.

В процессе художественного проектирования решаются следующие задачи:

Выявление специфики образа. Для выявления специфики дизайнерского образа рассматривается понятие дизайна, художественного образа в историческом и функциональном контексте. На интеграции этих понятий в дальнейшем строится художественное в конкретной модели.

Создание художественного образа. Создание дизайнерского образа и проектирование конкурентноспособного продукта невозможно без изучения актуальности и востребованности продуктов в этом сегменте. На основе этих исследований разрабатывается ряд композиционных и колористических решений данной модели как отдельно, так и в рамках серии, ансамбля, коллекции.

Проблема творческой концепции (основная идея, смысловая направленность целей и задач проектирования) занимает центральное место в проблематике современного дизайна. Концептуальность является общей творческой установкой, составляющей суть проектной культуры. Творческая концепция определяет ценностное, смысловое содержание проекта. Содержание и характер творческой концепции связаны не только с индивидуальным мировоззрением его автора, но и основными тенденциями развития проектной культуры и общества в целом. Концепции в дизайне, как правило, отражают важные проблемы, которые волнуют человека и общество в ту или иную эпоху. Дизайн призван ориентироваться на потребности людей и вносить свой вклад в решение их проблем. В противном случае он лишается гуманистического смысла своего существования в культуре.

Дизайн (англ. design) – замысел, план, цель, намерение, проект, чертеж, конструкция, эскиз, рисунок, композиция.

Дизайн – специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную

практику в сфере индустриального производства. Дизайн – это творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека как утилитарным, так и эстетическим.

Практика дизайна – художественное конструирование.

Теория дизайна – техническая эстетика.

Предмет дизайна. Предметом дизайнерской деятельности (тем, на что она направлена) является создание гармоничной содержательной и выразительной формы объекта, в которой отражается целостное значение его потребительской ценности.

Объекты дизайна. Объектом дизайна может стать новое техническое промышленное изделие (комплект, ансамбль, комплекс, система) в практически любой сфере жизнедеятельности людей.

Основной метод дизайна. Художественно-образное моделирование объекта это дизайн-проектирование посредством композиционного формообразования. Оно базируется на результатах анализа утилитарных и эстетических запросов и предпочтений определенных групп потребителей, с учетом ситуации и среды использования и восприятия объекта, а также анализа функции объекта (как средства предметного обеспечения соответствующих потребностей), конструкционных и отделочных материалов и технологии изготовления изделий, обусловленной возможностями конкретного предприятия.

Образ. Идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера.

Функция. Роль, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи.

Морфология. Строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающими замысел дизайнера.

Дизайн – это единство практического художественного конструирования и теоретической технической эстетики.

Техника – искусственно созданные человеком материальные средства производства.

Художественное конструирование – практика применения художественных закономерностей к индустриальным способам создания технических систем.

Художественное проектирование – преобразование промышленной среды по законам эстетики.

Виды дизайна:

Арт-дизайн – элитный, концептуальный дизайн. Штучный художественно ценный товар.

Веб-дизайн – дизайн интернет-ресурсов.

Графический дизайн – проектирование графических объектов (логотипов, знаков, символов, полиграфической продукции и т.д.) Услуги дизайнеров – необходимая составляющая любого современного производства.

Нон-дизайн – всё в среде дизайна, непосредственно дизайном не являющееся – производство, обучение, сбыт, обслуживание и т.д.

Паблиш-арт – городской или народный дизайн. Популярен на Западе.

Промышленный дизайн – массовый дизайн промышленных товаров. Дизайн продукции конвейерно-поточного производства. Основная область использования труда дизайнеров по проектированию 3-мерных объектов.

Рекламный дизайн – коммерческая ветвь дизайна, где во главу угла ставится достижение максимального экономического эффекта, а не художественные задачи.

Средовой дизайн – дизайн конкретной среды (архитектурных элементов интерьера, экстерьера).

Стайлинг – художественная адаптация готового объекта или его части (интерьер-экстерьер).

5. Художественный стиль

Понятия стиля. История. Понятия стилистики. Авторские творческие концепции дизайнеров.

Стилеобразования в разные времена и эпохи:

Античное искусство – исторический тип искусства. Эпоха Древней Греции и Рима

Романский стиль

Готический стиль – (западно европейское искусство) возник на основе традиций готы, главным образом в архитектуре

Эпоха возрождения

Барокко – причудливый, неправильный

Рококо

Классицизм – естественное стремление к простоте, ясности, рациональности художественного образа.

Романтизм

Модерн – множество различных стилей и течений. Сказочность, миф, мир иллюзий

Модернизм – порывание с традициями искусства. Эксперимент- основа творческого метода

Реализм – стремление к более полному, глубокому отражению реальности

Авангард – все новейшие взгляды, течения.

Импрессионизм – впечатление, сиюминутность.

Кубизм – абстрактное и геометрическое искусство передает реальные объекты.

Минимализм – направление в живописи и скульптуре. Искусство сводится к сущности, абстрактно, объективно, без декоративности.

Оп-арт – направление абстрактного искусства, построенное на эффектах обмана зрения. Оптическая иллюзия движения

Поп-арт – течение в авангардном искусстве, подмена композиции из реальных объектов в неожиданные или абсурдные сочетания. Стремление к эпатажу.

Сюрреализм – направление в искусстве, главным образом в поэзии и живописи, отражение «сверхреальных» объектов реального мира, проявляющегося лишь в подсознании человека

Экспрессионизм – стремление запечатлеть внутреннее движение души, а не явления внешнего мира.

В XX в. можно было говорить о двух «глобальных» концепциях в проектировании: функционализме, определявшем развитие дизайна в первой половине XX в., и постмодернизме («новом дизайне», «антифункционализме»), который появился в эпоху постмодерна - в последней трети XX в.

Концепции, существующие в художественном проектировании, как правило, находятся в русле основных проблем дизайна своего времени и связаны с общими тенденциями изменения образа жизни. Но эти общие тенденции воплощаются в разнообразных авторских концепциях в дизайне, т.е. разные дизайнеры по-разному относятся к функции вещи, являются сторонниками разных концепций гардероба, прибегают к разным способам формообразования, предназначают свою одежду людям, ведущим разный образ жизни, и т.п. Кроме того, специфика дизайна заключается в том, что концепции находят свое воплощение, прежде всего в визуальной форме, а не в виде текста. Авторские творческие концепции дизайнеров, как правило, не существуют вне общих тенденций развития проектной культуры и «вписываются» в те или иные общие концепции, существующие в дизайне. В XX в. можно было говорить о двух «глобальных» концепциях в проектировании: функционализме, определявшем развитие дизайна в первой половине XX в., и постмодернизме («новом дизайне», «антифункционализме»), который появился в эпоху постмодерна - в последней трети XX в.

Основными принципами функционализма были функциональность, целесообразность и универсальность форм. Классик немецкого функционализма Д. Рамс так определял его основные установки: простота вместо сложности, обыкновенное вместо необыкновенного, долговечное вместо модного, функциональное вместо эмоционального, разумное вместо эффектного. В итальянской теории дизайна функционалистский подход к проектированию получил определение «сильной» установки проектного создания, отличающий модернизм в дизайне. Принципиальными особенностями «сильного проектирования» является жесткий функционализм, апология научно-технического прогресса, механицизм,

рационализм, тяготение к авторитарным проектно-идеологическим доктринам, принцип социальной инженерии, абстрактно-типологическое моделирование потребителя продуктов дизайна. Эти черты отличали творческие концепции архитекторов (например, Ле Корбюзье, братья Гринзбурги), дизайнеров (русские конструктивисты) и модельеров (К. Шанель) эпохи.

В дизайне «новое мышление» стало признаком гуманитарно-экологически ориентированного сознания, стимулом обновления профессии дизайнера, приведшим к формированию «средового подхода» в дизайне. «Новый дизайн» основывается, во-первых, на постулате свободы творческого самовыражения (и дизайнера, и потребителя); во вторых, на постулате «проектного реализма», что означает способность дизайнера меняться в связи с изменением реальности и появлением новых потребностей; в-третьих, на постулате принципиального концептуального, типологического и жанрового плюрализма. Итальянский теоретик дизайна А. Манчини выделил основные причины, которые привели к появлению новой парадигмы проектирования:

Кризис иерархической моноцентрической модели мира, поскольку в эпоху постмодерна более не существует единого центра. Компьютерная революция может привести к замене «вертикальной» иерархической структуры производства «горизонтальной» сетью исполнителей-профессионалов, творчески взаимодействующих друг с другом.

Кризис идеи прогресса и утилитаризма. Критерий полезности уступил место игровым и гедонистическим моментам;

Кризис механизма, а именно то, что функция утратила внешний материальный носитель в связи с миниатюризацией техники. Гибкость роботизированного производства, миниатюризации серийного производства и возрождения значимости полуремесленного производства снимают многие технологические и производственные ограничения на формообразование в дизайне;

Кризис понятий стандарта и нормы. «Новый дизайн» отказался от основного принципа функционализма («форма следует функции») и от понятия «хорошая форма». Четко определенные критерии «хорошей формы» («чисто формы») заменены неопределенным понятием «открытая форма». Эстетика «хорошей формы» теперь признается «устаревшей системой эстетического кодирования отдельных классов». «Хорошая форма», как и «хороший вкус» рассматривается в качестве эстетического символа определенного социального положения и образа жизни, как правило, связанных с традициями буржуазной элиты. «Хорошая форма» перестала удовлетворять эстетическим запросам современного человека; достоинство формы теперь видятся не в упорядоченности и организованности, а в образности, обогащающей человека эмоционально. «Новый дизайн» отказывается от «хорошей формы» именно как всеобщего эталона (как и от любых эталонов вообще), но это вовсе не означает, что «хорошая» или

«чистая форма» не может составлять основу творческих концепций в современном дизайне. Это доказал триумф минимализма в дизайне 1990-х гг. Но минимализм не трактовался в качестве единственного возможного направления в дизайне, а мирно сосуществовал с такими своими антиподами в дизайне одежды, как деконструктивизм и историзм.

Родоначальник итальянской версии «нового дизайна» Э. Сотсасс (в итальянском дизайне новые тенденции появились уже в 1950 - 1960-х гг.) выдвинул концепцию «слабого проектирования», отличительными особенностями которой являются приоритет гуманитарного познания феноменов культуры и процессов творчества, приоритет живого интеллекта и личностного знания перед искусственным и безличным, рефлексивность и релятивизм познающего мышления, стремление снять дистанцию между субъектом и объектом познания, плюрализм и радикальный эклектизм.

Эстетический эклектизм стал определяющей тенденцией в развитии дизайна одежды и привел к изменению характера современной моды: с 1970-х гг. более не существует единой моды, диктующей общие для всех модные стандарты и образцы. Насколько в сфере дизайна актуален лозунг «не один дизайн для всех, а разнообразие дизайна для многих», так и современная мода представляет собой не одно модное направление, а много «мод» для разных групп потребителей, множество стилевых направлений существующих друг с другом и удовлетворяющие разнообразные эстетические запросы. Эстетический плюрализм, господствующий с 1970-х гг. в сфере потребления, вызван тем, что у разных социальных групп и подгрупп разные системы ценностей, а значит, и разные взгляды на цели вещей, разные эстетические запросы. В основе концепции маркетинга также лежит представление о плюралистичности культурной, социальной и экономической ситуации, которое реализуется в ориентации маркетинга и множественного и непрерывно меняющегося потребителя. И в области дизайна одежды проектные задачи все более дифференцируются, ориентируясь на нестандартные потребности малых групп потребителей и в конечном счете на потребности отдельной личности.

Плюралистичность часто понимается как индивидуализация, что меняет само отношение к модной одежде, которая теперь рассматривается не только как средство социальной идентификации, но как еще одна возможность для творческого самовыражения личности. Современный дизайн признает право каждого человека на воплощение его как индивидуальности и, следовательно, право каждого человека на выбор индивидуального стиля жизни и манеры поведения, на реализацию своих собственных эстетических предпочтений, которые ранее могли оцениваться как проявление «плохого вкуса». Тенденция к индивидуализации образа остается актуальной во всех сферах художественного проектирования.

Дизайн выделился в ходе эволюции искусства и неразрывно с ним связан не формальными, а содержательными связями. Поскольку дизайнер

создает гармоничную форму, ему необходимо опираться на достижения таких областей искусства, как скульптура, живопись, графика, архитектура.

6. Создание художественного образа.

Проблема творческой концепции (основная идея, смысловая направленность целей и задач проектирования) занимает центральное место в проблематике современного дизайна. Концептуальность является общей творческой установкой, составляющей суть проектной культуры. Творческая концепция определяет ценностное, смысловое содержание проекта. Содержание и характер творческой концепции связаны не только с индивидуальным мировоззрением его автора, но и основными тенденциями развития проектной культуры и общества в целом. Концепции в дизайне, как правило, отражают важные проблемы, которые волнуют человека и общество в ту или иную эпоху. Дизайн призван ориентироваться на потребности людей и вносить свой вклад в решение их проблем. В противном случае он лишается гуманистического смысла своего существования в культуре.

Ценностный подход рассматривает проектирование как деятельность по созданию ряда объективных и субъективных ценностей, связанных с образом жизни как индивидуума, так и общества и соответственно с типом личности, социальными и личностными ценностными нормативами, в том числе эстетическими.

Системный подход рассматривает объект дизайнерского проектирования как систему взаимно связанных материально-функциональных и социокультурных элементов. Системный подход требует установления четких функциональных связей между средой, её элементами (вещами) и процессами, протекающими в ней с участием человека (общества). Результатом такого подхода к проектированию является построение системного объекта.

Средовой подход рассматривает предметно-пространственную среду как результат освоения человеком его жизненного окружения. Деятельность и поведение человека принимаются в качестве центра и определяющего фактора, связывающего отдельные элементы среды воедино. Проектирование в этом случае ориентированно на создание целостного образа и функциональную организацию среды.

