

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой
Коновалов И. М.

18.01.2021 г.

СОГЛАСОВАНО
Декан факультета
Моголина М. П.

18.01.2021 г.

КОМПОЗИЦИЯ

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),
направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-
пространственной среды), 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды),
1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей)*

Составители:

Коновалов И. М., заведующий кафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»;

Скитева Е. В., старший преподаватель кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»

Рассмотрено и утверждено
на заседании Совета Института
протокол № 6 от 26.01.2021 г.

УДК 741(075.8)
ББК 85.15я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра теории и истории дизайна учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» (протокол № 7 от 15.02.2021 г.);

Коломиец В. И., профессор кафедры промышленного дизайна учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств», кандидат философских наук, доцент.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению
кафедрой дизайна
(протокол № 6 от 22.01.2020 г.)

К63 Коновалов, И. М. Композиция : учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-пространственной среды), 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды), 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей) [Электронный ресурс] / Сост. И. М. Коновалов, Е. В. Скитева. – Электрон. дан. (1,5 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2021. – 116 с. – 1 электрон. опт. диск (CD).

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в НИРУП «Институт прикладных программных систем» 1182124930 от 23.02.2021 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Композиция».

Для студентов вузов.

ISBN 978-985-547-375-7

© Институт современных знаний
имени А. М. Широкова, 2021

Пояснительная записка

Учебно-методический комплекс «Композиция» – это совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций обучающихся в рамках учебной дисциплины. Он призван повысить качество освоения студентом содержания дисциплины, организовать и облегчить учебный процесс. Цель УМК – информационно-методическое обеспечение учебного процесса по дисциплине.

Учебно-методический комплекс «Композиция» разработан в соответствии с законодательными и нормативными правовыми актами Республики Беларусь, с государственным образовательным стандартом высшего образования I ступени по специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» – ОСВО 1-19 01 01-2013. Учебным планом по специальности определено 176 часов, отведенных на изучение дисциплины «Композиция» для направления специальности 1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды)», «Дизайн (виртуальной среды), 1-19 01 01-0 «Дизайн (швейных изделий), из них 102 аудиторных часа (18 часов лекционных и 84 – практических занятий). Форма академической аттестации – экзаменационные просмотры (1-2 семестры). Форма получения высшего образования – дневная.

Учебно-методический комплекс содержит разделы, предусмотренные положением об учебно-методическом комплексе на уровне высшего образования, утвержденным постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 26.07.2011 № 167: теоретический, практический, раздел контроля знаний, вспомогательный, приложение.

Теоретический раздел учебно-методического комплекса содержит краткий курс лекций, в котором рассмотрены основные понятия дисциплины, теоретическое освоение основных законов формирования художественного образа в предметах проектирования путем формализации принципов и свойств художественной формы, целостное, комплексное понимание сущности и методов построения художественной формы, процесса взаимодействия и взаимопроникновения чувственно-творческой и логико-проектной составляющих дизайна.

Практический раздел содержит тематику практических занятий, перечень необходимых материалов для выполнения практических работ, методику выполнения практических занятий, методические рекомендации по организации самостоятельной работы.

Раздел контроля знаний учебно-методического комплекса включает средства проверки результатов учебной деятельности, критерии оценок практических работ, вопросы к проверочной работе по теоретическим знаниям по дисциплине «Композиция».

Вспомогательный раздел содержит учебную программу по дисциплине «Композиция», список основной и дополнительной литературы.

Приложение включает иллюстративный материал к теоретическому и практическому разделу.

Занятия цветоведением и колористикой, архитектурной, проектной графикой, рисунком, компьютерной графикой, теорией и методологией дизайна, историей дизайна (как специфической сферой художественного проектирования) требуют помимо профессионального овладения знаниями, умениями, навыками, мастерством, развиваемыми в совокупности с дисциплинами общехудожественного и специального циклов, постижения практических и теоретических основ композиции, в сущности, курс композиции – это основа, база для всех остальных профильных дисциплин.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Краткий курс лекций

Предмет «Композиция» и его связь с другими дисциплинами. История развития учения о композиции

Дизайн – сложный синтетический вид художественно-проектной деятельности, объединяющий в себе принципы научного, технического и художественного творчества. Предмет «Композиция» – это фундамент для освоения профильных дисциплин. Художественное-композиционное мастерство – это базовая модель, необходимая дизайнеру, в какой бы сфере он потом бы ни работал. Композиция (от лат. *compositio* – «складывание», «сочетание», «соединение») – одна из основных категорий дизайнерского творчества, которая включает в себя организацию всех компонентов художественной формы (рисунок, цвет, линию, пятно, пространство) в сложную структуру, и все элементы при этом связаны между собой. Курс «Композиция» построен на общей научно-теоретической основе законов развития проектно-творческого мышления профессионального дизайнера, а также методологии формирования учебных заданий с ориентацией на закладывание принципов, методов и средств композиционного формирования различных классов искусственных систем.

Курс «Композиция» рассчитан на освоении специальных понятий, категорий, принципов и средств визуального языка формально-композиционной выразительности, формирование формальных и предметных образов различных материально-вещественных, знаково-информационных искусственных систем, решение проектно-творческих задач дизайн-деятельности.

Практический и теоретический курс «Композиция» призван создать твердую основу как творческий практикум по основам дизайна. Это фундамент для развития дизайн-деятельности, формирования проектно-творческого мышления, художественно-композиционного мастерства дизайнера в области формообразования. Курс «Композиция», изучаемый в вузе, поможет будущему спе-

циалисту быть высоко и всесторонне подготовленным и в будущем это окажет положительное влияние на профессиональную деятельность. Теоретические основы композиции были заложены известными школами дизайна: «Баухауз», ВХУТЕМАС, УНОВИС, Улмская школа и др. и творцами художественного авангарда и терефиками искусства XIX и XX вв.

В становлении мирового дизайна в целом сыграл немецкий архитектор В. Гропиус, руководитель первой профессиональной школы дизайна – «Баухауза» (Германия, Веймар, 1919 г.). На основе школы разрабатывалась научно-техническая концепция нового художественно-проектного формообразования, которая противопоставлялась декоративному украшательству и низкопробной эклектики, характерной для промышленного производства конца XIX – начала XX в. В сущности, инновационный подход к становлению промышленного дизайна формировался на основе 3 концепций. Согласно первой, разрабатывалось направление на основе психофизических исследований Г. Фехнера в сфере «эстетики простых форм», а также теории эмпатии Т. Липпса. Эти две ветви экспериментальной эстетики слились в гештальт-психологическое исследование проблем восприятия композиционной формы Р. Арнхейма, Г. Ю. Айзенка и др.

Вторая концепция разрабатывалась рядом деятелей (М. Дессуар, Э. Утиц, Г. Вельфлин), в противовес исходным принципам эстетики, понимаемых как узко оценочной субъективистской дисциплины, и вылилось в теорию «Всеобщей науки об искусстве», заложив методологические основы принципов формально-композиционного и системно-структурного анализа произведений искусства.

Третья концепция разрабатывалась Дж. Рескиным, У. Моррисом, Г. Земпером (автор «Практической эстетики», основатель «Веркбунда», германско-производственного союза промышленников, архитекторов, художников), Г. Мутезиусом (теоретик «эстетического функционализма») и основывалась на принципах теоретического осмысления методов и средств функционально-технического формообразования и эстетически-композиционного решения объектов массового промышленного производства.

Эти три направления существовали одновременно с историческим временем реального становления дизайна, названным Г. Коулом «промышленное искусство». Именно в этот период закладываются новые принципы композиционных решений, основанные на переосмыслении подходов к материалу, конструкции, технологии, структуры, формы, пластике, пространству, цвету, фактуре. И. Иттен в школе «Баухауза» разрабатывает вводный пропедевтический курс обучения промышленному дизайну, в котором декларируется, что важнее сформировать у обучающихся определенный метод мышления, чем учить голым правилам. В «Баухаузе» работают многие замечательные педагоги и художники, которые внесли свой вклад в развитие композиционных принципов моделирования технических объектов в объемно-пространственной и материально-пластической форме (П. Клее, В. Кандинский, Л. Моховль-Надь, Й. Альберс).

Практически в одно и то же время в Советской России закладываются революционные подходы в работе с объектами материального мира. Эксперименты основателей и последователей «производственного искусства» О. Розанова, А. Родчнеко, Д. Штеренберга, И. Аверинцева, А. Филлипова в созданном при Наркопросе отделе изобразительного искусства (ИЗО, 1918 г.). Параллельные процессы в процессы происходят в московском Институте художественной культуры (ИНХУК).

В 1926 г. аналитические методы обучения и поиски новых путей формирования нового предметного мира и новой реальности в художественно-композиционном творчестве внедряли в Высших художественных мастерских и в Высшем художественно-техническом институте В. Татлин, А. Веснин, Д. Кардовский, С. Кравков, А. Лавинский, Э. Лисицкий, К. Мельников, П. Павлинов, В. Фаворский, П. Флоренский. Увлеченные поисками новых предметных форм, они разрабатывали методику обучения композиции. Следует упомянуть и экспериментальную практику К. Малевича и его творческой группы в Витебске «Учредителей нового искусства (УНОВИС).

Тема 1. Понятие композиции и визуальное восприятие

Стремление упорядочить разрозненные элементы в целое происходит из универсального закона экономии энергии, присущего всем природным системам. Хаос представляет собой разрозненность, ориентация в которой занимает длительное время и большой расход энергии, тогда как ориентация в упорядоченном целом, прежде всего в визуальном восприятии, требует гораздо меньших усилий. Природные системы стремятся к самоорганизации и гармоничному балансу между элементами системы и энергией на ее сохранение и развитие. Порядок и структуризация – это начало композиционной организации, которую человек всегда осуществлял с самого зарождения цивилизации и культуры, с момента создания собственного жилья. Соответственно, способы объединения разрозненного в целое, создающие композицию, едины для любой сферы организации материально-предметных систем, процессов и знаково-информационных систем. Кроме того, перемещаясь в мир искусства, дизайна и архитектуры, вне зависимости от вида искусства (хореографии, музыки, видеоискусства, литературы), свойства композиции, средства и приемы композиционной организации одинаковы. Меняются лишь конкретные материалы воплощения и технологии.

Композиция – это искусство создания целостной, упорядоченной и гармоничной формы, визуального образа и меры применения средств художественной выразительности. Соотношения элементов композиции – линий, пятен и точек – определяются параметрами *формы, пластики, структуры, цвета и фактуры (текстуры)*.

Различают три вида пластики: *геометрическую, криволинейную (скульптурную) и структурную*. Геометрическая пластика – это прямая, угол, круг, часть круга, в целом – геометрический излом. Геометрическая пластика может быть очень острой, колючей, а может быть смягченной радиусами сопряжения. Криволинейная пластика – это сложная кривая, в целом – криволинейный изгиб. Такая пластика может быть мягкой, обтекаемой, как дым, или, наоборот, экспрессивной и резкой, как языки огня. Структурная пластика основывается на

многократном превалировании структурного соподчинения, ритмов, усложнения конфигурации и может исходить как от геометрической пластики, так и криволинейной. Например, современный смартфон – это смягченная геометрическая пластика, а механизм автомобиля, архитектурный объект, микросхема, молекулярная решетка – структурная, на основе геометрической. Человеческое ухо – это криволинейная пластика, а скелеты (например, особенно выразительные у радиолярий), кораллы, деревья – структурная пластика на основе криволинейной.

Выразительность пластики позволяет создавать разные визуальные свойства, равно как на это направлена выразительность структуры и цвета.

Композиционное целое – это структура элементов. Например, дерево – это определенная структура элементов, отвечающих за стабильность его как целого и образа в восприятии. Сами по себе элементы, лишённые структуры, не будут давать образ целого дерева. Выстраивается отношение элемент – структура – целое. Если есть целое, значит, можно понять структуру и элементы, если есть элементы и структура, то можно увидеть целое, наличие структуры в целом позволяет выделить элементы.

Применение свойств формы, пластики, цвета и структуры в их взаимодействии характеризуется следующими свойствами композиции:

- *целостность* – создание визуально завершённого, неделимого визуального образа;
- *структурность* – визуально устойчивая система взаиморасположения элементов композиции, упорядоченность;
- *равновесие* – балансировка элементами композиции организуемого пространства, исключающая визуальное «съезжание» композиции по какому-либо направлению;
- *гармоничность* – визуальная целостность воспринимается как красивая, естественная организованность, обладающая эстетической выразительностью;
- *выразительность* – качество визуального целого, определяющее наличие легко различимых и запоминающихся черт образа.

Критерии построения полноценной формы и композиции отражены в схеме 1.

Схема 1



Композиция представляет собой систему диалектических отношений, которые опираются на основные законы диалектики.

Закон единства и борьбы противоположностей означает переход объекта в процессе развития в свою противоположность, эта борьба означает наличие противоречия, которое является движущей силой любого созидания. Восточные знаки Инь и Ян – символическое выражение сущности закона борьбы и единства противоположностей, одно определяется и обуславливается другим, одновременно отрицая одним другое. Отношение противоположности элементов, объектов реальности, их сторон и свойств выражает присущую всем явлениям действительности противоречивость. Противоречие – это единство взаимоисключающих друг друга противоположностей, оно обладает колоссальной движущей преобразующей силой из-за взаимодействия противоположностей, в нем заключается импульс самоизменения и источник развития.

Предмет и пространство – пара диалектических противоположностей. Мыслительно воображая какой-либо элемент, он естественным образом фор-

мирует вокруг себя пространство. При попытке представить пространство вообще оно возникает в нашем воображении через определяющие его элементы. Пространство комнаты, к примеру, определяется ограничивающим его элементами – стенами, полом и потолком. Все вместе они создают диалектическое единство. Если представлять форму, она всегда будет помещена в некоторое пространство, которое определяется ею самой. Пространство определяет форму, а формы определяют пространство в его качественном и количественном измерении. На элементарном уровне представление о небольшом помещении определяется геометрическими параметрами его стен и потолка, а форма (например, шкаф) будет казаться большой или маленькой относительно того пространства, которое она занимает, и в которое помещена. Невозможно измерить пространство пространством, а форму – формой, поскольку только в своей диалектической связке они обретают определенность и собственную явственность, актуализацию.

Гармония – слово древнегреческого происхождения и означающее «связь», «согласованность», «соразмерность». Античные авторы (Гераклит, Псевдо-Аристотель, Бозций, Лукан, Гораций) трактовали гармонию как единство противоположностей, разногласное согласие. Неслучайно Гармония в древнегреческой мифологии – дочь Ареса, бога войны и Афродиты, богини любви. Гармония – это высшая организованность космоса, противоположность архаичному хаосу как пределу неорганизованности, отсутствия порядка и структуры.

Собственно, космос и переводится с древнегреческого как «порядок», «гармония». Космос – целостная универсальная гармоничная система, всеобъемлющий порядок согласования и равновесия вселенной, противоположных физических сил. Космос и хаос представляют собой диалектическую пару противоположностей: организующую и дезорганизующую, созидующую и разрушающую, централизирующую и децентрализирующую, упорядывающую и спутывающую. Картина психического бытия человека представляет собой равновесие и гармонию внутренних мотивов, стремлений, драйвов, аффектов, желаний

ний, необходимостей, а их дисбаланс означает психическую нестабильность, чувство несчастья, дисгармонии. Не случайно критерий развитой личности определяется ее гармоничностью. Внутренний хаос вызывает деструктивные процессы, угнетение личности и ее разложение. В масштабе предметного мира человека наблюдается все то же стремление уравнивать противоположные силы, материалы, формы и пространство, соотнося все это с миром человека, его рациональными и иррациональными действиями и желаниями. Как бы ни была совершенна система, хаос всегда пребывает как бы по другую сторону системы, являясь ее невидимым и нежеланным компонентом, который так или иначе проникает в систему, разрушая ее стройность, тем самым стимулируя ее к дальнейшему совершенствованию.

Гармония диалектической пары противоположностей геометрического и криволинейного, ровного и кривого прекрасно иллюстрируется архитектурой. Например, в стиле барокко борьба завитка с плоскостью, кривой с прямой достигает максимальной экспрессивности и экзальтированности, выражая экстатический динамизм в камне. Искусство модерна, криволинейное, динамичное и органичное, резко отделяется от холодной статики геометрических классицизма и ампира.

Следовательно, представление и стремление к гармонии означает единение разнородного в согласованное и сбалансированное целое. Любой акт создания прекрасной формы означает процесс гармонизации: единый пластический и композиционный ключ, цветовая гармония колорита, масштабность и соразмерность частей целого, композиционное равновесие, согласованность элементов в конфигурации. Выразительность и красота функции в дизайне – гармонизация технического и художественного, содержания и формы, функции и формы, утилитарного и эстетического. Мера применения средств художественной выразительности определяет характер гармонизации визуального образа, формы, конструкции.

Лишить объемную форму тени – значит изъять свет. Избыток света уплощает объем так же, как и недостаток освещения. Столь ценимая в архитекту-

ре, дизайне, фотографии игра света и тени означает установление гармоничной меры между ними для достижения максимально выразительного эстетического эффекта.

Закон перехода количества в качество означает, что постепенное увеличение количества ведет к неминуемому изменению качества, причем это изменение имеет характер скачка (внезапного изменения качества). *Качество* – это неразрывно связанная с существованием предмета целостная внутренняя совокупность его отличительных свойств. *Количество* – это характеристики предмета по внешним для нее и тождественным с другими предметами параметрами. «Качество» и «количество» – противоположные категории, отношение их единства называется «категорией меры». *Мера* определяет пределы возможного количественного изменения в рамках данного качества, границы изменения количественной определенности предмета, в которых он остается самим собой. То есть при преодолении меры новое качество возникает вследствие количественного изменения (например, мера воды в жидком состоянии определяется пределом от 0 до 100 °С, после превышения меры вода осуществляет качественный скачок, переходя из жидкого в газообразное состояние).

Развитие означает единство стадий непрерывности и диалектического скачка. Если скачок означает стремительное качественное преобразование, протекающее быстро, то непрерывность означает медленное изменение количественных характеристик, не касаясь качества.

Следует понимать, что не фактическое количество переходит в качество, а сопутствующие этому количеству качества переходят в другие качества, тогда как количество просто переходит в другое количество (может увеличиваться или уменьшаться). Но именно количественные изменения системы влекут за собой изменение качества.

Такой элемент графической структуры, как линия, обладает показателем длины и толщины. Если толщину линии увеличивать, то в определенный момент, при сохранении характеристик длины линии и параметров пространства, такая линия будет выглядеть тонким вытянутым прямоугольным пятном. Если

пространство многократно увеличивать, то, превысив меру, это пятно снова будет восприниматься как линия. Точка – это минимальная единица визуальной активности относительно пространства, увеличение размеров точки или уменьшение размеров пространства превращает точку в пятно. Несколько разбросанных в пространстве точек будут казаться группой частиц, если расстояния между точками уменьшать, а при дальнейшем сокращении расстояния точки будут казаться пятном или фактурой.

Закон отрицания отрицания означает циклическое повторяющееся движение развития и определяет движение всего сущего. Смену исторических стилей определяло последовательное отрицание старого стиля новым. Готика отрицала романский стиль, который воплотился в ренессансе, отрицавшем готическую традицию. Барокко отрицало приемы ренессансной архитектуры, а Классицизм, отрицавший барочный стиль, возвращался к наследию ренессанса, а через него – к античному искусству. Новый стиль никогда не сформируется как самостоятельный, если не будет отрицать тот, от которого отталкивается.

Каждая новая форма актуализируется, отталкиваясь от предыдущей, противопоставляясь с ней, благодаря чему обретает новые качества.

Композиция – это средство не только организации предметной формы, но и создания художественного образа. Композиция включает в себе интуитивно-чувственное начало, определяющее чувственный, эмоциональный отклик на визуальный образ, визуальные свойства объекта и логико-понятийное, определяющее параметры конструкции, логику произведения, его технологию, материалы, структурно-визуальные связи. Искусство композиции – это умение создания образов, говорящих сами за себя.

Наиболее частыми формами композиции являются: двухмерная; трехмерная (предметно-пространственная); пространственно-временная (сюжетная, сценографическая). Все они реализуются в конкретных формах композиций: архитектурной и ландшафтной; интерьера; графической; изобразительной; объемной композиции предмета; декоративной; сценарно-постановочной; режиссерской и пр.

Если в процессе распрямления удалить все изобразительные компоненты визуального образа любого происхождения, то можно получить формализованную картину композиции, состоящую из точек, линий и пятен. Формальная композиция представляет собой оперирование этими элементарными, составляющими для выяснения и постижения свойств композиции (например, целостности, равновесия, неделимости) и выявления возможностей средств образно-художественной выразительности (например, контраст, ритм, симметрия). В этом смысле формальная композиция является универсальной и всеобъемлющей, потому что предполагает проникновение в сущность визуального образа вне зависимости от того, какими изобразительными или предметными средствами он был создан. Именно поэтому изучение композиции – это исследование ее свойств на уровне формальной композиции как базовой, фундаментальной – в мире многообразия форм выражения художественных образов.

С помощью формального языка средств художественной выразительности можно выразить любое состояние, имеющее ассоциативные связи и образы, атмосферу, настроение, стиль, образ профессии, стиля жизни, звучание слов и букв, музыкальное произведение. Надо сказать, что здесь язык выразительности формальной композиции похож на язык музыки, которая сама по себе совершенно формальна, беспредметна, но способна выразить самые разные оттенки смысла, образы, эмоции.

Каждый элемент композиции (точка, линия, пятно) обладает *визуальной активностью* и *силовым полем*, посредством которых осуществляется организация и уравнивание пространства. Силовое поле бывает равномерным и неравномерным, это зависит от пластических свойств элементов. Силовое поле обеспечивает эффект визуального притяжения между элементами, соответственно, целостность визуальной модели. Силовое поле сравнимо с источником звука – чем ближе к элементу, тем громче, тем оно сильнее, а чем дальше, тем его воздействие ослабевает. Разрозненность в композиции бывает из-за того, что силовые поля элементов не взаимодействуют или почти не взаимодействуют, как это бывает у разряженных композиций. Перегруженность композиции

означает чрезмерное насыщение пространства элементами, когда пространство практически пропадает, а элементы максимально сдвинуты между собой – это тоже вариант неудачной композиции.

Между тем, мера перегруженности или разряженности является также и средством художественной выразительности при решении ряда проектных задач или выражения визуального образа, который должен быть по идее автора именно или легковесно-воздушным или, наоборот, тяжеловесно-грузным. В проектировании интерьеров выставочные залы должны быть разряженными, чтобы размещившаяся в них экспозиция не перегрузила помещение. В интерьерах кафе и ресторанов визуальная перегруженность создает чувство обжимающего уюта и расслабления.

