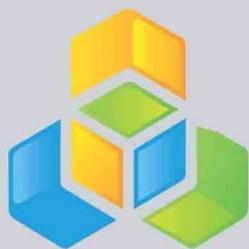


ДИЗАЙН И АРХИТЕКТУРА: СИНТЕЗ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ

СБОРНИК НАУЧНЫХ ТРУДОВ

4



**Краснодар
2020**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет архитектуры и дизайна

**ДИЗАЙН И АРХИТЕКТУРА:
СИНТЕЗ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ**

Сборник научных трудов

Краснодар
2020

УДК 745/749:(377+378)(082)
ББК 30.18:(74.57+74.58)я43
Д 448

Редакционная коллегия:
М.Н. Марченко (отв. редактор), О.А. Зимина,
С.Г. Ажгихин, М.С. Кучеренко, М.Е. Карагодина

Д 448 Дизайн и архитектура: синтез теории и практики: сб. науч. тр. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2020. – Вып. 4. – 415 с. – 500 экз.
ISBN 978-5-8209-1785-1

В сборник вошли статьи, посвященные исследованию проблем и перспектив дизайна и архитектуры, новым технологиям обучения студентов проектным, художественным, графическим дисциплинам в структуре высшего архитектурного и дизайн-образования.

Адресуется научным и педагогическим работникам, докторантам, аспирантам, магистрантам и студентам с целью использования в научной работе и учебной деятельности.

УДК 745/749:(377+378)(082)
ББК 30.18:(74.57+74.58)я43

ISBN 978-5-8209-1785-1

© Кубанский государственный университет, 2020

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сборник научных трудов посвящен исследованию новых технологий обучения студентов проектным, художественным, графическим дисциплинам в структуре высшего архитектурного и дизайн-образования. Представленные в нем статьи отражают результаты экспериментальных исследований ученых, дизайнеров, архитекторов, художников-педагогов, студентов вузов в области дизайна, архитектуры, моделирования учебного процесса в сфере дизайн-образования, проектирования содержания, методов, средств и способов организации обучения, ориентированных на развитие творческих способностей будущих дизайнеров и архитекторов, формирование их самостоятельности, самоорганизации, профессиональной компетентности. Особое внимание уделено внедрению информационных и компьютерных технологий в процесс обучения проектным дисциплинам.

В настоящий сборник включены статьи преподавателей и студентов факультета архитектуры и дизайна Кубанского государственного университета, факультета культуры и искусств Западно-Казахстанского государственного университета им. М.Утемисова (г. Уральск), кафедры народного декоративно-прикладного творчества Кубанского государственного института культуры и искусства (г. Краснодар), Донского государственного технического университета (г. Ростов-на-Дону), участвовавших в IV Международной научно-практической конференции «Дизайн и архитектура: синтез теории и практики», состоявшейся 28–30 апреля 2020 г. в Кубанском государственном университете (г. Краснодар).

Данный сборник, безусловно, окажет реальную практическую помощь студентам и преподавателям высших и средних учебных заведений в решении важной и сложной задачи совершенствования предметных методик в условиях архитектурного и дизайн-образования и поможет определить перспективы развития профессиональной, художественной и проектной деятельности в социокультурном ландшафте.

С.Г. Ажгихин

к. п. н., профессор, профессор кафедры
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.В. Славинская

магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННОГО УЧЕБНОГО ПЛАКАТА

Данная статья актуальна, поскольку позволит сделать обучение удобным для преподавателей и доступным для студентов, так как учебные плакаты наглядно демонстрируют хронологический порядок и пошаговые методы изучения дизайна. Данный вид демонстрационных плакатов способен качественно донести информацию студенту не только на лекционных занятиях, но и для дистанционного домашнего обучения, что актуально в наше время. В статье проанализированы главные принципы и правила построения учебных плакатов. Выявлены положительные реакции студентов при восприятии учебной информации.

Ключевые слова: дизайн, шрифт, учебные плакаты, типографика, анимация, графический дизайн, презентация.

Учебная активность считается почвой становления творческой личности, в которой обучающийся становится истинным субъектом образовательного процесса. Одной из современных форм изучения, где применяются компьютерные технологии, считается презентационная демонстрация учебных плакатов.

Современные программы дают возможность результативно расширять многочисленные ресурсы преподавания, связанные с обучением студентов в вузах. Демонстрация необходимой визуальной информации во время лекционных курсов, учебных плакатов является дополнительной мерой интерактивного взаимодействия. Способствует возможности

доносить информацию более подробно, посредством визуального контакта восприятия у студентов. Данный способ реализует более глубокое и осознанное усвоение изучаемого материала, а также экономит время.

Демонстрационные учебные плакаты — это взаимосвязь компьютерной графики и анимации. Все это должно быть организовано в двух видах: электронных и печатных. Как правило, учебные плакаты имеют серию с сюжетной составляющей, в основе которой лежит сценарно-структурированное повествование. Основным критерий качественных демонстрационных учебных плакатов является удобство для восприятия информации.

Необходимо подчеркнуть, что данный метод обучения не стоит на месте, постоянно развивается не только в различных стилевых направлениях, но и совершенствует инструменты проектирования. Отслеживание и актуальный мониторинг современных тенденций дизайна помогает преподносить информацию студентам в соответствии с текущими трендами.

В данной статье представлен анализ наиболее актуальных способов подачи учебных плакатов. Поскольку независимо от того, насколько прогрессирует технология доступность плакатов остается актуальной для всех вузов страны и является удобной подачей на долгие времена.

Основные правила проектирования учебных демонстрационных плакатов является удобочитаемость шрифта и композиционная расстановка блоков информации. Каждый вид шрифта должен вызывать у смотрящего на него человека определенные эмоции. А это значит, что шрифт следует подбирать различный, в зависимости от конкретной надобности. Для проектирования учебных плакатов необходимо использовать текст с округлыми, а не прямоугольными краями, а также добавив несколько дополнительных штрихов сверху букв, можно предать легкость

предоставляемой информации студенту. Обычный, с прямоугольными краями шрифт, подойдет для более важной информации, например, схем, таблиц или формул [2].

Тяжелый, жирный шрифт, который будет выделяться на любом фоне, подойдет для оглавлений, чтобы привлечь внимание к заданной теме на лекции, а если использовать легкий, ненавязчивый тонкий шрифт, то это будет лучшим решением для основной информации, поскольку такой шрифт легче воспринимать студенту.

Для разработки демонстрационных учебных плакатов существует множество правил для привлечения внимания студентов. Изначально текст на учебном плакате должен быть написан жирным и цветным шрифтом, желательно необычным и как можно более крупным, который бы контрастировал с фоном плаката. Для того, чтобы лекционная информация была видна издали, для студентов, сидящих на задних партах, следует использовать жирный шрифт. Так, при расстоянии до студента около 10-ти метров, рекомендуется выбрать оптимальный размер букв – 1,5 см. При расстоянии для больших лекционных аудиторий, равному 30-ти и менее метров, следует остановить выбор на 3-ти сантиметровых буквах. Важно разработать демонстрационные плакаты, учитывая особенности их подачи в определенных условиях: разные размер аудиторий, домашнее или лекционное обучение.

Также, если говорить об обучении домашнем (дистанционном), следует помнить о том, что цвет может казаться менее или более насыщенным в зависимости от времени суток обучения студентом материала. Этот фактор может повлиять на визуальное восприятие плаката, а также усвоение данного материала. Например, в темное время суток синий и фиолетовый цвет виден лучше, чем красный. Желтый и оранжевый цвет кажется менее ярким, а зеленый – более насыщенным. В дневное время

красный свет кажется более ярким, нежели синий, но при недостаточном освещении наблюдается обратный эффект.

Большинство преподавателей сходятся во мнении, что следует учитывать фактор привлечения внимания посредством размещения текста в определенной области плаката. Чтобы данная информация притягивал к себе внимание, следует помнить о следующем: взгляд смотрящего на плакат студента чаще всего прикован к правому верхнему углу, поэтому для большей эффективности, следует размещать текст именно там.

Плакат, построенный исключительно шрифтовым способом, требует к себе усиленного внимания. В то время как в иллюстрационном плакате рисунок как бы дополняет и поясняет текст, в шрифтовом – вся ответственность и центр внимания сосредотачиваются в броской убедительности отдельных букв, служащих своего рода магнитом, притягивающим взгляд студента, как представлено на примере (рис. 1).



Рис. 1 – Примеры современных демонстрационных учебных плакатов

Важным аспектом учебных плакатов является построение композиции. Грамотно предварительно рассмотреть аналоги модульных

сеток и составить эскиз перед проектированием. Все изображение нужно представить, как целостную группу, объединенную вокруг основного стержня – тематического центра, то есть части учебного плаката, в которой развивается его главная идея. Выделение цветом того или иного предмета должно вытекать из смыслового содержания плаката. Возможно употребление резкого цветового контура для выявления наиболее важных элементов композиции.

Таким образом, можно сделать вывод, что, благодаря основным правилам построения демонстрационных плакатов, обучающийся с легкостью усваивает учебный материал, а иллюстрации, привлекающие внимание, запоминаются на долгие годы. Это позволяет закрепить в сознании студента благоприятное впечатление от учебного процесса в целом.

Основываясь на опыте преподавателей, было доказано, что восприятие студентам дало более эффективный результат в усвоении информации, данным способом подачи.

Список использованных источников

1. 10 признаков хорошего плаката / Диана Сиддикви URL: <https://freelance.today/poleznoe/10-priznakov-horoshego-plakata.html>
2. Денисенко А.А., Марченко М.Н. Необходимость изучения рекламы и маркетинга для грамотного дизайн-проектирования // Дизайн-образование: проблемы и перспективы. Краснодар, 2016. С.118-124.
3. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн/ Феличи Дж.; пер. с англ. С. И. Пономаренко. - СПб.: БХВ-Петербург, 2004. - 496 с: ил. — , ил. – ISBN978-5-9775-0908-4; URL: http://kpp68.ru/wp-content/uploads/bsk-pdf-manager/2015-07-31_5.pdf
4. Шпикерман Э. О шрифте / Эрик Шпикерманн; пер. с англ. Л. Лаврухиной; [науч. ред. Е. Григорьев, А. Блюхер]. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 208 с.; схем., табл., ил. – ISBN: 978-5-00100-319-9; URL: <https://www.litres.ru/erik-shpikermann/o-shrifte-22198861/>

© Ажгихин С.Г., 2020

© Славинская С.В., 2020

Г.М. Айрапетян

магистрант

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин

к.п.н., профессор, профессор кафедры дизайна,
технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

РОЛЬ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В СОЦИАЛЬНОЙ РЕКЛАМЕ

В статье рассмотрены актуальные аспекты графического дизайна для расширенной фокус-группы пользователей. В ходе проведенного анализа описаны вопросы востребованности инноваций в графическом дизайн-проектировании применительно к современным тенденциям в сфере визуальных коммуникаций, связанных с социальной рекламой.