Процесс художественного проектирования изделий должен опираться на постоянный поиск форм, изучение человеческих потребностей и образцов, с одной стороны, и техническое мастерство, владение материалом и технологией – с другой. Художник должен ставить перед собой лишь такие задачи, материальное решение которых уже наметилось. Дизайн переводит социально-культурные потребности человека на язык предметных форм и реализует их через систему производства. Иными словами, художественное проектирование способно формировать художественные ценности. Эта его способность связана с возможностями формирования образов средствами дизайна.

Не всякое изделие имеет образную форму, достойную художественного произведения. Большей частью потенциальной художественной ценностью обладают лишь комплексы промышленных изделий или типы моделей.

В отличие от искусства, индивидуального проектирования и создания выставочных моделей, где художественно-образные ценности выступают как исключительные, доминирующие в дизайне типы изделий непосредственно связаны с утилитарными ценностями и в значительной степени предопределяются ими. Эстетические свойства проектируемого комплекса изделий во многом определяются стилевыми чертами предметного окружения. Различают художественную и техническую конструкцию модели. Художественная конструкция отражает функциональную взаимосвязь частей формы изделия, т. е. узаконивает чисто зрительно на основе практического художественного опыта пластическую (зрительную) необходимость. Художественная конструкция указывает, как соединить части изделия, чтобы добиться впечатления единства и равновесия сильного эмоционального воздействия, чтобы выразить определенный художественный образ и отразить функциональные требования. Средствами создания художественной конструкции являются ритм, пропорциональные соотношения, принцип симметрии и законы пластики. Культура современных форм стремится к разработке типов, в которых механическая и пластическая необходимости переплетаются.

Техническая конструкция отражает механическую необходимость. Не все механически необходимое красиво, в первую очередь техническая конструкция любой модели обеспечивает ее комфортность, т. е. удобство, свободу движения. Конструкция формы определяет ее жизнеспособность. Художественная и техническая конструкции взаимосвязаны. Нельзя сказать, что всегда только художник создает новую форму. Возможны и закономерны случаи, когда стимулом создания новой формы явились новые открытия в области науки и техники.

Этапы художественного проектирования, методы и средства дизайн-решений

На всех этапах профессионального проектирования теоретическая и практическая работа строится по единой проектной методике:

- 1) осмысление проблемной ситуации;
- 2) предпроектный анализ;
- 3) определение принципов и средств решения задачи;
- 4) формирование проектного образа;
- 5) анализ проектной ситуации;
- 6) эскизный поиск принципиальных решений;
- 7) проектная проработка.

От художника-проектировщика (дизайнера), помимо знаний в области теории художественного конструирования, требуются знания по психологии, социологии и технологии производства, а также талант и интуиция. Его деятельность существенно отличается от деятельности художника прикладного

искусства. Научный подход к эстетической функции изделия и творчество дизайнера сливаются воедино, в результате чего художественное конструирование превращается в самостоятельную специфическую сферу художественного творчества.

К применению творческих источников можно подойти с нескольких позиций:

- обобщённо-символический образ, заставляющий проводить параллели и искать начало;
- образ – картинка, гротеск, ироническое решение сюжета;
- фрагментарное использование источника, в виде точных копий элементов или фрагментов перенесённых на новые формы;
- ассоциативный образ, тонкое, лёгкое прикосновение к источнику, как далёкое воспоминание или ощущение; деликатное решение темы, намёк;
- образ эпохи, историческая реконструкция и т.д.

Результаты проведённого предпроектного исследования, творческие источники переосмысливаются, синтезируются и реализуются в конкретных методах формообразования. В процессе обработки информации формируется авторская творческая концепция – основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования, интерпретированная в виде яркого художественного образа. Важно, чтобы в ходе аналитических синтезирующих процессов рождались новые собственные интересные мысли и решения, отличные от аналогов. В разделе даётся обоснование принятого творческого решения с учётом психологических и социальных условий, определения назначения и функций, условий эксплуатации коллекции моделей, технологических требований, экономических предпосылок. Обосновывается метод проектирования, выбор материалов, цветовой гаммы, ассортимента изделий с учётом выбора темы курсового проекта.

Здесь же необходимо пояснить социальную принадлежность, возраст потребителя, назначение изделий, условия эксплуатации. Здесь же указывается, для каких климатических условий создается коллекция одежды, каково влияние среды (производственной бытовой) на форму проектируемой коллекции. Если необходимо, надо уточнить специфические особенности строения тела предполагаемого потребителя.

В данном разделе должны быть представлены графические изображения моделей в контексте с проектируемой средой, отражающей концепцию коллекции. Важно представить этапы творческого поиска от предварительных набросков, до оптимальных вариантов графической подачи эскизов, логическую последовательность проектирования и системный подход к решению поставленной задачи.

Эскизный проект создаётся с учётом законов и средств композиции, с применением способов гармонизации и различных техник изображения. На этапе эскизного проектирования решаются основные задачи: форма, цвет, масштаб, пропорции, функциональная образность.

Главная цель эскизного проектирования – поиск и создание яркого, выразительного, острого образа, наделённого определённой смысловой символикой и знаковостью. Характер эскизов должен отражать особенности темы проекта. Эскизы представляются не только в графике, но и в цвете. В эскизном проекте представляются поисковые варианты планшетного ряда. Желательно, чтобы цветовое, конструктивное и пропорциональное решение планшетного ряда было приближено к оригинальному строю коллекции и демонстрируемой модели костюма. Шрифтовые (заголовочные и текстовые элементы) могут дополнять художественный эскиз, создавая с композицией листа (планшетного ряда, баннера) единое композиционное целое.

7. Цвет в проектировании и формообразовании

Как работает психология цвета.

Цвета вызывают у человека ассоциации, иногда мы это осознаем, иногда нет. Есть первобытные ассоциации, например, голубой напоминает цвет неба и воды, а зелёный – цвет растений. Эти ассоциации – ровесники человечества и применимы практически в любом уголке мира. Но есть и те, которые появились в обществе со временем, они могут различаться в разных культурах и даже пропадать со временем. Кроме этого на восприятие цвета влияет возраст, пол, опыт, контекст и личные предпочтения. Невозможно угодить всем, но психология цветов поможет понять, какие ассоциации, а значит и эмоции, определённые цвета вызывают у большинства.

Если желтые напитки кажутся нам кислыми, то в зелёных некоторые чувствовали аромат мяты или привкус тархуна, даже если добавок там не было. Красные и оранжевые напитки часто кажутся более сладкими. Цвет влияет даже на наше восприятие скорости течения времени. Кажется, что сайты, сделанные в холодных тонах, загружаются медленнее. Это лишь несколько примеров сотен исследований, которые доказывают, что цвет не только вызывает определённые ассоциации, но может повлиять и на восприятие.

Значение и психология цвета в маркетинге

Знание значения цвета поможет сформировать желаемый образ компании, увеличить продажи, вызвать доверие. Десять лет назад сеть закусочных McDonald's начала проводить ребрендинг – вывески стали менять с красных на зелёные, а материалы для оформления интерьера с яркого пластика на те, что имитируют дерево и металл. Компания сделала это для того, чтобы бренд воспринимали, как более экологичный и натуральный. Разумеется, цвет стал одной из множества составляющих стратегии, но именно он помог быстро привлечь внимание к экологическим инициативам компании.

Список основных ассоциаций, которые помогут сориентироваться в выборе цвета в зависимости от вашей задачи, учли основные культурные различия в восприятии цвета и привели примеры, как эту теорию можно использовать на практике в дизайне и маркетинге.

Красный

Ассоциации

+ Огонь, любовь, вражда, агрессия, секс, власть, жара, сила.

- Кровь, страх, боль, угроза, опасность, война.

Во многих азиатских странах красный цвет символизирует благополучие, счастье и удачу. В русской культуре – почет и красоту. И почти у всех народов красный означает страсть и любовь.

Подойдет для сферы питания – Coca-Cola, Red Bull и сферы развлечений – Netflix. Аккуратнее следует использовать в сфере безопасности и недвижимости – здесь он может отпугнуть своей агрессивностью. Красный – яркий цвет и в большом количестве может раздражать, вызывать агрессию. А вот для привлечения внимания к важной теме красный подойдет, например, он будет уместно смотреться на плакате, который призывает стать донором крови.

Светлые оттенки красного действуют возбуждающе, темные придают солидности. Яркий красный можно приглушить для более мягкого эффекта. Этот прием можно использовать со всеми цветами – чем менее насыщенный оттенок и чем меньше площади изображения занимает цвет, тем слабее его влияние. И наоборот, например, красный цвет, яркий и агрессивный, чтобы привлечь внимание и разжечь аппетит.

Согласно психологии цвета, красный пробуждает первобытные инстинкты, значит, яркий цвет в оформлении ресторана может повысить аппетит

Оранжевый

Ассоциации

+ Наслаждение, праздник, благородство, удовольствие, радость, пламя.

- Дешевизна, измена.

В Индии оранжевый символизирует страсть и мужество. В буддизме – отречение и смирение.

Оранжевый тоже бодрит, но раздражает и возбуждает меньше, чем красный. Это более мягкий вариант теплого и яркого цвета, не такой агрессивный, но в больших количествах тоже может утомить.

Игривый и яркий оранжевый подойдет детским и молодежным брендам. Его оттенки могут выглядеть дешево, поэтому на пользу этот цвет подойдет и тем брендам, которые предлагают продукты и услуги по невысоким ценам.

Конкурентное преимущество авиаперевозчика easyJet – дешевые билеты. Яркий оранжевый на сайте – то, что нужно, чтобы бренд привлек к себе внимание целевой аудитории

Желтый

Ассоциации

+ Движение, радость, солнце, веселье, тепло.

- Болезнь, измена, ревность.

В Китае желтый считался привилегией императорской семьи, сейчас желтой книгой там называют порнографию, а желтым видео – фильм для взрослых. В Японии желтый – символ смелости, в Бразилии – символ отчаяния, в Сирии и Мексике – смерти. У суеверного русского человека желтый цвет может вызвать ассоциации с разлукой и изменой.

Некоторые оттенки желтого выглядят дешево, его, как и оранжевый хорошо использовать для недорогих продуктов. Например, он гармонично смотрится в логотипе лоукостера Ryanair, уместен в сфере развлечений – Nikon, IMDb, подойдет для детских брендов.

Осторожно его следует использовать в сочетании с черным, оно может вызвать тревогу, потому что используется в предупреждающих знаках повышенной радиации, высокого напряжения и биологической опасности.

Зеленый

Ассоциации

+ Мир, покой, жизнь, рост, гармония, природа, молодость, свежесть, здоровье, чистота.

- Измена, зависть, скука, слабость.

В Китае зеленый цвет символизирует новую жизнь, надежды, но и неверность, мужчина в зеленой шапке здесь – это человек, которому изменяет жена. В Индии зеленый – это мир и надежда. В Ирландии – удача.

Холодный зеленый придаст свежести, представьте изображение мяты на жвачке, яркий напомнит зелень и природу. Зеленый в сочетании с натуральными бежевым и коричневым делает образ более экологичным. Этот прием часто используют в упаковке косметические бренды, чтобы вызвать ассоциацию с природой и показать, что товар натуральный.

При помощи смены привычного цвета на неожиданный можно привлечь внимание к продукту, как это сделала компания Heinz, когда выпустила зеленый кетчуп. Чтобы удовлетворить спрос, фабрика работала 24/7.

Синий

Ассоциации

+ Доверие, лояльность, логичность, безмятежность, безопасность, вселенная, космос.

- Холодность, черствость, замкнутость.

Пожалуй, синий – один из самых безопасных цветов, который не вызывает ярких негативных ассоциаций ни в одной культуре.

Синий – спокойный цвет, который смело можно использовать и в технологической и финансовой сферах, в медицине. Он хорошо подходит для оформления корпоративных документов. Темно-синий самый нейтральный из цветов спектра и хорош даже для оформления таких продуктов, в которых будет много других оттенков, например, социальные сети Facebook, ВКонтакте.

Синие жидкости хозяйственного назначения вызывают ассоциацию с чистотой. А вот для еды синий не оптимален. Наши предки избегали

растений этого цвета, потому что они были ядовитыми. Сейчас мы едим чернику, синий картофель и синюю спиролину, но синей съедобной еды по-прежнему в природе мало. Так что совет использовать синие тарелки, чтобы притупить чувства голода, имеет основания.

Синий цвет делает образ платежной системы PayPal надежным

Фиолетовый

Ассоциации

+ Мудрость, зрелость, свобода, утонченность, фантазия, богатство.

- Удрученность, подавленность.

В Японии фиолетовый означает праздник, а в Южной Америке – траур.

Этот цвет может вызывать ассоциации с магией, поэтому использовать его следует с осторожностью. Известные бренды редко выбирают его для оформления упаковки или логотипа, поэтому при его помощи легко выделиться. Например, шоколадки Milka или Cadbury сразу заметны на полке сладостей.

У Milka даже сайт выполнен в светлых оттенках фиолетового. Этот оттенок уже стал их фирменным цветом, который узнаваем не меньше названия и логотипа

Черный

Ассоциации

+ Ночь, тайна, утонченность, элегантность, безопасность, сила, авторитет, роскошь.

- Холодность, злость, опасность, угнетенность, депрессивность, траур, тьма, агрессия.

У большинства народов черный, означает тьму и смерть, а у племен засушливых районов Африки – дождевые тучи, а значит, хорошие новости. В современной европейской культуре черный – не только символ тьмы и смерти, но еще, элегантности и аристократизма.

Этот цвет подходит для тех брендов, которые хотят подчеркнуть изысканность и показать, что товар дорогой. Так делают бренды Hugo Boss, Chanel, Camus. Даже чай и сладости высшего качества часто упакованы в черные коробки. Если используете черный для упаковки или печатных материалов, попробуйте разные фактуры. Возможно, матовая версия будет выглядеть еще изысканнее.