Компоновка элементов осуществляется по невидимым, но визуально ощущаемым *визуальным (силовым) осям (направляющим)*, которые образуются силовыми полями форм элементов композиции, их линий симметрии и линий симметричного деления пространства. Визуальное равновесие может быть достигнуто компоновкой и согласованием визуальных осей. Силовые оси бывают вертикальными, горизонтальными и наклонными прямыми линиями, концентрическими, спиралевидными, криволинейными и зигзагообразными. Чаще всего в дизайне и архитектуре используются прямые и концентрические визуальные направляющие. В некоторых видах дизайна обычно применяют вертикальные и горизонтальные силовые оси, например, в интерьерном проектировании. Это происходит из-за того, что геометрические параметры помещений, как правило, представляют собой визуальную работу стен, пола и потолка, создающих соответствующие сильные силовые поля вертикально-горизонтальных направлений. В силу этого произвольное разворачивание мебели без ориентации к стенам создает чувство неестественности, неправильной ориентации мебели.

В графическом дизайне прямоугольный формат листа формирует по умолчанию давление вертикалей и горизонталей, что оказывает прямое воздействие на характер компоновки на листе, и это может существенно ограничивать выразительные возможности визуального образа, например, в плакатной гра-

фике. Последняя как раз показывает возможности применения свободной композиции по наклонным или дугообразным силовым направляющим.

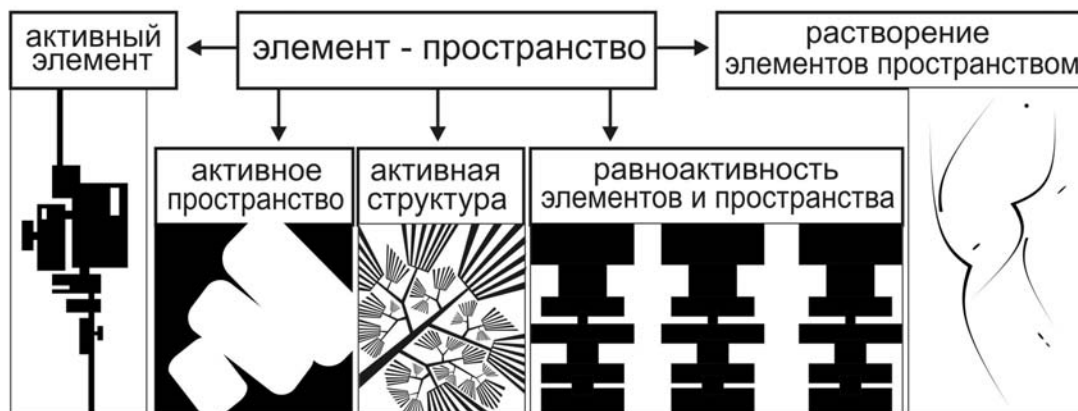
Силовые оси бывают доминирующими и дополнительными (основными и второстепенными). Они различаются визуально: основные оси – это те, которые «бросаются в глаза», схватываются визуально прежде всего, тогда как дополнительные замечаются не сразу. Как правило, чем меньше пространство, тем меньше следует использовать силовых осей, выбирая доминирующие направляющие. Комбинация элементов с разными силовыми полями означает регулирование их силы визуального притяжения и балансировку между визуальными осями, которые они создают. Так, большой круглый стол в небольшом прямоугольном помещении будет визуально «выдавливаться» из пространства из-за конфликта его концентрического силового поля и визуального давления стен, кроме того, будут возникать зоны «выломанного», остроугольного пространства, которые плохо воздействуют для зрительного восприятия.

Силовые оси оказывают сильное искажение на характер воспринимаемой формы. Если на одинаковые квадраты нанести (одному – вертикальные полосы, а другому – горизонтальные), то первый будет казаться немного вытянутым прямоугольником и выше второго, который покажется немного уплощенным прямоугольником. У первого квадрата доминирующими будут вертикальные силовые оси, а две горизонтальные – дополнительными, вследствие чего взгляд будет подчиняться движению по вертикали и как бы вытягивать квадрат, а во втором случае – наоборот: взгляд будет растягивать квадрат по лидирующим горизонталям. Этот эффект используют в одежде: горизонтальные полосы полнят фигуру человека, вертикальные – стройнят.

В отношении «элемент – пространство» следует понимать, что пространство организует элементы, а элементы – пространство. Существует пять форм отношения «элемент – пространство»: *активное пятно, активное пространство, активная структура, равноактивность элемента и пространства, растворение (поглощение) элемента в пространстве.*

Как показано в схеме 1, формы графической реализации этих отношений определяют качественное отношение элементов относительно пространства и самого пространства. Мера визуальной активности элемента, определяющая его взаимодействие с пространством, формирует соответствующую степень восприятия качества самого элемента (точка, линия, пятно).

Схема 2



Активное пятно – это форма отношения элемента к пространству, когда элемент обладает выраженной визуальной активностью относительно пассивного пространства, которое воспринимается как фоновое.

В этой форме отношения все внимание концентрируется на пятне или комбинации визуально уплотненной структуры элементов. При этом такая композиция пятен должна занимать достаточно много площади пространства, а сами элементы должны быть насыщенного тона. Следует отметить, что здесь, как и в других отношениях, пространство всегда является условно белым, тогда как пятна и линии могут быть любого цвета, включая белый, в отличие от фона, который также может быть любого цвета, потому что фон – это не пространство, а фоновый элемент. В обыденном мире допускается выражение «разместить на пространстве стены», однако на самом деле речь идет о размещении на поверхности (или плоскости) стены. К примеру, пятно белой доски на белой плоскости стены.

Человек в процессе эволюции учился воспринимать именно характеристики пятен, отчего в визуальной культуре сформировалась так называемая «тирания пятна», преодолеть которую предстоит всем профессиональным ху-

дожникам, дизайнерам, архитекторам, режиссерам. Тем не менее, множество предметных или графических форм представляют собой ценные эстетические произведения непосредственно как выразительные пятна с красивыми линиями силуэта, отличными пропорциями, самобытной структурой компоновки.

Активное пространство – это форма отношения элемента к пространству, когда пространство обладает выраженной визуальной активностью относительно менее активного элемента, который воспринимается как фоновый. Следует сказать, что в трехмерном мире пространство всегда прозрачное, хотя его и можно заполнить оранжевыми частицами тумана или дыма. В таком случае окрашивается не пространство, оно так и осталось прозрачным. В двумерном мире пространство всегда белое, оно не может быть черным, синим, серым. В отличие от фона, который бывает любого цвета и даже белым.

Активизация пространства осуществляется за счет уменьшения зрительной активности пятна или пятен, которые перестают занимать активное поле композиции, смещаясь к ее периферии. Одновременно объем пространства увеличивается, оно делается более целостным, тогда как пятна как бы «выгибаются» от визуального давления пространства. В результате зритель начинает воспринимать пятна как вторичный и пассивный фон, а пространство, наоборот, активизируется и видится выступающим из фона.

В графическом дизайне активное пространство используется как эффектный прием, когда содержание графической модели, например, знака, закладывается не в пятнах, а самом абрисе пространства, ассоциативных связях и интерпретаций этих очертаний. В объемно-пространственных сферах проектирования активизация пространства часто наблюдается как прием, усиливающий эмоциональное воздействие от архитектурного комплекса и дополняющий завершенность тектонической композиции.

В методическом плане активизация пространства является важным шагом понимания глубины содержательного отношения «элемент – пространство», приемом, позволяющим использовать выразительные возможности пространст-

ва как полноценного компонента композиции, а не как незаметного фона или «просто пустого воздуха».

Активная структура – это форма отношения элемента к пространству, когда выраженной визуальной активностью обладает непосредственно структура элементов в пространстве, которые сами по себе не обладают самостоятельной визуальной значимостью. Пространство в этом отношении также не является активным, однако оно, как и организующие его элементы, находится в состоянии структурной активизации.

Нередко количественные изменения по усложнению степени сложности пятен приводят к качественной смене меры активности элементов композиции, когда они утрачивают свою самостоятельную роль, начинают восприниматься как части и связанные фрагменты определенной структуры. Активной структурой обладают всевозможные решетчатые конструкции, декоративные узоры и орнаменты, ритмические ряды, графические модели, созданные с использованием осевой и поворотной симметрии, фрактальные композиции.

В плане художественной выразительности активная структура является действенным средством организации визуальных моделей. Особенность структурной организации заключается в том, что образная выразительность может быть достигнута непосредственно способом структуризации простых или даже утрированных элементов. К примеру, классическая природная паутина, снежинки запоминаются своими структурами, а не простыми линейными элементами с незначительной визуальной активностью. Другим примером выразительных структур являются природные фрактальные конструкции (например, деревьев, где каждая малая ветвь в своем строении повторяет строение большей ветви, и в целом они воспроизводят всю структуру дерева, которая и состоит из фрактально уменьшающихся частей).

Равноактивность элемента и пространства – это форма отношения элемента к пространству, когда и элементы, и пространство находятся в состоянии равной визуальной активности, а их активизированное состояние воспринимается попеременно и никогда не одновременно.

Примером служит известная оптическая иллюзия «Ваза», где два черных мужских профиля развернуты лицом друг к другу. Обычно зритель сначала видит эти силуэты, но потом, внезапно, они начинают казаться черным фоном относительно белой вазы между ними. По принципу равноактивности построены знаки «Инь» и «Ян», в котором черные элементы знака формируют равные им формы пространства, что означает визуальное выражение диалектического закона борьбы и единства противоположностей.

Не всегда для реализации состояния равноактивности пятна количественно равны пространству. Как следует из примера с иллюзией «Ваза», количество черных элементов может быть значительно больше, а в других примерах этих элементов может быть меньше площади пространства.

Равноактивность элемента и пространства часто используется как художественный прием в графике, изобразительном искусстве, ваянии. Этот прием может служить для выражения контрастного противостояния смысловых элементов визуальной модели (например, борьбы света и тьмы), либо для выражения единства и взаимообусловленности таких элементов.

Также этот прием часто применяется в создании фирменных логотипов и знакообразовании в целом.

Растворение элемента в пространстве – это форма отношения элемента к пространству, когда визуальная активность элементов настолько мала, что окружающее их пространство формирует ощущение поглощения и затухания элементов, чем создается эффект предельной разреженности организованного ими пространства.

Соответственно, для достижения такого состояния следует выполнить ряд условий. Во-первых, пространства количественно должно быть многократно больше самих элементов, а элементы должны быть незначительными относительно пространства, но, тем не менее, достаточными для полноценной организации ими пространства. Во-вторых, это значит, что элементами могут выступать только те, которые могут иметь наименьшую визуальную активность (точки, частицы, тонкие линии). В-третьих, строение такой композиции не

должно основываться на выраженной структуре, поскольку она может оказаться активизированной. Это не значит, что такая композиция будет хаотичной и лишенной вообще какой-либо структуры, строения, но характер компоновки будет чрезвычайно тактичным, как бы едва различимым звуком и естественно-произвольным.

Такая естественность, органичность и произвольность наблюдается в пластике тонких переходов и прерываний, поглощений у медленно струящегося дымка или растворяющегося напитка какао, если размешивать его в молочном креме. Принцип растворения элементов в пространстве может быть также похож на трещины и проталины на льду или протертости, прорезы на листе бумаги. Этим принципом объясняется нередко наблюдаемый зрительный обман, когда провода под серым небом утрачивают материальность и кажутся царапинами-прорезями на плоскости неба.

Принцип растворения успешно применяется в организации городской среды, когда осветительные мачты окрашиваются в серый цвет и тем самым не дробят урбанистическое пространство, кажутся незаметными. Другим примером является способ создания восточных медитативных садов камней, когда элементы такого сада (скамьи, фонтан, беседка) созданы настолько тонкими, ажурными, что легко зрительно теряются, поглощаются пространством, одновременно, тактично и лаконично организовывая пространство сада.

В дизайне интерьера принцип растворения прослеживается в организации выставочных пространств, когда интерьер должен быть незаметным, чтобы не создать эффект визуальной перегруженности при размещении в нем экспозиции, которая по определению должна стать главной в интерьере.

В целом прием растворения создает у соответствующих визуальных моделей ощущение легкости, органичности, естественности, изящности, свежести, расслабленности, разреженности.

На основании этих пяти форм отношений элемента и пространства возможны и смешанные варианты, которые также могут обладать собственной выразительностью. Например, может быть растворяющаяся структура (как сеть

трещинок на высыхающей луже). Или структура, построенная на равноактивности элементов, как шахматная доска. Те же знаки «Инь» и «Ян», помещенные в пространство, с одной стороны, являются активными пятнами, построенные на основе приема равноактивности. В этом случае мы имеем два разнокачественных пространства в одной визуальной модели: белое пространство в знаке в состоянии равноактивности и белое фоновое пространство как пассивный фон.

Универсальные формы отношения «элемент – пространство» являются результатом формализации визуальных характеристик предметного мира. Одновременно эти формы реализации отношения являются способами организации предметных форм в дизайне, архитектуре, в сфере графики и изобразительного искусства. В области графического мастерства такие формы отношения и их комбинированные разновидности могут использоваться как специфические графические приемы для получения оригинальных визуальных эффектов.

Понимание возможных ролей пятна относительно пространства существенно расширяет инструментарий образной выразительности как в области двумерной графики, так и объемно-пространственном моделировании. В методическом плане такое знание позволяет выйти за пределы привычной для зрительного восприятия «тирании пятна», углубляя систему видения и моделирования как отдельных визуальных моделей, так и картины мира в целом.

Тема 2. Категории, свойства и средства композиции

Категории композиции представляют собой, как правило, парные отношения противоположностей, выступающие средствами гармонизации и выразительности художественного образа. Мера их использования определяет художественные качества произведения и характер эмоционального отклика на него у зрителя. Так, визуальная модель может выглядеть мощной, изящной, нежной, страстной и т.д. Невозможно просто так назвать объект страстным без выражения этого свойства в его визуальной организации. В любых художественно-творческих и проектных целях всегда требуется осознанный отбор тех или иных средств выразительности.

Отношение «*большое – малое*» определяется как момент визуального соотношения элементов друг с другом (этот объект маленький, потому что другой – большой), так и относительно пространства, когда большой и малый объекты существуют в присутствии им пространства. При многократном увеличении пространства оба объекта могут показаться маленькими.

Отношение «*притяжение – отталкивание*» означает моделирование комбинации элементов таким образом, с помощью их силового поля, чтобы появилось зрительное ощущение отталкивания или, во втором случае, – притяжения. Из-за неравномерного силового поля возможен эффект того, что элементы как бы визуально стремятся разлететься в разные стороны. Такой эффект возникает тогда, когда пара элементов притягивается своими менее активными зонами силовых полей, а более активные зоны оказываются в противоположных точках визуальной модели. Тогда глаз начинает перескакивать из одной части модели в другую, в результате чего и возникает ощущение отталкивания. В обратном случае возникает эффект сближения, притяжение элементов друг к другу. На таких эффектах построены многочисленные зрительные иллюзии.

Отношение «*гармония – дисгармония*» определяет меру гармонизации визуальной модели. Гармоничное отношение означает плавность соотношения свойств элементов, нюансность, мягкость, спокойные ритмические ряды, симметричные построения. Дисгармонию отличает резкость отношений, использование контрастов, асимметрии, «рваных» ритмов, эффектов неустойчивости, пластической разнородности, цветовых акцентов. Неверно отождествлять дисгармонию с хаосом: если первое следует полагать как нарушение порядка, то второе – как его полное отсутствие, антигармонию. Мера художественной выразительности переводит гармонию в дисгармонию, а дисгармонию – в хаос.

Гармония и дисгармония сопоставимы, соответственно, с *консонансом* и *диссонансом* в музыке. *Консонанс* – это созвучие, слияние, согласование, а *диссонанс* – нестройность, неблагозвучие, несогласованность. Использование диссонансов в музыкальном произведении делает его более эмоционально напряженным, темпераментным, экспрессивным, акцентным, запоминающимся, не разру-

шая при этом целостности самой музыкальной формы. То есть диссонанс или дисгармония – самостоятельное средство художественной выразительности.

Нередко чистые гармоничные структуры кажутся скучными и чрезмерно ясными. Дисгармония – это незначительное нарушение гармонии, создающее умышленное нарушение идеального порядка, моменты запоминания, большей эмоциональности. Так, плитка, имитирующая потертости и сколы, кажется привлекательнее своими элементами дисгармонии, чем идеально ровная. Грубые и резкие мазки по завершеному и прописанному холсту не «убивают» живопись, а придают ей сочности и живости, акцентности. Диссимметрия всегда оживляет холодность симметрии. Нарушение меры дисгармонии приводит к ухудшению художественного образа, его разобщению стилистически, визуально, пластически, колористически и т.д.

Отношение *«стимул – резонанс»* определяет характер восприятия визуальной модели. Стимул – это почти моментальное, преимущественно чувственное восприятие, быстрая передача информации, а резонанс – это протяженное по времени, преимущественно логическое понимание, постепенная обработка информации. Стимул – это укус комара, удар молнии, шутка, анекдот, а резонанс – это сериал, каталог товаров, роман. По стимульному принципу строятся такие объекты дизайна, как плакаты, объявления, баннеры, знаки, логотипы. Ряд других объектов сочетает и стимульный, и резонансный принципы, например, интерьер, персонажи и локации компьютерных игр и др.

Отношение *«устойчивость – нестабильность»* устанавливает как свойство элемента визуальной модели, так и ее саму: наклонные формы, создающие эффект падения, съезжания означают визуальную нестабильность, неустойчивость. Если формы визуально выставлены устойчиво, то таких эффектов не наблюдается. Нестабильность придает модели динамичность и кинетические эффекты вплоть до полноценных оптических иллюзий. Устойчивые формы кажутся более уравновешенными, спокойно смонтированными в композиции.

Отношение *«тяжелое – легкое»* определяет ощущение физических свойств элементов композиции. Это отношение выводится относительно поло-

жения объекта в пространстве и визуальных свойств самих элементов. В первом случае если пространство разделить линией горизонта на две части, то один и тот же элемент будет казаться тяжелее, ниже этой линии и легче – выше. Затем, чем темнее по тону элемент, тем он будет казаться тяжелее. Самый светлый – значит самый легкий, а самый темный – значит самый тяжелый. Ощущение тяжести зависит и от фактуры элемента: чем фактура глубже и интенсивнее, тем объект будет казаться тяжелее, а чем глаже и мягче – тем легче. Чувство уюта в интерьере моделируется его утяжелением, однако нужную меру тяжести можно получить не темным колоритом, а интенсивными и глубокими фактурами.

Человек настолько сильно верит зрительному восприятию, что это приводит к искажению других чувств. Например, одна и та же 20-килограммовая гиря покажется легче, если выкрашена в белый цвет, и тяжелее, если останется черной.

Отношение *«много – мало»* показывает, что в визуальном восприятии измерение осуществляется зрительно, без конкретного подсчета в момент сопоставления между и между: этих элементов много, потому что других меньше. Нельзя сказать, что десять линий – это много, ведь в определенных условиях их может быть и мало, относительно, допустим, ста пятен. Далее будет формироваться и отношение единичного – множественного, отвечающее за разделение и различение акцентов, общего и особенного.

Отношение *«верх – низ»* отвечает за автоматическую зрительную привязку любой визуальной модели относительно вертикали верха и низа. Переворачиваемая модель, возникает изменение характера восприятия, часто кардинально меняющегося. Особенно это хорошо видно в абстрактном искусстве и формальной композиции, потому что в них отсутствует изобразительность, которая механически устанавливает логические связи между объектом и пространством (кувшин стоит доньшком на столе, крыша дома – сверху, деревья растут из земли и т.д.).

Стремление глаза немного приподнимать зрительные образы компенсируется в компоновке соответствующим незначительным приподниманием композиции вверх, чтобы избежать, в обратном случае, чувства съезжания композиции вниз. Относительно верха и низа зависит восприятие визуальной тяжести объекта и ряда ассоциаций.

Отношение *«высокое – плоское»* показывает зависимость соизмерения объектов между собой: отличающаяся от плоских форм будет казаться высокой, а среди высоких менее высокая будет восприниматься как более плоская.

Соизмерения по размеру, количеству и высоте работают в относительно простых по количеству элементов визуальных моделях. Если визуальная модель содержит множество элементов, то их восприятие будет обобщенным, и зрителю покажется, что они равны. Это тоже проявление меры восприятия (диалектического перехода количества в качество) и действие закона сохранения энергии: мозг не будет пересчитывать параметры множества, устанавливая некий средний показатель. Этот эффект хорошо виден, когда рассматриваешь большое скопление людей, тогда они кажутся все одинакового роста, или если рассматриваешь дерево, у которого все листья одинакового размера. Однако стоит подойти к толпе ближе, и тогда разница в росте будет различима, как и подойдя ближе к дереву, станет заметно, что на нем есть маленькие и большие листья. Проведите визуальный эксперимент: подходя к кусту, замечайте, что все листья равные и, приближаясь, замечайте, что в какой-то момент листья оказываются различимы по размеру, и тогда снова медленно отходите, и ваш глаз опять убедит вас, что листья все одинаковые, и т.д.

Отношение *«главное – второстепенное»* устанавливает способы расстановки визуальных акцентов. Главное существует в момент соотношения с второстепенными элементами. Художественная выразительность образа предполагает установку главного в произведении и соподчинения ему второстепенного. В ином случае возникает неразличимость, что влечет потерю смысла или идеи, неверного прочтения содержания, исчезновения ударения.

Расстановка акцентов достигается *выделением пространством, ритмией, выделением цветом, формой, размером, сложностью, сменой направления, скоростью, отделением от группы*. При выделении пространством главному элементу требуется больше пространства, он как бы изолируется пространством.

При аритмии любой аритмичный элемент ритмического ряда будет выделяться и восприниматься как акцент.

Выделение цветом означает, что элемент, окрашенный не так, как все остальные, будет акцентом. Такой цветовой акцент может быть предельным, если контраст выдержан максимально (желтый среди черных) или сдержанным, если контраст заменяется нюансом (светло-серый среди белых). В то же время серый среди красных выделяться будет, но давление активного красного будет ухудшать восприятие пассивного серого как акцента.

Иной по форме элемент будет казаться главным среди элементов одинаковых форм (квадрат среди кругов). Однако и тут следует понимать свойства формы элемента: фламинго будет выделяться в стае воробьев, но воробей потеряется среди фламинго.

Более сложный по структуре элемент будет казаться акцентом относительно более простых. Большой среди маленьких будет акцентом, но не всегда наоборот.

Элемент, движущийся в ином направлении, нежели остальные, будет визуальным акцентом. Такой прием часто используется в кинематографе.

Одиночный элемент будет казаться главным относительно группы элементов.

Следует сказать, что любое пространство делится на свою активную зону и периферию. Главный элемент не может быть помещен на периферию: если он туда поставлен, то становится второстепенным. Также основное содержание композиции находится всегда в активной части пространства, а периферия организована второстепенными элементами, которые не должны ее дробить, делать активной, смещать внимание на периферию или за пределы пространства вообще.

Поскольку в европейской цивилизации объект/страница/пространство воспринимается слева направо, сверху вниз, то возникает Z-образная конструкция считывания информации, когда первым запоминается то, что помещено в верхний левый участок, затем – верхний правый и т.д. По такой очередности выстраивается и подается рекламная информация, где принципиально важно, что в первую очередь запомнит покупатель.