Ключевые слова: графический дизайн, социальная реклама, компьютерная графика, дизайн.

Социальная реклама — это информация, при помощи которой происходит изменение модели поведения в сознании человека. Как правило, она раскрывает общественно значимые проблемы и явления. Социальная реклама является особой формой познания, направленной на привлечение внимания общества и нравственным ценностям, влияющим на гуманизацию человечества в целом.

В данный момент времени в сфере дизайна социальной рекламы можно проследить определенные изменения, связанные с историческими преобразованиями в обществе, которые сложились так, что нынешние знания по социальной рекламе уже не могут являться ценностными в плане мотивации и ориентации человека. К сожалению, итогом масштабного воздействия на восприятие и жизнь человека становится слишком большой поток информации, а именно рекламы. В данный период общество стремительно развивается с большой скоростью, вследствие чего потенциал

социальной рекламы растет с каждым годом.

Проводимое исследование выявит взаимосвязь и влияние сферы графического дизайна на социальную рекламу, последовательно определит обусловленность ее проявления в обществе, упорядочит сведения о графическом дизайне. Планируется рассмотреть иллюстративные примеры; провести опрос; отметить наиболее существенные закономерности, позволяющие использовать полученные знания на практике.

Графический дизайн в социальной рекламе оказывает сильное влияние на поведение и сознание общества посредством визуально-графических приемов (цвета, шрифтов, правильно организованные коммуникационные акценты и т.д.). В основном человек воспринимает информацию зрительно намного эффективнее, чем через другие источники воздействия.

Цель графического дизайна в социальной рекламе – кратко и образно донести поставленную мысль-идею о социально значимой проблеме. Графический дизайн имеет весомый аргумент для социальной рекламы не только как вид коммуникации, но и в большей степени помогает достичь поставленной цели, изменение модели поведения в сознании человека, позволяя привлечь фокус-группу к актуальным проблемам общества. Посредством графического дизайна активизируются коммуникационные процессы, вследствие чего воздействие социальной рекламы на восприятие целевой аудитории возрастает, увеличивая уровень общественной сознательности.

Прежде чем приступать к разработке дизайна социальной рекламы, необходимо проанализировать масштабы проблемы общества и целевую аудиторию, на которую в последствие будет направлена социальная реклама. Четкая характеристика фокус-группы даст возможность создать эффективную социальную рекламу. В дальнейшем она сможет получить

резонанс от данной целевой группы. Благополучно реализованная социальная реклама внесет свои изменения в образ жизни человека и сможет поменять модель поведения целевой группы. Также необходимо учитывать ответную реакцию людей и положительный ответ на нее [1; 2]. В пример можно привести информационную кампанию, название которой является «#ЭТОНЕЛЕЧИТСЯ» Фонда Хабенского, которую разработала креативное агентство Leo Burnett Moscow при поддержке другого агентства Spark Foundry. Цель данной компании – помочь обществу изменить отношение к такой важной проблеме, как рак. Сделать так, чтобы люди смогли поверить в то, что онкологическое заболевание не является приговором на всю жизнь. Агентство разработало дизайн серии рекламных плакатов, баннеров и выпустило видеоролик (рис. 1).



Рис.1 – Серия рекламных плакатов как пример использования графического дизайна в социальной рекламе

Данная серия плакатов выполнена разными способами. Однако главная идея, которая должна быть воспринята фокус-группой передана основным графическим языком. Единый графический стиль полностью прослеживается в социальной рекламе. В каждом плакате использовалась лаконичная форма как в графических элементах, так и в шрифтах. Благодаря такому способу вербального воздействия, вся информация, полученная через социальную рекламу будет восприниматься намного проще и быстрее. Вся цветовая палитра, подобранная дизайнерами, имеет спокойные и нежные тона. Такой выбор положительно влияет на восприятие людей. Своеобразная игра дизайнеров с фотоизображениями и шрифтовыми

композициями наглядно показывает, что при правильном подходе можно достичь не только поставленной цели, но и показать проблему совершенно с другого угла. Кампания Фонда Хабенского «#ЭТОНЕЛЕЧИТСЯ» смогла достичь нужного эффекта и целевая аудитория, на которую было направленно воздействие, положительно отреагировала на социальную рекламу.

Нами был проведен социологический опрос, при котором опрошенные респонденты согласились, что графический дизайн имеет большое влияние на социальную рекламу (60%). Затрудняются с ответом на вопрос: «Может ли существовать социальная реклама без графического дизайна» 10% респондентов, 20% дали положительный ответ, остальные 70% были точно убеждены, что без графического дизайна социальная реклама не будет иметь никакого веса.

Приведенные примеры наглядно показывают взаимосвязь и влияние графического дизайна на социальную рекламу. Разные стилевые решения способны вызвать у людей особые чувства, которые в дальнейшем будут влиять на их подсознание. Также следует учесть, что данный эффект можно получить при комплексном применении стилистических характеристик, которые смогли устоять на ассоциативном уровне в восприятии общества. Главными комбинациями стилевых элементов становятся цветовые и шрифтовые сочетания разных оттенков цветов, где присутствие того или иного цвета и тона зачастую доминирует.

После проведенного исследования, предпроектного анализа будет ясно, какой образ посредством графического дизайна нужно создать, чтобы с помощью визуально-графических приемов повлиять на человеческое сознание. Помимо сбора информации, сравнения достоинств и недостатков аналоговых решений дизайна, нужно выполнить подбор шрифта, цветовой гаммы, выбрать графический язык, посредством которого будет

происходить взаимодействие с аудиторией. Следует определить, в каком стиле и направлении будет реализовываться задуманная идея, через какие средства будет передана информация. При правильном подходе нужно четко знать, с какой целью будет реализовываться дизайн-проект, для кого, насколько он должен повлиять на сознание людей. Чтобы социальная реклама смогла больше привлечь к себе внимания, недостаточно только одних плакатов и постеров. Необходимо разработать дизайн целого ряда дополнительных фирменных носителей, например, сумки, футболки, одежда, брелоки, календари и т.д. С помощью восприятия всех этих элементов у людей на сознательном и подсознательном уровне сможет закрепиться тот образ, который был создан и реализован посредством дизайна социальной рекламы. Постоянное или чередующееся использование как фирменных носителей, так и визуальное восприятие плакатов в общественных местах сможет постепенно повлиять на сознание человека и достичь поставленной цели.

Но главным является результат эффективного влияния графического дизайна в социальной рекламе. Создавая мощное влияние на поведение и сознание общества посредством визуально-графических приемов, социальная реклама сможет изменить как смысловое поле, сформировать ценности, которые смогут стать внутренним направлением действия и частью собственного мировоззрения.

Таким образом, можно смело утверждать, что графический дизайн не только является неотъемлемой частью визуальной социальной рекламы, но и механизмом воздействия на восприятие и мировоззрение человеческого сознания, которое не только может повлиять на жизнь общества и дать возможность реализации задуманных действий, а создать новые ценности. Благодаря графическому дизайну можно не только воздействовать на эмоциональное состояние человека, но и управлять его сознанием.

Список использованных источников

1 Ажгихин С.Г., Тавадян Н.Э. Элементы графического дизайна в рекламе. Дизайн и архитектура: синтез теории и практики. Сборник научных трудов. Краснодар: Кубан. гос. ун-т, 2019.

2 Марченко М.Н. Графическая деятельность и компьютерные технологии в профессиональной подготовке будущих дизайнеров // Историческая и социально-образовательная мысль. 2013. № 5.

© Айрапетян Г.М., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020

В.А. Андреева

преподаватель кафедры архитектуры
факультета архитектуры и дизайна
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ БЛАГОУСТРОЙСТВА ТЕРРИТОРИИ ШКОЛЫ С УЧЕТОМ СОВРЕМЕННЫХ ТЕНДЕНЦИЙ КЛИМАТИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ ЮГА РОССИИ

В данной статье описываются современные приемы организации и благоустройства школьных территорий для формирования комфортной среды отдыха и внеклассных занятий школьников в климатических условиях юга России.

Ключевые слова: территория школы, благоустройство, ландшафтная архитектура, образовательное пространство.

При проектировании общеобразовательной школы важное значение имеет разработка благоустройства территории. Территория школы представляет собой большой функционально наполненный участок с детально проработанным благоустройством.

Современная российская школьная архитектура в своем развитии осталась на уровне типовой советской архитектуры. Однако, сейчас проекты школ разрабатываются индивидуально. Есть возможность по-

новому взглянуть на организацию учебно-воспитательного процесса и архитектурно-художественную выразительность благоустройства территории.

Планировочная организация территории общеобразовательной школы должна соответствовать специфике современного образования, и учитывать перспективы развития организации учебного процесса, искать новые подходы к проектированию благоустройства школьной территории.

Ландшафтный дизайн территории образовательного учреждения должен учитывать эстетический, художественный, функциональный, психологический факторы, а также особенности отдыха и активности школьников разных возрастов.

Часть процессов обучения и дополнительных занятий, помимо привычных спортивных занятий на открытых спортивных площадках, можно проводить на открытом воздухе:

- уроки по биологии, естествознанию, природоведению на учебно-опытных площадках,
- лекции и мастер-классы.

Особенно в климате Краснодарского края.

В благоустройстве территории школы выделяются зоны отдыха из расчета площади на каждого ученика, в соответствии с нормативами, они составляют [2]:

для 1-х классов = $7,2 \text{ м}^2$ на одного ученика, но не менее 180 м^2 на класс,

для 2-4х классов = не менее 100 м^2 на каждый класс,

для средней школы (5-9 класс) = не менее 25 м^2 на каждый класс.

Суммарно площадки отдыха занимают около 15% территории школы. Например, для школы на 1550 мест они составляют примерно 3,6 тыс. м^2 . Это достаточно большая площадь, которая должна быть грамотно организована.