Лучше не выбирать этот цвет для оформления товаров для детей и аудитории почтенного возраста. Для первых этот цвет слишком скучный, для вторых может показаться слишком мрачным. С черным нужно быть осторожно, еще и потому что он может вызывать ассоциации с агрессией.

Сайт студии шоколада Verhoff выполнен в черных тонах с белой надписью – это делает образ бренда элегантным

Белый

Ассоциации

+ Чистота, невинность, торжественность, мир, спокойствие, свежесть.

- Излишняя стерильность, холодность.

В то время, как в большинстве культур белый означает перемирие, роскошь и используется для наряда невесты, в Китае белый – цвет траура.

Идеально подойдет и для минималистичных брендов, и для тех случаев, когда нужно подружить множество ярких цветов. Это как паспорт для фотографии – при помощи белого, можно добавить изысканности самым ярким цветным фотографиям.

Разноцветные коробки чая в белой подарочной коробке смотрятся гармонично и изысканно, несмотря на то, что каждая по отдельности яркая

Коричневый

Ассоциации

+ Простота, дружелюбие, прочность, безопасность, консерватизм.

- Грязь.

В западной и американской культурах коричневый цвет символизирует надежность.

Хорошо подходит для кофеен, потому что этот цвет ассоциируется с кофе и шоколадом. Вывеска с чашкой коричневого цвета – символ, который воспринимается как знак уютного кафе жителем любого города.

Выбирая цвет для дизайна, важно учитывать не только значения цветов, но и аудиторию, именно от ее возраста, пола, интересов и стиля жизни зависят ассоциации с цветами, а значит и психология цветов. При выходе на мировой рынок важно пересмотреть цвета бренда и учесть особенности культуры аудитории и учесть значение цвета в их культуре.

8. Объемно-графические средства моделирования объектов

Мобильность и вариативность форм.

Большой потенциал в достижении разнообразия общего внешнего вида изделий имеет использование различных цветофактурных решений в их отделке. Вариативность – один из принципов формообразования в современном дизайне. Она позволяет при ограниченном наборе элементов значительно увеличивать разнообразие проектируемых объектов, более точно отвечать тем или иным функциональным требованиям и запросам определенных групп потребителей.

Многофункциональность элементов, их мобильность – возможность трансформации в зависимости от ситуации, – отражают суть дизайна, заключающуюся в рациональной организации предметов и пространства.

Рациональность и функциональность.

Принципы функциональности и рациональности изначально лежали в основе философии дизайна, и являются ведущими в современном дизайн-проектировании. Ориентированный на широкие слои потребителей, и прежде всего людей со средним достатком, дизайн формирует комфортную среду обитания, максимально эффективно используя пространство, рационально организуя здесь функциональные процессы и расположение оборудования. Рациональная компоновка предметов в значительной степени повышает

эффективность функциональных процессов, будь то удобно оборудованное рабочее место на производстве или кухня в квартире.

Экономичность материалов и конструкций, рациональность использования пространства были ведущими принципами обучения и в известной школе современной архитектуры и дизайна ВХУТЕМАС

Современность и стайлинг.

В отличие от художника или архитектора дизайнер, как правило, не имеет конкретного заказчика. Он разрабатывает свое изделие для широкого круга потребителей или определенной социальной группы (одежда для пожилых или молодежи, мебель для инвалидов и т.д.). Главным критерием, оценивающим его работу, является рынок. Поэтому создаваемые формы должны быть современными, модными, отвечающими эстетическим запросам пользователей. В противном случае дизайн останется невостребованным. Острое чувство современности – обязательная черта успешной деятельности дизайнера. Дизайнер в своем творчестве должен быть на полшага впереди моды, предугадывая ее развитие.

Целый ряд изделий, особенно мебель, бытовые приборы и посуда, на протяжении десятилетий функционально практически не меняются. Однако дизайнеры продолжают работать над их формой, занимаясь стайлингом (styling) – формально-эстетической модернизацией, при которой изменению подвергается исключительно внешний вид изделия, не связанный со сменой функции и не касающийся улучшения его технических или эксплуатационных качеств.

Высокая технологичность.

Развитие промышленности в условиях рынка требует постоянного обновления производства, поиска новых неординарных решений, ведущих к повышению потребительских качеств выпускаемой продукции, снижению ее стоимости.

Для решения этих задач идет непрерывный поиск и внедрение в производство новых и более совершенных материалов и технологий. Дизайнеру в этом процессе отводится особая роль – он должен осуществить перевод всех этих технических достижений на художественный язык дизайн-форм.

Влияние новейших технологий и материалов на художественное формообразование особо ощутимо со второй половины XX в. Это привело даже к появлению в архитектуре и предметном творчестве нового художественно-стилевого направления, которое и получило название «хай-тек» – стиль высоких технологий, принесший с собой новые материалы, новые принципы построения художественной формы.

Новаторство.

Отличительной чертой дизайна, выделяющей его среди других видов проектно-художественной деятельности, является его ориентация на инновации. Законы рынка требуют постоянного поиска быстрого внедрения в производство самых последних научно-технических достижений, новейших

материалов и технологий, направленных на оптимизацию выпускаемой продукции, достижение максимального экономического эффекта. Поэтому современная дизайнерская деятельность связана с узкой специализацией в определенной области, глубоким анализом ситуации, всесторонним изучением объекта проектирования. Дизайнеру, в особенности индустриальному дизайнеру, приходится быть новатором и изобретателем, создавая принципиально новые, вещи.

9. Особенности конструирования объектов

Вещь лишь тогда может считаться новой, когда она не только осмыслена конструктивно с позиций ее практичности и экономичности, но и оригинальна и нова с точки зрения художественного замысла.

Приступая к проектированию, дизайнер определяет основные направления работы. Этапы поиска замысла фиксируются в эскизах, набросках и схемах образа модели, из них выбираются лучшие, которые впоследствии будут подвергнуты детальной разработке.

Поиск ведется в двух аспектах - функциональном (функциональный анализ) и с точки зрения формы (анализ формы). Цель функционального анализа - выявить соответствие назначения изделия его функции.

Анализ формы позволяет определить особенности ее строения; анализу подвергаются объемно-пространственная структура, пропорции, масштаб изделия и т. д.

Перед проектированием изделия художник получает перечень задач, например, создать новую эстетическую форму предмета; улучшить потребительные свойства изделия; снизить затраты труда и материальных ресурсов по сравнению с соответствующими затратами при создании аналогичных изделий, поступающих на мировой рынок.

Решение этих задач требует разностороннего анализа на основе отечественной и зарубежной информации технических характеристик изделий, экономической конъюнктуры, социологических исследований, психологии рекламы, тенденций конструирования.

Изучение информации не является механической регистрацией данных, а служит основой для формирования творческого замысла. За этапом изучения информации следует аналитическое исследование аналогичных изделий. Этот этап анализа вытекает из самой сути процесса художественного проектирования, в ходе которого с учетом функционально-технических особенностей изделия создается его упорядоченность, наилучшим образом соотносящая предмет с человеком, достигается внутренне согласованная, пространственно-целостная система.

Необходимость улучшения свойств и потребительной стоимости изделия требует от художника-конструктора особого внимания к комплексу его функций (который обеспечивается в первую очередь основными конструктивными узлами и структурными отношениями между ними), к

материалу и способам его обработки. Целостность впечатления и заранее намеченное направление воздействия обеспечиваются путем усиления или смягчения форм, цвета, структуры изделия.

На разных стадиях проектирования художник-проектировщик должен работать в контакте с инженерами-конструкторами, технологами и экономистами, пока не получится модель, которая в наибольшей степени будет соответствовать поставленной задаче.

Заключительным этапом проектирования является контроль соответствия серийных изделий опытному образцу.

Графическое изображение помогает формировать, развивать и выражать проектный замысел, обеспечивает переход от мысленно созданного образа к работе с его предметно-знаковым воплощением. С помощью графического изображения дизайнер моделирует компоновку деталей проектируемого предмета, его форму, конструктивную схему, оптимальные технологические и эргономические параметры.

Поэтому обучение дизайнерскому проектированию начинается с конструктивного рисунка. Для наброска, который выполняется за короткий промежуток времени, характерны определенная условность и лаконичность изображения: схватываются только основные элементы, раскрывающие основной замысел автора без проработки деталей.

За первоначальной идеей, выраженной в графическом наброске, следует длительный поиск формы будущего изделия.

Его основным инструментом является поисковый рисунок, с помощью которого дизайнер как бы общается сам с собой. Рисуя, он многократно перепроверяет выбор того или иного дизайнерского решения, художественную композицию, функциональную компоновку и архитектуру формы, оттачивает стилистику ее отдельных деталей.

В поисковом рисунке изображение проектируемого объекта, его деталей и отдельных узлов, монохромное с привлечением минимума изобразительных средств.

Для наглядной демонстрации замысла проектируемого изделия заказнику используется, как правило, полихромная графика с детальной прорисовкой формы и имитацией материалов, из которых будет изготовлено изделие.

Современная трехмерная компьютерная графика позволяет моделировать восприятие объекта в движении, создавая мультфильм или видеофильм, максимально приближая его к восприятию человека в действительности и сводя ошибки проектировщика к минимуму. Компьютерная графика дает возможность посмотреть на объект в самом необычном ракурсе, заглянуть в самые недоступные места, в одно мгновение расчленив объект на составляющие и собрать его, выделить главные узлы и элементы, выигрышно продемонстрировать особенности и преимущества проектируемого объекта, являясь идеальным средством рекламы и обучения.

Такая графика с обязательной проработкой формы и деталей в цвете и материале получила название демонстрационная. При этом объектом экспозиции здесь является не сама графика, а предмет, который с помощью этой графики изображается.

Проектная стадия, результатом которой является такой детальный эскиз, называется эскизный проект. На ней зачастую проектная работа дизайнера и заканчивается.

Не менее распространенный метод работы над созданием объекта дизайна – макетирование. Макет – объемное изображение – дает представление о пространственной структуре, размерах и пропорциях объекта.

С его помощью дизайнер может решать широкий спектр задач – от выявления оптимальных вариантов композиции и компоновки до исследования специальных аспектов (аэродинамические, эргономические, прочностные и пр.)

Объемное моделирование в работе дизайнера имеет особое значение. На рабочих макетах проверяются и отрабатываются общая композиция и компоновка изделия, его наиболее важные функциональные и конструктивные узлы. Выставочные модели дают детальное представление о форме изделия, его пластике и цветофактурном решении.

В отличие от поисковых, демонстрационные макеты призваны давать не только полное представление о внешнем виде изделия и его основных свойствах, включая объемно-пространственную структуру, но и наглядно представлять особенности функционирования изделия, с которыми в первую очередь сталкивается потребитель.

В эскизном проектировании иногда выделяют в отдельную стадию художественно-конструкторский проект. Он является заключительной стадией эскизирования, в нем уточняются и оттачиваются детали проектируемого предмета. Чертежи и макеты выполняются в более крупном масштабе, а самые ответственные детали, как правило – в натуральную величину. Наиболее эффективны на этой стадии выставочные макеты, изготовленные из полимеров, оргстекла, металла и дерева с последующей тщательной отделкой и покраской, с полной имитацией будущего изделия. Выставочные демонстрационные макеты призваны дать полное представление о внешнем виде изделия и его основных свойствах.

10. Традиционные материалы и технологии

Виды ДПИ. Традиции формообразования в народном творчестве. Технологический аспект материала. Этапы поиска замысла. Функциональный анализ, анализ формы. Практическое применение. Цель функционального анализа - выявить соответствие назначения изделия его функции.

Анализ формы позволяет определить особенности ее строения; анализу подвергаются объемно-пространственная структура, пропорции, масштаб

изделия и т. д. Создание новой эстетической формы предмета. Рассмотрение проектируемого изделия как элемента целого комплекса изделий. Наиболее сложным объектом являются системы, объединяющие совместно производимые или совместно используемые изделия. В этом случае метод художественного проектирования включает такие задачи, как решение вопросов разнообразия элементов системы (ассортимента изделий), формирование её структуры с использованием средств унификации и т.п.

Разнообразие видов деятельности предполагает широкий спектр конструктивных решений, зависящих от технологии производства и используемых материалов, функционального назначения изделия и современных технических возможностей.

Конструкции в дизайне следуют логике материала, его прочностным и пластическим качествам. В дизайне многие конструктивные схемы находятся в непосредственной связи с конкретными материалами: гнутая мебель из древесины или стальных труб, штампованные корпуса бытовой техники из металлического листа. Конструкция в дизайне выполняет, как правило, сразу несколько функций, обеспечивая необходимую устойчивость, жесткость и прочность, если быть кратким конструкции в дизайне многофункциональны.

Дизайн и украшение – это принципиально разные понятия. Решение эстетических вопросов ведется не декорированием, а за счет красоты проекта в целом. В дизайне форма и конструкция неразделимы. Конструкция является носителем эстетической информации. Не случайно дизайн близок по своему духу к таким архитектурным течениям начала XX в., как функционализм в Европе и Америке, конструктивизм в России, где функциональность и конструкция сооружения становятся основой красоты его формы, внешнего вида художественной составляющей сооружения.

Объем – одна из основных величин, связанных с геометрическими телами. В простейшем случае измеряется числом уместяющихся в теле единичных кубов, т. е. кубов с ребром, равным единице длины (единицы измерения). В сложных случаях объем может быть выражен и вычислен аналитически с помощью методов интегрального исчисления (высшая математика).

Форма (от латинского *forma*) – вид, образ, а также очертания, внешний вид, контуры предмета. Иногда используют термин *abris*.

Пространство в математике (геометрии) и конструировании – это логически мыслимая форма (или структура), служащая средой, в которой осуществляются другие формы, те или иные конструкции.