Отношение «*общее – особенное*» формирует приемы композиционного или пластического ключа при наличии разных, но визуально или стилистически общих элементов композиции. Особенное не может существовать без общего, поскольку исчезает момент сопоставления. Понимая сущностную основу общего, далее определяются особенности. Это самобытные черты, оригинальные элементы, авторские проявления, уникальные детали – все то, что выделяет это особенное из ряда общего. Анализ особенностей позволяет глубже понять и специфику соответствующего художественного образа, увидеть то, как эти самобытные черты влияют на эстетическую реакцию человека, насколько они запоминаются, какие чувства побуждают и какие тексты формируют.

Например, стиль барокко означает наличие ряда общих признаков стиля, отличающих барокко от других стилей. При этой общности стилистических признаков также выделяют по временным периодам раннее, зрелое, позднее барокко, барочный классицизм, рококо и необарокко. По эстетике стиль барокко разделяют на высокое и низовое. Кроме того, существуют и территориальные отличия. Так, выделяют самобытные черты Виленского и Сарматского барокко в Беларуси, украинское барокко, Люблинское барокко в Польше, Нарышкинское и Елизаветинское барокко в России, испанское и латиноамериканское барокко, стиль королевы Анны в Великобритании и т.д. Все эти территориальные направления барочной архитектуры имеют как общие для стиля черты, так и свои множественные отличительные признаки, благодаря которым эти произведения не только атрибутируются, но и обретают свою художественную и образную неповторимость как следствие, эстетическую и историческую ценность.

Отношение «*простое – сложное*» определяет характеристику степени сложности по форме/пластике, структуре, колориту. Сложное определяется относительно более простых элементов. Так, среди квадратов сложнее будет тот, у которого скругленная фаска, либо иное, даже незначительное, но различимое отличие.

Степень сложности означает меру соотношения визуальных качеств визуальной модели, отдельного предмета, формы. В визуальном восприятии существуют три степени сложности: *пластическая* (простой или сложный объект по своему пластическому решению); *структурная* (определяет сложность структуры, конфигурации); и *колористическая* (характер колорита, цветового решения). В дизайне добавляются еще две: *технологическая* и *конструктивная*, которые могут серьезно влиять на объект, его стоимость, но не всегда их внешний вид сообщает о сложной технологии изготовления или скрытой внутри конструкции.

Отношение «*ритм – аритмия*» устанавливает характеристики ритмического ряда, эффекта аритмии и их выразительные возможности. Ритмизация пространства и элементов – важное средство художественной выразительности и структуризации форм. Ритмами пронизана архитектура, декоративно-прикладное искусство, все виды дизайна, кинематограф, музыка. Трудно представить себе предметный мир, лишенный ритмов. В то же время ритм как средство упорядочивания известно и природе – в мире флоры и фауны. Ритмичные структуры скелетов, строения грибов, растений, системы проживания показывают чрезвычайное многообразие всех известных ритмов в выразительных художественных формах вплоть до самого микроуровня организации клеток и молекул.

Ритмический ряд состоит из элементов, которые повторяются: шаг или интервал, период повтора и направляющей, по которой выстраиваются повторяющиеся элементы. Относительно того, какие бывают направляющие, такими бывают и ритмы: прямолинейный горизонтальный и вертикальный, наклонный, спиралевидный, синусоидный, концентрический, зигзагообразный и т.д.

Ритмические ряды бывают простыми и сложными. Их сложность определяется характером элементов, ритмического повтора и направляющей. Самый простой ритм из одного элемента, повторяющегося через равные промежутки времени и по прямолинейной направляющей, называется метром.

Ритмические ряды могут быть согласованными и несогласованными. В согласованных рядах сразу заметен способ согласования, определенное соответствие между ритмами, а у несогласованных такого соответствия может не быть, или оно не будет отслеживаться. Нередко красота архитектурных стилей заключается в строгих порядках согласованных ритмических рядов в классицизме, маньеризме. Очарование народных тканых платков, ковров, расписных кувшинов и тарелок заключается в тонкой, естественной орнаментации несогласованными рядами узоров. В зависимости от проектной ситуации дизайнер выбирает, использовать ли ему согласованные ритмические ряды с их ясностью и четкостью, визуальной убедительностью, или несогласованные – с их дисгармоничностью и игривой произвольностью.

Нарастающие и убывающие ритмические ряды отличаются от других ритмов тем, что имеют визуальное ускорение (затухание). Это делает их более динамичными, экспрессивными, чем обычные ритмы, имеющие разную, но постоянную скорость. Нарастание ритма создается способами сокращения шага между элементами, увеличением самих элементов, применением неустойчивости или комбинированием этих приемов.

Скорости ритма могут влиять на расстановку акцентов. В типографике ритм строки регулируются трекингом и межбуквенным интервалом: увеличение межбуквенного интервала в слове замедляет его чтение, тем самым акцентируя на нем внимание. В интерлиньяже – регулировании междустрочного интервала – часто набранные строки вынуждают читать быстрее и даже – «прыгать» глазом по строкам. Увеличение междустрочного интервала замедляет скорость ритма и чтения соответственно вплоть до того, что читатель начинает разделять предложение на строки и не может уловить смысл целого предложе-

ния. Предложение распадается на отдельные строки (слоганы) с собственным значением, что используется в рекламной продукции.

Аритмия – это нарушение ритма, его сбой, который может достигаться сменой шага, элемента, например, его поворотом в ряде или принесением другого элемента. Аритмичный элемент может быть помещен в любую часть ритмического ряда, даже его начинать или завершать. В любом случае он будет всегда акцентом (при условии соблюдения меры аритмии), потому что нарушение меры будет означать качественный переход аритмичного элемента как акцента ритма в элемент, разделяющий ритм на две части. Это не является ошибкой, потому что в разных проектных задачах и творческих идеях требуется или аритмичный акцент, или разделение чрезмерно монотонного ритма делителями.

В логотипе бывают решения, когда одна из букв наименования фирмы делается больше остальных и тогда она будет акцентом логотипа, но чрезмерное увеличение такой буквы приводит к тому, что при чтении эта буква будет изолироваться и восприниматься не как часть слова.

Отношение «*статика – динамика*» характеризует состояние спокойствия или движения. Равновесие и взаимокompенсация визуальных осей приводит к состоянию статики, то есть визуального покоя. Динамика означает визуализацию того или иного характера движения по силовым направляющим. Динамика имеет разные скорости и ускорение, как в случае применения нарастающих ритмических рядов. Динамика различается по виду движения: сверху – вниз (как водопад), снизу – вверх (как фонтан, пламя костра), влево – вправо (как волны, течение реки), по кругу, из центра на периферию (как взрыв, фейерверк), из периферии в центр (как водоворот, смерч) и др.

В истории архитектурных стилей прослеживается поочередная замена стиля статического на динамический. Античная архитектура, включая романский и византийский стили, предельно статична, а пришедшая затем готика предельно динамична, называемая огненной, пылающей готикой, с экспрессивным движением снизу – вверх. На смену готики пришел ренессанс, опиравшийся на антично-романское наследие, и потому такой же размеренно-статичный и

тяжеловато-перегруженный в его поздней форме, маньеризме. Ему на смену пришло динамичное барокко, пульсирующее, экзальтированное, экстатичное, превращающее камень в гибкий, текучий живой материал. Последующий классицизм поражает своими холодными, статичными порядками ордеров, достигая апогея величественности в имперском ампире. Минуя период романтизма и эклектики, статичность классицизма и ампира сменил модерн со своим органическим и изящным движением. Интересно, что архитектура А. Гауди совмещает в себе, волей и гением творца, три динамических стиля: готику, модерн и бионику. Конструктивизм и функционализм были стилями статики, а последующий модернизм вновь использовал динамические эффекты. Постмодернизм и постфункционализм были статичны, а бионическая и органическая архитектура всегда динамичны.

Как средство, статика применяется для выражения таких свойств, как мощь, стабильность, уверенность, незыблемость, традиционность, спокойствие. В небольших масштабах статика незаметна и нейтральна, а в крупных – вызывает ощущения подавления, величия, мощи. Динамика – средство выражения активности, движения, стремления, новаторства и других свойств, связанных с передачей духа движения.

Отношение «*симметрия – асимметрия*» определяет компоновку относительно осей симметрии и видов симметрии. Симметрия – одна из древнейших и простейших видов организации и гармонизации. Симметрии немало в природе, и здесь снова проявляется закон сохранения энергии, когда часть модели воспроизводится относительно линии симметрии. Поэтому симметричные формы легко запоминаются и распознаются, ведь мозг запоминает ровно половину формы. В то же время асимметричные формы запоминаются вопреки осям своей неповторимостью. В человеке доминирует вертикальная ось симметрии, отчего и наш предметный мир полон именно такого вида симметрии.

Симметричной может быть как форма, так и визуальная модель, композиция. Типы симметрии различают по ее осям (лучам): вертикальная, горизонтальная, наклонная, осевая-поворотная. Самая частая симметрия – вертикаль-

ная, она используется повсеместно и поэтому иногда кажется чрезмерно скучной и банальной, что особенно хорошо видно в типографике и графике. Вертикальная симметрия в интерьере называется центрально-осевой, если ось симметрии проходит посередине пространства.

Горизонтальные и наклонные симметрии встречаются реже и в более свободных видах искусств. Осевая-поворотная (вращательная) симметрия помогает создавать орнаментальные розетки, структуры, похожие на снежинки.

В природе существует немало других видов объемно-пространственной симметрии, например, спиралевидная, винтообразная, но в искусстве такие формы симметрии обычно не выделяются из-за того, что не так заметны в человеческом мире.

Асимметрия означает отсутствие явной оси компоновки и зеркального отражения. Диссимметрия – это частичное нарушение симметрии, которое не приводит к исчезновению оси отражения. Человек, как и вся природа, на самом деле диссимметричен, потому что это признак естественности, органичности и жизни в целом. В этом можно убедиться, разделив фотографию лица человека на две части и склеив далее лицо из двух левых и двух правых половинок. В результате получатся чем-то непохожие лица. Кроме того, рассматривание такого лица будет вызывать легкую тревогу и смутнение, потому что глазу вместо привычной диссимметрии предоставили не фотографию человека, а подделку, куклу, манекена, робота, что-то неживое, маскирующееся, имитирующее живое. Такой эффект использовали художники-сюрреалисты, когда на своих полотнах прописывали чрезмерно симметричные лица и фигуры людей, отчего возникал жутковатый эффект.

Чистая симметрия встречается только в неживой природе, кристаллах (снежинки), молекулярных структурах, камнях и т.д. Диссимметрия является признаком жизни и всегда оживляет чрезмерную строгость и холодность чистой симметрии.

Симметрия как средство применяется в искусстве и дизайне для выражения таких свойств, как строгость, официальность, парадность, четкость, педан-

тичность, ответственность, серьезность. Особенно внушительные результаты эффекта величия достигаются совмещением симметрии со статикой. В интерьерах официального предназначения (это парадные вестибюли, залы заседаний) симметрия усиливает чувство серьезности и строгости. Следовательно, асимметрия используется для выражения обширного набора свойств, тяготеющих к динамике, эмоциональности, живости, произвольности, экзальтированности.

Отношение «*контраст – нюанс – тождество*» является триадой отношений между визуальными свойствами элементов композиции. *Контраст* – это отношение между разными по своим визуальным свойствам элементами. Кратко – большая разница, сильное различие.

Нюанс – это отношение между близкими по своим визуальным свойствам элементами. Иначе говоря, небольшое различие, тонкость. Нюансировка чего-либо (проекта, формы, композиции, визуальной модели) означает добавление в нее незначительных элементов проработки, которые не изменяют существенно образ, но сделают его более проработанным.

Тождество – это отношение одинаковых по своим визуальным свойствам элементов.

Контраст, нюанс, тождество – это взаимопереходящие категории, когда нарушение меры выразительности приводит к тому, что негромкий контраст сползает в сильно выраженный нюанс, или наоборот. Потеря композиционного центра и дробление контраста сводит его, как и нюанс, в контрастное тождество. Нюанс, делая тонкое различие неуловимым, быстро превращается в нюансное тождество. Тождество означает одинаковое и равномерное повторение контрастных или нюансных групп элементов в пространстве. Уменьшаемое в масштабе тождество превращается в фактуру. И каждая фактура обычно является тождеством.

Контраст является стимульной категорией, потому что различие распознается быстро, без излишней затраты энергии, вследствие чего контраст является базовой категорией организации огромного числа визуальных форм самого разного масштаба и функции. В некоторых сферах практически в более 99%

всей продукции так или иначе применяется контраст как главное средство гармонизации. Чрезвычайная *эффективность* и *эффектность* контраста сделала его популярной категорией, «рабочей лошадкой» искусства и дизайна. Чудовищная нелепость низкого искусства, народного китча, ярмарочно-карнавальная поп-культура для масс опирается на контрастную организацию. В то же время высокий стиль ар-деко полностью выстраивается на полном аристотелевской глубины контрасте. Благородные контрасты встречаются в элитарном дизайне и архитектуре, сферах глубокого, драматического и жгучего переживания.

По условной шкале активности контрасту принадлежит 7-10 баллов, это кричащая, громкая категория. Для контраста характерна резкость столкновения разного. Контраст как средство используется для выражения большого репертуара свойств: революция, напряжение, экспрессия, страсть, борьба, броскость, ярость, привлекательность, вспыльчивость, агрессивность, бодрость, яркость, сочность, живость и др., с повышенной эмоциональной составляющей.

Нюанс – это резонансная категория, требующая некоторого времени, чтобы увидеть тонкости отличия, поэтому является средством благородным и тонким. Умение видеть нюансы означает наличие высокого вкуса и глубокой чувственности. Нюансу принадлежит 4-6 баллов активности, он сравним с разговором с интонациями. Если для контраста характерна резкость столкновения разного, то для нюанса всегда обязателен плавный, постепенный переход, тонкое соотнесение. Как средство, нюанс применяется для выражения таких свойств, как: спокойствие, нежность, мягкость, изящность, изысканность, легкость, тонкость, аристократичность, благородство, трогательность, душевность, лиричность, ранимость.

Тождество, как правило, принадлежит 1-3 балла активности вне зависимости от того, является ли оно контрастно-кричащим (как красно-желтая шахматная доска), либо нюансно-сдержанным (как булыжная мостовая): в первом случае одновременно громко кричащие сливаются в неразборчивый шум, а во втором – монотонное бубнение всех сплавляется в неразличимый шепот.

Кроме этого, тождество бывает жестко структурированным и произвольно структурированным. Жестко структурированные тождества обладают строго заданным порядком: паркет, лоток для яиц, клавиатура, кирпичная стена, таблетки в блистерах, промышленная перфорация, рисунок на протекторе и т.д. Произвольно структурированные тождества предполагают гомогенность повторяющихся элементов без видимого порядка: цветущее поле одуванчиков, коробка с разноцветными пуговицами разных форм и размеров, разбросанная колода карт, дно аквариума с песком, камнями, ракушками, рыбками. Многочисленные узоры-паттерны, рисунки для обоев, фактуры представляют собой различные реализации тождества. Неверно полагать тождество второстепенным средством ввиду его некоторой несамостоятельности, но полагая в нем возможности и художественную выразительность, построенную на одинаковости свойств элементов.

Различают следующие виды контрастов и нюансов: *по размеру, по форме, по пластике, по направлению, по количеству, по цвету, по фактуре*. Контраст по размеру означает сопоставление большого и малого, а нюанс – постепенный переход от большого к малому. Контраст по форме – это столкновение разных форм, а нюанс – близких. Криволинейная пластика контрастирует с геометрической, однако внутри каждой из пластик могут быть свои контрастные или нюансные отношения. В геометрической пластике контрастна смягченная геометрия с остроугольной, а в криволинейной – отношения мягкой пластики с агрессивной, как вода с огнем. Неверно полагать, что нюансная пластика всегда криволинейная, ведь архитектурные нюансы, как правило, строго геометричны.

Если молния ударила в скоростной поезд, то это образ контраста по направлению, как и поединок на саблях. Легкое движение тростника на ветру, колыхание водорослей в течении реки – образы нюанса по направлению. Один против всех – это контраст по количеству, а работа приближенных по количеству элементов – нюанс.

Черное – белое, черное – желтое, черное – красное, синее – желтое, желтое – красное, желтое – зеленое – примеры контраста по цвету, как и контраст-

ные триады в колористике. Нюанс по цвету – это плавный переход цвета в цвет, ограниченный любой четвертью цветового круга или монохромная игра одного цвета без резких переходов из темного в разбеленный. Контрастны гладкая фактура и шершавая, сталь и стекло, медь и древесина. Нюансные сочетания разных пород древесины, комбинации природных материалов и фактур.

Если представить себе большой букет роз, то их красота и выразительность заключается в тождественном повторе бутонов. Только один бутон розы прекрасен и выразителен нюансами по форме, направлению, пластике, цвету. Эстетика выразительности одной розы выстраивается на контрастах по форме, цвету, фактуре, направлению, размеру, пластике, количеству, причем в сразу нескольких парах отношений.

Комбинация сразу нескольких видов контрастных или нюансных сочетаний позволяет задавать нужную визуальную активность образа, выражая именно ту меру, которая необходима для достижения эстетического и эмоционального эффекта.

Средство *«масштаб – масштабность»* определяет сомасштабность между элементами композиции и к пространству, которое они организуют, а также устанавливают масштабы прошедшего, настоящего и будущего времени.

Средство *«пропорциональность»* устанавливает математическую зависимость построения и размерности композиции на основе определенной системы пропорционирования.

Средство *«модульность»* определяет метод построения визуального образа на основе модульной/комбинаторной сетки/матрицы.

Обширный репертуар средств образно-художественной выразительности и их сочетание показывает практически неограниченные возможности в моделировании художественных образов. От дизайнера требуется художественное чутье и системное мышление для точного и осознанного отбора нужных средств для решения проектной задачи или реализации творческого замысла.

Тема 3. Пропорции и системы пропорционирования. Масштаб – масштабность

В визуальном восприятии выделяют три формы масштаба: *метрический*, *пространственный* и *временной*. Эти виды масштаба определяют соотношение между элементами визуальной модели, между ними и пространством, между элементами, пространством и человеком, между элементами относительно их времени.

Метрический масштаб – это отношение между элементами композиции, определяющий их визуальную соразмерность, пространственную ориентацию и отношение к человеку. В метрическом масштабе три масштабности: *детали*; *интерьера*; *экстерьера*. Каждой из них присущи закономерности восприятия и зрительного прочтения, обуславливающего понимание их соответствующего размера.

Масштабность детали – это соразмерность частей формы и форм между собой, которые формируют представление о зрительном размере как всей конфигурации, так и ее отдельных частей (деталей) как в плоскостном, так и объемном представлении.

Масштабность интерьера – это соотношение элементов таким образом, когда они формируют зрительное представление о размерности (объеме) внутреннего пространства (интерьера) и его пространственных характеристиках.

Масштабность экстерьера – это соотношение элементов таким образом, когда они формируют зрительное представление о размерности (объеме) внешнего, открытого пространства (экстерьера) и его пространственных характеристиках.

Если в масштабности деталей превалирует восприятие размера, то в интерьере – объема, а в экстерьере – глубины и удаления. При этом в зрительном восприятии нет различия между абстрактной (беспредметной) визуальной моделью и изобразительной (предметной) визуальной моделью. Общим для всех трех масштабностей является то, что чем больше отношение между самым маленьким размером элемента и самым большим, тем объект будет казаться

больше. В обратном случае, наоборот, меньше. Это не зависит от того, в каком масштабе подается само изображение: фотография архитектурного объекта сообщает зрителю примерно тот же его реальный размер, как и наблюдение реального объекта. Рассматривая фотографии реального автомобиля и его уменьшенной копии в виде детской игрушки, разница в восприятии их настоящей величины будет чувствоваться. То же самое характерно для считывания размерности интерьера и экстерьера.

На восприятие реального размера или убедительное воспроизведение формы в масштабе (увеличенном или уменьшенном) влияет отношение формы к ее фактуре. Несоблюдение масштаба фактуры к размеру формы влечет расхождение в ее визуальной оценке и затруднению определения ее реального размера, что делает такую форму зрительно неубедительной.

Самым убедительным способом определения размерности визуальной модели является привнесение в нее параметров человека: изображение человеческой фигуры или ее части, а также форм, имеющих устойчивую связку с антропометрическими параметрами (стул, дверная ручка, спичечный коробок и пр.). В таком случае размерность визуальной модели всегда пересчитывается относительно человека и указанных масштабирующих форм. Так, размер одежды лучше воспринимается, когда она одета на модель (живого человека или манекен). Параметры интерьера легче воспринимаются, когда в нем размещены столы, стулья. Один и тот же дверной проем (абстрактная для масштаба величина) будет казаться в два раза больше, если дверная ручка будет в два раза меньше, и, наоборот, увеличив деталь в два раза, дверной проем будет казаться в два раза меньше. Фигуры людей в экстерьере эффективнее задают масштабность архитектурных форм и визуальную глубину, перспективное сокращение пространства.

Пространственный масштаб – это зрительное соотношение между элементами визуальной модели и пространством, определяющее качества последнего. В пространственном масштабе выделяют три масштабности: *в замкнутом пространстве; ограниченного пространства; неограниченного пространст-*

ва. Им соответствуют три пространства: *замкнутое, ограниченное и неограниченное*.

Замкнутое пространство – это предельное приближенное к зрителю пространство, сформированное преимущественно объемами и плоскостями. Непосредственное пространство воспринимается либо как фоновое пассивное пространство, либо вообще отсутствует. Замкнутое пространство всегда статичное, а элементы, ее создающие, увеличены и фрагментированы. В таком случае хорошо видны характеристики формы, объема, мелкие детали, цвет и фактура. Некоторые помещения, небольшие по объему, относятся к замкнутому пространству, если в них невозможно увидеть все помещение в ракурсе, но всегда фрагментами (узкие коридоры, чуланы, схроны). За счет предельного увеличения элементов замкнутое пространство всегда обладает повышенной визуальной плотностью, даже некоторой перегруженностью. Это отличает замкнутое пространство от более разряженных ограниченного и неограниченного пространств.

Предельная плотность замкнутого пространства не означает того, что оно всегда темное. Если представить перед собой изображение полупрозрачных бактерий под микроскопом, то это будет также замкнутое пространство.

Ограниченное пространство – это пространство, обладающее глубиной и плановостью, с явным ощущением линии горизонта и перспективного сокращения, однако имеющее визуальное препятствие, ограничение. Ограниченное пространство бывает разной глубины, сравнивая его с глубиной комнаты, спортивного зала и коридором административного здания. За счет перспективного сокращения возникает динамика, и чем ограниченное пространство глубже, тем оно динамичнее.