Площадки отдыха, согласно нормативам, могут оборудоваться теньевыми навесами. Допускается дополнительно предусматривать площадки для подвижных игр и тихого отдыха групп продленного дня.

При правильной планировочной их организации и благоустройстве, эти площадки могут использоваться школьниками для выполнения домашнего задания, внеклассных занятий, проведения факультативных занятий, лекций и мастер-классов. Например, устройство открытого амфитеатра на территории школы, позволит проводить здесь занятия по устным предметам, (например, МХК, кубановедение, окружающий мир), а также проводить внешкольные занятия, например, театральные или литературных кружков.



Рис. 1

Важно учитывать возможность организации изолированного пространства для каждого класса. Это можно достичь с помощью различных приемов ландшафтной архитектуры: устройство насыпных холмов, рядовая посадка кустарников, посадка групп разновысоких кустарников – эти приемы могут помочь с шумозащитой и организацией закрытых кулуарных пространств для каждого класса, при этом сохранив просматриваемость, освещенность и безопасность этих площадок. Таким образом достигается сочетание открытого пространства и одновременно

психологической защищенности. Предоставляется возможность быть на виду у окружающих и взаимодействовать с ними, или уединиться и побыть в тишине.

Таким образом площадки для отдыха можно организовать как систему открытых и закрытых озелененных пространств, подходящих для проведения различных занятий и активностей.

Отдых школьника это в меньшей степени спокойных отдых и сидение на лавочке и в большей степени – различные виды активности: бег, активные игры, лежание на траве, лазание по спортивным и игровым городкам. И задача благоустройства – позволить школьнику безопасно и не мешая другим детям провести активно время отдыха между уроками. Создание пространства для свободного и ограниченного движения.



Рис. 2. Ebury International School в Латвии

Увлекательное пространство – это важный образовательный тренд.

В климате Краснодарского края важную роль играет солнцезащита. Для комфортного нахождения на площадках отдыха в период с середины весны до конца осени, необходимо предусматривать мероприятия по затенению площадок и уменьшению нагрева покрытий площадок.

Затенение можно организовать посадкой густокронных деревьев. Либо устройством перголл и теневого навесов. В современном ландшафтном

дизайне широко используется устройство лавочек вокруг стволов деревьев в тени крон.



Рис. 3

Уменьшить нагрев покрытия площадки можно за счет применяемых материалов. Естественные материалы, такие как засыпка гравием, засыпка древесной щепой, устройство площадок с травяным покрытием, устройство спортивного газона, устройство дорожек из модульной плитки с засыпкой швов гравием – значительно снижают температуру поверхности площадки.



Рис. 4

Эти приемы позволяют сделать территорию школы более функциональной, экологичной, более привлекательной и выразительной с эстетической точки зрения.

Такой подход к организации школьной территории соответствует современному мироощущению и принципам организации рабочего пространства. И позволяет ребенку понять, в каких условиях для него более комфортно работать и отдыхать. Совершенствуются интеллектуальные и

творческие ресурсы школьника. Помогает раскрыть творческий потенциал, дать свободу, ограниченную разумными рамками. Возможность проведения уроков, дополнительных занятий, кружков в нестандартных условиях может дать стимул возникновению новых идей и методов организации учебно-воспитательного процесса.

Список использованных источников

1. Тенденции и принципы проектирования современных общеобразовательных школ / А.Л. Поздняков, Е.В. Позднякова, Ю.В. Скрипкина, Т.А. Ефанова // Известия Юго-Западного государственного университета. 2018. Т. 22, № 6(81).
2. СП 251.1325800.2016 Здания общеобразовательных организаций. Правила проектирования;
3. СП 42.13330.2016 Градостроительство;
4. Российский архитектурный web-портал Archi.ru

© Андреева В.А., 2020

М.Д. Белобаба

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

А.Е. Валужева

преподаватель кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В нижепредставленной научной статье рассматривается проблема восприятия цвета в графическом дизайне. Знание многих аспектов этой темы может сыграть немаловажную роль при работе молодых и неопытных дизайнеров в данной сфере.

Ключевые слова: восприятие цвета, визуально, ассоциируется,

графический дизайн, палитра, сфера, увеличивает, дизайн, оказывает, цветовое решение, цвет.

Современным дизайнерам достаточно важно понимать, что любой цвет несет в себе некую эмоциональную нагрузку. Из этого следует, что в дизайн-индустрии цвет играет немаловажную роль, ведь через него осуществляется реализация коммуникативной функции. Особенно наглядно это можно продемонстрировать в сфере графического дизайна. Многие исследователи приходят к тому выводу, что благодаря наличию определенной цветовой гаммы, воспринимаемое визуально графическое послание оказывает более мощное психологическое воздействие на зрителя, чем сообщение без цветовой гаммы. [2]

При проектировании объектов графического дизайна должны быть приняты во внимание особенности и закономерности восприятия цвета, построенные на базе ассоциативного ряда. Особенно важно соблюдать эти закономерности, когда объект дизайн-графики рассчитан на иностранного зрителя, тогда дополнительно необходимо учитывать ряд национальных особенностей цветового восприятия во избежание неверных толкований визуального сообщения.

Швейцарский психолог Макс Люшер в своих трудах говорит о том, что цвет способен не только повлечь за собой определенную реакцию, но и соответствующим способом формировать эмоциональный фон человека. Из этого вытекает то, что с помощью конкретных цветовых комбинаций можно влиять на отношение потребителя к рекламе. Отталкиваясь от методов психологии восприятия, при создании нужной цветовой среды грамотный дизайнер добьется проявления у потребителя требуемых эмоций.

Иоханнес Иттен, крупнейший исследователь цвета 20 века, в своей книге «Искусство цвета» выдвигал теорию цветовой выразительности, в которой утверждал, что «переживания, обусловленные восприятием цвета,

могут проникать глубоко в мозговые центры и определять эмоциональное и духовное восприятие» [1].

Анализируя труды вышеуказанных исследователей, мы можем рассмотреть эмоционально-пространственные свойства самых распространенных цветов.

Белый – создает ощущение чистоты, воздушности и неплотности; визуально увеличивает, отдаляет, поднимает; с эмоциональной стороны оставляет безразличным.

Черный – создает ощущение подавленности массой, плотностью; визуально притягивает, сужает, сдвигает; с эмоциональной стороны может восприниматься по-разному: ассоциируется с устойчивостью, скорбью, трауром, неповторимостью, достоинством, считается классическим «стильным» цветом.

Серый – оставляет равнодушным; визуально не вносит изменений; эмоционально ассоциируется со сдержанностью, презентабельностью, серьезностью.

Красный – создает ощущение тепла, неподъемной массы; визуально притягивает, удерживает. Этот цвет редко подходит для аудитории старшего поколения по той причине, что может нести в себе активность, энергичность, агрессивность и опасность.

Оранжевый – создает ощущение жара, сухости; визуально уплотняет, притягивает; с эмоциональной стороны вызывает радость.

Желтый – создает двойственные ощущения: с одной стороны, ассоциируется с теплом, солнцем, воздушностью, с другой – с болезненностью, сумасшествием; визуально отдаляет, вытягивает, увеличивает, раздражает; с эмоциональной стороны располагает к активности, бодрости, веселью.

Зеленый – создает ощущение прохлады, свежести; визуально сводит к

объединению, сужению; с эмоциональной стороны ассоциируется со спокойствием, гармонией, здоровьем, природой, оказывает релаксирующее действие.

Синий – создает ощущение влажности, холода, материальности; визуально сокращает, уменьшает; с эмоциональной стороны ассоциируется с созерцанием; сосредотачивает, успокаивает.

Фиолетовый – создает ощущение тяжести, плотности, прохлады, нерушимости; визуально понижает, давит; с эмоциональной стороны наводит депрессивные мысли, угнетает, лишает воли [3].

Цвет, как и любую составляющую графического объекта, важно детально продумывать с точки зрения наибольшего соответствия реализуемому образу. Критерием выбора цветов является гармоничность, которая базируется на мягких либо контрастных цветовых раскладках, в зависимости от чего зритель может находиться в состоянии умиротворения или, наоборот – активности.

В 2011 году проводился эксперимент, организаторы которого, Ноа Сулман и Томас Саноки, поставили цель выяснить, какое влияние на кратковременную память человека оказывает сочетаемость цветов.

С использованием гармоничных и дисгармоничных цветовых палитр прошло четыре разных опыта. На каждом этапе эксперимента участвовавшей аудитории демонстрировали две палитры поочередно, которые впоследствии нужно было сопоставить. Палитры показывались спустя определенный временной отрезок и периодически в спонтанно выбранных сочетаниях. Участникам необходимо было понять, разными или одинаковыми были палитры и выразить на свое усмотрение, какие сочетания были приятными и неприятными. По итогам опытов, участникам легче было запоминать палитры с контрастными гармоничными сочетаниями, не более трех цветов [4].

Подводя итоги, мы можем утверждать, что в графическом дизайне важно учитывать тот факт, когда каждый цвет влияет на психическое состояние зрителя и без вышеописанного разбора взаимоотношений ассоциативного ряда цветов сложно прийти к успеху в данной сфере. Рекламная индустрия базируется на правильном и аргументированном выборе цветового решения. Исходя из того, как любая товарная категория соотносится с конкретной гаммой, следует принимать во внимание то, как грамотный подбор цвета может точно влиять на целевую аудиторию.

Помимо этого, в сфере визуальных коммуникаций грамотно выбранное цветовое решение увеличивает запоминаемость и смотримость объектов. Ссылаясь на результаты исследований Саноки и Сульмана, мы можем сказать, что аудитория легче принимает и закрепляет в сознании большой объем информации, воспринимая графические сообщения с контрастной гармоничной гаммой, предпочтительно с комбинацией трех и менее цветов. На все описанное выше следует обратить внимание молодым и начинающим дизайнерам во избежание грубых ошибок в работе и для успешного осуществленных проектов.

Список использованных источников

1. Иттен, И. Искусство цвета/ И.Иттен. – М.: Д.Адронов, 2018. – 83 с.
2. Люшер, М. Цвет вашего характера – 2008.
3. Миронова Л.Н. Цветоведение, Минск. 2005.
4. Sanocki T., Sulman N. Color harmony increases the capacity of visual short term memory //Journal of Vision. – 2011. – V. 9, 8. – P. 322-322.