В начале XX века предощущение социальной революции и обостренное внимание к революции в науке (теория относительности Эйнштейна, исследование атомного ядра, развитие радио) вызвали в среде художников немало попыток выразить на холсте самый дух Динамический супрематизм эпохи. В дизайн-форме все эти конструктивные элементы также присутствуют, но они, подчиняясь логике технологии машинного производства, сливаются в одну единую форму изделия. При этом элементы,

обеспечивающие конструктивную прочность формы, как правило, не только не маскируются, а используются как своеобразный декоративный элемент общей формы изделия. Мобильность формы, возможность ее видоизменения в зависимости от конкретных условий ситуации - одна из характерных особенностей дизайна. Конструкции в дизайне должны зачастую обеспечивать мобильность общей формы изделия. Конструкции в дизайне следуют логике материала, его прочностным и пластическим качествам. При этом существуют и достаточно универсальные конструктивные схемы, которые могут быть выполнены в различных материалах. Однако, при одной и той же конструктивной схеме внешний вид изделия, его форма, будут существенно отличаться в зависимости от материала, его прочностных и пластических свойств. Так ажурный несущий металлический каркас стула отличается от массивных деревянных ножек и тем более от массивного остова, выполненного из хрупкого натурального камня.

Логика развития формы как продолжения структурной организации вещи. Конструкцию необходимо рассматривать с точки зрения ее структуры. Это может быть плотная, насыщенная структура, как, например, у часового механизма, когда она как бы уже во всем предопределяет форму предмета. Но может быть и пространственно сложная структура совершенно иного характера.

Выявление в форме тектоники конструкции (соответствие формы тектонике). Необходимо рассмотреть форму с точки зрения того, насколько правильно отражена в ней тектоника (тектоническая правдивость формы). Правильность в разработке пластики формы принадлежит соответствию пластической проработки истинной, объективно обусловленной конструкцией и материалом в тектонике предмета.

Основным критерием композиционного решения любой формы, насколько бы простой или сложной она ни была, является ее целостность. Особое значение имеют при этом вопросы конструктивной логики построения формы и ее тектоники. Начав анализ композиционного решения с рассмотрения целостности формы, необходимо обратиться к тем средствам композиции, которые в том или ином случае позволили достичь целостности формы, и посмотреть, как они были использованы. Пунктами рассмотрения должны явиться и такие вопросы, как масштабность формы в целом и отдельных ее частей. При этом следует иметь в виду, что масштабность предмета может нарушать связи «предмет – среда». Предмет, как говорят, «выпадает» из общего масштаба. Также в дизайне важна связь «человек – предмет».

Если объем пространственно сложен, то, прежде всего, нужно обратить внимание на то, не возникает ли слишком обособленных в композиционном отношении частей, не подчиненных главному. Это особенно ярко проявляется в случаях, когда отдельные части объема имеют самостоятельные слишком сильные композиционные оси или, когда форма

отдельных деталей не связывается в единое целое с остальными частями формы.

Необходимо посмотреть на форму и с точки зрения единства ее характера. Это особенно относится к формам, сложным в объемно-пространственном отношении. Он требует глубокого понимания и чувства формы, ее стилевой характеристики

11. Современные материалы и технологии

История дизайна – это и история развития материалов, поиска новых эффективных технологий, внедрению в производство научных разработок и технических новшеств, использованию новых материалов. Все это не только расширяет границы творчества дизайнера, но и предъявляет особые требования к его профессиональным знаниям и умениям. Рациональность и избирательность использования материала в зависимости от той или иной функции происходит и при изготовлении отдельных частей одного и того же изделия.

Постоянное обновление палитры материалов накладывает свой отпечаток на подход к формообразованию изделий. Так, появление экологичных пластмасс, недорогих в производстве, положило начало производству разовых бытовых изделий: посуды, упаковки пищевых продуктов и прочего. При соответствующей организации процесса утилизации и переработки этот материал может быть использован многократно.

Углеродное волокно

В интерьерный и предметный дизайн этот материал пришел из авиационной и автомобильной индустрии. Ультралегкий, супержесткий и мегапрочный – такой набор технических характеристик дал дизайнерам новые возможности. А вместе с высоким сопротивлением к термическим и климатическим воздействиям материал открыл новую эру инновационных решений.

Один из самых успешных проектов из углеродного волокна – стул Carbon Chair Бертьяна Пота и Марселя Вандерса. Спинка и сиденье сплетены вручную, а каркас выполнен из эпоксидной смолы. Винтовые лестницы от Эндрю МакКоннелла и студии Disguincio & Co – еще одна свежая концептуальная идея из углеродного волокна.

Метакрил

В начале тысячелетия метакрил начал завоевывать позиции в мире дизайна. И неспроста, ведь такая разновидность пластика обладает большими возможностями механической обработки. Кроме того, она может быть выполнена практически в любой цветовой гамме.

Настоящим прорывом в 2006 году стали канделябры Maua Huni от Sawaya & Moroni. Они вобрали в себя черты исторических стилей, но при этом выглядят ультрасовременно. Самое удивительное в них то, что в

темноте прогрессивный материал на срезе светится. И встроенные лампочки здесь абсолютно не нужны.

Плексиглас

Плексиглас (еще его называют прозрачным акриловым стеклом) изначально использовали в строительстве, но дизайнеры не могли не заинтересоваться таким необычным материалом. Он стал хрестоматийным образцом для «космического» дизайна в 60-х годах. Тогда миру были представлены первые невидимые стулья, светильник Acrilica.

Полимер Cosoop

Он был создан вовсе не для дизайнерских задумок, а использовался в строительстве как изоляционный материал. В результате в 60-е годы XX столетия марка Flos по дизайну Акилле и Пьерджакомо Кастильони выпустила светильники Taraxacum – это был первый творческий опыт с полимером Cosoop.

Алькантара

Изобрел его японский химик Миуси Окамото в 1970 году. После этого над выпуском алькантара трудились итальянцы, немцы. Дизайнеры по достоинству оценили все его преимущества: внешне похож на замшу, но при этом гораздо прочнее, не боится грязи, легко моется и не выгорает на солнце. Единственный минус – высокая стоимость материала.

Одним из самых запоминающихся проектов стало футуристическое кресло Pеекаboo от шведской компании Blå Station.

Laokoop

Инновационный текстиль, обладающий эстетикой фэшн-структурализма, – все это о необычном, ультрасовременном материале Laokoop. Одноименный венгерский бренд во главе с дизайнером Сентирмаи-Жоли Жужанном сделали по-настоящему удивительное изобретение. Laokoop – полотно из подвижных небольших пластин, изготовленных из пробки или пластмассы. В зависимости от плотности и конфигурации всех элементов его можно по-разному сгибать и регулировать степень прозрачности изделия.

Компания использовала инновационный материал для четырех серий светильников. В коллекцию вошла пара настольных ламп Baabel и Medusa со стеклянными основаниями, дизайнерская импровизация светильника Ensoo и очаровательная вариация под названием Drop.

Синтетические смолы

Синтетическим материалам тоже нашлось место в высокой моде дизайна. Дизайнер Гаэтано Пеше нашел им альтернативное применение – в итоге на свет появился стол Tavolone.

Corian

В лаборатории DuPont в 70-х годах XX столетия Дональд Смокум получил весьма необычный материал – Corian. Он славится своей долговечностью, прочностью, огромной цветовой гаммой, возможностью создавать бесшовные поверхности – и это еще не все его плюсы. Не зря такие

титаны в мире дизайна, как Заха Хадид и Рон Арад, любят с ним работать и экспериментировать.

Разработка нового метода 3D-печати Rapid Liquid Printing – достижение исследователей лаборатории Self-Assembly Lab при Массачусетском технологическом институте (MIT). Он позволяет в разы сократить время формирования объекта, и создавать объекты в 25–100 раз быстрее, чем на обычном 3D-принтере. Объект «печатается» в емкости с полупрозрачным гелем и сразу затвердевает. Никакая дополнительная обработка (например, высокими температурами) не требуется, и готовое изделие нужно просто достать из емкости и промыть. Первая публичная демонстрация технологии быстрой печати состоялась на выставке дизайна Design Miami, где специалисты Self-Assembly Lab печатали для всех желающих сумки – за несколько минут.

Технология «умного стекла» позволяет «одним кликом» переключать состояние стекла из матового в прозрачное. Прочный и качественный материал объединяет в себе уникальные свойства, такие как прозрачность, разнообразие цветов, светопропускная способность. Смарт-стекло способно решить сразу ряд задач: в матовом режиме заменить перегородку, занавески, затемняющий экран или жалюзи. А в прозрачном состоянии оно не допускает в помещение ультрафиолетовые лучи. Такие свойства объясняются использованием полимер-диспергированной (PD) жидкокристаллической пленки: «слоеной» системы из двух токопроводящих пленок, внутри которых скрыт специальный диспергированный полимер LC, который не пропускает изображение. При подаче на пленку тока полимер меняет свою структуру, становясь прозрачным.

Арт-дизайн (англ.art-design) – течение постиндустриального дизайна, представители которого стремились соединить принципы дизайн-проектирования и традиционного художественного творчества (живописи, скульптуры, графики, декоративно-прикладного искусства).

Это направление в искусстве, в котором соединены приемы авангарда и промышленного дизайна.

Впервые данный термин появился в Италии в восьмидесятые годы двадцатого века. Его появление было связано с образованием двух дизайнерских групп, носящих названия «Алхимия» и «Мемфис».

Новый стиль стал выделяться из того, что было раньше, следующими чертами:

- Оригинальные сочетания цветов и света
- Создание объектов в разных стилистических направлениях
- Смешение стилей при разработке одного продукта
- Использование в работе экзотических направлений, которые ранее вообще не применялись в дизайне
- Работа с необычными образами
- Использование в работе необычных материалов
- Качественное создание композиции в целом

- Применение ручной работы в большей степени при создании новых объектов

Арт-дизайн отличается:

Эклектизмом. Художники сочетают несочетаемое. Этот прием помогает нащупать новые направления.

Работа с непривычными образами и материалами. Художники используют бытовой мусор и вторсырье.

Ручной труд. Поставить производство объектов арт-дизайна на поток невозможно, поскольку каждый продукт является штучным.

Постиндустриальный дизайн по своей масштабности и гуманитарной направленности, можно сравнивать с эпохой Возрождения, как в архитектуре, так и в дизайне. Новые представления в постиндустриальном обществе диктуют свои представления о комфорте предметно-пространственной среды. Возникает новая система: «человек-общество-природа».

ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Вспомогательные материалы для выполнения практических заданий.

Основные приёмы и методы в художественном проектировании.

Линия

Посредством линий можно передавать различные идеи. Прямые линии говорят о порядке и опрятности, волнистые создают ощущение движения, а зигзаги – напряжения или возбуждения.

В фотографии часто применяется техника “направляющих линий”, которые, как понятно из названия, направляют взгляд. Если вам удастся найти направляющие линии и сделать на них акцент, вы сможете сфокусировать взгляд зрителя на конкретных деталях изображения.

Линия – это многогранный, простой и эффективный графический элемент, который точно не стоит принимать как должное.

Масштаб

Масштаб играет в дизайне огромную (иногда в буквальном смысле) роль. В самом базовом смысле, масштаб – это конкретный размер отдельных элементов. Масштаб помогает нам правильно толковать дизайны и изображения. Скажем, вам надо нарисовать мышь рядом со слоном. Скорее всего, ваша мышь будет гораздо меньше слона, чтобы зрителям с первого взгляда была понятна суть рисунка.

Именно так масштаб помогает нам правильно понимать многие вещи. Но совсем не обязательно всегда руководствоваться реализмом при выборе масштаба. Вы можете создавать невероятно большие или очень маленькие изображения, чтобы поразить зрителей или подчеркнуть, *что* в дизайне самое важное, а что – второстепенное.

Цвет

Цвет создает определенное настроение и атмосферу, передает эмоции; каждый оттенок вызывает свои ассоциации. Короче говоря, цвет может решить судьбу вашего дизайна.

Цвет играет свою роль не только в элементах брендинга, его влияние распространяется на все – даже на фотографии. Благодаря фильтрам и различным настройкам, мы можем бесконечно совершенствовать цвета и тона фотографий.

Вы создаете изящный и утонченный дизайн постера? Почему бы не использовать монохромный фильтр в черных тонах и с высокой резкостью – как, например, фильтр “Street” от Canva. Или, может быть, вы хотите создать эксцентричный образ? Немного снизьте контрастность изображения, чтобы приглушить цвета, сделать их мягче и спокойнее.



Повторение

Возьмите любой известный бренд – Coca-Cola, Apple, Nike – и, я уверен, вы сможете представить их логотип, образ и цветовую схему. Почему же все это моментально всплывает в памяти? Ага, правильно, дело в повторении.

Что касается дизайна бренда, повторение выступает ключевым элементом: оно и обеспечивает согласованный образ бренда, и логически связывает все элементы воедино.

Повторение – это ключевой элемент брендинга, но оно также находит свое применение при создании прекрасных “одноцветных” дизайнов. К примеру, повторение является ключевой составляющей паттернов и текстур.

Паттерны – это не обязательно скучные цветочные узоры, как на старых пыльных шторах, паттерны могут быть веселыми и эффективными.

Цвет играет свою роль не только в элементах брендинга, его влияние распространяется на все – даже на фотографии. Благодаря фильтрам и различным настройкам, мы можем бесконечно совершенствовать цвета и тона фотографий.

Вы создаете изящный и утонченный дизайн постера? Почему бы не использовать монохромный фильтр в черных тонах и с высокой резкостью – как, например, фильтр “Street” от Canva. Или, может быть, вы хотите создать эксцентричный образ? Немного снизьте контрастность изображения, чтобы приглушить цвета, сделать их мягче и спокойнее.