Ограниченное пространство более разряженное, и пространство в нем имеет разную активность, в зависимости от удаления: чем ближе к зрителю точка пространства, тем оно активнее. При удалении активность пространства уменьшается, равно как и активность элементов. Если на первом плане хорошо видны такие характеристики элементов, как цвет и фактура, то с удалением из-

меняется и восприятие цвета (он высветляется или затемняется), и восприятие фактуры, которая при удалении перестает восприниматься. В ограниченном пространстве элементы, перекрывая друг друга, создают между собой эффект глубины, плановость.

Большая часть интерьеров – разнокачественное ограниченное пространство, однако такое пространство встречается и в экстерьерах. Например, находясь в лесу, взгляд не может углубляться бесконечно в лес, всегда визуальное «упираясь», останавливаясь на последнем различимом стволе дерева.

Неограниченное пространство – предельно динамичное глубинное и разряженное пространство с максимально выраженной перспективой, линией горизонта и ощутимой точкой перспективного сокращения. Взгляду зрителя ничто не мешает наблюдать эту бесконечность, по определению не имеющую визуального ограничения. Все те пространственные эффекты, наблюдаемые уже в ограниченном пространстве, в неограниченном пространстве многократно усиливаются. Первый план, согласно воздушной перспективы, всегда контрастный, активный, резкий и отчетливый. С удалением от зрителя элементы теряют фактуру и детализацию, утрируются и обобщаются, их цвет претерпевает существенное искажение, наконец, на дальнем плане сокращаются в точки.

Искажение восприятия цвета на удалении зависит от того, удаляются ли элементы в прозрачном пространстве (днем) или в темноте (ночью). В первом случае наблюдается *эффект рассеивания цвета светом*, а во втором – *эффект поглощения цвета темнотой*. Эффект рассеивания цвета светом означает, что при удалении от наблюдателя окрашенного элемента такой элемент будет светлее, холоднее, прозрачнее. Цвет как бы уходит в разбеление и смещается по цветовому кругу к более холодному. В горных пейзажах такой эффект особенно хорошо иллюстрируется за счет колоссального удаления: чем дальше гора, тем она меньше, светлее и холоднее, переходя от синей гаммы в фиолетовую.

В эффекте поглощения цвета темнотой чем дальше от зрителя окрашенный элемент, тем он темнее и холоднее. То есть уходит в зачернение и смещается в сторону более холодного цвета по цветовому кругу.

Следует отметить, что самые насыщенные и горячие цвета цветового круга в меньшей степени поглощаются темнотой или рассеиваются светом, тогда как холодные, наоборот, сильнее. Вышеуказанные эффекты позволяют убедительно выразить неограниченное пространство, поэтому их нельзя путать между собой как в построении абстрактного пространства, так и в изобразительных реалистических пейзажах. Например, если, при удалении в темноту, элементы будут светлеть, то чем они будут дальше, чем контрастнее они будут выглядеть относительно темного фона, а это полностью уничтожает законы воздушной перспективы, где контрасты существуют только на первом плане.

Плановость прямо воздействует на зрительное восприятие. Существует три плана восприятия: ближний, средний, дальний, которые обладают рядом особенностей. Дальний план позволяет наблюдать объект во взаимодействии с пространством: по тому, как он «сидит», зритель может оценивать его общие визуальные характеристики, конфигурацию, колорит. На среднем плане наблюдатель видит весь объект без влияния на него пространства, он изолирован от пространства. В таком случае объект визуально прочитывается полностью, что невозможно при ближнем плане восприятия, когда объект рассматривается частями, фрагментарно. Но при ближнем плане восприятия хорошо наблюдается детализация объекта, нюансировка форм, прочие тонкие, не сразу заметные, элементы объекта или визуальной модели.

От плана восприятия зависит то, что автор хочет сказать зрителю, что выражает. В некоторых проектных ситуациях форма должна работать на всех трех планах восприятия, в других (например, потолочная роспись) – преимущественно на дальнем плане. От плана восприятия зависит степень детализации объекта, проработки и способ выражения в нем художественной идеи, смысла.

Временной масштаб – это отношение между элементами визуальной модели, определяющее качество ее временных параметров. Временной масштаб, в отличие от метрического и пространственного, которые человек учится распознавать практически с самого рождения, является социокультурным феноменом

и требует наличия достаточно большого визуального опыта и развитой картины мира.

Простейшее отношение времени в материальном мире – это отношение «старое – новое», когда признаки старения (ветшание, вмятины, царапины, трещины, потертости, кракелюр, окислы (от благородной патины до коррозии), пятна, сколы и пр.) сообщают зрителю о том, что данный объект является старым, потому что новый такой же еще не обладает приобретенными признаками.

Во временном масштабе существуют масштабности прошедшего, настоящего и будущего времени. И прошедшие, и будущие времена определяются относительно представления о времени настоящем через его действительные характеристики, присущие актуальным материально-предметным формам, их технологиям и конструкциям.

О том, что данная форма несет в себе признаки прошедшего времени, свидетельствуют ее стиль (стилистика), технология, материалы, конструкция. Так, новая дверная ручка может быть выточена по чертежам XIX в., с характерными для того времени пластикой и материалом. В фотографиях хорошо чувствуется их время по признакам фотопроцессов, фотобумаге и по их содержанию. Семейные коллекции поздравительных открыток в течение десятилетий иллюстрируют смену полиграфических технологий, характер графики, шрифты. Благодаря чувству прошедшего времени возможны и воображаемые «путешествия во времени», когда зритель погружается в атмосферу того или иного исторического промежутка времени и даже в миры вымышленного, как бы исторического, альтернативного, времени, как в мирах фэнтези, стимпанка.

Еще более удивительным является чувство будущего времени. Не зная точно облика реального будущего, возможно создание таких образов, которые создают ощущение того, что данная форма из будущего. Для этого используются образы, которые являются следствием современных и ультрасовременных технологий и ассоциирующихся с чем-то футуристическим. Примечательно, что образы футуристического будущего, которое изображалось сто и более лет назад, теперь выглядят наивно, а местами – забавно. Этот эффект в культуре

называется ретрофутуризмом – образ нашего настоящего, каким его рисовали в футуристическом прошлом. Тем не менее, зрители и сейчас путешествуют по будущему времени, погружаясь в атмосферу, которая выглядит убедительно и точно ассоциируется с условным представлением о будущем. Так, мы верим будущему образу мира в кинематографе (кинокартины «5 элемент», «Звездные войны», «Бегущий по лезвию», «Особое мнение», «Матрица» и др.). Отдельные образы будущего превратились в стилистические каноны, например: киберпанк, киберфэнтези.

Тема 4. Стилизация. Образность исторических стилей

Стиль и стилизация занимают весомую часть дизайн-практики, являясь эффективными средствами образотворчества. Под стилем понимают художественно-пластическую однородность предметной среды, выделяемую в процессе восприятия, которая складывается в ходе развития материальной и художественной культуры как единого целого, объединяющего разные области жизни. Характерный признак стиля – его сравнительное постоянство.

Слово «*стиль*» происходит от латинского «*stilus, stylus*» и греческого «*stylos*» – что означает палочку для письма. Термин «*стиль*» определяется как устойчивое единство, общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленное единством идейно-художественного содержания и характеризующее художественное своеобразие тех или иных совокупностей явлений искусства.

Термин «стиль» употребляется в различных значениях, и в современной теории стиля существуют различные мнения об объеме этого понятия: иногда с ним связывают весь комплекс сложных диалектических взаимоотношений содержания и формы в искусстве, иногда ограничивают его структурой образа и художественной формой; однако вне зависимости от той или иной трактовки понятия стиля подчеркивается глубокая обусловленность формальных структур художественного произведения социальным и культурно-историческим содержанием эпохи, творческим методом и мировоззрением художника.

Не менее важно, что эта обусловленность не имеет прямого, механического характера, поскольку стилистические признаки могут сохраняться и тогда, когда искусство существенно меняет свое идейно-художественное содержание (особенно в таких складывающихся веками стилях, как, например, готика или классицизм); в результате стили, выступающие в период своего подъема и расцвета носителями художественной правды и образной глубины (например, классицизм), в период кризиса и упадка могли вырождаться в носителей консервативных, безжизненных доктрин.

Иногда термин «стиль» отражает устойчивые особенности культуры и искусства народа, региона, сословия («японский стиль», «московский стиль», «народный стиль»).

Стиль в дизайне, декоративно-прикладном искусстве, ремесле и промышленности определяется как совокупность особенностей общей формы произведения (набора, комплекса, системы, ансамбля, среды) и его деталей, рисунка, колорита, орнаментации и всего исполнения, воплощаемого в определенной системе устойчивых характерных признаков, обеспечиваемых общностью композиционных приемов, формирующих художественный образ произведений дизайна.

Стилистическая чистота в дизайне понимается как единство приемов образной организации предметов и среды, например, интерьера. В связи с этим признается нереальность достижения полной стилистической чистоты, допустим, в дизайне интерьеров, либо архитектурном дизайне. В первом случае эклектизм возникает из-за привнесения в стиль интерьера необходимых элементов техники и оборудования, находящихся как бы вне стилистического поиска. В архитектурном дизайне эклектизм появляется из-за неравномерного возникновения в разных временных отрезках отдельных форм, ансамблей, строений, создающих пространственно-временную ось места, города. Отсюда возникает проблема внестилевых явлений в дизайне.

В дизайне определяют фирменный стиль (корпоративный стиль) как набор графических форм и принципов построения, объединенных одной идеей,

основная задача которых – выделить компанию среди себе подобных и создать узнаваемый образ в глазах потребителей. Понятие фирменного стиля появилось в начале XX в. в США, когда количество компаний, работающих в одной области, критически возросло, и стала актуальной проблема их узнаваемости.

Многие стили и стилистики либо включают в себе элементы стилизации, либо они сами сложились в результате процессов художественной стилизации.

Стилизация (лат. *stylizatio* – «подражаю», англ. *stylization* – «подражание стилю») в литературе определяется как: 1) стилистический прием умышленной имитации характерных особенностей чужой речевой манеры для достижения определенной художественной цели; 2) родовая общность «двуплановых» художественных произведений, в которых при полной самостоятельности и самоценности «плана содержания», «план выражения» представляет собой систему последовательных аллюзий на стиль чужого текста или группы текстов (относящихся к отдельному жанру, творчеству одного автора или представителей определенного литературного течения, к определенной историко-литературной эпохе).

В произведениях, сюжеты которых обращены в историческое прошлое, стилизация часто окрашивает как речь авторскую, так и речь персонажей («Песня про купца Калашникова...» М. Ю. Лермонтова, «Петр Первый» А. Н. Толстого). В подобных случаях стилистические особенности текста определяются его тематикой. Стилизация, как в сказках, создает видимость «правдоподобия». В теории жанра различают родовое и видовое значение термина «стилизация». Стилизация в родовом значении есть любое «двуплановое» произведение, а в видовом – стилизация используется для обозначения одной из форм стилистических жанров.

Так, существуют *комические стилизации* (пародия) и *вариации* (в которых автором приносится аллюзия), а также *подражания* (сознательное применение стиля не мотивируется художественными задачами). Часто стилизация используется в качестве украшения произведения. В таком случае проявляется «*орнаментальная*» функция стилизации.

Подходя к пониманию стилизации в дизайне и искусстве, выделяют три определения и трактовки этого понятия.

1. *Стилизация как подражание* определяется как намеренная имитация художественного стиля, часто связанная с переосмыслением художественного содержания, составляющего основу имитируемого стиля. Стилизация как подражание означает изобразительную передачу черт одного объекта другому. Тогда одна форма начинает напоминать другую. Например, стул в виде черепахи, рюкзак в виде летучей мыши, копилка в виде черепа, аудиоколонки в виде розовых поросят, буква в виде животного. Диван-губы Мей Уэст авторства С. Дали – прекрасный и эффектный образец такой стилизации. Многочисленные предметные и графические художественные образы построены на стилизации как подражании.

В природе такая форма стилизации называется «*мимикрия*», когда, к примеру, насекомое замирает на ветке и кажется сухим сучком, скат принимает окраску той среды, в которой прячется, и т.д.

Имитация – это регрессивная форма стилизации как подражания, поскольку, как правило, она подменяет что-то подлинное фальшивым, подделкой, менее ценным. *Имитация* – условная передача характерных особенностей прототипа, выполненная, как правило, в другом материале. В дизайне под имитацией понимается создание объектов, указывающих, сообщающих о функции, которую не выполняют.

Вместо бронзовых настольных часов – пластиковые, покрытые бронзовой краской, вместо древесины – покрытие «под древесину». Имитация всегда снижает эстетический эффект от формы, снижает художественную выразительность и ценность произведения.

О стилизации как намеренной имитации можно говорить тогда, когда мы рисуем знаки, похожие на, допустим, японские иероглифы по характеру начертания. В таком случае происходит следующий процесс: мы рассматриваем существующие образцы японского письма и выделяем наиболее характерные *стилистические черты*, приемы и подбираем нужную технологию имитации.

2. *Стилизация как обобщение.* Это определение стилизации в более широком значении, как обобщение изображаемых фигур и предметов с помощью условных приемов. В процессе обобщения удаляются все второстепенные свойства, а выделяются главные, отвечающие за распознавание объекта. Чтобы изобразить ромашку или василек, не требуется воспроизводить все реалистичное растение со стеблем, листьями, корнями. Достаточно показать то, что делает узнаваемой ромашку и отличимой от василька. Искусство обобщения заключается в умении выделять главные черты объекта и художественно их обобщать. Так, в декоративно-прикладном искусстве орнамент является стилизованным объектом изображения, превращенным в мотив узора. Фактически любая буква, графема представляет собой результат последовательных стилизаций.

Выражение обобщенных черт в крайнем случае приводит к крайнему утрированию и сведению до схемы, что лишает объект образности и художественности. Стилизация как обобщение – это также изобразительный прием, следовательно, формализация обобщения ведет к утрате художественного и эстетического содержания объекта стилизации. Нередко требуется как бы усилить основные черты объекта, для чего используются приемы *гиперболы* (усиление, увеличение свойства) и *гротеска* (предельная гипербола, вызывающая комический эффект, вплоть до полной инверсии, переворачивания наизнанку образа (большое – это маленькое, толстое – это худое). Шаржи, карикатуры построены на гротескной интерпретации выразительных особенностей персонажа.

3. *Стилизация как перенос свойств,* когда путем формализации выражается свойство средствами художественной выразительности. Так, игровому персонажу можно придать свойство хищности или хрупкости, моделируя его пластику соответствующим образом без привнесения родственных изобразительных средств. Это отличает стилизацию как выражение свойств от стилизации как подражания и стилизации как обобщения, для которых характерен изобразительный язык.

Одной из форм стилизации является ретроспективная стилизация, которая включает в себя историческую стилизацию, этнографическую стилизацию и

ретро-стиль. *Ретроспективная стилизация* (лат. *retro-specio* – «смотрю назад», *stylizatio* – «подражаю») – это форма стилизации, использующая характерные особенности исторических стилей и форм, ассоциирующихся с прошлым, для создания соответствующего художественного образа. Используется и тождественный ретроспективной стилизации термин «ретро-стилизация».

Ретро-стиль (*ретроспективный стиль, стиль «ретро»*) – это направление в искусстве и дизайне, формирующее художественный образ на формах прошлого, используя такие приемы, как устаревшие или традиционные технологии, искусственное состаривание и архаизация вещей, традиционные материалы либо их имитация, признаки исторических стилей, смена культурного контекста предметов и т.д. Ретро-стиль – это всегда стиль «позавчерашнего дня», как и винтаж – это не вышедшие из моды или употребления старые вещи, а вещи из позапрошлого цикла функционирования, несущие в себе ностальгические черты утраченного прошедшего.

Деревянное колесо от телеги, перемещенное в пространство интерьера кафе, формирует иное восприятие этого объекта, а он сам создает и передает ретроспективные оттенки (в приведенном случае – этнографическое звучание). Ретроспективные окраски у предметов быта также появляются при изменении субъекта восприятия, его культурных настроек и эстетической системы. Новые особенности функционирования вещей изменяют и наше отношение к старым вещам, отчего им присваиваются новые культурные смыслы. Встречаются такие понятия, как ретро-форма, ретро-конструкция, ретро-механизм.

Разновидностью ретро-стиля в дизайне является *ретрофутуризм*. Этот термин означает представления людей прошлого о будущем или современное (и будущее) формообразование, основанное на технологиях прошлого так, как если бы конструкции и технологии прошлого остались неизменными сегодня (и в будущем). Одним из направлений ретрофутуризма является «*стимпанк*» – направление пародийной стилизации на основе стилистики механизмов конца XIX в. Термин «спимпанк» (англ. *steampunk* – «паропанк») придумал в конце 1980-х гг. писатель Кевин Джетер для обозначения группы пародийных научно-

фантастических романов. Сам термин «стимпанк» является пародийной интерпретацией понятия «киберпанк», равно как сами романы пародировали популярные в 1970-х гг. произведения в стиле «киберпанк» (киберпанк – развитый поджанр в научной фантастике).

Понятие «дизельпанк» построено по принципу стимпанка, указывает на период технологии времен Р. Дизеля (1858–1913) – изобретателя поршневого двигателя внутреннего сгорания и расцвета индустриального производства 1930–1950 гг. Оба термина содержат слово «панк», означающее протест и независимость от социума, а в связке «стимпанк» «панк» означает смелых авиаторов, отважных путешественников, изобретателей. Кроме незначительных различий в понимании «панк», относительно и более раннего термина «киберпанк», отмечается и разница в общей гуманистической позиции (табл. 1). Эта позиция, равно как и воспроизведение фантастических реалий, разнится и относительно инспирирующих источников литературных произведений.

Таблица 1

Дифференцирующие характеристики		
Характеристики	Стимпанк	Дизельпанк
Типология	техно-дизайн, ретроспективные стилизации, вид – направление ретрофутуризма в ретро-стиле	техно-дизайн, ретроспективные стилизации, вид – направление ретрофутуризма в ретро-стиле
Историческое время	1820–1910	1920–1950
Исторический контекст	эпоха великих открытий, милитаризм	мировые войны, тоталитарные режимы
Включенные художественные стили	эkleктика, модерн	ар-деко, конструктивизм, неоклассицизм
Источник инспирации	технема – паровой двигатель	технема – дизельный двигатель
Характерные технемы	паровоз, труба, клаксон, рычаг, пневматические устройства, поршень	автомобиль, танк, дизельный двигатель, кнопки, маховик, вентиль, пропеллер, тумблер, шестерня, цепь
Воздушные машины	воздушный шар, аэроплан	цепеллин, тяжелый бомбардировщик
Литературные аналогии, жанры	приключенческие романы Ж. Верна, А. Конан-Дойля, Г. Уэлса	антиутопии, военные романы, Дж. Оруэлл «1984», А. Н. Толстой «Гиперболоид инженера Гарина»
Гуманистическая позиция	человек – личность, мечтатель, покоритель машины, изобретатель, верит в счастье, достигает	человек – винтик индустриального механизма, безвольный раб техногенного тоталитаризма

	мое научно-техническим прогрессом	
Представление о «панке»	отважный изобретатель, инженер, ученый, путешественник, авиатор, авантюрист	Смелый, отверженный, бунтарь, герой-одиночка, инженер, ученый-идеалист
Материалы и фактуры	древесина, кирпич, полированная медь, латунь	полированная и ржавая сталь, бетон, черная пластмасса, свинец
Шрифтовые гарнитуры и способ печати	Moderno, Bernhard, Algerian, Eccentric std, Playbill, чеканка, резьба, тонкое литье, ковка	Bauhaus'93, Stencil, заводское литье, штамповка, трафарет
Атмосферные среды	чердаки, домашние лаборатории, переносные приборы, машины в амбарах, гаражи-мастерские, вокзалы, верфи	подвалы, секретные подземные лаборатории, бункеры, гигантская техника, исполинские станки и циклопические заводы, тяжелая индустрия, канализация
Звуковые сигналы	свисток, клаксон, шум паровоза	сирена, гудок, шумы тяжелой индустрии
Другие эстетические свойства	романтичный, яркий, сентиментальный, светлый, фантазийный, позитивный	склонный к гигантизму, тяжелый, сюрреалистичный, мрачный, давящий, жесткий
Материалы и элементы одежды, стили	коричневая кожа, грубая ткань, авиационный шлем, цилиндр, кепка, фартук, комбинезон, сапоги-ботфорты, заклепки, медные пуговицы, кожаные ремни, перевязи, «Милитари», «Ретро-панк», «Стимпанк»	черная кожа, резина, противогаз, болт, гайка, шестерня фуражка, шлем, френч, арестантская роба, комбинезон, военные сапоги, застежка-молния, «Милитари», «Техно-милитари», «Милитари-панк»

Примечательно то, что стилистики стимпанка и дизельпанка основывались на пародийной стилизации реальных исторических периодов, что показывает на мощность стилизации как стилеобразующего средства в культуре и дизайне.

Историческая стилизация определяется как вид ретроспективной стилизации, в которой предметом и источником стилизации является какой-либо исторический стиль. Например, кафе в стиле барокко, клуб в стиле ар-деко.

Этнографическая стилизация – это вид ретроспективной стилизации, в которой предметом и источником стилизации является материальная культура какого-либо региона или народа. На основе этнографической стилизации возникают такие стили в интерьере, как белорусский, украинский, скандинавский, прованс, мексиканский, индейский, индийский, японский, корейский, африканский, американский кантри и множество других. Некоторые из них очень близ-

ки, как, например, корейский и вьетнамский стили, другие разительно контрастны, как индийский в сопоставлении с индейским стилем.

Исторические стилизации в дизайне делятся по количеству использованных признаков стиля и степени авторского участия в процессе стилизации. На этом основании выделяется: историческая (или научная) реконструкция, копирование (новодел), имитация, репликация, ретроспекция, реминисценция, интерпретация, авторская импровизация.

Репликация определяется как интерпретация конкретного исторического прототипа без существенных изменений формы и содержания. Репликация близка к новоделам, или копиям. Разницу между ними можно проследить на процессе регенерации исторического центра Минска – площади Свободы. Целиком восстановленная ратуша в прежних размерах на старом месте по сохранившимся чертежам (разрушена в 1857 г.) представляет собой новодел. В то время гостиница «Европа» (разрушена в 1941 г.), восстановленная не на своем старом месте, с понижением на один этаж и в уменьшенных пропорциях является репликацией.

Ретроспекция предусматривает системное использование исторического стиля в авторской интерпретации, подразумевая бóльшую свободу творческого переосмысления. *Реминисценция* характеризуется условной и отдаленной передачей признаков стиля в свободной авторской трактовке. *Вариация*, в отличие от импровизации, подразумевает меньший отход от прототипа, законов построения стиля.

Историческая (научная) реконструкция – полное или наиболее приближенное воссоздание элемента предметного мира в подлинных материалах, полученных или обработанных в соответствии с технологиями, характерными для времени существования реконструируемого предмета. Такие реконструкции характерны для создания костюмов, оружия, что иногда входит в круг задач дизайнера.

Интерпретация, в контексте ретроспективизма, определяется как творческое переосмысление исторического наследия, выражение «духа» стиля, индивидуальный подход в понимании и трактовке стиля.