© Белобаба М.Д., 2020

© Валужева А.Е., 2020

М.Д. Белобаба

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

А.Е. Валужева

преподаватель кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

НАПРАВЛЕНИЯ ДЕКОРАТИВНОГО ОСВЕЩЕНИЯ И ЕГО РОЛЬ В ЛАНДШАФТНОМ ДИЗАЙНЕ

В представленной научной статье рассматривается проблема понимания значимости различных направлений декоративного освещения в ландшафтном дизайне. Владение знаниями по этой теме может существенно помочь начинающим дизайнерам среды на разных этапах проектирования и общения с заказчиком.

Ключевые слова: проектирование системы освещения, ландшафтный дизайн, декоративная подсветка, уличные светильники, электроподсветка, световой поток, свет, эффекты, источники освещения, дизайнерское решение.

Современным ландшафтными дизайнерами следует понимать, что при проектировании системы освещения на участке необходимо обращать внимание не только на ее функциональность, но и на декоративность, которая может передать нужное настроение и преобразить территорию. Из этого следует, что декоративное освещение играет немаловажную роль в создании определенного образа, необходимого для поддержки общей концепции проекта. Для того, чтобы подчеркивать оригинальность дизайнерских решений этим способом, нужно изучить существующие направления декоративного освещения.

Акцентирующее освещение применяется в привлечении внимания к элементам садово-паркового строительства, конкретных растений и т.п. Здесь обычно используются источники направленного потока с разным

углом светораспределения. Возможны следующие направления размещения светильников: с одной стороны (которая будет создавать контрастную игру светотени), с нескольких точек обзора, со всех сторон, снизу, сверху и сзади (контражурная). Следует понимать, что каждому варианту расположения осветительных приборов соответствует определенный световой эффект. Чаще всего их монтируют близко к земле, а иногда (для подсветки крупных объектов) выше. При отдельных обстоятельствах приборы располагают на невысоких опорах, а при эксплуатации узконаправленных прожекторов на стенах, толстых ветвях деревьев и т.п. При низком монтаже над землей сильнее освещаются вертикальные поверхности, ярко выделяется фактура горизонтальных, падающие тени удлиняются. С помощью акцентирующей подсветки можно выразить фактуру мозаики каменного мощения, спроецировать эффектную тень от ажурной кроны на фасаде здания или стене.

Художественный эффект достигается за счёт особого распределения пятен, полос света на участке: на газоне, мощёных площадках, перепадах рельефа. Так в темное время суток оригинальность приобретает совершенно обычный объект. Одним из достоинств переносных светильников (как и многих акцентирующих) является их мобильность: они втыкаются в землю при помощи колышков, крепятся на деревья посредством струбины, к фасадам зданий с помощью шурупов. У светильников этой группы длинный шнур, они подключаются к обычной уличной розетке и позволяют изменять конфигурацию световых пятен [2]. Использование автономных ламп, работающих за счет уличной батареи, является новшеством в проектировании осветительной системы для ландшафтного дизайна. Они излучают слабый свет; но позволяют достичь определённого художественного эффекта; используют их в качестве ориентиров. Единственный существенный отрицательный момент мобильных

светильников: при установке на неохраняемой территории их может кто-то украсть.

Необыкновенное впечатление в темное время суток оставляют светящиеся объекты, для создания которых часто используют слайд-проекторы и лазер. Новейшим решением этого вопроса является оптоволоконная техника. Вместо электрических проводов берут оптоволоконные кабели плюс специальные оптические насадки, при этом может использоваться как слабо светящаяся боковая сторона кабеля в виде завес, шнуров на рельефе, так и светящиеся точки его окончаний [2].

Загадочности саду придадут «лунные камни» - особый тип светильников, изготовленных в виде натуральных камней с несколькими лампочками внутри. Уличные фонари «грибки», «зонтики», «колокольчики» используются для электроподсвечивания малых цветочных композиций. Конечно, следует помнить, что такая электроподсветка будет эффектна только ночью. Эти современные технологии помогут дизайнеру обыграть любое желание заказчика, преображая и оживляя его участок.

Отдельно следует упомянуть некоторые аспекты касательно подсветки растений. Различные типы источников света дают определенную цветовую гамму направленного светового пучка. Ртутные светильники обеспечивают голубовато-зеленое освещение, их используют для подсветки хвойных пород (ель, туя, кедр); натриевые — золотистый свет, при таком освещении выигрывает осенняя листва деревьев и кустарников; неоновые — красный. Для получения цветового эффекта используют оптические зеркала, цветные фильтры. Чтобы смягчить резкий переход от света к тени, применяют дополнительные прожекторы меньшей мощности, чем основные, освещающие предметы под углом 45° [1].

Контурная (контражурная) подсветка подчеркивает изящные очертания деревьев и кустарников, объект в этом случае располагается

между источником света и наблюдателем. Одиночные растения подсвечиваются снизу. Если имеется один источник света, его максимально приближают к стволу дерева. При наличии нескольких точек освещения подсветку осуществляют с разных сторон, но так, чтобы лучи сходились в одном месте, лучше в кроне дерева. Однако следует избегать монтирования электроподсветки исключительно внутри кроны, так будет выделяться лишь часть дерева, что приведет к состоянию некой незавершенности композиции. Кустарники можно подсвечивать как с внешней, так и с внутренней стороны (при этом последний вариант будет более удачным), здесь важно установить прожекторы так, чтобы излучающий ими световой поток максимально подчеркивал форму растения.

Для часто используемых дорожек следует задействовать только функциональное проектирование света, а при декоративном подсвечивании небольших дорожек и тропинок можно воспользоваться электроподсветкой, которая лишь наметит их очертания. Светильники в этом случае монтируются невысоко, часто даже на уровне земли. Важно соблюдать такую дистанцию между источниками освещения, при которой восприятие цельности дорожки не меняется.

Подсветка строений. Для элементов ландшафта (гrotтов, пещер) главная особенность проектирования света в том, чтобы источник света, размещенный внутри, не слепил зрителя. Во избежание этого приборы устанавливают так, чтобы световой поток был направлен перпендикулярно входу [2].

Подсветка домов и иных сооружений включает в себя как функциональное освещение входа, подъездных площадок и пр., так и декоративную иллюминацию наиболее интересных, с эстетической точки зрения, деталей: колонн, фронтонов, облицовки фундаментов. Всё же дом должен оставаться в тени, свет выхватывать из тьмы лишь его наиболее

выразительные детали [2].

Наиболее занимательным направлением декоративного освещения сада является подсветка воды, позволяющая создать акцент на водоеме ночью. Ярко выделяющийся водоем в темное время суток становится доминирующим элементом ландшафта. Следует помнить, о нецелесообразном проектировании этого вида подсветки над уровнем воды. Объясняется это тем, что коэффициент отражения водной поверхности велик, поэтому большая часть светового потока просто отразится от неё, не проникнув сквозь толщу. Исходя из этого, подсветку размещают ниже уровня водной поверхности, так получается эффект внутреннего свечения воды, находящиеся в ней предметы обретают выразительность.

Впечатление динамичной световой волны могут создать плавающие фонарики, смонтированные по направлению течения ручья. Целесообразна комбинация электроосвещения водоема изнутри, по периметру и на проходах к нему. При этом, конечно, на долю первого приходится больше мощности (соотношение 2:1 или 3:1). Такое распределение светового потока позволяет выделить водоем, деликатно заботясь о мерах безопасности [2]. Спроектированные в водоеме с неподвижной водяной гладью фонарики вносят в нее мерцание, преломляемые блики отражаются на окружающих объектах.

Отдельного внимания заслуживают фонтаны и каскады, водные струи которых подсвечивают водонепроницаемые подводные прожекторы, совмещенные с оборудованием музыкального сопровождения. При подсвечивании водных объектов уместно цветное освещение, но главное, чтобы сохранилась целостность композиционного замысла [2].

Подводя итоги, можем утверждать, что при разработке ландшафтного проекта важно уделять достаточное количество времени проектированию декоративного освещения и что без комплексного представления его

вариаций будет сложно раскрыть заданную концепцию. Исходя из того, какую роль играют декоративные световые элементы, следует принимать во внимание то, как грамотная проработка данной системы может повлиять на конечный результат работы и на реакцию заказчика.

Список использованных источников

1. Разумовский, Ю.В. и др. Ландшафтное проектирование. Учебное пособие. Москва: Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 144 с.
2. Храпач, В. В. Ландшафтный дизайн: Учебное пособие. – 2-е изд., перераб. и дополн. - Ставрополь: Изд-во СКФУ. 2017. 288 с.

© Белобаба М.Д., 2020

© Валуева А.Е., 2020

УДК 791.62

Т.О. Бердник

к.ф.н., профессор, зав.кафедрой «Дизайн»,
ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»,
г. Ростов-на-Дону, РФ

В.И. Смоляр

магистрант кафедры «Дизайн»,
ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»,
г. Ростов-на-Дону, РФ

ХУДОЖЕСТВЕННО-КОМПОЗИЦИОННЫЕ ПРИЕМЫ КОНСТРУКТИВИСТОВ В ОФОРМЛЕНИИ МАССОВЫХ ПРАЗДНИКОВ

В статье представлено исследование художественных приёмов, используемых конструктивистами при подготовке объектов к проведению массовых торжеств. Рассмотрены художественно-композиционные стилевые особенности конструктивизма в контексте его схожести и отличий от европейского функционализма. Изучены примеры пространственно-средовых и графических решений художественного оформления различных культурно-массовых мероприятий.

Ключевые слова: культурно-массовые мероприятия, конструктивизм, функционализм, революционные праздники, экспозиционный дизайн.

The article presents a study of artistic techniques used by constructivists in preparing objects for mass celebrations. Artistic and compositional stylistic features of constructivism in the context of its similarity and differences from European functionalism are considered. We studied examples of spatial and graphic solutions for the decoration of various cultural events.

Key words: cultural events, constructivism, functionalism, revolutionary holidays, expo design.

Уникальным явлением в культуре XX столетия стал конструктивизм. Это стилевое направление оказало вдохновляющее влияние на художественную практику во всем мире, оставаясь при этом феноменом сугубо русского авангардизма. Его эстетические основы начали формирование еще в царской России и получили мощное развитие в постреволюционный период. Хронологические рамки конструктивизма определяются всего пятнадцатью годами – он появляется в 1915 году и развивается вплоть до начала 30-х годов.