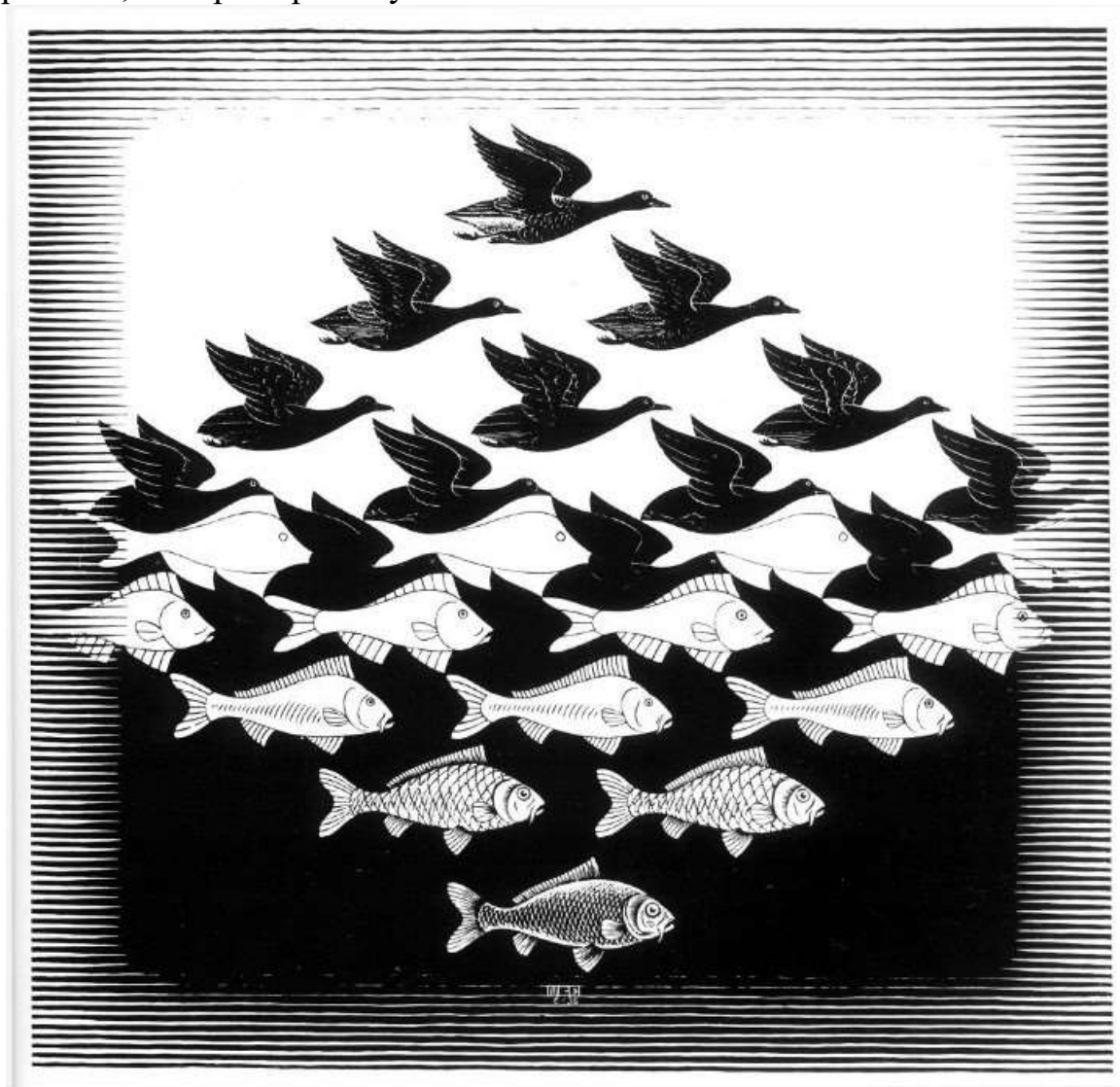


Негативное пространство

Скажем прямо: негативное пространство – это “пространство между”, область внутри и вокруг элементов, у которой есть своя форма.

Общепризнанным королем и первопроходцем негативного пространства был художник Мауриц Эшер. Эшер создал множество работ-

мозаик, в которых одна форма плавно перетекала в другую через негативное пространство, как гравюре “Sky & Water I”.

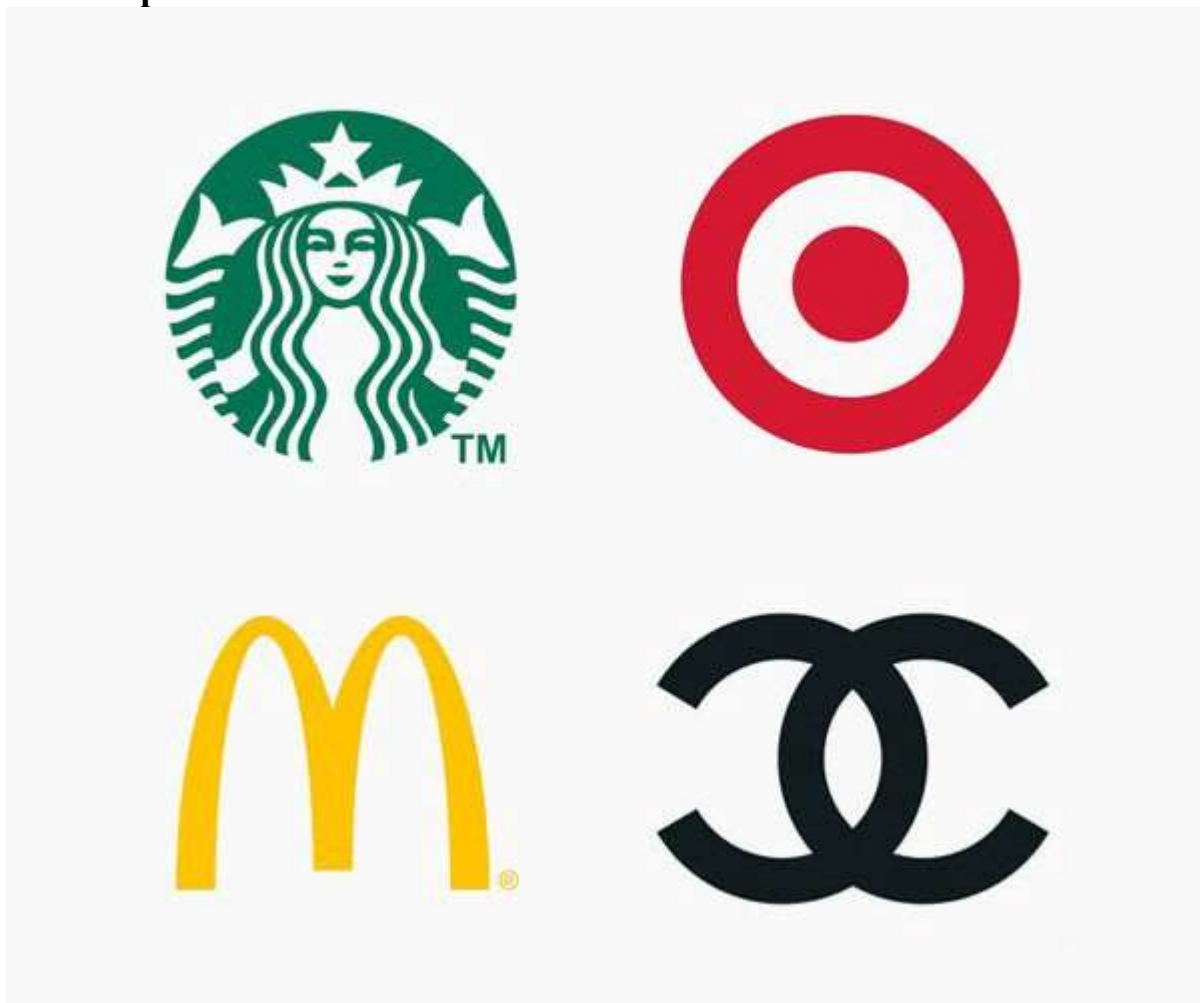


Эшер использовал пространство между птицами, чтобы создать форму рыбы? Так и работает негативное пространство – оно учитывает все, что находится внутри и вокруг физического дизайна, и использует это пространство для создания чего-то нового.

Если пользоваться негативным пространством с умом и продуманно, можно создать поистине поразительные и интересные дизайны.



Симметрия



Учеными доказано, что человеческие существа по своей природе стремятся к симметрии. Симметричные лица, паттерны и дизайны кажутся нам более привлекательными, эффективными и красивыми.

Симметрию часто используют в логотипах, чтобы добиться гармоничного и сбалансированного дизайна. Примеров симметричных логотипов множество: Target, McDonald's, Chanel, Starbucks и т.д.

Конечно, симметрия не является универсальным решением для любого дизайна — и не должна быть. Существует тонкая грань между сбалансированным и “слишком симметричным” дизайном, в котором стороны выглядят как идентичные зеркальные отражения друг друга. Поэтому, вместо того чтобы гнаться за идеально симметричным дизайном, постарайтесь использовать в своих работах лишь легкие намеки на симметрию.

Кроме того, симметрия не всегда столь очевидна. Иногда она настолько неуловима, что вы даже не заметите. Яркие примеры невидимой симметрии можно встретить в дизайне печатных изданий, а именно в оформлении текстовых блоков. Откройте любой журнал, найдите длинную статью и, скорее всего, вы обнаружите, что текст разбит на колонки, зачастую

симметричные по размеру – так статья выглядит разборчивее, опрятнее и визуально приятнее.

Прозрачность

Степень прозрачности элемента показывает, насколько мы можем видеть “сквозь него”. Чем выше прозрачность, тем легче и незаметнее выглядит элемент; чем ниже прозрачность – тем он массивнее.

Прозрачность также отлично подойдет для создания эффекта движения в статичных изображениях. несколько полупрозрачных изображений наложены друг на друга, что создает ощущение движения и эффект вовлеченности.

Прозрачность используется не только в цифровой графике. Вот, например, приглашение в Нью-Йоркский музей стекла, напечатанное на прозрачном стекле – это делает дизайн уникальным и увлекательным. Обязательно учитывайте, на каком носителе будет размещаться ваш дизайн: если есть возможность “поиграть” с прозрачностью, подумайте, как можно творчески обыграть это.

Цвет играет свою роль не только в элементах брендинга, его влияние распространяется на все – даже на фотографии. Благодаря фильтрам и различным настройкам, мы можем бесконечно совершенствовать цвета и тона фотографий.

Вы создаете изящный и утонченный дизайн постера? Почему бы не использовать монохромный фильтр в черных тонах и с высокой резкостью – как, например, фильтр “Street” от Canva. Или, может быть, вы хотите создать эксцентричный образ? Немного снизьте контрастность изображения, чтобы приглушить цвета, сделать их мягче и спокойнее.



Текстура

Чистый, четкий и гладкий графический дизайн – это классно, но иногда немного “грубой” текстуры не помешает. Текстура делает дизайн более глубоким и тактильным и привносит в него интересные эффекты.

Тем не менее, как это часто бывает, эту технику нужно использовать умеренно: если в дизайне слишком много текстур, он выглядит перегружено.

Баланс

Баланс важен во всех сферах нашей жизни – и в дизайне, конечно, тоже.

Чтобы освоить баланс, нужно видеть “вес” каждого элемента: от текстовых блоков до картинок. Нужно учитывать цвета, размеры, формы элементов и на основании этого оценивать их “вес” относительно других деталей.

Есть хороший способ сделать это: представьте, что ваш дизайн напечатан на 3D принтере. Подумайте, что выделяется? Что перевешивает?

Одной из разновидностей баланса является “асимметричный баланс”, в котором верх/низ и право/лево не являются зеркальными отражениями друг друга. Скорее асимметричный баланс достигается “уравновешиванием” элементов за счет размера и выравнивания.

Иерархия

Иерархия в дизайне – это то же самое, что иерархия в обществе: идея одна и та же. Сверху иерархического списка располагаются самые важные вещи.

Следующий уровень нашей иерархии – это второстепенные элементы: они важны, но чуть меньше, чем “короли”. В их состав входят подзаголовки, цитаты, дополнительная информация. Убедитесь, что на странице они заметны, но не соперничают с заголовками.

И на нижней ступени иерархического списка находятся скромные элементы дизайна, на долю которых приходится минимум визуальных эффектов: обычно это текст, менее важная информация, ссылки и т.д.

Конечно, иерархия – это больше, чем просто размер шрифта. У графики тоже есть своя иерархия: вспомните, мы говорили об этом в разделе “Масштаб”. Чем ярче и красочнее элемент, чем ближе к центру он расположен – тем выше его иерархия по отношению к более мелким, бледным или удаленным элементам.

Контраст

Часто бывает, что именно контраст выступает тем главным ингредиентом, благодаря которому дизайн “бросается в глаза” – а ведь именно этого (как бы грустно это ни звучало) хотят многие клиенты.

В самом базовом смысле контраст означает степень различия между двумя элементами дизайна.

Наиболее распространенными формами контраста являются темный/светлый, толстый/тонкий, большой/маленький и т.п.

Контраст также оказывает огромное влияние на разборчивость и читаемость текста – именно поэтому книги и другие публикации печатаются черным шрифтом на белом фоне. Представьте, если бы издатели использовали светло-серый шрифт на белом фоне? Контраст был бы слишком низким и шрифт было бы сложно прочесть. Поэтому если в вашем дизайне есть текст, убедитесь, что он достаточно контрастный.

Контраст – это не только стилистический прием для повышения разборчивости, это также и отличный способ привлечь внимание к определенным деталям дизайна.

Рамки

Мы помещаем памятные фотографии и произведения искусства в рамки – и с дизайном можно сделать то же самое (главное сделать это правильно).

Физические рамки – такие как границы блоков или другие графические элементы – помогут подчеркнуть определенные элементы дизайна, обратить на них внимание зрителей.

Рамки не обязательно должны быть графическими.