Авторская импровизация – это отражение крайней формы стилизации, когда авторский прием превалирует над собственно объектом стилизации (исторический стиль, природные мотивы) в художественном образе. Это отличает авторскую импровизацию от вариации и интерпретации.

Работа по мотивам (автора, стиля) опирается на владение стилизацией. Так, *оммаж* в искусстве и дизайне – это работа-подражание, работа-посвящение как дань уважения, признательности художнику, дизайнеру, архитектору, писателю, музыканту. Пародия также является осознанной стилизацией и только мера художественности и форма воплощения работы по мотивам автора позволяет отличить оммаж от пародии, импровизации по мотивам, подражания, копирования.

Стилизация не ставит своей задачей воспроизведение исторического стиля, сколько позволяет увидеть его иначе, высвободить из прошедшего стиля его дух, образность, характер. Готика – это не перечень признаков стиля, а пламенная экспрессивность вертикальной динамики; барокко – экстатичный всплеск-танец выпукло-вогнутых поверхностей динамично оживающего и трепетного материала; ар-деко – контрастная и элитарная строгость поэтики геометризма.

Стилизация как прием в дизайне может создавать формы, равные по временному масштабу с прошедшим. Такие формы могут использоваться для организации малых архитектурных форм и средств визуальных коммуникаций в исторических кварталах городов или отдельных исторических мест.

Существуют закономерности использования отдельных форм исторических и ретроспективных стилизаций в разных областях дизайна. Прежде всего это касается уместности и целесообразности использования, особенностями среды, для которой необходимы именно объекты, образ которых строится на исторических стилизациях.

Ретро-стилизации органически связывают региональный и экологический подходы в дизайне, в чем заключается их ценность как средства современного дизайна, идейно направленного на естественное взаимодействие человека с природой и средой его жизнедеятельности, на подчеркивание и выделение уникальности региона, культурных традиций.

Таким образом, возможности стилизаций в дизайне очень широки, а ретроспективные и исторические стилизации в дизайн-проектировании могут быть использованы как средства сохранения и трансформации национальных традиций и культуры.

Тема 5. Образность и ассоциации

В дизайне образная организация является одним из важнейших критериев успешного проекта. Широко используются понятия образа в дизайне, дизайн-образ, образотворчество, образная выразительность, проектный образ.

Образ – это объект психической реальности. А. А. Мещанинов определяет образ так: «*Образ* – особый феномен и продукт нашей психики, Божий дар одномоментного постижения явления через целостное представление... Образ имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом нашего отношения к явлению». Тот же автор пишет: «*Образ* – это ценнейшее свойство нашей психики и наиболее экономичный способ накопления человеком «свернутой», «упакованной» информации об окружении, без необходимости вспоминать или мысленно перечислять отдельные черты, свойства явления... Это способ обретения и хранения существенных черт объекта без необходимости задействования рассудочно-логической, интеллектуальной компоненты оценки и суммирования полученных данных».

Различают проектный образ и образ художественный. *Художественный образ* – это (по А. А. Мещанинову) носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей... Создание художественного

образа становится возможным благодаря образно-синтезирующей способности и интуиции художника.

Проектный образ вписывается в потребительскую культуру, что отличает его от художественного образа. *Проектный образ* – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, отражающая реальный мир; это целостная и завершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в этой форме содержанием; это предметно выраженный смысл. Относительно дизайна термин проектный образ тождествен термину дизайн-образ.

Универсальный характер языка художественной выразительности в дизайне позволяет визуализировать как первичную, утилитарную функцию объекта проектирования, так потребительскую функцию, связанную с его моделями предпочтений, мировоззрением. Художественный образ, заключающийся в предметной форме, формирует и тексты, и чувственную реакцию на него. Код имеет как изобразительный и символический характер, так и формальный, когда эстетическую реакцию человека стимулирует какой-либо цвет, цветовая гамма, характеристика формы, пластический мотив. Следует понять разницу между языками выражения/донесения смысла в произведении.

Предметно-изобразительный язык предполагает использование реалистических форм, значение которых равно изображаемому. В изобразительном искусстве примером служит реализм, реалистический пейзаж или натюрморт. Реализм произведения всегда будет означать и еще определенный смысл, больший, чем дословная описательная фиксация увиденного активным зрителем за счет того, что одна изобразительная форма может заключать несколько смыслов и вызывать разные ассоциативные связи с другими изображениями.

Изобразительный реализм – наиболее понятная форма выражения смысла, потому что практически не требует специальных пояснений и глубокой картины мира у зрителя. Вот изображение парня с девушкой в костюмах XVI в., а рядом подпись «Ромео и Джульетта»: тогда сразу понятно кто эта пара, но достаточно ли этого, чтобы выразить фабулу шекспировской трагедии? Даже спе-

циальная поза пары, иллюстрирующая самые печальные моменты произведения, лишь отчасти раскрывает сущность драмы.

В то же время нельзя забывать о самом характере изобразительного языка, который чрезвычайно широк, если сравнить изобразительность классицизма, импрессионизма, сюрреализма, графики комиксов и фотографии. Авторская манера, почерк, стилистика, технология изображения всегда добавляют новые оттенки в изобразительную ткань произведения. Например, оттенки прошедшего времени, которые так хорошо видны в фотографии, книжной и журнальной графике.

Предметно-символический и знаково-символический языки – это наделение изобразительной формы символическим значением, когда предмет – это символ. Предмет обладает либо наделяемым символическим значением, либо в своей стилизованной форме используется как определенный иконический знак и знак-символ. Предметно-символический язык отличается большей изобразительностью, реалистичностью выражения и детализацией, а знаково-символический означает оперирование уже непосредственными символами и иконическими знаками, то есть графическими структурами, которые соответствуют принципам знаковости (автономность, активность, выразительность, запоминаемость, узнаваемость, устойчивость, масштабируемость).

Сочетание предметно-символических форм создает аллегории в искусстве, метафоры и иконографические структуры. Так, четное количество гвоздик рядом с фотографией человека означает память об ушедшем. Скелет в черном плаще и с косой – это смерть; рыцарь с весами и мечом в руке – архангел Михаил; женщина с весами в руке и с завязанными глазами – правосудие; усатый одноглазый воин в треуголке с «веселым Роджером», с пистолетом и саблей – пират. Большинство предметно-символических структур являются иконографическими кодами, требующими определенного интеллекта и развитой картины мира. В то же время многие предметно-символические фигуры имеют широкое распространение, обретая универсальность смыслов, что облегчает процесс коммуникации. С другой стороны, такая универсальность приводит пред-

метно-символические формы к восприятию их как стереотипов, культурных шаблонов, банальных клише.

Символизм в искусстве был ярким проявлением предметно-изобразительного языка выразительности. Неподготовленный зритель может не понять культурных кодов, воспринимая это как предметно-изобразительную речь. Картина «Четыре струны скрипки» (1914 г.) польского художника Эдварда Окуня (1872–1945) посвящена памяти маэстро: четыре женщины-плакальщицы символизируют четыре струны скрипки и, выходя из картины, женщины показывают уход из скрипки ее звуков, потому что нет того, кто их издавал. О том, что маэстро – скрипач, говорит сам музыкальный инструмент, помещенный на черный подиум с рассыпанными увядающими хризантемами. Композиция картины статична, размеренна, что усиливается статикой пейзажа за окном, где статичны горы и руины мощного замка, который, в свою очередь, символизирует незыблемость искусства и памяти.



Рис. 1. Э. Окунь. «Четыре струны скрипки», 1914 г.

Знаково-символический язык означает использование уже существующих стилизованных знаков, с устойчивыми символическими значениями. Их можно увидеть в эмблемах и гербах, содержание которых только и может быть про-

чтено декодированием значения символов. Серп и молот – эмблема советского государства, союза рабочих и крестьян, а также советской Коммунистической партии; книга и человеческий череп – философия; гусиное перо и книга – литература, поэзия; кисти, мольберт, палитра – художник; циркуль, линейка – инженер, архитектор; кандалы и кнут – рабство, угнетение; расческа и ножницы – парикмахер; компас, дорога, уходящая за горизонт, – путешествие; ружье, рожок, ветви дуба, арбалет, сокол – охота; сеть, удочка, крючок, лодка – рыбалка; лопата, металлодетектор, кирка, фонарик – кладоискательство. Боги Древнего Египта различаются тем, как они изображаются: Гор, бог неба и солнца – в виде человека с головой сокола; Анубис, бог погребальных ритуалов и мумификации – в виде человека с головой шакала; Кебу, бог северного ветра – в виде человека с четырьмя бараньими головами и двумя парами крыльев жука-скарабея. Узнаваемые атрибуты создают собственные (нередко ассоциативно связанные), специфические сферы смысла, как, к примеру, христианская церковная атрибутика, атрибутика рыцарства, мушкетеров, авантюристов, байкеров, панков. То есть символ соотносится к определенному роду деятельности, культуре, эпохе, стилю, имиджу, профессии, а в каждой из них имеет собственное значение. Атрибутика является необходимым условием визуализации различных мифопоэтических моделей. Один и тот же атрибут обладает разным смыслом в зависимости от того, в каком культурном контексте или мифопоэтической модели он применяется. Иногда незначительные различия атрибута относят его к разным предметно-символическим рядам. Например, ошейник в панк-культуре – это собачий ошейник с шипами и застежкой, тогда как ошейник без шипов и с застежкой, замыкающейся на замок, – атрибут рабства в bdsm-сообществе. Подкова, ориентированная округлой частью вниз, означает полную чашу, а в обратном случае – удачную дорогу, странствие. В геральдике сочетание символических элементов определяет разные смыслы гербовой конструкции.

Специфика предметно-символической организации смысла в том, что символическое значение предмета всегда больше, чем его прямое, изобразительное прочтение. Многочисленные системы коммуникации и символизации,

например, эмблематика, логотипы, пиктограммы, прочие графические знаковые языки активно используют символические, иконические и иконографические формы.

Абстрактно-символический язык использует независимый порядок-систему абстрактных знаков (линий, пятен, точек, цвета, направления, ориентации в пространстве) и их значений, понятных узкому кругу или даже только самому автору. Такой язык использовался в картинах П. Мондриана, К. Малевича, В. Кандинского. Без знания их художественной системы (у каждого своя) чтение содержания картин будет затруднительным. Невозможно понять картины П. Мондриана, используя систему К. Малевича, и наоборот. Абстрактно-символический язык строится на авторской системе символизации и толкования, обладает крайней субъективностью, отражает творческую волю и даже творческий волюнтаризм, выглядит символически гибким и подвижным, нередко иррациональным. Такой язык может включать в себя переосмысленные автором научные и объективные данные (например, о психофизиологическом воздействии цвета), частичные соответствия с ранее существовавшими моделями интерпретации и произвольные коннотации. Иногда такой язык выглядит явным языком безумия и хаоса, являясь проекцией психического нездоровья автора с хаотичной картиной разрушающегося мира, а иногда – результат целенаправленной иронии, трикстерского пародирования глубокомысленных концепций авторов невыразительного как-бы-искусства.

Если в мире искусства абстрактно-символические языки, в силу своей чрезвычайной лабильности, способны формировать новые вселенные смыслов и художественной выразительности, то в более целесообразном архитектурном и дизайн-проектировании их использование будет весьма спорным. Исключением будет частное приложение той или иной идеи, например, К. Малевича, в концепции архитектурного проекта, когда последний станет объемно-пространственной проекцией и выражением идеи художника, преломленной воображением архитектора. Такая архитектурная постройка (по сути, объемно-пространственный оммаж) будет требовать концептуального раскрытия и соот-

ветствующего объяснения, текстуальной концепции, поясняющей идею проекта. Можно допустить создание знаковой системы, опирающейся на систему В. Кандинского, или систему навигации в пространстве по методу П. Мондриана, однако это будут всегда частные, хотя и художественно самобытные, варианты воплощения.

Знаковые системы, построенные на сугубо абстрактных знаках-индексах без прямой ассоциативной привязки, сложны для восприятия, выглядят условными и произвольными, следовательно – функционально нерезультативны. Создание же абстракций, имеющих ассоциативную связь с характером их начертания, означает переход в язык формальной выразительности.

Формальный язык использует непосредственную выразительность качеств формы, пластики, цвета, их объективные воздействия на человека. Так, красный цвет не может успокаивать по своей природе психофизиологического воздействия, оранжевый цвет побуждает, стимулирует, синий – сосредоточивает. Поэтому в проектной практике следует различать объективное психофизиологическое воздействие цвета и сочетаний цветов от их символического значения, которое разнится в каждой культуре. Существуют случаи, когда символическое значение цвета коррелируется с его прямым воздействием. Так, синий – это цвет науки, потому что он понижает эмоциональность, тем самым сосредоточивая и стимулируя логическое мышление.

Острая, криволинейная линия, напоминающая языки пламени, не может восприниматься миролюбивой, а мягкие каплеобразные формы располагают к расслабленности и нежности. Архитектура классицизма вызывает благоговейный трепет строгостью геометрических форм и ритмов, тогда как барочная архитектура удивляет экзальтированной динамикой экстатичных криволинейных линий.

Репертуар средств художественной выразительности работает на донесение смысла и его выражение. Контрастное отношение используется для выражения свойств с повышенной эмоциональной составляющей (например, страсть, гнев, яркость, броскость, конфликт), нюансное – для выражения неж-

ности, изящности, изысканности. Динамика создает эффекты движения и нестабильности, а статика выражает уверенность, нерушимость. Утонченные пропорции создают впечатление изящности, а грубые – массивности, лапидарности, мощности.

Опыт создания абстрактных композиций, выражающих какое-либо эмоциональное состояние человека (радость, страсть, догадка, тоска, обида, удовольствие), образ профессии/имиджа/хобби (пианист, кузнец, водолаз, архитектор, фокусник, аферист, карточный игрок, путешественник, романтик, байкер, панк, металлист), состояние природы (холодный ветер, морской бриз, летнее утро, ночной шторм, извержение вулкана), образ черты характера (меланхолик, мечтатель, плакса, ревнивец, хвостун, клептоман, авантюрист, шопоголик) и основанное на чувственно-ассоциативном проникновении в их содержание, показывает тождественность названия заложенному состоянию и способность даже неподготовленного в эстетическом плане зрителя улавливать смыслы абстракции.

Перевод в формальный язык выразительности архитектурных стилей позволяет выявить сущность, например, готики, ее готичность, а в барокко – барочность, не прибегая к внедрению цитат из признаков стиля, архитектурных элементов и декора. Каждый исторический (готика, барокко, классицизм, модерн, конструктивизм, бионика) и этнографический стили (белорусский, украинский, индийский, индейский, японский, корейский, скандинавский, английский) имеют не только ряд признаков стиля и характерных элементов, предметики, декора, но и соответствующие визуальные свойства. Для готики характерна вертикальная пламенеющая экспрессивность, для модерна – криволинейное органическое движение, в индийском стиле заметны причудливость, перегруженность и пестрота, тогда как в японском – ясность, лаконизм, строгость, простота.

Чтобы постигнуть чувственную ткань интерьера, достаточно создать на его основе художественно-эмоциональный образ-впечатление, опирающийся на его геометрию пространства, колорит, пластику, структуру, предметуку, освеще-

щение, фактурность. В проектном плане создание объекта начинается с формирования его формально-чувственного образа на основе заданных визуальных свойств, а далее он переводится проектными средствами в предметную реализацию.

Хорошо выражаются формальным языком различные музыкальные формы, стили и жанры, звучание музыкальных инструментов (марш, вальс, джаз, блюз, хард-рок, регги, панк, индастриал, ноиз, орган, гитара, фагот, арфа, барабаны), творчество композиторов (И. С. Бах, В. А. Моцарт, Р. Вагнер, Ж. М. Равель, Линк Рэй) и музыкальных групп («The Beatles», «Pink Floyd», «Rammstein», «Juno Reactor»). Выявление свойств позволяет на их основе создавать образы литературных произведений. Так, хорошо ассоциируются и формализуются образы произведений Янки Купалы, Джека Лондона, Федора Достоевского, Сергея Есенина, Владимира Маяковского. В целом выявление свойств произведения и ассоциативных связей позволяет выразить почти любые формы проявления человеческой культуры и искусства. Язык формальной выразительности позволяет визуализировать даже абстрактный набор звуков, исходя из их звучания и сочетания между собой: одни звуки воспринимаются темными, другие – яркими, третьи – гибкими, криволинейными, четвертые – глухими и геометрическими, шипящими, скользящими, жесткими, ударными, сухими, контрастными, нюансными, ритмичными и пр.

В плане донесения смысла неизобразительный формальный язык позволяет выразить практически любое свойство и любой художественный образ. Ясность донесения содержания зависит от точности подобранных средств художественной выразительности и образной трансформации объекта, которому требуется придать определенную образность. В формальном языке выразительности немаловажное место отведено процессу ассоциирования и непосредственной работе ассоциаций, чувственно-понятийного связывания абстрактной формы с тем, что она напоминает. Особенно примечательно то, что ассоциативное связывание-соотнесение является не только мыслительным процессом, но и включает в себя быстрое чувственное схватывание, благодаря чему возни-

кает как бы эмоциональный отпечаток (впечатление, экспрессия) того, что возникает при рассматривании формального образа. Эмоциональное ассоциирование осуществляется всегда быстрее, чем интеллектуальное понимание, отчего эффективнее запоминается и функционирует как самобытный художественный образ. Лишенный всякой изобразительности, беспредметный формальный язык выразительности как раз направлен на формирование чистого (не связанного с символикой и изобразительными текстами) чувственного впечатления, далее сменяющегося (и воздействующего) на интеллектуальное понимание.

Преимущество формального языка выразительности заключается в том, что он не требует подключения символических значений, в меньшей степени зависит от культурного контекста и субъекта восприятия и способен выражать то, что может и не иметь явных изобразительных аналогий. Или, в ином случае, привнесение таких, уже существующих, аналогий будет восприниматься как работа стереотипов, банальных решений. В то же время формальный язык выразительности имеет ограничения, которые связаны с невозможностью выражения (визуализации) того, что не имеет четкого визуального ассоциирования. Например, визуализация смысла абстрактных и крайне широких понятий (ответственность, трансцендентность, феноменальность, магичность, оригинальность, музыкальность, чувственность, духовность). Одни из таких понятий легче выражаются предметно-символическим языком (музыкальность, магичность), а другие – образом действия, то есть сюжетом, поведением, допустим, персонажа (интровертность, жадность, пунктуальность, лицемерность).

Выбор конкретного языка выразительности зависит от проектной цели или творческой идеи. Один и тот же прием имеет разную эффективность относительно того, как именно воплощается в проекте, и насколько гибко воображение и разнообразен творческий потенциал и воображение автора. Неизобразительные приемы более универсальны, тогда как изобразительные более понятны и иллюстративны за счет своей предметности и узнаваемости.

Нанести на капот обычного автомобиля изображение, например, оскала медведя или пасти акулы еще не значит «выразить в машине хищность». Авто-

мобиль будет выглядеть хищным, если, согласно изобразительному приему, он будет стилизован в виде акулы, обрстет клыками и когтями. Так появляются автомобили-акулы, -тигры, -пауки и пр. Согласно формальному языку выразительности, автомобиль приобретает красную и черную окраску, вытянутые пропорции, в его пластике проявляются выраженные острые края, крылья, внезапно резкие динамичные изломы, очертания фар напоминают хищный, недобрый прищур из-под острого геометричного излома надбровных дуг-бровей вплоть до агрессивного ритма рисунка протектора колес и колпаков. Такой автомобиль будет создавать ощущение выраженной хищности без отсылки к чему-то конкретно хищному. При таком подходе создаются мощно-хищные, изящно-хищные и другие формы визуально «хищных» автомобилей.

В некоторых видах дизайна изобразительность фактически не практикуется, например, в промышленном дизайне, определяясь как проявление дурного вкуса, однако и в силу этого изобразительные приемы очень часто применяются в низовой народно-китчевой продукции, понятной и милой наивному восприятию. В характерных примерах заметно «лобовое», прямолинейное введение изобразительных приемов. В арт-дизайне, плакатной графике изобразительность приводит к неожиданным эффектам и смыслам в силу уникального авторского проявления художественной воли и воображения, и тогда изобразительное нередко меняет смысл – на противоположный изображаемому, даже на полярный или ироничный (как у трикстерского проектирования). Черный юмор в арт-дизайне опирается на такую форму работы с изобразительностью.

Создание визуальных образов на основе ассоциативных рядов включает в себя анализ предмета формализации (состояние природы, человека, образ профессии, стиля жизни, имиджа, черты характера, архитектурного стиля, музыкального, литературного, кинематографического произведения) с целью выявления его свойств. Например, у балерины такими свойствами будут: легкость, светлота, изящность, гибкость, пластичность, утонченность. Далее требуется осознанно отобрать из широкого репертуара средств художественной выразительности те, которыми выявленные свойства будут наиболее эффективно ви-

зуализированы. Гибкость означает применение криволинейной пластики, легкость и изящность выражается преимущественно работой линий, чем пятен, легкость и светлота выражаются соответствующим колоритом.

Ассоциации сами по себе не всегда могут полноценно раскрывать образ, но способствуют привнесению в художественный образ ряда показателей. Так, ассоциации бывают вкусовые (сладкое, горькое, терпкое, кислое), физические (легкое, тяжелое), тактильные (шершавое, гладкое, мягкое), эмоциональные (веселое, спокойное, нежное, грустное). Нередко следует применять прием дерева ассоциаций, когда исходный объект визуализации соотносится с рядом ассоциаций. Например, отвечая на такие ассоциативные вопросы, как: какое это дерево? какой это писатель? какой это музыкальный инструмент? какая это мелодия? какая это музыкальная форма? какое это на вкус? какой это материал? Далее, получив ответы, каждый из них вновь сообщает что-то о визуальном образе объекта.

Очень важным является соотнесение предмета визуализации с его степенью сложности (колористическая, структурная, пластическая) и характерными пространственными характеристиками. Балерина пластически сложнее строителя, а архитектор сложнее его по структуре, тогда как визажист сложнее строителя по колориту и фактуре. Некоторые профессии очень фактурные (археолог, визажист, путешественник, детектив), а в других фактуры отсутствуют или не играют существенной для визуализации роли (балерина, летчик, математик).

Если для балерины характерно темное ограниченное пространство, то для архитектора, летчика, авантюриста, романтика, мечтателя – неограниченное; строителя, кузнеца, бармена – неглубокое ограниченное; археолога, часовщика, портного, карточного игрока – замкнутое пространство. Для модели-манекенщицы и водолаза характерны как замкнутое, так и ограниченное пространства, для программиста – замкнутое и неограниченное. Писателю, путешественнику, детективу соответствуют все три вида пространства, раскрывая их образ действия.

Временной масштаб также присутствует в ряде образов. Например, прошедшее время характерно для профессий/имиджей историка, археолога, ретромана, коллекционера, нумизмата; с будущим ассоциируются – архитектор, мечтатель, фантазер, аферист. Некоторые фамилии также имеют оттенок прошедшего времени: Дедович, Старостина, Князев, Воеводина.