Теоретические принципы и художественно-композиционные особенности стиля впервые были сформулированы лидерами архитектурного конструктивизма Александром Весниным и Моисеем Гинзбургом. Однако характерные черты конструктивизма - строгость, геометризм, лаконичность и выразительность форм – утвердились в различных видах искусства намного раньше, чем в архитектуре. Новые эстетические подходы формообразования использовались в дизайне, фотографии, живописи, графике, скульптуре, а также в театральном искусстве. Все они были объединены общей идеей и атрибутами [2].

Примерно в то же время, в Европе, ведущее положение занимал функционализм, концепция которого базировалась на неопластицизме

голландской группы Де Стейл и последовательно реализовалась в архитектурно-дизайнерской и педагогической практике немецкой высшей школы Баухауз. Советский конструктивизм наравне с европейским функционализмом являлся частью интернационального стиля и нового видения в художественно-проектном искусстве. Конструктивизм и функционализм во многом схожи по идеологии и художественным принципам. Оба эти стилевые направления утверждали технологичность и экономичность, а также отказ от нефункциональной декоративности формы как важнейшие критерии ее положительного качества. Конструктивизм был более идеологизированным, он служил пропагандистской политике Советской России и должен был прославлять ее преимущества. Поэтому в отличие от функционализма, который отрицал помпезность и вычурность, сходство новой архитектуры с величественными дворцами, архитекторы-конструктивисты проектировали дворцы и грандиозные постройки сложной композиции.

Однако это были дворцы нового назначения, они имели чёткий, рациональный план и использовали новейшие конструкции и материалы. Первой масштабной постройкой, в которой могли бы воплотиться все эти идеи и черты, стал Дворец труда в Москве. Несмотря на проведённый конкурс, дворец остался неосуществлённым архитектурным проектом [3].

Ещё одним монументальным замыслом, который так и не увидел свет, стала, так называемая, Башня Татлина. По задумке автора, архитектора Владимира Татлина, она являлась мемориалом, посвящённым Третьему коммунистическому интернационалу. Башня представляла собой металлическую открытую конструкцию высотой 400 метров, символизирующую воссоединение человечества, разрозненного после разрушения Вавилонской башни.

Татлин создал детальный проект и несколько макетов, но возведению не суждено было начаться. Из-за изменения предпочтений и утраты интереса к авангардизму высшего советского руководства реализация проекта была отменена. При этом башня считается одним из самых ярких символов советского конструктивизма [3].

Идеологическая функция конструктивизма заключалась в пропаганде коммунистических доктрин и борьбе со сторонниками традиционного искусства. Конструктивизм представлялся как защитник новых художественных ценностей от имени коммунизма и как боец за интеллектуально-материальное производство коммунистической культуры. Одним из инструментов внедрения новой идеологии в сознание масс стали культурно-массовые мероприятия и масштабные театрализованные празднования [1]. Одной из первых работ подобного характера стала подготовка Красной площади и Кремля к празднику первого мая 1918 года, выполненная братьями Весниными – Александром и Виктором.

По их проекту около Сенатской башни была построена деревянная трибуна, обшитая красным сукном. Она имела форму квадрата, при этом была ступенчатой трёхуровневой композицией и состояла из разных по высоте параллелепипедов. На Кутафьей башне была тканевая драпировка, рядом с которой висело множество плакатов с лозунгами. В обе стороны от башни расходились стяги с тематическими изображениями. Со всех сторон Троицкой башни, свисали декоративные полотнища. Изображение двуглавого орла и Георгия Победоносца, являвшиеся государственной символикой царской России, драпируются красной тканью со звездами, серпами и молотами.



Рис. 1. А. Веснин, В. Веснин. Эскиз убранства Троицкой и Кутафьей башен Кремля

Еще одним крупным проектом стало оформление массового действия "борьба и победа" в честь Третьего конгресса Коминтерна в 1921 году. Соавторами проекта были Александр Веснин и художник-авангардист Любовь Попова. Планировалось вынести под открытое небо две декорации в форме городов, олицетворяющих общественный строй. Первый из них — оплот капитализма, состоящий из глухих геометрических объектов разной формы. Второй — город будущего, возведённый из сочетающихся глухих кубистических и ажурных динамических элементов. Оба "города" объединялись в воздухе системой тросов. В композиции присутствовали аэростаты с лозунгами [4].

Контекст оформления праздника был пропитан наивной агитацией и пропагандой коммунистических идеалов. Со всех сторон были развёрнуты тематические плакаты и красные знамёна.

Отдельной темой являлся театр, который так же эксплуатировался как инструмент массовой агитации. Сценическое действие в период конструктивизма зачастую выходило за стены театра и разворачивалось на площадях, в различном транспорте, который был переоборудован под

агитпункты (поезда, пароходы). Спектакли даже классического репертуара приобретали революционный контекст, что определяло содержание и направленность советского театра, а вместе с ним и декорационного искусства. В поисках новой образности художники активно использовали новые сценические формы и изобразительные приемы. Уже к первой годовщине Октябрьской революции в рамках идеологических праздников проводились массовые театральные выступления.

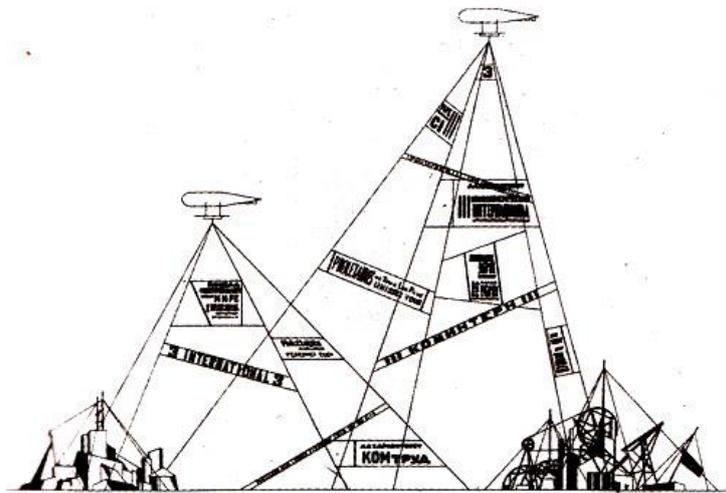


Рис. 2. А. Веснин и Л. Попова. Художественное оформление массового действия в честь III конгресса Коминтерна на Ходынском поле в Москве. 1921 г.

Режиссер-экспериментатор Всеволод Мейерхольд превращал постановки в акт политической агитации. Его главные положительные персонажи олицетворяли самосознание класса, представляли собой собирательный образ идеального советского гражданина. Переосмысленные с точки зрения революционной идеологии сюжеты развивались в необычных декорациях, которые были больше похожи на трибуны для выступлений или производственные цеха. Показателен в этом смысле дизайн декораций Любови Поповой к спектаклю «Великодушный рогоносец», поставленному в 1922 году. Декорации представляли собой конструкцию механической мельницы из колёс и конвейерных лент.



Рис. 3. Л. Попова. Декорации к фарсу Ф. Кроммелинка "Великодушный рогоносец". 1922 г.

В оформлении массовых зрелищ помимо пространственно-средовых решений большая роль принадлежала графическому дизайну. В период конструктивизма произошло становление отечественной школы плакатного искусства, истоки которой следует искать в русском дореволюционном авангарде. Художники-футуристы, Наталья Гончарова, Ольга Розанова, Павел Филонов, сформировали новые полиграфические формы и каноны. Они стремились создать органичный синтез слова и изображения [4].

Особенно значимы эксперименты русского футуризма в типографике: создавались оригинальные шрифтовые композиции, основанные на графике рукописных букв, активно использовался коллаж. Эти выразительные приемы были подхвачены и развиты представителями графического конструктивизма – Александром Родченко, Алексеем Ганом, Верой Степановой, Элем Лисицким, братьями Владимиром и Георгием Стенбергами и другими. По своему содержанию и целеполаганию плакаты носили ярко выраженный агитационный характер. Они отражали злободневные проблемы, побуждали к однозначному действию, формировали мировоззрение масс в контексте советской идеологии. С

точки зрения художественной выразительности агитационный плакат периода конструктивизма демонстрировал новый графический язык, элементы которого повлияли на развитие графического дизайна во всем мире [3].

С первых же лет после Октябрьской революции советское правительство стремилось вытеснить из сознания людей каноны дореволюционной идеологии. Отменив прежние праздники, в том числе, религиозные, оно заменило их новыми, идейную основу которых составила политическая агитация. Праздничные мероприятия были призваны воплотить в ярких понятных образах мечты народа о благополучной и счастливой жизни в условиях нового общественного порядка.

Художественное обеспечение революционных праздников представляло собой синтез искусств, в котором совокупно решались пространственно-средовые и изобразительные графические задачи. Кроме того, действо дополнялось и усиливалось музыкой, декламацией, актерской игрой. В этих условиях конструктивизм получил удобную площадку для высказывания и творческого эксперимента. К оформлению массовых мероприятий привлекались самые авторитетные архитекторы и художники, открытые к поиску новых художественных приемов и средств, поэтому праздники стали важным фактором не только политической, но и художественной жизни.

Список использованных источников

1. Константин Мельников. «Архитектура моей жизни. Творческая концепция. Творческая практика» (1985).
2. С.О. Хан-Магомедов. Георгий Крутиков. М., 2008.
3. С.О. Хан-Магомедов. Пионеры советского дизайна. М., 1995.
4. Жигульский К. Праздник и культура. Праздники старые и новые. Размышления социолога. М., 1985.

© Бердник Т.О., 2020

© Смоляр В.И., 2020

Д.А. Богатырева

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д. п. н., профессор, зав.кафедрой
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В данной статье рассматриваются основные понятия дизайн-образования детей дошкольного возраста, особенности их психологии, восприятия изображений. Особое внимание уделяется способам и этапам ознакомления с дизайном, исходя из возраста. Статья включает уже сделанные исследования в России и за рубежом.

Ключевые слова: дизайн-образование, дошкольник, непрерывность образования, творческое мышление.

Дизайн – особенный род проектной деятельности, соединяющий художественное творчество и инженерную практику, применяемую в области индустриального производств. Цель дизайна – создать соответствие объектов и среды с учетом потребностей человека, практических и эстетических качеств вещей. Практика дизайна происходит посредством конструирования, а теория – чрез техническую эстетику. Объектом дизайна является новое созданное промышленное изделие [2].