Сетка

Сетка – это все равно, что фундамент здания: тот важный первый этап, который позволяет создать функциональный и прекрасный конечный продукт. Это инструкция для дизайнера/архитектора: где должны располагаться те или иные элементы, что должно быть выровнено и с чем, и как в целом должен выглядеть результат.

Сетка – это очень важный и, в большинстве случаев, невидимый элемент практически любого дизайна. Сетка состоит из определенного количества колонок и рядов, по которым можно выравнивать элементы дизайна. При помощи сетки можно создать более упорядоченный, аккуратный, разборчивый облик.

Сетка – это гибкий, адаптивный и очень удобный инструмент, поэтому обязательно воспользуйтесь ею в своей работе, и результат не заставит себя ждать.

Беспорядок

Беспорядок играет в дизайне важную роль, но беспорядок тоже бывает разным. Давайте введем термин “дизайнерский беспорядок”.

“Дизайнерский беспорядок” отличается от других форм беспорядка своей целью и исполнением. Основной целью дизайна должно быть сообщение. Что мы хотим сказать клиенту своей работой? Понятно ли мы это доносим? Можно ли усилить эффективность передачи информации?

Некоторый беспорядок в духе авангарда может сработать очень эффективно.

Направление

Важным аспектом дизайна выступает “поток” внимания – то есть путь, по которому движется взгляд пользователя. В каком порядке мы изучаем содержимое? Как читателю понять, куда смотреть дальше? Логично ли направление, по которому следует взгляд?

Ученые исследовали природу движений человеческого взгляда и вывели несколько закономерностей. Взгляните на это исследование, проведенное Nielsen Norman Group: ученые фиксировали направление взгляда людей при просмотре веб-страниц, чтобы выявить паттерны “потребления” контента. Ниже вы видите результаты в форме тепловых карт.

Цвет играет свою роль не только в элементах брендинга, его влияние распространяется на все – даже на фотографии. Благодаря фильтрам и различным настройкам, мы можем бесконечно совершенствовать цвета и тона фотографий.

Вы создаете изящный и утонченный дизайн постера? Почему бы не использовать монохромный фильтр в черных тонах и с высокой резкостью – как, например, фильтр “Street” от Canva. Или, может быть, вы хотите создать эксцентричный образ? Немного снизьте контрастность изображения, чтобы приглушить цвета, сделать их мягче и спокойнее.



Исследования доказали, что существуют стандартные паттерны движения взгляда (в форме букв “F” и “E”), поэтому больше всего внимания пользователь уделит тому, что расположено по левому или по верхнему краю.

Не нужно каждый раз на 100% закладывать в дизайн все эти паттерны. Рассматривайте каждую работу в отдельности и подбирайте наиболее подходящий способ направить “поток” внимания. Просто учитывайте, что максимум внимания концентрируется в верхнем левом углу страницы, а при движении вниз оно плавно рассеивается.

Правила

Поднимите эту тему в кругу дизайнеров, и они разделятся на два лагеря: те, кто утверждают, что никаких правил в дизайне нет, и те, кто говорит, что правила есть – и очень много. И технически правы и те, и другие.

При освоении любого навыка приходится много изучать – в том числе и правила. Например: убедитесь, что шрифт разборчивый, что кернинг настроен правильно, что в картинках не видны пиксели и т.д. Это основы дизайна – то, что поможет вам создать базовый дизайн.

Тем не менее, многие дизайнеры уверены: как только вы освоили эти правила – пора их нарушать.

В мире дизайна есть место правилам и отступлению от правил. Смотрите на все с долей скепсиса и изучите как можно больше правил, чтобы нарушать их эффектно и с умом.

Движение

Наверняка вам случалось слышать, что в какой-либо картине или произведении искусства “много движения”? Возможно, впервые такая характеристика поставила вас в тупик – откуда же взяться движению в статичной картине? Но движение играет важную роль в изобразительном искусстве – а значит и в графическом дизайне тоже.

До этого мы говорили о потоке и направлении внимания в дизайне – именно эти факторы играют важную роль при создании ощущения движения. Если ваша работа органично направляет поток внимания зрителя сверху вниз, слева направо, из точки А в точку Б – то дизайн будет “двигаться” плавно.

Глубина

Глубина – это очень важная и восхитительная вещь в мире дизайна. Даже на самом плоском носителе можно создать ощущение глубины и иллюзию третьего измерения.

Так как же придать нашим дизайнам глубины? Существует множество тактик, давайте разберем несколько из них.

Во-первых, одна из наиболее известных техник – тени. Тени – коварные маленькие дьяволята: они могут растягиваться, изгибаться, искажаться, закручиваться. Чтобы научиться правильно, пользоваться тенями – наблюдайте за ними в реальном мире и старайтесь воспроизвести в своих работах.

Еще одна техника – наложение некоторых элементов. За счет этого приема создается многослойный дизайн.



Типографика

Многие утверждают, что типографика является одной из самых важных основ дизайна. Текст может многое сказать (в буквальном смысле), а само оформление текста в дизайне способно сказать еще больше.

Переходим к основному тексту. Дизайнеры постоянно спорят, какой шрифт читабельнее и разборчивее: с засечками или без.

Конечно, все зависит от ситуации и ваших личных предпочтений, но в общем и целом шрифты с засечками лучше для печати, а без засечек – для веб.

- Следите за кернингом в заголовках
- Убедитесь, что основной текст не выглядит слишком большим/маленьким на том носителе, который вы используете
- Постарайтесь не использовать слишком много шрифтов сразу
- Если вы работаете с большим объемом текста, лучше выравнивать его по левому краю
- Если сомневаетесь в подборе шрифта, распечатайте дизайн (на листе странные шрифты будут заметнее, чем на экране)

Что касается типографики, еще одна наука, которую нужно освоить – это комбинирование шрифтов. Звучит просто, а на деле иногда оказывается достаточно сложной задачей.

Композиция

“Композиция” – это общая организация элементов вашего дизайна. Знаю, объяснение звучит скучновато, но на практике это самый веселый раздел дизайна. Именно здесь можно поиграть, поэкспериментировать и добиться прекрасного внешнего вида.

В композиции сходятся все предыдущие 19 элементов дизайна. Для создания эффективных и уместных дизайнов можно использовать все: размеры, повторения, типографику, линии, беспорядок и т.д.

Основным советам по составлению композиции. Убедитесь:

- Сбалансирован ли дизайн?
- Логична ли иерархия в дизайне?
- Скользит ли глаз по странице легко и логично?
- Понятна ли аудитории основная идея дизайна?

РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с положением о самостоятельной работе студентов и осуществляется в виде аудиторных и внеаудиторных форм. По учебной дисциплине разрабатывается учебно-методический комплекс с материалами и рекомендациями, которые помогут студенту в организации самостоятельной работы. Для оценки качества самостоятельной работы студентов осуществляется контроль за ее выполнением.

В наибольшей степени качественному процессу обучения студентов по названной дисциплине должен содействовать дополнительный просмотр и анализ носителей фирменного стиля.

Самостоятельная работа студентов также включает в себя выполнение заданий для самоконтроля, заполнение словаря терминов понятий, подготовка к опросам, промежуточным просмотрам, итоговому просмотру.

Работа над учебным заданием строится по модели дизайн-разработки, что представляет собой следующие стадии и этапы:

1. Предпроектный анализ:
 - ознакомление с темой, её комплексное исследование, сбор материалов по теме задания;
 - изучение и экспертиза аналогов.
2. Разработка проекта задания:
 - предварительный эскизный поиск;
 - отбор оптимального эскиза;
 - окончательная разработка и доводка выбранного варианта.

Комплексный показатель качества проектных разработок студентов включает:

полноту и глубину анализа темы учебного задания:

- обоснованность проектного решения и его взаимосвязь с тенденциями и перспективным развитием направления;
- единство предметного содержания и предметной формы;
- целостность, рациональность, гармоничность, новизна решения тематического задания;
- степень возможности практической реализации разработки, максимального приближения к существующим промышленно-техническим условиям;
- полнота и качество графического исполнения выбранного тематического задания.

Примерный перечень форм контроля для управляемой самостоятельной работы студентов

Опрос – это метод сбора первичной информации об объективных и субъективных фактах со слов опрашиваемого. Опрос может проходить в устной или письменной форме.

Текущий просмотр - проводятся на протяжении учебного семестра для завершения этапа работы над учебным заданием

ЛИТЕРАТУРА ПО КУРСУ

Основная литература

1. Евченко, О. С. История мировой художественной культуры: практикум [Электронный ресурс]: учебное пособие / О. С. Евченко. – Тольятти: ТГУ, 2020. – 108 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/167148>
2. Ленсу, Я.Ю. История дизайна: учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности "Дизайн" / Я. Ю. Ленсу. – Минск: РИВШ, 2018. – 323 с., [5] л. ил.
3. Сокольникова, Н. М. История стилей в искусстве: учеб. и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по гуманитарным направлениям / Н. М. Сокольникова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Юрайт, 2021. – 404 с.

Дополнительная литература

4. Ленсу, Я.Ю. Экспозиционный дизайн: учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности "Дизайн (по направлениям)" и по направлению специальности "Дизайн (предметно-пространственной среды)" / Я. Ю. Ленсу. – Минск: РИВШ, 2018. – 125 с.
5. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии: учебник и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по всем направлениям / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юрайт, 2021. – 223с.
6. Савельева, О.О. Всеобщая история рекламы [Электронный ресурс]: учебник / О. О. Савельева, Н. В. Трубникова. – 4-е изд. – М. : Дашков и К°, 2022. – 450 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=622063>

Требования к просмотрам

Формой контроля прохождения студентами специальных дисциплин является просмотр. Просмотры делятся на текущие и зачетные.

Текущие просмотры проводятся на протяжении учебного семестра для завершения этапа работы над учебным заданием (через 1 – 1.5 месяца).

На зачетный и экзаменационный просмотр студенты представляют целиком законченные, выполненные на планшетах или оговоренных форматах, графические проекты и задания. Выполненные задания должны соответствовать даденным темам, отвечать основным требованиям графической подачи, нести необходимую пояснительную информацию, иметь эстетический вид.

На зачетный просмотр студенты должны выставить все задания, которые разрабатывались на протяжении семестра. Частичное выполнение

тем, или незавершенное экспонирование проекта влияет на окончательную оценку обучаемого.

Критерии оценок практических заданий (академический просмотр)

№ п/п	Оценка	Характеристика
1	10 (десять)	Отличное исполнение программного задания, полное соответствие уровня исполнения требованиям учебной программы по изучаемой дисциплине. Представленный уровень работ является результатом постоянной работы и выраженного авторского творческого подхода в решении учебных задач. Грамотно использованы материалы и инструментарий, технический уровень исполнения работ на высоком профессиональном уровне. Большинство работ может быть рекомендовано в методический или выставочный фонд кафедры. Самостоятельные работы выполнены в полном объеме и в соответствии с требованиями программы. Работы оформлены в соответствии с эстетическими требованиями. В наличии предварительные, эскизы, зарисовки, этюды и иной вспомогательный материал.
2	9 (девять)	Полное исполнение заданий в соответствии с требованиями программы по изучаемой дисциплине. Работы исполнялись последовательно в рамках технологических правил. Грамотно использованы материалы и инструментарий. Уровень работ соответствует современному состоянию художественного образования и требованиям высшей школы. Некоторые работы могут быть рекомендованы в фонд кафедры. Самостоятельные работы выполнены в полном объеме. Представленные на просмотр работы аккуратно оформлены. В наличии предварительные эскизы, зарисовки и иной вспомогательный материал.
3	8 (восемь)	Программные задания выполнены в полном объеме в рамках формальных требований соответствующей учебной дисциплины. Студент демонстрирует логичный, последовательный ход исполнения учебного задания, хорошо владеет материалами и техникой исполнения. Самостоятельные работы выполнены в полном объеме в рамках формальных требований. Работы аккуратно оформлены. В наличии предварительных эскизы, зарисовки и этюды.
4	7 (семь)	Представлены все аудиторные работы, выполненные в течении семестра. Продемонстрирован грамотный ход исполнения учебного задания. Большинство программных требований студентом исполнено, присутствует понимание

		студентом поставленных учебных и методических задач и путей их реализации в избранном материале. Самостоятельные работы в основной части выполнены, имеют авторское лицо, но с некоторыми отступлениями от программных требований. Все работы оформлены. В наличии предварительные эскизы, зарисовки, этюды к основной части работ.
5	6 (шесть)	Представлены все работы по учебной дисциплине или по соответствующему разделу учебной программы, выполненные в течение семестра. Соблюдены, в целом, логика и последовательность в исполнении работ. Присутствует понимание поставленных учебных и методических задач. Имеются некоторые незначительные отступления от технических требований исполнения задания и неточности и применении законов и правил изобразительной грамоты. Самостоятельные работы в основном выполнены. Работы оформлены. Предварительные эскизы, зарисовки, этюды и иной вспомогательный материал представлены не в полном объеме.
6	5 (пять)	Представлены все работы по учебной дисциплине или разделу учебной программы. Последовательность (этапность) работ соблюдены не в полной мере, наличие нарушение логических связей, различных этапов исполнения или отдельных частей произведения. В работах наличествуют значительные фактические ошибки. Технические требования исполнения соблюдены не в полной мере, имеются недостатки в применении материалов и инструментария. Количество предварительных материалов (эскизов, зарисовок, этюдов и иного материала) недостаточно для полноценного исполнения задания. Самостоятельные работы выполнены не в полном объеме. Работы оформлены небрежно.
7	4 (четыре)	Представлен полный объем программных заданий. Работы выполнены в соответствии с методическими рекомендациями и формальными требованиями. В наличии нарушение последовательности (этапности) и логики исполнения. Допущен ряд конструктивных фактических ошибок в значительной степени искажающих образно-художественное содержание работы. Случаен выбор материалов и инструментария, имеются значительные технологические несовершенства. Самостоятельные работы в значительной части отсутствуют. Представленные работы или частично не оформлены или оформлены небрежно. Предварительные эскизы, зарисовки, этюды или иной материал или отсутствует или не соответствует содержанию основного задания.
8	3 (три)	Отсутствует часть работ. Представленные работы выполнены в соответствии с формальными требованиями,

		предъявляемыми к учебным заданиям по дисциплине, но имеют большое количество фактических ошибок и неточностей. Техника исполнения работ ниже требований программы. Самостоятельные работы в значительной части отсутствуют. Предварительные материалы к учебным заданиям отсутствуют или не соответствуют содержанию программных заданий. Работы в основной массе не оформлены или оформлены без соблюдения элементарных эстетических требований.
9	2 (два)	Отсутствует основная часть учебных работ, предусмотренных программой по данной учебной дисциплине или работы выполнены в разрез с программными требованиями. Логические связи и последовательность исполнения работ полностью нарушены. Имеется большое количество технических погрешностей и фактических ошибок. Самостоятельные работы и предварительные материалы выполнены в незначительном объеме или отсутствуют. Работы не оформлены или оформлены небрежно.
10	1 (единица)	Программные работы по учебной дисциплине не представлены.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Учреждение образования
“Белорусский государственный университет культуры и искусств”

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе БГУКИ

_____ С.Л. Шпарло

_____ 2024 г.

Регистрационный № УД-_____/уч.