Создание визуального образа фамилии выстраивается на звукофонетическом анализе звучания фамилии (особенно эффективен этот способ, когда фамилия не вызывает никаких ассоциаций) или методе ассоциаций. Возможно использование сразу двух способов, если они не противоречат друг другу. Например, фамилия Соколовская сообщает о ее неограниченном пространстве как по прямому ассоциированию с соколом, так и по звучанию (как и фамилии Хмелевская, Долиновский). Некоторые фамилии, при наличии общей ассоциации, различаются только пространственными характеристиками: Кочан, Гриб – замкнутое пространство, Капустина, Грибович – ограниченное пространство, Качановская, Грибовский – неограниченное пространство.

В ряде фамилий чувствуется выраженная ударность (Богуш, Штурма, Брыка), в некоторых – ритмичность (Коновалов, Русакович, Караваева), в других – двухчастность (Скакун, Фишман). Ударение в фамилии определяет не только его звучание (Иванов, Иванов), но и место композиционного центра: ударение на первый слог создает композиционный центр в верхней левой части активной зоны пространства композиции, а ударение на последний слог формирует композиционный центр в правой нижней части.

По звучанию фамилий достаточно легко определяется их колорит (теплые, горячие, холодные, смешанные), степень сложности и пластические характеристики.

Следует отметить, что при визуализации фамилий и других сложных форм нежелателен излишний глубокий анализ фамилий, угадывание в них скрытых смыслов и значений, символов и пр., равно как и чрезмерно глубокие ассоциативные цепочки-связи. Полученный результат бывает надуманным, и

попытки его визуализировать только отдалят процесс эмоционально-чувственного отождествления фамилии с ее визуальным образом.

Перевод чего-либо в визуальный образ посредством языка формальной выразительности представляет собой наиболее сложную творческую задачу, подключающую ресурсы художественного чувствования и аналитической интеллектуальной деятельности. Это отличает данный язык выразительности от более простых предметно-изобразительных и предметно-символических. Создавая композицию на образ профессии средствами предметно-символической композиции, нетрудно собрать ряд соответствующих профессии атрибутов, предметную. Гораздо сложнее скомпоновать их так, чтобы получить что-то большее и творческое, чем рабочее место, например, часовщика, художника или археолога. Здесь чем более осуществляется отход от компоновки по принципу натюрморта, тем оригинальнее и выразительнее будет предметно-символическая композиция. Активно используются такие приемы, как игра в масштаб, увеличивая или уменьшая атрибуты, их поворот и свободная ориентация в пространстве без привязки к физическим отношениям, дублирование, фрагментирование, обобщение в силуэт, стилизация до уровня знака-символа, наложение, вписывание, размытие-стирание.

Работа с материалом для создания формальных образов требует системности и исключения произвольного творчества по принципу «а я так вижу!», потому что в последнем случае также сложно и оценивать полученную композицию в силу ее произвольно-творческого характера. Заполнение матрицы визуализации здесь является необходимой методической процедурой, позволяющей грамотно сформировать результаты анализа для обоснования последующего художественно-проектного синтеза. Матрица визуализации представляет собой таблицу с колонками свойств, средств и ассоциативных аналогий и строками степени сложности, характеристик масштаба, пластики, колорита и фактуры (табл. 2).

Матрица визуализации		
<i>Свойства</i>	<i>Средства</i>	<i>Ассоциативные аналогии</i>
<i>1. Степень сложности</i>		
<i>2. Характеристики масштаба</i>		
<i>3. Пластические характеристики</i>		
<i>4. Цвето-фактурные характеристики</i>		

В колонку «свойства» вписываются все выявленные свойства, необходимые для визуализации. Предварительно их надо сепарировать по тем средствам, которыми они будут выражены. В колонке «средства» описываются конкретные средства художественной выразительности, которые необходимы для выражения заданных свойств. В колонку «ассоциативные аналогии» вставляются описательные или иллюстративные аналогии, отражающие и уточняющие выявленные свойства, и выбранные средства. Например, изображение волн показывает меру применения динамических криволинейных линейных ритмов. Ведь последние могут иметь разные формы воплощения (кудрявые волосы, изогнутые ветви винограда). Или свойство «тяжесть» иллюстрируется наиболее приближенной аналогией, соответствующей конкретно той тяжести, которую имел в виду автор. Ассоциативные аналогии берутся из любых областей культуры и визуального мира и собираются столько в своих ячейках, сколько необходимо для иллюстрации основных моментов степени сложности, свойств и средств.

Поскольку разные свойства выражаются разными группами средств художественной выразительности, то эти группы сведены в четыре горизонтальных яруса. В «степени сложности» указывается структурная, пластическая и

колористическая сложность предмета разработки. В «характеристиках масштаба» – пространственный масштаб (замкнутое, ограниченное и неограниченное пространство), временной масштаб (прошедшее, настоящее, будущее) при условии, что этот вид масштаба работает в этой визуализации и свойствах пространства (прозрачность, светлота, приглушенность и пр.). В ячейку «пластические характеристики» вставляются те свойства, которые эффективнее можно выражать пластикой (например, гибкость, упругость, ритмичность), тогда как в ячейку «цвето-фактурные характеристики» помещаются те свойства, которые целесообразнее визуализировать цветом и фактурами (например, яркость, сочность, мрачность).

Заполнение матрицы визуализации – это интеллектуальная процедура, направленная на систематизацию результатов анализа предмета визуализации, однако непосредственное создание визуального образа требует, опираясь на аналитический фундамент, его активизации на уровне чувственно-художественного творчества, когда создаваемый образ представляет собой большее, чем буквально-дословное и схематичное следование матрице визуализации, которая не способна описать художественный процесс и творческую трансформацию текста в изображении или изобразительном ряду.

Создание визуальных образов в виде формальной композиции на языках предметно-символической выразительности и формальной выразительности является важным процессом понимания того, как именно функционируют эти языки как способы выражения социокультурного смысла и художественного содержания.

Тема 6. Трехмерное пространство. Объемно-пространственная композиция

Выход из плоскости в пространство характеризуется развитием в трех координатных направлениях. Введение третьего измерения определяет вид и развитие объемной формы, ее существование в реальном пространстве, и композиционно организуется не сама «иллюзорная» плоскость, а «композиционная

целостность из плоскости» с учетом образных, масштабных, пропорциональных соотношений. Необходимо всегда учитывать точку зрения зрителя, который может изменить визуальное восприятие композиционного узла, светотеневые, объемно-пространственные и фактурно-пластические характеристики, если положения зрителя меняются. Механизмы образования объемной плоскости работают с такими категориями, как форма, объем, масса, структура, ракурс, освещение, вид пространства, тектоника, конструкция. Пластический характер объемно-пространственной формы обусловлен организацией пространственных соотношений пластических плоскостей. Различают три основных типа объемной композиции: с относительно замкнутым объемом, ограниченным и неограниченным, в котором необходимо учитывать, какая из характеристик должна доминировать – объем, поверхность или структура. По аналогии трех видов пластических произведений: рельеф, круглая скульптура, скульптурная группа и фронтальная, объемная и объемно-пространственная композиция в дизайне. Пластическое решение обуславливается, исходя из особенностей строения пространственных объектов – геометрического, скульптурного и структурного. В решениях геометрической пластики стоит учитывать, что геометрические элементы самодостаточны, строги, автономны, и работа с ними требует тонкого и точного композиционного решения, который обусловлен организацией силовых линий и полей, усилением или ослаблением их активности, введением переходных элементов, которые помогут снять изначальное напряжение, противодействие, использованием интервалов, паузы. Организация новых ритмических или одиночных связей поможет создать гармонизирующую связь и придать монолитность и целостность композиционным объектам.

В работе со скульптурной пластикой следует учитывать органичность и непрерывность развития и движения элементов, их перетекание друг в друга, возможность перевоплощения с учетом естественного развития и органичного движения.

Структурная организация предусматривает особое построение композиционных связей между разнородными элементами, пропорциональных отноше-

ний, функций, пространственную развитость объекта, доминирующее системно-образующееся начало. Использование ярко выраженной визуальной расчлененности пространства, в котором равноактивность элементов и зон пространства создают пластическую целостность объекта.

При работе с объемно-пространственной композицией отдается предпочтение как исходному материалу бумаге, физические свойства которой необходимо учитывать (жесткость, прочность, гибкость). В результате вырабатывается чувство материала, исполнительная культура. Основные технологические приемы – надрез, сгиб по надрезу, прорез, отворот.

При проработке объемно-пространственной композиции выполняются задания, учитывающие виды пластики и пространства, технологии формообразования.

Тема 7. Знаковые системы и знакообразование

Знаково-информационные системы – это уровень организации искусственных систем передачи опыта на основе знаковых систем и носителей информации (вербальная, невербальная). Информация – это сведения, способные передаваться, сохраняться, прочитываться. Информационное поле – это система нахождения и движения информационных носителей, сфера информации, основанная на знаковых системах. Современное общество описывается как информационное общество, в котором главным продуктом потребления становится информация. Организация информационных потоков, средств передачи информации и организации систем прочтения информации, ориентации в ней может производиться и производится средствами дизайн-проектирования.

Знак представляет собой явное или неявное соглашение о приписывании чему-либо (означающему) какого-либо определенного смысла (означаемого). *Знак* – это материально выраженная замена предметов, явлений, понятий в процессе обмена информацией в коллективе. Знаки (по Ю. Лотману) делятся на *условные и изобразительные*.

Условный знак – знак, в котором связь между выражением и содержанием внутренне не мотивирована. Самый распространенный условный знак – слово.

Изобразительный или иконический знак – знак, в котором значение имеет присущее ему выражение. Самый распространенный изобразительный знак – рисунок. Знаком также называют конкретный случай использования такого соглашения для передачи информации.

Знак может быть составным, то есть состоять из нескольких других знаков. Например, автобус № 81, знак-цифра «81» не говорит ни о чем, кроме как о конкретном маршруте, маршрут № 82 не имеет логической связи с № 81, не указывает ни на какую последовательность. Значит, знак «81» или «82» – односоставной, цельный. Если номер офиса «507», то искать его надо на пятом этаже, значит, знак «507» сложный и делится на знак «5» – порядковый номер этажа и «07» – нумерация помещений.

Знаком называется материальный объект, который для некоторого интерпретатора выступает в качестве представителя какого-то другого предмета. Знак как бы замещает собой называемый им объект, материальную форму, одновременно отсылая к ней.

Значение знака (экстенционал) – предмет, представляемый (репрезентируемый) данным знаком. *Смысл знака (интенционал)* — информация о репрезентируемом предмете, которую содержит сам знак, или которая связывается с этим знаком в процессе общения или познания.

Взаимосвязь этих характеристик можно графически представить в виде семантического треугольника.



Информационное поле состоит из знаков, а любой предмет наделяется знаковостью. Знаковость может быть выражена максимально, когда предметность теряется, а может быть выявлена слабее.

Единственное значение знака называется *денотацией*, денотативным значением. Вторичные значения знака, возникшие в процессе действия этого знака, называются *коннотацией*, или коннотативными значениями. Так, слово «собака» означает определенное животное, отличающееся от других без связки с породой собаки. Коннотативное значение слова «собака» возникает при использовании его как негативной характеристики человека.

Знаки, взаимодействуя между собой, образуют знаковые системы. Выпадение знака из его системы иногда приводит к потере смысла самого знака. Значение знака зависит от субъекта восприятия, его культуры, мировоззрения, от контекста восприятия. Знак «+» может быть понят как крест и как плюс. Система знаков «–» и «+» сразу позволяет распознать этот знак как именно плюс. Житель диких племен Африки может не знать двух значений этого знака либо приписать собственное, существующее в его изолированной культуре. Маленький ребенок может играть с распятием, поскольку он еще не знает о христианстве, и для него распятие не является ни символом, ни знаком.

Выделяют отношения знака к своему значению, знака – к контексту и знака – к субъекту восприятия. Последнее отношение формирует действенность

и знаковость знака в культурном пространстве. Знаковая функция вещи передает зрителю ее культурные смыслы и функциональные значения. Лимузин – символ богатства, кресло в стиле барокко – роскошь, королевский трон – власть, античная колонна – классика. Собственно функция знака заключается в обеспечении процесса коммуникаций между людьми.

Отдельные системы знаков образуют знаковые языки. *Язык* – это упорядоченная коммуникативная знаковая система, моделирующая действительность и обеспечивающая обмен, накопление и хранение информации в обществе, которое им пользуется. Язык является результатом социальной конвенции (договоренности), поэтому подразумевает конкретное отношение «означающего» к «означаемому». *Означающее* – это внутренний смысл информации, план содержания, *означаемое* – внешняя форма, заключенная в знаковую форму, план выражения. Одно означаемое может быть заключено в разные означающие. Например, в магазине ассортимент сливочного масла (означаемое) визуально заключается в различии упаковок (означающих).

Языковые системы делятся на «жесткие» и «мягкие». *«Жесткие» языки* – это системы знаков, в которых за одним означаемым закрепляется только одно означающее. Примерами «жестких» языков являются азбука Морзе, язык морских сигналов, язык дорожных знаков.

«Мягкие» языки – это системы знаков, в которых допускается возникновение нескольких, порой плавающих, значений у одного знака. «Мягкие» языки создают явление полисемии (многозначность смыслов), к ним относятся все естественные языки, язык поэзии. *Естественные языки* – это языки человеческой коммуникации, обладающие высокой сложностью, в отличие от *искусственных языков* (морские сигналы, шрифт Брайля, языки программирования).

Если в жестких языках значения не меняются на протяжении всего их существования, то в мягких языках наблюдается постоянное или постепенное изменение значений знаков. Это явление называется процессом поступательного движения семиозиса (в научное знание понятие ввел У. Эко в книге «Отсут-

ствующая структура. Введение в семиологию»). В языковых системах процесс смещения и изменения значений знаков является естественным.

Например, всеобщее название черной расы «негр» со временем получило негативную коннотацию, отчего было изменено на «чернокожий». Это слово в наши дни также приобрело негативное звучание и теперь представителей черной расы принято называть «афроамериканец». Возможно, и это слово окажется со временем негативным и возникнет другое означающее. В психологии многие термины, получившие негативные окраски, заменяются новыми с целью избежать нежелательных коннотаций: истерический тип личности называется театральным, психопатический – социопатическим.

В проектировании знаковых систем и отдельных знаков принято различать знаки, строящиеся на основе стимульного, быстрого восприятия, к которым относят *иконические знаки, знаки-символы и знаки-индексы* и знаки, рассчитанные на резонансное, медленное восприятие (гербы и эмблемы).

Иконические знаки (от греческого «иконос» – «изображение») – это знаки, представляющие собой в разной степени стилизованные изображения того, что они обозначают (замещают). Изображение лисицы означает лисицу, но мужская фигура на двери – мужская уборная. В этом отношении иконический знак становится знаком-символом.

Знаки-символы – разные знаки иконического или индексного происхождения, которые приобрели собственные значения, не связанные прямо со своим собственным значением (иконические), либо появившиеся как условное обозначение чего-либо.

Месопотамский иероглиф «алеф» – бык похож на стилизованного быка. В греческой культуре «алеф» называется «альфа», а соответствующий знак предельно обобщает вавилонского быка. Современная «а» уже практически никак не напоминает нам о быке, а значение буквы «а» равно звуку, который ею обозначается. Буквы алфавита – простейшие знаки-символы. Знаки дорожного движения – знаки-символы. Еще один пример перехода иконических знаков в

символы – знак «Playboy» (голова кролика с галстуком-бабочкой). В культуре, не знакомой с «Playboy», этот знак будет означать не его, а кролика с бабочкой.

Иногда наблюдается и обратный процесс, когда известные знаки-символы утрачивают свое значение, становясь знаками-индексами. Эти символические структуры известны порой лишь узким специалистам, например, алхимические знаки. Изменение культуры может делать целые знаковые системы устаревшими, а смысл их будет утрачен.

Знаки-индексы – знаки, имеющие с обозначаемым ими объектом или явлением, процессом только причинно-следственную связь, основанную на социальной конвенции, сами по своему строению ничего не выражающие. Знаки-индексы, к примеру, это всевозможные условные обозначения, принятые для облегчения процесса коммуникации в знаково-информационной среде.

Иногда знаком-индексом становится иконический знак, прошедший несколько стадий стилизации и обобщения, когда его структура перестает даже ассоциативно связываться с исходным прототипом.

Комбинация графического элемента и шрифтовой композиции либо только шрифтовая композиция называется *логотипом* (от др.-греч. λόγος – слово + τύπος – «отпечаток») – оригинальное начертание полного или сокращенного наименования организации или товара. Логотип является словесной частью товарного знака и важнейшим элементом корпоративного имиджа компании. Логотипы появились для того, чтобы различать продукцию разных фирм в рамках одной отрасли. Зарегистрированная торговая марка защищает компанию от недобросовестной конкуренции и позволяет защитить ее права в суде. В восприятии потребителя наличие логотипа или торгового знака является гарантией качества товара. Товары, не имеющие логотипа, называют *попате* (безымянные).

Если стимульные знаки воспринимаются быстро, на уровне чувств, что отражается в их запоминаемости, и отчего формируются принципы образования знаков, то эмблемы и гербы запоминаются сложнее, фрагментарно и обобщенно, преимущественно на логическом уровне. *Эмблема* – это сложноподчиненная комбинация знаков-символов, изображений и текстовых элементов (девиз, аббревиа-

тура, слоган). Эмблема понимается как высказывание на языке символов. Эмблемы, построенные по правилам геральдики, называются гербами. Наука о гербах и эмблемах называется геральдикой. Сложные сочетания символов и эмблем создают *аллегории*. Аллегорические смыслы всегда довольно условны, границы значений символов широки и размыты, к тому же их значения изменяются в зависимости от способа использования, начертания и выражения.

Иногда бывает трудно различить герб и эмблему. В геральдике есть три принципиальных признака герба, которые у эмблем могут отсутствовать: 1) герб всегда помещается на поле щита; 2) герб исключает самоназвание его носителя (страны, рода, организации) или аббревиатуру, но может включать государственный лозунг, девиз, слоган («Боже, храни королеву!», «Вместе – мы сила!», «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!»); 3) в гербе используются только шесть геральдических цветов (золотой/желтый, серебряный/белый, черный, красный, синий, зеленый). Соответственно, эмблемы включают название того, что они означают, их символические конструкции могут быть помещены в условное пространство без щита, с декоративным обрамлением (картушем), используют любые цвета в любых сочетаниях.

Пиктограмма происходит от латинского глагола «*pictus*» – «рисовать» и греческого «*γράφω*» – «запись» и означает разновидность иконических знаков, в которых значением знака является то, что изображает (чаще всего в предельно стилизованном, обобщенном виде). Пиктограммы широко используются в виде элементов функциональной организации веб-сайтов и компьютерных игр, знаках дорожного движения и пр. Функциональная ценность пиктограмм заключается в том, что они, в силу своей универсальности, могут быть понятны людям разных культур и языков, а в силу своей лаконичности легко запоминаются.

Монограмма – знак, представляющий собой комбинацию начальных букв имени и фамилии.

Придерживаясь таких семи принципов знаковости, как *автономность*, *выразительность*, *узнаваемость*, *активность*, *запоминаемость*, *масштабируемость*, *стабильность*, можно создать полноценную знаковую конструкцию.

Исходя из общепринятого представления о том, что знак означает то, что он замещает, необратимо следует проблема графического представления смысла-содержания знака – это план выражения содержания. С другой стороны, не менее сложный вопрос, но менее заметный заключается в том, как выстраивается знаковая форма, и почему не каждое графическое изображение является знаковым – это план выражения знаковости. Здесь очень показательны знаки-индексы, которые условно обозначают присвоенное им значение без привлечения символических элементов или иконических фигур (например, логотип компании «Логитек» состоит из наименования «Logitech» и иконического знака, выполненного в криволинейной пластике): очевидно, что не каждый порядок комбинации пятен может быть знаком-индексом. Следовательно, есть определенные свойства знака как графической структуры, управляемой или соответствующей определенным требованиям.

Соответственно, исходя из логики функционирования графических знаков, присущие им свойства знаковости в равной степени являются и руководящими принципами их построения, обязательными проектными требованиями.

Автономность – это свойство, означающее полную независимость графического объекта от пространства, в которое он помещается. Визуальный объект, обладающий автономностью, всегда хорошо воспринимается вне зависимости от пространства, которое он организует. При этом пространство всегда будет второстепенным, фоновым и пассивным. Автономность обеспечивается применением принципа активного пятна в системе отношений «элемент – пространство», что означает максимальную компактность элементов знака, их изоляцию от пространства. Эта изоляция обеспечивается стремлением элементов принять плотный порядок комбинирования или быть вписанными в замкнутую геометрическую фигуру. Замкнутый контур, высокая визуальная плотность и компактность характерны для автономных графических форм, обладающих знаковостью, однако их наличие еще не делает такую форму полноценным знаком.

В обратном случае нарушение требования автономности при построении знака приводит к тому, что графическая форма может визуально «выдавливаться» пространством или создавать эффект растворения в пространстве.

Активность – свойство, означающее достаточную визуальную силу графического объекта, чтобы отчетливо восприниматься зрительно. Активность достигается тональной плотностью пятен графической формы и достаточной толщиной линий. Отчетливость образуется из-за резкого контраста между фоновой поверхностью и цветом знака. Тонкие линии, слабое тональное различие графических элементов не обеспечивают достаточную визуальную активность композиции, тем снижая ее знаковую функцию.

Нарушение требования активности приводит к тому, что создаваемый знак утрачивает автономность от пространства, сливаясь или поглощаясь им, одновременно требуя большего времени для зрительного распознавания.

Выразительность – это свойство, означающее такую меру структурной организации графического объекта, при которой эта структура будет максимально быстро различаться в классе подобных по функции. В последующем выразительность структуры напрямую влияет на запоминаемость объекта. Простота структурной организации, очевидность формулы компоновки хорошо запоминается, в отличие от путанных, усложненных схем, которые требуют большего времени на распознавание и усваивание. Также выразительность означает быстроту воспроизведения знаковой формы: чем выразительнее графическая структура, тем быстрее осуществляется передача информации и ее воспроизведение в образной памяти, и тем лучше обеспечивается качество знака.

Невыразительный знак не может быть запоминаемым вследствие изначально неверной организации его структуры. Вместе с тем, чрезмерно простая и утрированная структура знака также снижает его выразительность и запоминаемость.

Узнаваемость – свойство, присущее знакам-символам и иконическим знакам, когда содержание изобразительных и стилизованных элементов знаковой формы быстро считывается и распознается субъектом восприятия. Если в

знаках-индексах значение может быть передано при помощи ассоциативных связей их формы, структуры, пластики и цвета, то в группах изобразительно-символических знаков появляется требование понимания субъектом восприятия того, что они изображают или символизируют.