Горбунова Г.А., профессор кафедры графического и ландшафтного дизайна Санкт-Петербургского государственного университета, доктор педагогических наук в журнале «Вестник» Оренбургского государственного университета дает следующие определения термина «дизайн-образование»:

1 – это процесс подготовки педагогов в области дизайна для всей образовательной вертикали;

2 – это особое качество и тип образованности, в результате которого происходит воспитание проектно-мыслящего человека, в какой бы сфере социальной практики он ни действовал;

3 – есть системная форма организации культурно-творческой среды в образовательном учреждении, обществе, государстве.

Этапы дизайн-образования в разных возрастных группах: дошкольник 5,5–7 лет, младший школьник 7–10 лет, подросток 11–16 лет, 17–19 лет и старше.

Для каждой группы существуют целевые установки и подходы. В период становления дизайн-культуры дошкольников ставятся следующие задачи: 1 – развитие коммуникативности; 2 – освоение элементов изобразительной грамоты; 3 – овладение разнообразием художественных техник и материалов, освоение визуального богатства природных форм и др. В начальной школе идет приобщение к основам понимания дизайна, работа с различными материалами, развитие творческого воображения, работа с различными по сложности темами. [2]

В работе с подростками, наряду с традиционным графическим дизайном, целесообразно использовать иллюстрирование, создание комиксов, мультипликацию, так как они сочетают разные виды деятельности и несколько видов искусств: и литературу, и изобразительные искусства, и владение компьютерными технологиями. Дизайн-образование должно учитывать возрастные особенности воспитанников разного возраста и соблюдать один из основных принципов его реализации – непрерывность. От возрастной группы зависят психологические особенности и мышление.

В развитии мышления детей также можно выделить три этапа:

1. Наглядно-действенное мышление, свойственное детям младшего дошкольного возраста. В его процессе дети совершенствуют свои действия через повторяющиеся манипуляции с объектами. Таким образом, у них

формируется представление о скрытых свойствах предметов. Примером может стать разбор ребенком игрушки для понимания её устройства.

2. Наглядно-образное мышление, присущее детям среднего дошкольного возраста, четырех-семи лет. Раньше дети имели тесную, прямую связь мышления с практическими действиями, на этом этапе она сохраняется, но не является главной. Через анализ и синтез ребенок не должен трогать интересующий его предмет, поэтому ему не требуются практические манипуляции с предметами. Характерной чертой такого мышления является умение решать задачи не на предметной основе, а через представление.

3. Словесно-логическое мышление, характерно для психологии детей шести-семи лет. Его можно назвать видом умственной деятельности, происходящим через речевые рассуждения. Дети используют три формы логического мышления: понятие, суждение, умозаключение, при этом они не просто говорят о фактах, но и могут проводить анализ и рассуждать.

Следует выделить еще один этап мышления – творческое мышление. В отличие от первых трех он не зависит от возраста и интеллектуальных способностей ребенка, поэтому фантазия, воображение свойственны любому ребенку как в изобразительном искусстве, так и в музыке или литературе. При этом дети с физическими и умственными ограничениями могут заниматься творчеством и находить оригинальные решения.

А.И. Савенков выделил условия формирования творческого мышления:

- соотношение заданий дивергентного и конвергентного типа, то есть задания дивергентного типа должны не только присутствовать как равномерные, но и в некоторых предметных занятиях доминировать;
- преобладание развивающего учебного материала над его информационной составляющей;

- совмещение условий развития продуктивного мышления с мастерством его практического применения;
- доминирование самостоятельной исследовательской практики над репродуктивным усвоением знаний;
- ориентация на интеллектуальную инициативу, понятие «интеллектуальная инициатива» предполагает проявление ребенком самостоятельности при решении разнообразных учебных и исследовательских задач, стремление найти оригинальный, возможно, альтернативный путь решения, умение рассматривать проблему на более глубоком уровне либо с другой стороны;
- неприятие конформизма, необходимо исключать все моменты, требующие конформистских решений;
- формирование способностей к критичности и лояльности в оценке идей;
- стремление к максимально глубокому исследованию проблемы;
- высокая самостоятельность учебной деятельности, самостоятельный поиск знаний, исследование проблем;
- индивидуализация – создание условий для полноценного проявления и развития специфичных личностных функций субъектов образовательного процесса;
- проблематизация – ориентация на постановку перед детьми проблемных ситуаций [3].

Формирование творческого мышления связано с цветовосприятием младших и старших дошкольников. Младшие дошкольники в 3-4 года четко различают четыре цвета: красный, желтый, синий, зеленый, не учитывая тонкие оттенки. Это связано с возрастной особенностью выделять только главное, основные цвета усваиваются без специального обучения. В этот период дети делят цвета на «красивые» и «некрасивые», поэтому их рисунки

не отображают реальность и форма становится главной, делая краски несущественным фактором.

В старшем дошкольном возрасте уже имеются сформированные пространственные представления. Зрительное восприятие помогает развитию эстетического восприятия. Ребенок этого возраста обращает внимание на художественную композицию, на сочетаемость цветов, целостно смотрит на объекты, выделяя контур и мелкие детали.

Примером может стать процесс рассматривания иллюстраций. Дети 2-3 лет выделяют на изображениях отдельные предметы крупного размера, ярких цветов, состоящие из нескольких деталей. Восприятие простых иллюстраций к стихам свойственно детям 3-4 лет, в этом возрасте они могут выделять простые формы, контрастные цвета, пространственное изображение. В старшем дошкольном возрасте дети воспринимают пропорции, признаки и детали объектов, характер персонажей, который передают средства выразительности.

В дошкольном периоде выделяют три этапа психологического развития детей:

- младший дошкольный возраст (3–4 года);
- средний (4–5 лет);
- старший (5–7 лет).

Альфред Бине, французский психолог, доктор медицины и права Парижского университета, выделил три стадии восприятия:

1. Стадия перечисления разрозненных предметов (от 3 до 7 лет);
2. Стадия описания, на которой ребенок отмечает восприятие им на картине связи между предметами (от 7 до 11-12 лет);
3. Стадия интерпретации, для которой характерно восприятие картины в целом (с подросткового возраста).

Особенность дизайн-образования заключается в создании ребенком

такого результата труда, который носит субъективный характер, при этом ребенок не создает ничего нового, незнакомого другим. Ребенок делает для себя открытия и добивается новых результатов. Дети занимаются дизайн - образованием в дошкольном учреждении, а дома закрепляют навыки, потому что первый полученный результат очень важен для творческого всестороннего развития ребенка, для этого полезно создавать изделия своими руками.

В дошкольном возрасте дети очень любят познавать окружающий мир, поэтому с точки зрения психологии их интерес к всему новому способствует развитию творческих способностей. Педагоги вовлекают их в процесс творчества и расширяют опыт детей. Накопленные знания и опыт необходимы для последующей творческой деятельности. Еще одним благоприятным фактором развития творческих способностей является более свободное мышление дошкольников, чем школьников или взрослых.

Сегодня рисунки малышей пользуются успехом, особенно популярными стали выставки детского изобразительного искусства. Большинство педагогов убеждено в том, что дизайн-образование и художественная грамота необходимы для развития успешного художника и дизайнера. Очень часто можно прочесть о том, что детей не нужно учить искусству, а сами педагоги и художники должны у них учиться. Для детей дошкольного возраста вредна самокритичность, она мешает им работать стихийно, в подростковом возрасте настает время самокритики, поэтому в этот период развитие дизайнерского вкуса происходит наиболее сильно.

Исследователи детского творчества нашли сходство в развитии изобразительного творчества ребенка и развитии мирового искусства. Директор журнала «Детское искусство», организатор в 50—60-х годах международных выставок детского творчества, идеолог и методист, Элиз Френэ говорил: «Образы, созданные ребенком в процессе бездумного,

интуитивного творчества, подобны священным фрескам в древних пещерных храмах, доступным лишь посвященным». Он сравнивал детское творчество с творчеством Пикассо и Матисса, Шагала, Леже, Кокто, Брака, потому что их творчество наиболее декоративно. В противоположность тому Анри Матисс заявлял: «К состоянию вдохновенного творчества мы приходим только через сознательную работу... Люди, которые стилизуют, предвзято и сознательно отдаляются от природы, далеки от истины... Рисунок также имеет большое значение. Рисунок показывает степень овладения предметом изображения...». Он предполагал, что художественное образование необходимо.

Я считаю, что дошкольное дизайн образование, так же, как и художественное, крайне необходимо. Непосредственное, наивное видение ребенка не должно вызывать непредельное восхищение педагогов. Его дизайн-образование должно соответствовать возрасту и способностям дошкольника, при этом необходимо учитывать влияние взрослого, его степень творческого образования. Таким образом, дизайн-образование детей дошкольного возраста сейчас необходимо, от него зависит дизайнерский потенциал взрослого профессионального дизайнера.

Внимание к красоте природы стали прививать детям уже в эпоху Возрождения. Так, в 1423 году в Италии был основан «Дом радости», в котором самым главным являлся ученик, а не методы работы. Педагоги основывали программы на возможностях, интересах и потребностях детей, при этом учитывались возрастные и индивидуальные особенности. Педагоги чередовали умственное и физическое развитие. Особое внимание уделялось формированию художественного вкуса, вся его атмосфера должна была вызывать «благостное состояние души» [4].

Позднее Джон Локк в своем трактате «Мысли о воспитании» писал: «Поэтому тот, кто имеет дело с детьми, должен основательно изучить их

натуры и способности и при помощи частых испытаний следить за тем, в какую сторону они легко уклоняются и что им подходит, каковы их природные задатки, как можно их усовершенствовать и использовать». Он особенно развивал самостоятельное изготовление детьми игрушек и вещей.

Другой психолог, В. Штерн, исследовал стадии восприятия. Он предлагал детям рассмотреть, затем описать картинки. В зависимости от содержания картины один и тот же ребенок по-разному воспринимал изображения. В. Штерн писал о том, что к высокому уровню относятся картины с ясным сюжетом, картина истолковывает восприятие как одно целое; к низкой стадии причисляются картины с неясным и сложным содержанием и сюжетом.