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

*Учебная программа учреждения высшего образования
для специальностей*

6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство

2024

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования №6-05-02-009/пр. от 18.01.2023 по специальности 6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство

СОСТАВИТЕЛЬ:

Е.В. Шатило, старший преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

И.Н.Скворцова, заведующий отделом изобразительного и декоративно-прикладного искусства Государственного научного учреждения «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларуси» филиал «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора имени Кондрата Крапивы», кандидат искусствоведения.

Н.В. Петухова, заведующий кафедрой режиссуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 11 от 28.06.2024);

научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № ____ от _____ 2024)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Художественное проектирование» является одним из важных этапов профессиональной подготовки студентов по специальности 6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство. Программа дисциплины «Художественное проектирование» содержит сведения о профессиональной деятельности художника в сфере художественных проектов, как промышленных, так и авторских; раскрывает принципы и законы художественно-проектной грамоты; закрепляет основные понятия, способы, приёмы и методики, используемые в проектировании предмета декоративно-прикладного искусства.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развивать свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной, социально-культурной жизни страны.

Для художественного проектирования характерно моделирование объекта на всех этапах его разработки (в соответствующем масштабе и нередко в натуральную величину), позволяющее проверять и отбирать оптимальные варианты композиционных, эргономических и др. решений; при этом модель служит не иллюстрацией к проекту, а как бы инструментом проектирования и, постоянно модифицируясь в ходе работы, становится, в конечном счёте эталоном опытного образца изделия.

Основное содержание дисциплины составляет разработка проектов и выполнения в материале предметов декоративно-прикладного искусства, которые могут соответствовать направлениям специальности (керамика, ткачество, батик, соломоплетение, роспись по стеклу) и представлять авторскую разработку художественного образа.

Дисциплина «Художественное проектирование» в применении графических методов и приемов имеет непосредственную связь с такими дисциплинами как «Основы дизайна», «Проектная графика», «Рисунок», в разработке и методике построения художественного произведения с дисциплиной «Композиция». В решении вопросов цветовой гармонии в проектных разработках студентов имеет непосредственную связь с дисциплиной модуля «Цветоведение», а при работе в материале и специфике разрабатываемого проекта с предметом «Декоративно-прикладное искусство» и «Материаловедение».

Целью дисциплины «Художественное проектирование» является развитие и формирование у студентов художественно-проектной грамоты, направленной на создание предметов ДПИ по принципам технологичности, максимальной функциональности, художественной гармонии и эстетичности, а также владение способами проиллюстрировать свои проектные идеи. Основное

внимание уделяется практической работе области проектирования и выполнения предметов ДПИ.

Задачи учебной дисциплины:

- рассмотреть основные положения теории художественной проектной деятельности;
- раскрыть специфику ведения проектных разработок;
- ознакомить с основными понятиями и элементами стиля;
- выявить взаимосвязь эволюции предмета и эволюции социально-культурных явлений;
- дать основы знаний в области создания художественного образа;
- обозначить предметно-пространственную среду как источник связей, в который включен объект проектирования;
- определить предметную новизну как следствие новизны социально осмысленной, основанной на существующих культурных ценностях, нормах и традициях;
- сформировать устойчивый интерес к проектной деятельности, оценивать ее как способ формирования и самореализации человека как творческой личности.

Освоение программы должно обеспечить формирование у студентов следующих компетенций.

УК-1 Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации.

УК-5 Быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности.

УК-6 Проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности.

БПК-2 Разрабатывать изделия декоративно-прикладного искусства на основе знаний о технических особенностях и приемах при работе в материале.

БПК-4 Применять знания и методики проектирования художественных объектов в профессиональной деятельности.

БПК-7 Применять знания основных законов создания плоскостной и объёмно-пространственной композиции при решении профессиональных задач.

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен *знать*:

- историю развития проектной деятельности;
- специфику ведения проектных работ;
- основные приемы графической подачи проекта;
- основы разработки художественного образа;
- основы разработки физических и конструктивных особенностей предмета ДПИ;

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен *уметь*:

- выполнять проекты с учетом специфики ведения проектных работ, основ шрифтовой графики, цветовой гармонии;

- пользоваться основными приемами визуальной графической грамоты;
- использовать современные информационные технологии по сбору, хранению и обработке информации в процессе проектирования.

В результате изучения дисциплины «Художественное проектирование» студент должен *владеть*:

- методом системного анализа объекта проектирования;
- навыками ведения дизайн разработки предмета ДПИ;
- принципами оформления проекта.

Учебная программа «Художественное проектирование» базируется на принципах научности, осмысленности, доступности и посильности, систематичности и последовательности в решении технико-исполнительских задач и предусматривает использование в образовательном процессе таких методов научно-творческого познания, как наблюдение, сравнение, обобщение, метода анализа и синтеза. Методологическую основу учебного процесса составляют теоретические разработки известных зарубежных и отечественных исследователей: Я.Ленсу, В.Лютова, и др.

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с Положением о самостоятельной работе студентов, разработанным в учреждении высшего образования. Критерий оценки проектных разработок студентов включает: полноту и глубину анализа темы учебного задания; обоснованность проектного решения и его взаимосвязь с тенденциями и перспективным развитием направления; единство предметного содержания и предметной формы; целостность, рациональность, гармоничность, новизна решения тематического задания; степень возможности практического применения разработки; полнота и качество исполнения тематического задания.

В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины «Художественное проектирование» предусмотрено 34 часа, из них 8 часов лекций, 20 часа практические, 6 часов на УСР. Форма аттестации по учебной дисциплине – зачёт в форме просмотра.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Курс «Художественное проектирование» направлен на ознакомление с деятельностью в сфере проектирования и дизайна, раскрывает принципы и законы художественно-проектной грамоты, даёт понимание этапов ведения проекта, раскрывает основные понятия, способы, приёмы и методики, используемые в дизайне. Целью курса является развитие и формирование у студентов художественно-проектной грамоты, направленной на создание предметов ДПИ по принципам технологичности, максимальной функциональности, художественной гармонии и эстетичности, а также владение способами проиллюстрировать свои проектные идеи. Основное внимание уделяется практической работе области проектирования и выполнения в материале предметов декоративно-прикладного искусства.

1. Введение. Основные понятия.

Под художественным проектированием сегодня понимается творческий процесс, направленный на усовершенствование окружающей среды, промышленных изделий, предметов быта и повседневного пользования, а также создание новых образцов.

Цели художественного проектирования достигаются путем приведения в единую систему функциональных и композиционных качеств, эстетических и эксплуатационных характеристик предметных комплексов и отдельных изделий.

Методы художественного проектирования складывается из художественно-конструкторского анализа (исследование исходной ситуации и построение объекта проектирования, функционально-эргономический и конструктивно-технологический анализ, композиционный анализ) и художественно-конструкторского синтеза (в процессе которого ведётся функционально-эргономический поиск, работа над композицией изделия).

Таким образом, процесс художественного проектирования предполагает создание некой целостной системы: функциональной и эстетичной, касается ли это отдельного изделия или пространственной среды. Виды и объекты художественного проектирования могут быть самыми разными. Они различаются в зависимости от того, что является объектом художественного проектирования.

2. Этапы художественного проектирования

На всех этапах профессионального проектирования теоретическая и практическая работа строится по единой проектной методике:

- 1) осмысление проблемной ситуации;
- 2) предпроектный анализ;
- 3) определение принципов и средств решения задачи;
- 4) формирование проектного образа;
- 5) анализ проектной ситуации;
- 6) эскизный поиск принципиальных решений;
- 7) проектная проработка.

Системный подход к художественному проектированию требует учета социальных, коммуникативных, эргономических и эстетических факторов, определяющих условия функционирования предмета. Эти условия связаны с учетом особенностей бытования и зрительного восприятия. Художественное проектирование начинается с разработки проблемно-целевого блока, который содержит формулировку проблемы, целей и задач проектирования. Это требует проведения предпроектных исследований с целью сбора необходимых данных, анализа исходного состояния проблемы и формулировки желаемых конечных результатов решения проблемы.

Составление технического задания на разработанную идею содержит перечень характеристик предмета, материалов и технологий.

3. Основные принципы и методы художественного проектирования.

Функциональность, экологичность, эстетика. Свойства зрительного восприятия: последовательность, избирательность, запоминаемость, целостность, константность. Предметная среда. Предмет и пространство. Отличие проектирования от декора.

Роль художника в работе с предметом: анализ содержания, структурные элементы, композиция, архитектоника. Композиция: линейная, ступенчатая, концентрическая, параллельная, дискретная, кольцевая.

Основные методы художественного проектирования.

Графический метод; модельно-макетный метод; макетно-графический метод; метод с применением систем автоматизированного проектирования.

Работа со смыслом и информацией. Смысловые блоки в макете: главная мысль, элементы общего содержания, второстепенный элемент. Работа с визуальным контентом. Анализ: главное и второстепенное. Структура макета.

4. Специфика проектно-художественной деятельности

Концепции, существующие в художественном проектировании, как правило, находятся в русле основных проблем дизайна своего времени и связаны с общими тенденциями изменения образа жизни. Но эти общие тенденции воплощаются в разнообразных авторских концепциях в дизайне, т.е. разные дизайнеры по-разному относятся к функции вещи, являются сторонниками разных концепций гардероба, прибегают к разным способам формообразования, предназначают свою одежду людям, ведущим разный образ жизни, и т.п. Кроме того, специфика дизайна заключается в том, что концепции находят свое воплощение, прежде всего в визуальной форме, а не в виде текста.

Основные виды макетов: предметный, объёмно-пространственный, печатный, электронный. Постановка задачи, анализ целевой аудитории, разработка. Этапы: выделение направлений, отбор, структурирование информации, оформление, размещение. Требования к оформлению, информационному содержанию и предметному воплощению. Типичные ошибки при проектировании и создании. Формат. Актуальность. Функциональность. Визуал. Обусловленность формы.

5. Художественный стиль

Понятия стиля. История. Понятия стилистики. Линия, форма. Авторские творческие концепции дизайнеров. В XX в. можно было говорить о двух «глобальных» концепциях в проектировании: функционализме, определявшем развитие дизайна в первой половине XX в., и постмодернизме («новом дизайне», «антифункционализме»), который появился в эпоху постмодерна - в последней трети XX в.

Основными принципами функционализма: функциональность, целесообразность и универсальность форм. В дизайне «новое мышление» стало признаком гуманитарно-экологически ориентированного сознания,

стимулом обновления профессии дизайнера, приведшим к формированию «средового подхода» в дизайне. «Новый дизайн» основывается, во-первых, на постулате свободы творческого самовыражения (и дизайнера, и потребителя); во вторых, на постулате «проектного реализма», что означает способность дизайнера меняться в связи с изменением реальности и появлением новых потребностей; в-третьих, на постулате принципиального концептуального, типологического и жанрового плюрализма.

Кризис иерархической моноцентрической модели мира, поскольку в эпоху постмодерна более не существует единого центра. Кризис идеи прогресса и утилитаризма. Кризис механизма, а именно то, что функция утратила внешний материальный носитель в связи с миниатюризацией техники. Кризис понятий стандарта и нормы.

Минимализма в дизайне 1990-х гг. мирно сосуществовал с такими своими антиподами в дизайне одежды, как деконструктивизм и историзм. Эстетический эклектизм. Эстетический плюрализм. Тенденция к индивидуализации образа остается актуальной во всех сферах художественного проектирования.

6. Создание художественного образа.

Проблема творческой концепции (основная идея, смысловая направленность целей и задач проектирования) занимает центральное место в проблематике современного дизайна. Концептуальность является общей творческой установкой, составляющей суть проектной культуры. Творческая концепция определяет ценностное, смысловое содержание проекта. Содержание и характер творческой концепции связаны не только с индивидуальным мировоззрением его автора, но и основными тенденциями развития проектной культуры и общества в целом. Концепции в дизайне, как правило, отражают важные проблемы, которые волнуют человека и общество в ту или иную эпоху. Дизайн призван ориентироваться на потребности людей и вносить свой вклад в решение их проблем. В противном случае он лишается гуманистического смысла своего существования в культуре.

Ценностный подход рассматривает проектирование как деятельность по созданию ряда объективных и субъективных ценностей, связанных с образом жизни как индивидуума, так и общества и соответственно с типом личности, социальными и личностными ценностными нормативами, в том числе эстетическими.