Сама по себе изобразительная форма – еще не знак. К примеру, изображение ежа – это просто его рисунок. Здесь стилизация выступает как средство перевода изобразительного объекта в знаковую форму, когда последовательно обобщаются второстепенные признаки и выделяются основные, являющиеся характерными. Нередко для получения дополнительного художественного эффекта и запоминаемости знака в процессе стилизации применяются гипербола и гротеск, которые усиливают основные визуальные свойства объекта стилизации.

Нарушение принципа узнаваемости приводит к снижению качественной природы знака за счет того, что субъекту требуется больше времени на понимание значения данного изображения, тем самым замедляя процесс передачи информации.

Запоминаемость – это свойство, означающее наличие у графического объекта отличительных образно-эмоциональных черт и визуальных качеств, способствующих их быстрому визуальному распознаванию и запоминанию. Если свойство выразительности регулирует преимущественно структурную организацию знаковой формы, то запоминаемость определяет более сложные образно-ассоциативные элементы знакообразования, предполагающие момент эмоциональной реакции на знак. В то же время запоминающаяся графическая форма может не обладать знаковостью, если не соответствует остальным свойствам, присущим знакам. Способствует запоминаемости знака также его визуальная устойчивость.

Повышает запоминаемость знаковой формы использование двух-трех цветов (при этом третий цвет может быть фоновым). Лучше запоминаются открытые, яркие и простые цвета, сочетания которых выстроены на контрастном отношении. Ухудшает запоминание применение большего числа цветов, ус-

ложнение цветовых оттенков, чрезмерно нюансные отношения. Плохо запоминаются эффекты перетекания цвета в цвет, цветовые растяжки.

Поскольку двухмерные визуальные модели запоминаются быстрее трехмерных, при создании знаков эффективнее функционируют плоские элементы, тогда как иллюзии объемных фигур или букв, насколько бы они ни были интересными, броскими, все же только замедляют процесс запоминания, если внедряются в структуру графического знака. Это касается и иллюзий объема, созданного рисунком светотени, нанесения отбрасываемых теней, передачи материальности (древесина, золото). Такие приемы допускаются только в интерпретациях знака или логотипа в различных сферах.

Потеря знаковости графической структуры возникает и при создании иллюзии перспективного сокращения в элементах знака или, что еще хуже, иллюзии сокращения всей структуры знака (логотип как бы расположен не на вертикальной плоскости, а на горизонтальной). Любое перспективное сокращение очень плохо запоминается и еще хуже – воспроизводится. Относительно знаков это означает существенное снижение их знаковой сущности и эффективности функционирования.

Отсутствие у знака свойства запоминаемости приводит к затруднению передачи им требуемой информации в процессе припоминания (воспроизведения в памяти) знака субъектом восприятия. Неразличение подобных знаков вследствие отсутствия у них самобытных черт также ухудшает процесс коммуникации и обмена информацией.

Масштабируемость – свойство, означающее способность графической формы не терять распознаваемость своей структуры и элементов при пропорциональном увеличении и/или уменьшении. Это значит, что сама по себе визуальная целостность знаковой формы еще не решает проблему ее одинакового прочтения и распознаваемости в больших и маленьких масштабах. Следовательно, изменение восприятия знака при смене его масштаба приводят к искажению той информации, которую он в себе заключает, что, в свою очередь, влечет появление ошибок в интерпретации у зрителя.

Исходя из этого требования, структура знаковой формы не может быть слишком усложненной, что приводит к измельчению и визуальному заплыванию при уменьшении в масштабе. Небольшие промежутки пространства между элементами знака приводят к их визуальному слиянию при уменьшении в масштабе, а очень большие – к визуальной разобщенности при масштабном увеличении.

Масштабируемость определяет соотношение пропорций графических элементов и их соразмерность – очень маленькие детали структуры легко теряются при уменьшении или теряют свои выразительные черты. Таким же образом устанавливается сомасштабность пятен с линиями, если они используются в знаковой форме, поскольку тонкие линии при уменьшении довольно быстро перестают восприниматься. По этой же логике отбираются или создаются шрифтовые части логотипа. Весьма затруднительно использование визуально «пышных», «кудрявых» гарнитур с обилием дополнительных элементов, например, готических, барочных, каллиграфических и декоративных шрифтов.

Именно из-за рассматриваемого требования в знаках не применяются фактуры и растры, которые при любом масштабировании существенно искажают образ знака: при увеличении пятна и штрихи фактуры начинают казаться самостоятельными активными элементами, создавая тем самым визуальный шум, а при уменьшении фактуры быстро сливаются.

Несоблюдение требования масштабируемости приводит к тому, что построенный знак при увеличении в масштабе может визуально разваливаться на части, и его элементы не воспринимаются как визуально связанные, а при уменьшении – элементы знака визуально сливаются, теряются его визуальные свойства вплоть до того, что знак кажется неразборчивым произвольным пятном.

Устойчивость – это свойство, означающее визуальную стабильность, неподвижность знака относительно вертикальной оси «верх–низ». Для человеческого зрительного восприятия вообще характерно создание стабильных визуальных моделей, поскольку ощущение неустойчивости вызывает чувства тревоги и дискомфорта, как нависающие над головой косые стены в интерьере или дома с эффектом падения, соскальзывания. Это не значит, что знаковые формы

не могут быть динамичными, но только статичными. Знак может быть динамичным, однако он не должен визуально «заваливаться» относительно вертикальной оси влево или вправо. Чем больше знак «заваливается» в сторону, тем хуже процесс его восприятия. Таким образом, не следует путать понятия динамичности с неустойчивостью.

Визуально неустойчивые знаковые формы усложняют процесс их запоминания. В этом случае, кроме запоминания самой структуры пятен, их пластики, цвета, требуется еще и момент запоминания степени наклона и вызываемой им иллюзии движения в обратную сторону для визуальной компенсации состояния неустойчивости (согласно теории визуального восприятия, неустойчивые визуальные модели плохо запоминаются именно из-за возникновения компенсаторного стремления их уравновесить или сделать стабильными, что приводит к лишним затратам энергии у зрителя и быстрому уставанию).

Эффективность функционирования знака прямо зависит от быстроты его распознавания, узнавания, понимания, воспроизведения и запоминания в процессе коммуникации. Эти характеристики знака должны быть заложены в его графическом воплощении, равно как и его непосредственное содержание. Для обеспечения правильного создания знаковой формы необходимо придерживаться требований обеспечения в ней автономности, активности, выразительности, узнаваемости, запоминаемости, масштабируемости и устойчивости, моделируя их средствами художественной выразительности.

Существует немало художественно-технических приемов при создании знаков, пиктограмм, логотипов: 1) контур – силуэт – тень; 2) активное пространство; 3) равноактивность пространства и элемента; 4) обобщение; 5) наслоение; 6) сложение; 7) вычитание; 8) взаимопересечение; 9) дублирование; 10) приближение; 11) симметрия; 12) диссимметрия; 13) асимметрия; 14) инвертирование; 15) вращение; 16) сдвиг; 17) контраст; 18) нюанс; 19) тождество; 20) ритм; 21) ритмический акцент; 22) фрагментирование; 23) игра с масштабом; 24) «вкусный кусок»; 25) «разрыв шаблона»; 26) смысловая инверсия; 27) узор – орнамент; 28) символизация; 29) дерево ассоциаций; 30) метафора; 31) парадокс; 32) компиляция.

Контур – силуэт – тень – это частный случай обобщения, когда применяется выразительность и узнаваемость линейного контура (абриса) объекта, его силуэт или тень. Иногда используется только часть силуэта и контура. Необходимым условием в этом приеме является именно характерность силуэта, а также лаконичность, ведь измельченность и перегруженность деталями ведет к нарушению параметра масштабируемости.

Активное пространство может быть, при сохранении автономности, основной визуальной составляющей знака. Кроме того, оно может обрести узнаваемые формы знака, образат – также, как и в приеме *равноактивности* пространство и элемент воспринимаются как визуально-смысловые части знака (например, белая шахматная фигура создается пятном черной фигуры, и наоборот).

Обобщение – это устранение из формы несущественных деталей и элементов, кроме того, это форма стилизации, позволяющая выходить на лаконичный образ стилизуемого объекта. Обобщение применяется как самостоятельный прием в знакообразовании, так и комплексно с другими. *Наслоение* означает визуальное перекрытие одного пятна другим (или несколькими), при этом читаются все элементы наслоения. В *сложении* знак образуется слиянием двух и более пятен в одну целую и более сложную форму. При *вычитании* одно или несколько пятен как бы визуальнo «вырезают» из другого пятна свои очертания полностью по контуру или частично. Иногда вырезанный фрагмент помещается рядом или сливается с другой частью пятна. Во *взаимопересечении* пятна наслаиваются друг на друга, но выделяется как самостоятельный элемент область их общей площади; При *дублировании* одно пятно или часть знака воспроизводится несколько раз, размещаясь рядом или послойно. Расположение элементов рядом друг с другом называется приемом *приближения*. Наслоение, сложение, вычитание делают знак более компактным, чем, например, дублирование и приближение.

Симметрия означает отражение по одной из осей пятна для получения его зеркального дублера, либо сложение получившихся симметричных частей в одно пятно. *Диссимметрия* позволяет акцентно усиливать общую симметрию знака. *Асимметрия* добавляет знаку эмоциональности и динамичности.

Инвертирование означает смену характеристик пятна на полярные по принципу позитива-негатива (все белые будут черными, красные – зелеными и т.д.). Затем исходный элемент и его инвертированная версия сочетаются дублированием, приближением. *Вращение*, поворот вокруг своей оси одного или нескольких элементов знака создают динамический эффект, равно как и *сдвиг* – смещение по визуальной оси одного или ряда элементов.

Контраст – это сочетание в знаке разных по своим визуальным свойствам элементов, резкость переходов (большое и маленькое, красное и черное, вертикальное и горизонтальное, геометрическое и криволинейное и пр.), тогда как *нюанс* – это применение сближенных по свойствам элементов, их мягкое перетекание, постепенный переход. В *тождестве* визуальный эффект заключается в многократном дублировании, повторе одинаковых элементов, которые, таким образом, могут сформировать структуру. Далее в такой структуре возможно применять эффекты поворота, сдвига. Тождественность элементов в знаке еще означает символически их равенство.

Ритм, как дублирование элементов по визуальной направляющей, создает, соответственно, эффекты повтора. Ритмизация частей знака означает его визуальную гармонизацию и обеспечение целостности. Слово, если оно часть логотипа, представляет собой ритмический ряд. *Ритмический акцент* применяется с целью выделения одного или нескольких элементов логотипа для усиления его запоминаемости. Акцент, являющийся, по сути, аритмичным элементом, достигается выделением цветом, направлением, формой, размером, пластикой. В приеме «*узор – орнамент*» ритмичные элементы создают формальный (абстрактный) или изобразительный узор, орнамент, который благодаря своей структуре и повторам обеспечивает знаковость графической конструкции. Декоративность ряда узоров иногда повышает узнаваемость знаков, однако важно понимать, что чрезмерное усложнение и измельчение орнаментов самым существенным образом снижают визуальные качества знака и знаковости графической структуры.

Фрагментирование – это применение в знаке части одного изображения, пятна, формы, символа, то есть фрагмента, который будет нести в себе определенное визуальное значение. Например, на логотипе завода шестерен не обязательно рисовать целую шестерню, применяя ее половину или четверть. В логотипах пиццерий часто используется восьмая часть пиццы, ее «кусочек». Фрагментирование используется в приеме «вкусный кусок»: нужная часть формы изолируется и помещается в знак. Сам прием «вкусный кусок» означает поиск наиболее привлекательной, запоминающейся, узнаваемой части предмета, изображения, которая способна визуальнo ассоциироваться с тем смыслом, который необходимо выразить в логотипе. Этот прием нередко помогает выйти за пределы шаблонных решений, в которых первым делом используют объект для узнавания полностью.

Игра с масштабом – это совмещение в одном знаке разномасштабных элементов. Например, помещение белого силуэта паровоза в черном силуэте молотка; слон внутри мыши; человек высотой с городской скайлайн; пчела, держащая в лапках пылесос; муравей, сгибающий штангу; ребенок, держащий планету, и т.д. Такой прием также помогает избежать давления шаблонов и стимулирует более свободное обращение с иконическими и символическими знаками, обеспечивая свежие оригинальные решения, зрительную эффектность и запоминаемость.

Прием «разрыв шаблона» – это *игра с клише*, как еще называется эта процедура работы со стереотипами, смысл которой заключается в намеренном применении сложившихся культурных, графических, смысловых стереотипов в нехарактерном контексте, смысле, графической подаче. Например, квадратное и синее яблоко. В таком случае клише будет отправной точкой для его творческого переосмысления и продуктивной трансформации.

В *смысловой инверсии* запоминаемость знака обеспечивается намеренной подменой смысла используемых знаков на противоположный только при помощи их графической интерпретации: тяжелое – это легкое, большое – это маленькое и т.д. Например, мягкие ножницы, холодный огонь. Далее смысловая

инверсия переходит к приему *парадокса*, когда совмещение узнаваемых образов создает необычную конструкцию и даже необъяснимый смысл. Например, смысл пиктограммы, на которой в силуэте слона размещена электрическая лампочка, понять невозможно или крайне затруднительно. Парадоксальное сочетание удивляет своей абсурдностью и тем самым лучше запоминается. Так, белорусский дизайнер Ю. Тореев в одном из вариантов логотипа Национального академического драматического театра имени М. Горького поместил в черный силуэт М. Горького белый квадрат, что выглядит странно и абсурдно, но визуально эффектно и самобытно.

Кроме того, приемы игры с клише, смысловой инверсии и парадокса создают иногда иронические оттенки, усиливая эмоциональную реакцию на знак, что снова способствует его запоминанию и узнаванию. Остроумная игра смыслами повышает выразительность знака и его креативность.

Символизация – это прием перевода понятия в визуальный символ или изобразительной формы и знака – в символический. В таком случае некоторое привычное действие, род работы обретает символическое выражение. *Дерево ассоциаций* – широко распространенный в разных видах творчества прием, а в знакообразовании играет едва ли не главную роль, когда в процессе символизации идет поиск форм визуального выражения смысла. В процессе «выращивания» дерева ассоциаций подбираются любые слова, формы, сочетания, предметы, звуки, цвет, музыкальные формы, литературные произведения, которые ассоциируются с тем, что следует выразить. Например, спорт – это сила, сила – это мышцы, которые поднимают тяжелое, сила – это мощность. Что может быть мощным, а какое тяжелое поднимается, и т.д. Или спорт – это гибкость, тогда: что может сгибаться, что выглядит гибким, какая вообще бывает гибкость, и что с ней бывает связанным. Сопоставление одного с другим на основе наличия общего признака называется приемом *метафоры*. Замкнутый как ракушка, стремительный как сокол, зубастый как акула, легкий как пух одуванчика, мишень – это яблоко, ключ – это свобода, рука – это помощь.

Прием *компиляции* – это совмещение в одном объекте свойств от других объектов. Например, у земляничного банана – привычная банану форма, но цвет и фактура – земляники.

Многие графические техники и визуальные эффекты невозможно или крайне проблематично применять в знакообразовании в силу того, что они снижают эффективность формы как знака, удаляют одно или несколько свойств знаковости: растворение элемента в пространстве, штриховка, фроттаж, размытие, смазывание, диффузия, брызги, стирание, текстуризация, прозрачность, перетекание, дробление и т.д.

Наиболее часто встречаемые ошибки при построении знаков в графическом и композиционном плане – это разряженность, дробление, утрирование, измельчение, перегруженность деталями, бессистемность и произвольность (хаотичность), неустойчивость, плохая масштабируемость, пластическая, структурная и цветовая избыточность, слабая визуальная активность, зависимость от пространства, структурная спутанность, случайные элементы, смешение разных пластических приемов, цветотоновая неразличимость, реалистическая изобразительность, эффекты освещенности, прозрачности, перспективного сокращения.

Относительно использования шрифтов в логотипе встречаются ошибки следующего рода: диссонирующие шрифтовые гарнитуры, шрифты повышенной декоративности, совмещение более двух шрифтов в логотипе, измельчение шрифта относительно графических элементов, и наоборот, дробление слова разноокрашенными буквами, набор слова из букв разных гарнитур и размеров, маленькие межбуквенные расстояния или слишком большие, разряжающие слово, визуальный конфликт между начертанием гарнитуры и графическими элементами логотипа, искажение графом букв, чрезмерное удлинение или уплощение шрифта, сильный наклон, наклон влево, одновременное применение разных углов и направлений наклона, визуальная оторванность шрифта от графической части, несогласованность цвета шрифта с цветом графических элементов.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Материалы для выполнения практических работ

Материалы и инструменты для выполнения практических работ должны быть такими, чтобы в точной мере соответствовать выполнению заданной формальной или объемно-пространственной композиции и наиболее ярко выразить проектное графическое решение.

Используются следующие материалы и инструменты: гуашь, темпера, тушь, акварель, акрил, кисти, перья, маркеры, цветные карандаши, цветная и белая бумага, картон, самоклеющиеся пленка, рейсфедер и т.д.

2.2. Методика выполнения работ и проведения практических занятий

Учебные занятия проходят под непосредственным наблюдением преподавателя в учебных аудиториях. Занятия строятся по принципу постепенного постижения композиционных задач, по принципу перехода от простого к сложному.

Преподаватель определяет задание, помогает студенту решить поставленную задачу, определить главные композиционные задачи и содержание, выбрать вариант графического или объемно-пространственного решения.

Все студенты находятся в равных условиях, изучают наработанный опыт из материалов методического фонда, учатся друг у друга, постигают композиционную грамоту и профессиональные приемы работы с визуальным материалом.

2.3. Методические рекомендации студенту по организации самостоятельной работы

На основе теоретического материала студенты выполняют упражнения, направленные на изучение выразительных композиционных решений. Студенты получают практические навыки использования композиционных приемов как средства формально-композиционной организации для достижения худо-

жественно-образной выразительности. Выполнение отчетных работ предполагает комплексное использование полученных навыков и знаний, что невозможно без самостоятельной работы студента, которая осуществляется на основе изучения материалов, предложенных в списке литературных источников, и проводится вне учебных аудиторий, в городских библиотеках, домашних условиях. Для закрепления материала, полученного во время учебных занятий, студентам предлагается обдумать и проанализировать тему лекции или практических занятий, сформулировать вопросы к преподавателю, найти обоснованные ответы на них. В начале последующего занятия преподаватель проводит беседу и отвечает на поставленные вопросы.

Для стимуляции саморазвития студентов, углубленного изучения дисциплины, приобретения ими навыков ведения научной работы желающим предлагается самостоятельный сбор материала для написания статей к научным конференциям, участие в международных, республиканских молодежных арт-проектах.

2.4. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Проектор для демонстрации иллюстративного материала;
- Оборудованные лекционные аудитории;
- Методический фонд кафедры;
- Фотоматериалы.
- Иллюстративные материалы;
- Печатные издания.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Средства проверки результатов учебной деятельности

Для текущего контроля и самоконтроля знаний, умений и навыков обучающихся по данной дисциплине будет использоваться следующий инструментарий:

- написание рефератов по заданному материалу;
- консультации с преподавателем на практических занятиях;
- предварительные просмотры по этапам выполнения практических заданий с выставлением оценок, которые учитываются при итоговой оценке на экзаменационном просмотре;
- проведение опросов по отдельным темам.

3.2. Критерии оценок результатов учебной деятельности

Оценка учебных достижений обучающихся осуществляется на экзамене и производится по десятибалльной шкале. Для оценки учебных достижений обучающихся используются критерии, утвержденные Министерством образования Республики Беларусь. Учебным планом специальности в качестве формы итогового контроля по дисциплине «Композиция» предусмотрен экзамен, оценка учебных достижений обучающегося осуществляется и производится по десятибалльной шкале на основании следующих критериев:

10 баллов – является исключительно отличной отметкой и свидетельствует об очень твердых и глубоких знаниях и умениях обучающегося, проявляющего познавательную активность и занимающегося дополнительным самообразованием. Кроме того, должны быть продемонстрированы креативность, изобретательность и творческая самостоятельность, удовлетворяющая повышенным требованиям;

9 баллов – является отличной отметкой и свидетельствует об очень твердых и глубоких знаниях и умениях обучающегося, проявляющего познавательную активность, а также изобретательность и творческую самостоятельность;

8 баллов – является очень хорошей отметкой и свидетельствует о весьма твердых знаниях и умениях обучающегося, проявляющего познавательную активность, а также творческую самостоятельность;

7 баллов – является хорошей отметкой и свидетельствует о достаточно твердых знаниях и умениях обучающегося, проявляющего познавательную активность в умеренном виде;

6 баллов – является номинальной хорошей отметкой и свидетельствует о средних знаниях и умениях обучающегося;

5 баллов – является удовлетворительной отметкой и свидетельствует о начальных знаниях и умениях обучающегося;

4 балла – является низшей удовлетворительной отметкой и свидетельствует о поверхностном уровне знаний и умений обучающегося;

3, 2, 1 баллов – являются неудовлетворительными отметками и свидетельствуют о крайне низком уровне знаний и умений обучающегося.

Для текущей диагностики компетенций обучающихся по данной дисциплине используются предварительные просмотры.

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебная программа

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ имени А.М. ШИРОКОВА»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор Института современных знаний
имени А.М. Широкова
_____ А.Л. Капилов

Регистрационный № УД-_____

КОМПОЗИЦИЯ

**Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальностей:**

- 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)», направления специальности
- 1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды)»
- 1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)»
- 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)»

2017 г.

Учебная программа составлена на основе типовой учебной программы «Композиция» от 05.04.2016 г., регистрационный № ТД-С.279/тип. и учебных планов для специальностей 1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)», 1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды)», 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)»

СОСТАВИТЕЛЬ:

Коновалов И.М., доцент кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», кандидат искусствоведения

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова»
(протокол № 11 от 29.06.2017)

Научно-методическим Советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова»
(протокол № 4 от 29.06.2017)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Композиция» – это курс, входящий в систему пропедевтических дисциплин, имеющий, наряду с другими предметами фундаментальное значение в дизайн-образовании.

Цель дисциплины – теоретическое освоение и практическое овладение основными законами формирования художественного образа в предметах проектирования путем формализации принципов и свойств художественной формы. Решая поставленные задачи данной дисциплины, у студентов формируется целостное, комплексное понимание сущности и методов построения художественной формы, процесса взаимодействия и взаимопроникновения чувственно-творческой и логико-проектной составляющих дизайна.

Лекционный материал подкрепляется практическим освоением и закреплением, путем выполнения соответствующих упражнений и заданий. Методика построения лекционных и практических занятий предусматривает взаимосвязь со смежными дисциплинами (цветоведение, архитектоника, основы проектной графики, рисунок, компьютерная графика, теория и методология дизайна и др.) и выстраивается по принципу поэтапного перехода от двумерной композиции к объемно-пространственной.