Итальянский педагог Мария Монтессори считала необходимым «готовить руку ребенка к движению, глаз – к видению, а душу к чувствованию». Она считала не обязательными фронтальные занятия, потому что они не учитывают потребности отдельных детей. При этом рисование и лепка должны проходить спонтанно, а творческие материалы всегда должны быть доступны для ребенка.

Особое внимание стало уделяться дизайн-образованию детей в начале XX века, дизайн воспитание было тесно связано с такими деятелями, как Александр Александрович Богданов, организационные теории, Борис Игнатьевич Арватов, теории производственного искусства, Алексей Капитонович Гастев, теории об организованном, производительном человеческом труде. По их мнению, новое искусство должно было быть производственным, воплощающим материальную среду, поэтому идеи тех годов сводились к концепции, по которой «дети с педагогом могут создавать эстетический образ своего игрового пространства», так пишет об этих годах Г. Пантелеев в книге «Детский дизайн».

Современный детский дизайн направлен на воспитание и привитие

детям художественных чувств. Художник и педагог Г.Н. Пантелеев в своей книге Детский дизайн использует термины «дизайн-рукоделие» и «дизайн-проект». Дизайн рукоделие подразумевает несложное украшение, выполненное самими детьми, а дизайн –проект реализуется в более длительные сроки. Детский дизайн включает создание самими детьми полезных вещей, которые они затем будут использовать. В книге художника выделены три типа детского дизайна: плоскостный, объемный, пространственный.

Первое направление - это украшение одежды, создание картин с применением гербария, создание мозаики и витража.

Второе направление - знакомство детей с дизайном одежды, оно включает рисунки с эскизами фасонов одежды. Дети рисуют персонажей литературных произведений, выполняют наброски праздничной и повседневной одежды.

Третье направление - знакомство детей с экстерьерами и интерьерами зданий, оформлением ландшафта. В этой области применяется макетирование комнат и домиков.

К художественным особенностям ребенка относятся интерес к искусству, образное восприятие и передача впечатлений, фантазия, чувство гармонии и ритма, которые передаются зрителю через пропорции и выразительность цвета. Формирование чувства цвета, величины, формы и пропорций происходит через деятельность, способность зрения -это различение цветов по насыщенности и теплоте. Однако особенное восприятие нюансов, составление гармоничных сочетаний цветов следует развивать в процессе дизайн-образования детей дошкольного возраста. В него входит развитие чувства ритма в изображении, грамотное расположение предметов на плоскости листа, в объеме и даже интерьере. Также для старших дошкольников в него входит восприятие фактуры

материалов, которая применяется при декоративном дизайнерском оформлении.

В процессе дизайн-образования детей дошкольного возраста используют следующие материалы:

1. Бумага и картон; плетение из бумаги, бумажная пластика, оригами, конструирование отдельных поделок из бумаги и картона.

2. Природный материал: аппликации из листьев, тополиного пуха, семечек, косточек, аппликации из толченой скорлупы, опилок, соломы.

3. Бросовый материал: аппликации из пленок, пластмасс, упаковочного картона. Создание предметов мебели, транспорта, фигурок персонажей из коробок. Обучение работы с проволокой и фольгой, создание каркасной куклы.

4. Ткань и волокнистые материалы: батик и свободная роспись, аппликации из ткани и ниток. [1]

Детям дошкольного возраста следует рассказывать о «зонировании», «зонирование» детских помещений-метод разделения детской группы, создающий условия для детского творчества. Можно выделить зоны по интересам: для ролевых игр, кукольного театра, творчества, детского строительства, конструирования. Также рекомендуется принцип «одомашнивания», включения в дошкольное учреждение предметов и вещей домашнего быта, таких как напольных лампы, скатерти, обои, коврики и мягкая мебель. При этом дети в процессе дизайн-образования могут вносить свои изменения, декорировать, приводить в порядок, благоустраивать. Для осуществления приема зонирования самими детьми педагоги используют метод визирной рамки или «фотоаппарата». Рамка помогает детям выделять в интерьере и пленере отдельные элементы, например, настенный декор или часть пейзажа. Визирная рамка создается из картона, плотной бумаги или пластика, с размерами 8 × 12 см. и

отверстием посередине 3×4 см.

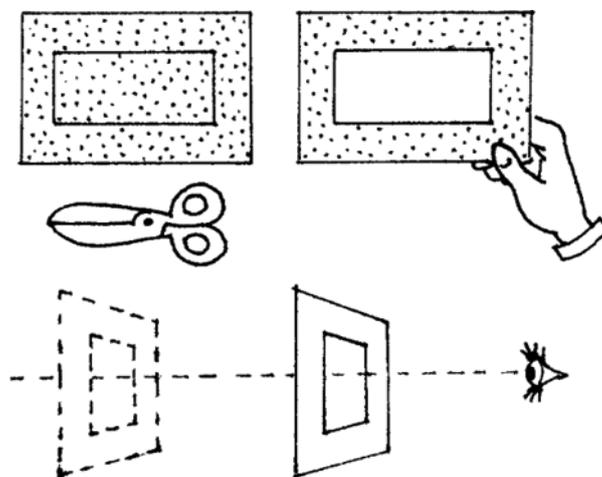
Это делает процесс дизайн-образования более эффективным, потому что дети успешнее и охотнее воспринимают обучение в форме игры. Ребенок, используя визирную рамку, представляет себя дизайнером, художником, проектировщиком. После этого педагог узнает впечатления и детали после просмотра иллюстраций, прогулки, увиденного дизайнерского оформления интерьера. Этот прием дизайн-образования позволяет детям узнать, как правильно расположить фигуру на странице, немного выше середины листа. Внимание ребенка обращают на форму различных композиций, квадрат, круг, треугольник или овал, их расположение, вертикальное или горизонтальное, зависимость цвета фона и цвета объекта. Такая визирная рамка поможет создать симметрию и асимметрию, динамику и статику, покажет разницу между открытой композицией, пейзажем, или закрытой композицией, портретом.

С помощью визирной рамки можно рассматривать палитру, фактуру дерева или камня, коры, листьев, спилов деревьев. Природные материалы и части природных объектов, рассмотренные детьми, komponуются в рамке «визира». Эффективность дизайн - образования зависит от разнообразия материального оснащения, качества материалов, множества красочных пособий, удобного оборудования пространства.

Очень полезно поработать с визирной рамкой, наблюдая в кадре естественную красоту цветосочетаний микромира. Накладывая и передвигая по палитре (любой другой плоскости – дерево, камень и др.) рамку «фотоаппарата», ребёнок может увидеть в цветной мозаике образы природы. Рассматривая на прогулках природные материалы (камни, кора, спил дерева, листья и т. п.), дети komponуют их в рамке «визира».

Эффективность обучения детей в дизайн-деятельности во многом определяется ассортиментом её материального оснащения, высокими

художественными и поделочными качествами материалов, комфортностью оборудования, информативностью и красочностью пособий [4].



Визирная рамка

С использованием визирной рамки можно провести занятие. Оно поможет детям акцентировать внимание на сходстве природных объектов и результатах творчества дизайнера, метод бионики. В процессе экскурсии дети собирают природный материал, листья, веточки, камешки. Они учатся использовать визирную рамку, находят нужные «кадры», правильно располагая в ней объекты. Педагоги беседуют с детьми о профессии дизайнера, который, как и фотограф, в процессе творчества создает много эскизов и набросков, меняет композицию и ракурс. Учителя сравнивают сходство формы некоторых растений и зонтики, подобие вертолета стрекозе.

Выполнение. На прогулке воспитатель акцентирует внимание детей на эстетических объектах природного окружения: дети рассматривают в кадре своего «фотоаппарата» очертания и окраску бегущих облаков и теней на полянке, узоры веток и листьев. Предлагая детям поискать, «что на что похоже», педагог подсказывает, что некоторые растения травы похожи на зонтик, а вертолёт – на большую стрекозу. Воспитатель обращает внимание

детей на то, как форма и окраска растений и животных соответствуют условиям их жизни и безопасности: «пчела летит на ярко окрашенный цветок», «лягушку не видно в зелёном болоте», «ящерица незаметна на коре дерева». Затем дети собирают природный материал, не забывая выбирать для своего рисунка, модели композицию лучшего «кадра». Педагог фиксирует активность детей на прогулке, индивидуальный выбор объекта наблюдения для своего дизайн-творчества. После экскурсии собранный материал сортируется и бережно сохраняется.

За рубежом, в Японии, Финляндии, Германии, Италии, Франции, детские сады в занятия дизайном включают конструирование, уроки изобразительного творчества, новые технологии. Например, в Японии уделяют особое внимание детскому ручному труду, организации его среды. Взрослые вместе с детьми изготавливают поделки из природных материалов, знакомятся с созданием макетов из бумаги, картона и глины. Все это соединяется с соблюдением традиций, следованием декоративно-прикладным ремёслам. При этом творчество детей не сравнивают, уделяет внимание личности каждого ребенка.

Выбор материалов происходит из отходов быта и производства, дети знакомятся с использованием безопасных инструментов. Они делают модели-макеты из глины и пластика, бумаги и картона; собирают конструкции из дерева; изготавливают кукол и театральные игрушки, используют в поделках ткани и нитки, ленты и сутаж для плетения; вместе со взрослыми участвуют в оформлении бытового и праздничного интерьера.

Список использованных источников

1. Пантелеев Г.Н. Детский дизайн. 2006.
2. Рудкевич, Л.А. Возрастная динамика самореализации творческой активности / Л.А. Рудкевич, Е.Ф. Рыбалко. - СПб.: Питер, 2012. - 286 с.
3. Ткаченко Е. В., Кожуховская С. М. Концепция дизайн-образования в современных условиях. [Электронный ресурс]. Режим

доступа: elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/1962/1/vestnik...

4. «Школа Радости» Витторино да Фельтре. Полторыхина Анастасия Дмитриевна. [Электронный ресурс]. Режим доступа: pedopyt.ru/conference_notes/25.

© Богатырева Д.А., 2020

© Марченко М.Н., 2020

Е.В. Борисова

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д-р пед. наук, профессор, зав.кафедрой
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ДЕТСКИХ КНИЖНЫХ ИЗДАНИЙ

В статье рассматриваются проблемы в сфере книжной индустрии в контексте ее дизайн-проектирования и формы. Главной задачей является выявление наиболее эффективных методов дизайн-проектирования детских книжных изданий.

Ключевые слова: детская книга, развивающая книга, проектный метод, этапы дизайн-проектирования детских книг, издательская классификация, эргономичность.