Системный подход рассматривает объект дизайнерского проектирования как систему взаимно связанных материально-функциональных и социокультурных элементов. Требуется установления четких функциональных связей между средой, её элементами (вещами) и процессами, протекающими в ней с участием человека (общества). Результатом такого подхода к проектированию является построение системного объекта.

Средовой подход рассматривает предметно-пространственную среду как результат освоения человеком его жизненного окружения. Деятельность и

поведение человека принимаются в качестве центра и определяющего фактора, связывающего отдельные элементы среды воедино. Проектирование в этом случае ориентированно на создание целостного образа и функциональную организацию среды.

7. Цвет в проектировании и формообразовании

Свойства и средства композиции. Цвет как элемент формальной композиции. Внутренние взаимосвязи в формальной композиции. Эмоциональное воздействие через визуальные средства, матрица эмоций. Правила расположения элементов в композиционной плоскости. Композиционный центр, визуальная иерархия, соотношение «элемент-пространство». Цветовой круг, цветовая гармония, принципы гармоничного сочетания цветов. Свойства цвета, цветовые контрасты. Психология цвета.

Цвет как средство художественного конструирования. Чтобы через форму и цвет передать образ, нужны гармоничные соотношения и последовательность логики расположения форм и цветов структурных единиц изображения. Одним из приемов достижения целостности и гармоничности изображения является использование модульных сеток и конфигураторов. Они способствуют получению соразмерности и соподчиненности общей формы и отдельных структурных составляющих. Не менее важным является ассоциативная передача цветом образа, а также эстетика цветового решения достигаемая с помощью цветовых контрастов.

8. Объемно-графические средства моделирования объектов

Основные понятия. Виды. Целевая аудитория. Тематическое направление. Визуальный и информационный контент. Логика оформления аналогов. Структура. Функциональность.

Исходя из контента и целевой аудитории: определить стиль подачи материала. Выделить главное и второстепенное. Структурировать информацию, разработать содержание макета.

Предпроектный анализ: проанализировать логику построения, выделить главное и второстепенное. Определить цветовые и графические ассоциации. С помощью карты ассоциаций определить вид и характер шрифтов и графические приемы выполнения композиции.

Разработка проекта задания: стилистическое единство композиции, виды композиционного решения. Определить цветовую гамму (основные цвета и их тоновые градации). Выполнить эскизный поиск композиции выделяя главное и второстепенное. Закомпоновать проект на листе, планшете выполнить проект в тоне и в цвете.

9. Особенности конструирования объектов

Промышленные, объемные, графические.

Основы оформления макета, виды, основные элементы, компоновка, модульная сетка, композиция (принцип внутренних взаимосвязей, принцип свободного пространства), сквозной дизайн.

Образование эмоциональных ассоциативными связей между предметом и образом, когда зрительное восприятие вызывает представление или воспоминание о других объектах, имеющих общие признаки и свойства. Процесс художественного проектирования изделий опирается на постоянный поиск форм, изучение человеческих потребностей и образцов, с одной стороны, и техническое мастерство, владение материалом и технологией – с другой.

10. Традиционные материалы и технологии

Виды ДПИ. Традиции формообразования в народном творчестве. Технологический аспект материала. Этапы поиска замысла. Функциональный анализ, анализ формы. Практическое применение. Цель функционального анализа - выявить соответствие назначения изделия его функции.

Анализ формы позволяет определить особенности ее строения; анализу подвергаются объемно-пространственная структура, пропорции, масштаб изделия и т. д. Создание новой эстетической формы предмета. Рассмотрение проектируемого изделия как элемента целого комплекса изделий. Наиболее сложным объектом являются системы, объединяющие совместно производимые или совместно используемые изделия. В этом случае метод художественного проектирования включает такие задачи, как решение вопросов разнообразия элементов системы (ассортимента изделий), формирование её структуры с использованием средств унификации и т.п.

11. Современные материалы и технологии

Понятие постиндустриального дизайна. Новые тенденции. Непрактичность. Ирония. Парадокс. Эскизная часть. Тема. Цели и задачи. Исследование. Идея. Фор-эскизы. Выбор стилистики, как языка проекта. Проектная (расчетная) часть. Детальный дизайн. Визуализация. Оригинальная модель адаптация к возможности трансляции (тираж).

Ориентация на новации. Технологические, промышленные и информационные продукты. Углеродное волокно. Метакрил. Полимеры. Алькантара. Синтетические смолы. Информационные продукты. Виды обработки графики. Вещь лишь тогда может считаться новой, когда она не только осмыслена конструктивно с позиций ее практичности и экономичности, но и оригинальна и нова с точки зрения художественного замысла.

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

для специальности 6-05-0213-02 Декоративно-прикладное искусство

Название раздела, темы	Количество аудиторных часов				Количество часов КСР	Форма контроля знаний
	всего	лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия		
1. Введение. Основные понятия.		2				
2. Этапы художественного проектирования		2	2			
3. Основные принципы и методы художественного проектирования.		2	2			
4. Специфика проектно-художественной деятельности			2			
5. Художественный стиль		2	2		2	опрос
6. Создание художественного образа			2		2	Текущий просмотр
7. Цвет в проектировании и формообразовании			2			
8. Объемно-графические средства моделирования объектов			2			
9. Особенности конструирования объектов			2			
10. Традиционные материалы и технологии			2		2	Текущий просмотр
11. Современные материалы и технологии			2		2	Текущий просмотр
Всего:	34	8	20		6	
Форма итогового контроля:						зачет

Критерии оценок практических заданий (академический просмотр)

№ п/п	Оценка	Характеристика
1	10 (десять)	Отличное исполнение программного задания, полное соответствие уровня исполнения требованиям учебной программы по изучаемой дисциплине. Представленный уровень работ является результатом постоянной работы и выраженного авторского творческого подхода в решении учебных задач. Грамотно использованы материалы и инструментарий, технический уровень исполнения работ на высоком профессиональном уровне. Большинство работ может быть рекомендовано в методический или выставочный фонд кафедры. Самостоятельные работы выполнены в полном объеме и в соответствии с требованиями программы. Работы оформлены в соответствии с эстетическими требованиями. В наличии предварительные, эскизы, зарисовки, этюды и иной вспомогательный материал.
2	9 (девять)	Полное исполнение заданий в соответствии с требованиями программы по изучаемой дисциплине. Работы исполнялись последовательно в рамках технологических правил. Грамотно использованы материалы и инструментарий. Уровень работ соответствует современному состоянию художественного образования и требованиям высшей школы. Некоторые работы могут быть рекомендованы в фонд кафедры. Самостоятельные работы исполнены в полном объеме. Представленные на просмотр работы аккуратно оформлены. В наличии предварительные эскизы, зарисовки и иной вспомогательный материал.
3	8 (восемь)	Программные задания выполнены в полном объеме в рамках формальных требований соответствующей учебной дисциплины. Студент демонстрирует логичный, последовательный ход исполнения учебного задания, хорошо владеет материалами и техникой исполнения. Самостоятельные работы выполнены в полном объеме в рамках формальных требований. Работы аккуратно оформлены. В наличии предварительные эскизы, зарисовки и этюды.
4	7 (семь)	Представлены все аудиторные работы, выполненные в течение семестра. Продемонстрирован грамотный ход исполнения учебного задания. Большинство программных требований студентом исполнено, присутствует понимание студентом поставленных учебных и методических задач и путей их реализации в избранном материале. Самостоятельные работы в основной части выполнены,

		имеют авторское лицо, но с некоторыми отступлениями от программных требований. Все работы оформлены. В наличии предварительные эскизы, зарисовки, этюды к основной части работ.
5	6 (шесть)	Представлены все работы по учебной дисциплине или по соответствующему разделу учебной программы, выполненные в течение семестра. Соблюдены, в целом, логика и последовательность в исполнении работ. Присутствует понимание поставленных учебных и методических задач. Имеются некоторые незначительные отступления от технических требований исполнения задания и неточности и применении законов и правил изобразительной грамоты. Самостоятельные работы в основном выполнены. Работы оформлены. Предварительные эскизы, зарисовки, этюды и иной вспомогательный материал представлены не в полном объеме.
6	5 (пять)	Представлены все работы по учебной дисциплине или разделу учебной программы. Последовательность (этапность) работ соблюдены не в полной мере, налицо нарушение логических связей, различных этапов исполнения или отдельных частей произведения. В работах наличествуют значительные фактические ошибки. Технические требования исполнения соблюдены не в полной мере, имеются недостатки в применении материалов и инструментария. Количество предварительных материалов (эскизов, зарисовок, этюдов и иного материала) недостаточно для полноценного исполнения задания. Самостоятельные работы выполнены не в полном объеме. Работы оформлены небрежно.
7	4 (четыре)	Представлен полный объем программных заданий. Работы выполнены в соответствии с методическими рекомендациями и формальными требованиями. В наличии нарушение последовательности (этапности) и логики исполнения. Допущен ряд конструктивных фактических ошибок в значительной степени искажающих образно-художественное содержание работы. Случаен выбор материалов и инструментария, имеются значительные технологические несовершенства. Самостоятельные работы в значительной части отсутствуют. Представленные работы или частично не оформлены или оформлены небрежно. Предварительные эскизы, зарисовки, этюды или иной материал или отсутствует или не соответствует содержанию основного задания.
8	3 (три)	Отсутствует часть работ. Представленные работы выполнены в соответствии с формальными требованиями, предъявляемыми к учебным заданиям по дисциплине, но имеют большое количество фактических ошибок и неточностей. Техника исполнения работ ниже требований

		программы. Самостоятельные работы в значительной части отсутствуют. Предварительные материалы к учебным заданиям отсутствуют или не соответствуют содержанию программных заданий. Работы в основной массе не оформлены или оформлены без соблюдения элементарных эстетических требований.
9	2 (два)	Отсутствует основная часть учебных работ, предусмотренных программой по данной учебной дисциплине или работы выполнены в разрез с программными требованиями. Логические связи и последовательность исполнения работ полностью нарушены. Имеется большое количество технических погрешностей и фактических ошибок. Самостоятельные работы и предварительные материалы выполнены в незначительном объеме или отсутствуют. Работы не оформлены или оформлены небрежно.
10	1 (единица)	Программные работы по учебной дисциплине не представлены.

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с положением о самостоятельной работе студентов и осуществляется в виде аудиторных и внеаудиторных форм. По учебной дисциплине разрабатывается учебно-методический комплекс с материалами и рекомендациями, которые помогут студенту в организации самостоятельной работы. Для оценки качества самостоятельной работы студентов осуществляется контроль за ее выполнением.

В наибольшей степени качественному процессу обучения студентов по названной дисциплине должен содействовать дополнительный просмотр и анализ носителей фирменного стиля.

Самостоятельная работа студентов также включает в себя выполнение заданий для самоконтроля, заполнение словаря терминов понятий, подготовка к опросам, промежуточным просмотрам, итоговому просмотру.

Работа над учебным заданием строится по модели дизайн-разработки, что представляет собой следующие стадии и этапы:

3. Предпроектный анализ:

- ознакомление с темой, её комплексное исследование, сбор материалов по теме задания;
- изучение и экспертиза аналогов.

4. Разработка проекта задания:

- предварительный эскизный поиск;
- отбор оптимального эскиза;
- окончательная разработка и доводка выбранного варианта.

Комплексный показатель качества проектных разработок студентов включает:

полноту и глубину анализа темы учебного задания:

- обоснованность проектного решения и его взаимосвязь с тенденциями и перспективным развитием направления;
- единство предметного содержания и предметной формы;
- целостность, рациональность, гармоничность, новизна решения тематического задания;
- степень возможности практической реализации разработки, максимального приближения к существующим промышленно-техническим условиям;
- полнота и качество графического исполнения выбранного тематического задания.

Примерный перечень форм контроля для управляемой самостоятельной работы студентов

Опрос – это метод сбора первичной информации об объективных и субъективных фактах со слов опрашиваемого. Опрос может проходить в устной или письменной форме.

Текущий просмотр - проводятся на протяжении учебного семестра для завершения этапа работы над учебным заданием

Рекомендуемые методы (технологии) обучения

Среди эффективных педагогических методик и технологий, отвечающих целям изучения учебной дисциплины, являются:

- технологии проблемного обучения (проблемное изложение, вариативное изложение, частично-поисковый метод), реализуемые на лекционных и практических занятиях;
- технологии учебно-исследовательской деятельности, использование творческого подхода, реализуемые на практических занятиях и при самостоятельной работе.

Рекомендуемые средства диагностики

Для контроля качества образования и диагностики профессиональных компетенций, выявления уровня учебных достижений студентов рекомендуется использовать следующие средства диагностики:

- типовые задания;
- устный опрос во время занятий;
- составление терминологического словаря;
- текущий просмотр;
- итоговый просмотр.

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Евченко, О. С. История мировой художественной культуры: практикум [Электронный ресурс]: учебное пособие / О. С. Евченко. – Тольятти: ТГУ, 2020. – 108 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/167148>
2. Ленсу, Я.Ю. История дизайна: учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности "Дизайн" / Я. Ю. Ленсу. – Минск: РИВШ, 2018. – 323 с., [5] л. ил.
3. Сокольникова, Н. М. История стилей в искусстве: учеб. и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по гуманитарным направлениям / Н. М. Сокольникова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Юрайт, 2021. – 404 с.

Дополнительная литература

4. Ленсу, Я.Ю. Экспозиционный дизайн: учебное пособие для студентов учреждений высшего образования по специальности "Дизайн (по направлениям)" и по направлению специальности "Дизайн (предметно-пространственной среды)" / Я. Ю. Ленсу. – Минск: РИВШ, 2018. – 125 с.
5. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии: учебник и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по всем направлениям / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юрайт, 2021. – 223с.
6. Савельева, О.О. Всеобщая история рекламы [Электронный ресурс]: учебник / О. О. Савельева, Н. В. Трубникова. – 4-е изд. – М. : Дашков и К°, 2022. – 450 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=622063>