Задачи изучения дисциплины:

- формирование представления об общих законах построения целостной художественной формы, соотнесения формы и содержания;
- формирование представления о законах и принципах выразительности образа и способов раскрытия и визуализации идейного содержания;
- понимание законов визуального восприятия и зрительного образа;
- изучение качественной и количественной меры средств художественной выразительности в формальной композиции и произведениях дизайна, архитектуры и искусства;
- освоение принципов целостности, гармоничности и эстетичности художественного образа средствами формализации свойств материально-предметного мира;

- изучение взаимодействия «элемент–пространство», силового поля/ визуальной активности элемента и пространства;
- изучение категорий, свойств и средств композиции и их проявления в объектах проектирования;
- выявление особенностей построения двухмерной и трехмерной композиции в реальном и виртуальном пространстве;
- изучение классификации знаковых систем и освоение приемов знакообразования;
- овладение навыками композиционного формообразования в дизайне.

Согласно требованиям **к академическим компетенциям** специалиста, студент должен:

- владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономических дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности (АК-1);
- владеть методикой системного и сравнительного анализа, междисциплинарным подходом к решению проблем, находить решения на стыке разных дисциплин, связанных с теорией и практикой дизайна (АК-2);
- владеть исследовательскими навыками (АК-3);
- уметь работать самостоятельно (АК-4);
- быть способным к творческой, креативной работе (АК-5);
- уметь учиться, быть расположенным к постоянному повышению профессиональной квалификации (АК)-9.

Согласно требованиям **к социально-личностным компетенциям** специалиста, студент должен:

- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство (СЛК-2);
- быть способным к критике и самокритике (СЛК-6);

Согласно требованиям **к профессиональным компетенциям** специалиста, студент должен быть способен:

- осуществлять дизайн-проектирование с учетом соотношения смыслообразующих и формообразующих факторов в условиях как аналогового, так и безаналогового проектирования (ПК-2);
- формировать выразительное образное решение объекта проектирования на основе конкретного содержания (ПК-3);
- осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам (ПК-5);
- осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности (ПК-7);
- собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности (ПК-9);
- анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности (ПК-11);
- анализировать результаты собственных дизайн-решений (ПК-12);
- уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности (ПК-18).

Самостоятельная работа студентов заключается в изучении специальной литературы, подборе и анализе визуальных аналогов, материально-предметных форм, произведений дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного и изобразительного искусства.

Лекционные занятия предусматривают использование иллюстративного материала (диапозитивы, цифровые носители). На практических занятиях демонстрируются работы из методического фонда кафедры «Дизайн» Института современных знаний имени А. М. Широкова, а также авторские материалы.

Общее количество часов на дисциплину – 176 часа, из них аудиторных – 102 часа (лекционных – 18, практических – 84). Форма академической аттестации – экзаменационные просмотры (1-2 семестры). Форма получения высшего образования – дневная.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Для направлений специальности «Дизайн предметно-пространственной среды»
и «Дизайн виртуальной среды»

Название разделов и тем	Количество часов				
	Всего	Аудиторные			Самостоятельная работа студентов
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	
1 семестр					
Введение. Предмет «Композиция» и его связь с другими дисциплинами. История развития учения о композиции	10	1	-	-	8
Тема 1. Понятие композиции и визуальное восприятие.	18	1	4	-	12
Тема 2. Категории, свойства и средства композиции	58	4	42	-	12
Тема 3. Пропорции и системы пропорционирования. Масштаб – масштабность	30	2	16	-	8
2 семестр					
Тема 4. Стилизация. Образность исторических стилей	12	2	4	-	6
Тема 5. Образность и ассоциации	18	2	8	-	8
Тема 6. Трехмерное пространство. Объемно-пространственная композиция	16	4	6	-	8
Тема 7. Знаковые системы и знакообразование	18	2	4	-	12
Всего:	176	18	84	-	74

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Введение. Предмет «Композиция» и его связь с другими дисциплинами. История развития учения о композиции

Роль курса «Композиция» как фундаментальной профилирующей преподавательской дисциплины в системе дизайн-образования. Связь композиции с другими дисциплинами.

История возникновения и развития учения о композиции. «Баухауз» (И. Иттен), УНОВИС (К. Малевич, В. Кандинский), ВХУТЕМАС, ВХУТЕИН (Родченко и др.).

Композиция в произведениях дизайна, архитектуры, искусства.

Тема 1. Понятие композиции и визуальное восприятие

Определение композиции. Связь законов диалектики с теорией композиции. Композиция как форма организации художественного образа. Двухмерная (плоскостная) и объемно-пространственная композиция. Формальная, предметная и декоративная композиция. Монтажная, сюжетная и формальная композиция.

Основные законы визуального восприятия. Отношение «элемент – пространство» и «элемент – структура – целое». Силовое поле композиции и визуальная активность элементов. Средства композиции. Линия, пятно и точка в композиции как формализация свойств предметного мира. Понятие равновесия, цельности, целостности и эстетичности в композиции. Законы равновесия и гармонизации.

Доминантные отношения в композиции: доминирование элемента, доминирование пространства, доминирование структуры, равенство элементов и пространства, органическое растворение элементов в пространстве.

«Силовое поле композиции».

Визуализировать силовое поле двухмерной композиции путем соорганизации визуально-активных элементов композиции. Выявить силовое поле элементов, устанавливая визуальное равновесие между элементами композиции и пространством листа.

Объем задания: четыре композиции свободного формата (не меньше А5), созданные различными пластическими приемами (геометрическая и скульптурная пластика). Черно-белая графика.

Тема 2. Категории, свойства и средства композиции

Понятие меры в композиции и искусстве. «Главное – второстепенное», «большое – малое», «простое – сложное», «много – мало», «тяжелое – легкое», «высокое – плоское», «отталкивание – притяжение», «общее – особенное», «образное – логическое».

«Симметрия – асимметрия» (виды симметрии: осевая, поворотная, зеркальная), «ритм – аритмия», «статика – динамика», «нюанс – контраст – тождество», «резонанс – стимул». Проявление категорий композиции в природе и произведениях архитектуры, дизайна и искусства.

Тон, цвет, фактура в композиции. Пластические характеристики и степень сложности. Выразительность формы и понятие образности.

«Главное – второстепенное».

Выполнить шесть композиций по отношению «главное – второстепенное». 1) главное – малый элемент; 2) главное – большой элемент; 3) главное – зона в пространстве; 4) смена главного за счет изменения внутренних характеристик элементов (тон, фактура); 5) усиление главного; 6) главное – по форме/конфигурации.

Формат А4, аппликация, черно-белая графика, компьютерная графика. (При выполнении композиций 1 – 5 используется постоянный набор элементов. Композиции 4 и 5 выполняются на основе первых двух на выбор.)

«Ритм».

Понятие ритма и аритмии, акцента, метрический ритм. Согласованные/сопряженные и несогласованные/несопряженные ритмические ряды. Ритм в природных и искусственных системах. Статические и динамические свойства ритма. Нарастающий и убывающий ритмы. Орнамент и узор.

Выполнить композицию, основанную на комбинировании различных видов ритма (главные и второстепенные, нарастающие и убывающие, метрические повторы, вертикальные, диагональные, наклонные, горизонтальные, циклические, зигзагообразные, синусоидные, спиралевидные, природные и технические, архитектурные и пр.)

Объем задания: одна композиция формата А4, ахроматическая графика.

«Статика – динамика».

Статика и динамика в природе, дизайне, архитектуре, изобразительном искусстве. Понятие движения и иллюзии движения. Кинетика.

Объем задания: две композиции формата А4 на темы «статика» и «динамика», черно-белая графика, аппликация, компьютерная графика.

«Контраст. Нюанс. Тождество».

Понятие контраста, нюанса и тождества. Мера как средство взаимоперехода категорий. Виды контраста, нюанса и тождества: по форме/конфигурации, цвету, тону/фактуре, направлению, пластике, размеру, объему, ассоциациям, визуальной активности.

Выполнить три композиции: «нюанс», «контраст», «тождество» с использованием разных видов контраста, нюанса и тождества.

Объем задания: три черно-белые композиции формата А4 в смешанной технике.

Тема 3. Пропорции и системы пропорционирования. Масштаб – масштабность

Понятие пропорций и системы пропорционирования. Системы предпочтительных чисел, арифметические, геометрические и гармонические пропорции. Пропорции чисел иррационального ряда.

Золотое сечение (божественная пропорция) – способы построения. Принципы аддитивности и мультипликативности в золотом сечении.

Пропорции в природных системах. Примеры использования систем пропорций в дизайне и архитектуре.

Модуль и модульная сетка. Модуль в системе пропорций. Правила построения модульных систем. Комбинаторика. Комбинаторное и модульное формообразование в дизайне.

Масштаб – масштабность. Метрический, пространственный и временной масштаб. Системы масштабирования на плоскости и в пространстве, показатели масштаба. Отношения «предмет – предмет», «предмет – пространство», «предмет – человек».

Масштабность детали, интерьера и экстерьера в метрическом масштабе, закономерности визуального соизмерения отдельных форм.

Замкнутое, ограниченное и неограниченное пространство в пространственном масштабе – свойства различных видов пространства и способы выражения свойств. Визуальные иллюзии пространства.

«Метрический масштаб». Выполнить, используя специальный набор из 5-7 элементов композиции в соответствии с тремя видами метрического масштаба: «деталь», «интерьер», «экстерьер».

Объем задания: три черно-белых композиции формата А4 в технике аппликации.

«Пространственный масштаб». Выполнить композиции по трем типам пространственного масштаба: «замкнутое пространство», «ограниченное пространство», «неограниченное пространство».

Объем задания: три цветные композиции свободного формата (не менее А4), в смешанной технике с использованием цвета, фактур и пр.

Тема 4. Стилизация. Образность исторических стилей

Понятия стиля, стилизации, стилистики. Виды и приемы стилизации.

Стилизация как интерпретация, обобщение и стилизация по свойствам. Стилизация как прием образной организации предмета и формообразования.

Выражение свойств объекта стилизации. Принцип переноса свойств. Бионика и архитектоника. Приемы стилизации растительных и животных форм. Построение орнамента и декоративных узоров.

Место и роль стилизации в дизайне, декоративно-прикладном искусстве и архитектуре.

«Стилизация по свойству». На основе предложенного объекта (например, «дерево») создать стилизацию по выбранному свойству.

Объем задания: одна черно-белая композиция свободного формата (не менее А5), техника исполнения – тушь, гуашь, перо, компьютерная графика.

Тема 5. Образность и ассоциации

Понятие образности. Образ в произведениях изобразительного искусства, архитектуре, дизайне, интерьере. Выражение образа и ассоциаций. Способы визуализации образа средствами формальной композиции.

Образные особенности исторических, региональных и авторских стилей. Генезис архитектурных стилей. Авторская архитектура (А. Гауди, Р. Райт, Ле Корбюзье, О. Нимейер и др.).

Метод построения композиции по таблице соответствия свойств, средств и аналогов по свойствам, устанавливающей меру использования средств композиции.

«Передача ассоциаций».

Задание 1: выразить средствами композиции образ жизни/ профессию/ имидж.

Композиция выполняется на свободном формате (не меньше А4) в смешанной технике, с использованием цвета и фактур.

Задание 2: выразить средствами композиции образно-ассоциативный ряд фамилии.

Композиция выполняется на свободном формате (не меньше А4) в смешанной технике, с использованием цвета и фактур.

Примечание: выполнение композиций разрешается только при наличии составленных таблиц «свойства–средства–анalogии».

Тема 6. Трехмерное пространство. Объемно-пространственная композиция

Определение трехмерного пространства. Особенности восприятия объемной формы и ее взаимодействия с окружающим пространством/средой. Взаимобусловленность и соподчинение элементов объемной формы. Понятие архитектурного объема. Стилль и композиционная структура в архитектуре. Объемно-пространственная композиция и архитектурный объект. Моделирование объема, выразительность освещения и пластическая организация объема.

Взаимосвязь архитектурной формы и пространства. Пространственная композиция. Организация пространства объемными формами, цельность пространственных композиций и архитектурных комплексов.

Пространство интерьера и его взаимосвязь с внешней формой. Особенности композиционной организации интерьеров. Средства образной выразительности в дизайне интерьеров.

«Тектоническая (объемно-пространственная) композиция».

Выполнить макет объемно-пространственной композиции. Бумага, картон, клей, экспозиционный планшет.

Замкнутое, ограниченное и неограниченное пространство в объемно-пространственной композиции. Принципы построения композиций указанных типов. Моделирование активности объемно-пространственной формы.

Принципы трансформации плоскости в рельеф и замкнутый объем. Образные возможности трансформации. Технология создания трансформаций.

«Выход из плоскости в пространство».

Сформировать объемные композиции по принципу увеличения активности скульптурной, геометрической и структурной пластики в соподчинении с замкнутым, ограниченным и неограниченным пространством. Использование технических приемов выстраивается по следующей таблице:

	пластика	геометрическая	скульптурная	структурная
тип	рельефная	надрез, сгиб	надрез, сгиб	надрез, сгиб
	рельефно-объемная	надрез, прорез, сгиб	надрез, прорез, сгиб	надрез, прорез, сгиб
	объемная	надрез, прорез, сгиб, отворот	надрез, прорез, сгиб, отворот	надрез, прорез, сгиб, отворот

Визуальная активность композиций увеличивается слева направо и сверху вниз. Композиции выполняются из прямоугольного листа свободного формата.

Тема 7. Знаковые системы и знакообразование

Определение знаково-информационных систем. Понятие знаковости. Классификация знаков (знаки-символы, знаки-индексы, иконические знаки).

Принципы и законы построения знаков (активность, автономность, выразительность, устойчивость, запоминаемость, узнаваемость). Закономерности использования знаков. Масштабность знаков. Стилизация шрифтовой группы по свойству знаков.

«Знак-индекс».

Разработать два знака-индекса на основе скульптурной и геометрической пластики, со шрифтовой группой (на выбор к одному из знаков), отражающей основные свойства знака.

Объем задания: две черно-белые композиции формата 20*20 см., черно-белая графика, компьютерная графика.

«Иконический знак».

Разработать иконический знак и соответствующую шрифтовую группу, отражающую основные свойства знака.

Объем работы: одна черно-белая композиция формата 20*20 см., черно-белая графика, компьютерная графика.

4.2. Учебно-методическая карта дисциплины

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы, занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		лекции	семинарские занятия	практические занятия	лабораторные занятия	самостоятельная работа студентов			
1	2	3		4	5	6	7	8	9
Семестр 1									
1.	Введение. Предмет «Композиция» и его связь с другими дисциплинами. История возникновения и развития учения о композиции.	1				8	Материалы метод-фонда кафедры	[5] [2]	
2.	Тема 1. Понятие композиции и визуальное восприятие. 1.1. Практ. задание: Композиционное равновесие.	1		4 4		12	Материалы метод-фонда кафедры	[5] [6]	
3.	Тема 2. Категории, свойства и средства композиции. 2.2. Практ. задание: Отношение «элемент – пространство». 2.3. Практ. задание: Главное – второстепенное. 2.4. Практ. задание: Ритмика. 2.5. Практ. задание: Статика – динамика. 2.6. Практ. задание: Контраст – нюанс – тождество.	4		42 8 8 4 8 14		12	Компьютерная презентация; Материалы метод-фонда кафедры	[5] [2] [6]	
4.	Тема 3. Пропорции и системы пропорционирования. Масштаб – масштабность. 3.1. Практ. задание: Метрический масштаб. 3.2. Практ. задание: Пространственный масштаб.	2		16 4 12		8		[6] [5] [3]	Экзаменационный просмотр

	ВСЕГО	8		62	-	40			
Семестр 2									
5.	Тема 4. Стилизация. Образность исторических стилей. 4.1. Практ. задание: Стилизация по свойству.	2		4 4		6	Материалы метод-фонда кафедры	[2] [14]	Экзаменационный просмотр
6.	Тема 5. Образность и ассоциации. 5.1. Практ. задание: Образные ассоциации.	2		8 8		8	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [2] [8] [4]	
7.	Тема 6. Трехмерное пространство. Объемно-пространственная композиция. 6.1. Практ. задание: Бумажная пластика. 6.2. Практ. задание: Тектоническая композиция.	4		6 4 2		8	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [3] [13] [9]	
8.	Тема 7. Знаковые системы и знакообразование. 7.1. Практ. задание: Знак-индекс 7.2. Практ. задание: Иконический знак (декоративная маска)	2		4 2 2		12	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [8] [12] [11]	
	ВСЕГО	10		22		34			

Список литературы

Основная

1. Барташевич, А. А. Основы композиции и дизайна мебели / А. А. Барташевич, Л. Е. Дягилев. – Ростов-на/Д., 2004. – 140 с.
2. Голубева, О. Л. Основы композиции / О. Л. Голубева. – М. : Искусство, 2004. – 120 с.
3. Иконников, А. Основы архитектурной композиции / А. Иконников, Г. Степанов. – М., 1971. – 430 с.
4. Кох, В. Энциклопедия архитектурных стилей / В. Кох. – М. : Искусство, 2005. – 600 с.
5. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учеб. пособие. – 2-е изд. / В. Б. Устин. – М. : АСТ, 2005. – 239 с.
6. Чернышев, О. В. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна / О. В. Чернышев. – Минск : Беларусь, 2010. – 310 с.

Дополнительная

7. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; пер с англ. Самохина В. Н. – Благовещенск : БГК имени И. А. Бодуэна де Куртенэ, 1999. – 392 с.
8. Барташевич, А. А. Основы художественного конструирования / А. А. Барташевич, А. Г. Мельников. – Минск : Вышэйш. школа, 1978. – 214 с.
9. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
10. Зайцев, К. Современная архитектурная графика / К. Зайцев. – М., 1978. – 230 с.
11. Каталог: Знак. Логотип / авт.-сост. Д. Сурский. – Минск : Белорусский союз дизайнеров, 2000. – 156 с.

12. Коновалов, И. М. Архитектоника : учеб. пособие / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2011. – 224 с.
13. Норенков, С. В. Архитектоническое искусство / С. В. Норенков. – Н/Новгород, 1991. – 214 с.
14. Орнамент всех времен и стилей. Альбомы подг. на осн. изд. Аша Расене 1873–1876 гг. : В 4-х кн. – М. : АРТ-родник, 1995. – 480 с.

4.3. Требования к выполнению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения	Цель или задача СРС
1	Введение. Предмет «Композиция» и его связь с другими дисциплинами. История развития учения о композиции.	8	История развития учения о композиции	Список специализированной литературы и интернет-источников (8-12 ссылок)	Первичное овладение знаний
2	Тема 1. Понятие композиции и визуальное восприятие.	12	Композиционное равновесие	Графическая композиция (1 лист)	Практически овладеть способами визуального баланса
3	Тема 2. Категории, свойства и средства композиции.	12	Категории композиции	Графическая композиция (1 лист)	Осуществить практическое выражение категорий композиции
4	Тема 3. Пропорции и системы пропорционирования. Масштаб – масштабность	8	Масштаб – масштабность	Графическая композиция (1 лист)	Практически закрепить навыки визуального масштаба
5	Тема 4. Стилизация. Образность исторических стилей.	6	Стилизация по свойству	Графическая композиция (1 лист)	Реализовать принципы выражения свойства в объекте стилизации
6	Тема 5. Образность и ассоциации.	8	Визуальные ассоциации	Матрица визуализации (2 таблицы)	Реализовать механизм анализа и выражения свойств и средств
7	Тема 6. Трехмерное пространство. Объемно-пространственная композиция.	8	Объемно-пространственная композиция	Объемный макет (1 макет)	Разработать алгоритм создания макета по графическому эскизу
8	Тема 7. Знаковые системы и знакообразование.	12	Знакообразование	Графическая композиция (1 лист)	Практически реализовать свойства знаковости в графической форме

**4.4. Протокол согласования учебной программы
по изучаемой учебной дисциплине
с другими дисциплинами специальности**

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы по изучаемой учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола) ¹
Цветоведение	Кафедра дизайна	Согласовано	Рекомендовать к использованию в учебном процессе протокол № 11 от 29.06.2016 г.

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
на 20__/20__ учебный год**

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна

Заведующий кафедрой

_____ (степень, звание) _____ (подпись) _____ (И.О.Фамилия)

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета

_____ (степень, звание) _____ (подпись) _____ (И.О.Фамилия)

4.5. Список литературы

Основная

1. Барташевич, А. А. Основы композиции и дизайна мебели / А. А. Барташевич, Л. Е. Дягилев. – Ростов-на/Д., 2004. – 140 с.
2. Голубева, О. Л. Основы композиции / О. Л. Голубева. – М. : Искусство, 2004. – 120 с.
3. Иконников, А. Основы архитектурной композиции / А. Иконников, Г. Степанов. – М., 1971. – 430 с.
4. Кох, В. Энциклопедия архитектурных стилей / В. Кох. – М. : Искусство, 2005. – 600 с.
5. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учеб. пособие. – 2-е изд. / В. Б. Устин. – М. : АСТ, 2005. – 239 с.
6. Чернышев, О. В. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна / О. В. Чернышев. – Минск : Беларусь, 2010. – 310 с.

Дополнительная

7. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; пер с англ. Самохина В. Н. – Благовещенск : БГК имени И. А. Бодуэна де Куртенэ, 1999. – 392 с.
8. Барташевич, А. А. Основы художественного конструирования / А. А. Барташевич, А. Г. Мельников. – Минск : Вышэйш. школа, 1978. – 214 с.
9. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
10. Зайцев, К. Современная архитектурная графика / К. Зайцев. – М., 1978. – 230 с.
11. Каталог: Знак. Логотип / авт.-сост. Д. Сурский. – Минск : Белорусский союз дизайнеров, 2000. – 156 с.

12. Коновалов, И. М. Архитектоника : учеб. пособие / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2011. – 224 с.

13. Норенков, С. В. Архитектоническое искусство / С. В. Норенков. – Н/Новгород, 1991. – 214 с.

14. Орнамент всех времен и стилей. Альбомы подг. на осн. изд. Аша Расене 1873–1876 гг. : В 4-х кн. – М. : АРТ-родник, 1995. – 480 с.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	5
1.1. Краткий курс лекций.....	5
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	90
2.1. Материалы для выполнения практических работ.....	90
2.2. Методика выполнения работ и проведения практических занятий.....	90
2.3. Методические рекомендации студенту по организации самостоятельной работы.....	90
2.4. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	91
3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	92
3.1. Средства проверки результатов учебной деятельности.....	92
3.2. Критерии оценок результатов учебной деятельности.....	92
4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	94
4.1. Учебная программа.....	94
4.2. Учебно-методическая карта дисциплины.....	107
4.3. Требования к выполнению самостоятельной работы студентов.....	111
4.4. Протокол согласования учебной программы по изучаемой учебной дисциплине с другими дисциплинами специальности.....	112
4.5. Список литературы.....	113

Учебное электронное издание

Авторы-составители
Коновалов Илья Михайлович
Скитева Елена Владимировна

КОМПОЗИЦИЯ

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),
направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-
пространственной среды), 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды),
1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей)*

[Электронный ресурс]

Редактор *Е. Д. Нежинец*
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 30.04.2021.
Гарнитура Times Roman. Объем 1,5 Мб

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-375-7



9 789855 473757