Детство – важный период в жизни человека, ведь именно в этом возрасте формируется характер личности, мировоззрение и, в целом, ощущение жизни.

Безусловно, на становления ребенка как личности влияют его родители, но в значительной мере влияние оказывают развивающие книги

и игры. Так, в условиях динамично изменяющегося современного мира, книга имеет огромное значение. Она активизирует познавательные процессы, развивает мышление, креативность, формирует эстетический вкус ребенка [6]. Здесь возникает вопрос: какой же должна быть книга с точки зрения ее внутреннего содержания и дизайн-формы, чтобы она интересовала ребенка и имела преимущество над всеми техническими разработками (телефоном, планшетом, компьютером и др.)?

В рамках выдвинутой ВНИИТЭ в 90-е годы концепции дизайна как развивающейся общеобразовательной дисциплины, дизайн является не только профессиональной деятельностью, но и несет ответственность за воспитание подрастающего поколения. Дизайнер-проектировщик обязан целенаправленно и продуманно, с учётом детской психологии, формировать в сознании ребёнка ценностный мир культурной формы, связанный с тем или иным конкретным предметом изучения. При этом особо подчёркивается, что проектный метод и способ обучения не менее важен, чем сам предмет обучения. Критерию «проектности» должны удовлетворять все процессы, включенные в систему воспитания и образования подрастающего поколения.

Для того, чтобы грамотно спроектировать детскую книгу, необходимо знать основные этапы дизайн-проектирования. Первый этап – подготовительный. В рамках этого этапа производится анализ возрастных особенностей адресата и выявление жанровых характеристик текста. Далее идет концептуальный этап и здесь осуществляется поиск наиболее эффективного концептуального решения. На третьем, наиболее важном этапе происходит процесс проектирования с учетом возрастной направленности и функционального назначения проектируемого изделия (в данном случае книги). И завершающие два этапа – это апробационный и результативный. Именно на этих этапах происходит апробация сигнального

дизайн-макета по эргономическим свойствам и оценка дизайн-макета в процессе непосредственного общения книги с адресатом [5].

На любом этапе проектирования огромную роль играет психология, ведь только изучив ее, мы начинаем понимать, что требуется ребенку в определенный возрастной период. Так, научно замечено, что интересы и мировоззрение ребенка кардинально меняются каждые 5 лет, поэтому, в первую очередь, проектируя книгу, надо обозначить для себя возрастной промежуток. Учет возрастных особенностей развития ребенка является главным фактором, влияющим на дизайн-проектирование и иллюстрирование детских книг. Поэтому в российской издательской практике введена следующая классификация:

- книги для детей дошкольного возраста;
- книги для детей младшего школьного возраста;
- книги для подростков (средний и старший школьный возраст) [6].

Ни в коем случае нельзя путать эти классификации, ведь каждая из них требует определенного дизайн подхода. Для каждого из возрастных этапов, которые проходит в своем развитии ребенок, характерны определенные особенности усвоения информации, существенно влияющие на конструкцию книги, на качество иллюстраций, используемый материал и на решение шрифтовых композиций и т.д. С возрастными особенностями детей связаны и особые соединения иллюстраций и текста в книге. Например, книги, рассчитанные для детей от 0 до 5 лет, должны иметь яркий иллюстративный материал, который будет составлять примерно 70% всего содержания книги. Иллюстрирование этих книг требует от дизайнера большого внимания и ответственности. Детское восприятие требует от художника поиск того или иного образного строя изображения, заставляет его искать те или иные сюжеты, композиционные построения и т.д. Иллюстрации в детских книгах должны грамотно сочетаться с текстом и

также они должны соединять в себе пластическую ценность искусства с особенностями детского восприятия. Важно понимать, что в детской книге иллюстрация не только украшает страницы книги, но и она и раскрывает содержание текста, формирует эстетический вкус ребенка. Для детей книга – это отдельный маленький мир, который напрямую воздействует на его психику, развивает фантазию, готовит его ко вступлению во взрослую жизнь.

Также при иллюстрировании детских книг, необходимо отметить и изучить одно из качеств, которое свойственно детской психологии – это антропоморфизм – наделение животных, растений и явлений неживой природы человеческими свойствами. Зная эту особенность детского восприятия действительности, художник-иллюстратор должен давать этому принципу художественное развитие и в образной форме раскрывать замысел автора [1; 2].

В процессе взаимодействия ребенка с книгой у него формируются гештальты зрительного восприятия формы, цвета, фактуры и композиции книжной формы. Это означает, что ребенок воспринимает мир не в виде отдельных деталей, а в виде целостных образов – гештальтов [5].

В дизайн-проектирование детских изданий важно уделять особое внимание не только единству текста и изображения, но и материалу книги, ее форме. В современном издательстве существует целая классификация формы книги.

1. Книга-раскраска. Эта модель позволяет ребенку напрямую участвовать в проектирование книги. Именно такие книги погружают детей в игру, прививают любовь к книгам и активизируют умение ребёнка сравнивать, анализировать, сопоставлять, подбирать, искать новые решения в поставленных задачах. Для дошкольного возраста игра является ведущей психической деятельностью, это установлено и разработано в трудах

психологов (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец). В психологии игра научно объяснена как своеобразная детская деятельность, она представляет собой форму активного отражения ребенком окружающей среды.

2. Иллюстрированные книги в мягкой обложке. Данный вид книги знакомит детей с различными материалами, развивает моторику рук и позволяет через игру познавать различные текстуры, формы и материалы. Больше всего, проектируя такие книги, рекомендуется использовать экологические и антиаллергенные материалы.

3. Книги для купания. Эти книги разрабатываются в основном для детей от 0 до 3 лет. При дизайн-проектировании данного книжного издания дизайнер должен использовать непромокаемые материалы. Смысловая нагрузка этих книг должна быть максимально легкой и по большей мере на страницах должен присутствовать только иллюстративный материал.

4. Музыкальные книги и книги с выдвигаемыми элементами. Главная цель данной модели книги – это формирование у детей проектного мышления, творческого самосознания и способности преобразования окружающей предметной среды с помощью игровых технологий в дизайн-форме детской книги [3].

5. Книга-вырубка. Это картонная книжка, края которой вырублены таким образом, чтобы книга приобрела образ машинки или зверюшки и стала похожей на игрушку. Она должна отвечать эргономике детских книжных изданий, также она должна быть безопасной для здоровья. То есть, проектируя книгу необходимо использовать натуральные, гипоаллергенные материалы, стараться избегать использования жестких и колючих материалов [4].

Все из перечисленных выше книг должны быть спроектированы на основе базовых стандартов полиграфических изданий. Эти стандарты

связаны с эргономичностью формы детских книжных изданий, читабельностью шрифта, требованием учёта психофизиологических особенностей ребёнка, а именно особенностей, касающиеся цветового решения, содержания и формы изображений и др.

Список использованных источников

1. Ажгихин С.Г. Формирование технологических знаний студентов вузов в процессе обучения проектированию в графическом дизайне / Историческая и социально-образовательная мысль. - № 3.- 2011. С. 39-43.

2. Болховитинова С.М. и др. Композиция изданий: Особенности проектирования различных типов изданий. Учебное пособие, Московский государственный университет печати. - 2002.

3. Детская литература: классификация-справочник писателя // URL: https://www.avtoram.com/kak_napisat_i_izdat_knigu_dlya_detei/

4. Познавательная литература для детей. Детская литература: чтение познавательных книг // URL: <https://www.ourbaby.ru/article/Poznavatel'naya-literatura-dlya-detej/>.

5. Попова Д.М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма // URL: <https://www.dissercat.com/content/detskaya-knizhka-igrushka-kak-razvivayushchaya-dizain-forma>.

6. Тематика и издательская классификация детских книг// URL: https://studopedia.ru/8_87159_tematika-i-izdatelskaya-klassifikatsiya-detskih-knig.html.

© Борисова Е.В., 2020

© Марченко М.Н., 2020



К.С. Ботарева

магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики,
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин

кан.пед. наук, профессор, профессор кафедры дизайна,
технической и компьютерной графики,
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

СПЕЦИФИКА ТРЕБОВАНИЙ К ТЕХНИЧЕСКОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ОНЛАЙН КУРСА

В статье рассматриваются требования, необходимые при проектировании онлайн-курса, приведен их перечень и описание. Раскрываются ключевые моменты формирования видео-лекций: аудио, видео, платформ для размещения, лицензии и т.д. Данная статья направлена на популяризацию онлайн-курсов для студентов высших учебных заведений.

Ключевые слова: онлайн-курс; требования; аудиоматериал; видеоматериал, технологии; интернет, платформа; структура; материал; инфографика; макет; пиктограммы; шрифт; текст; графический дизайн.

Учебная деятельность является основой развития творческой личности, в которой обучающийся становится настоящим субъектом образовательного процесса [1; 4]. В процессе профессиональной подготовки графических дизайнеров необходимо существует необходимость внедрения онлайн-лекций по целому ряду профильных дисциплин. Поэтому важно при разработке онлайн-курса учесть перечень и специфику требований.

Взаимодействие преподавателя и студента между собой через интернет, преследуя учебные цели, называется дистанционным. В век высоких технологий появились большое количество видов такого обучения. Например, тренинги, курсы, семинары, лекции и т.д., которые проводятся в режиме онлайн. Самый популярный вид дистанционного обучения – это онлайн-курсы, которые имеют свободный доступ для каждого желающего.

Главная особенность таких курсов заключается в том, что он состоит из видео-лекций, то есть отмечается преобладание теоретической части с визуальной поддержкой из графиков, схем, таблиц и т.д. Но для того, чтобы обучение прошло продуктивно и вызывало интерес у аудитории, необходимо разрабатывать каждую лекцию с учетом целого ряда требований:

- к видеоматериалу;
- к аудиоматериалу;
- к лицензионной чистоте;
- к доступности для лиц с ограниченными возможностями;
- к методическим особенностям;
- к общей структуре всего материала.

Видеоматериал содержит огромное количество технических требований, позволяющих впоследствии беспрепятственно использовать их на разных электронных устройствах и интернет платформах. Благодаря этому процесс обучения оптимизируется. Качественные характеристики видеоматериала связаны с удобочитаемостью шрифта: следует использовать не более 3 шрифтов, контрастные сочетания между текстом и фоном, что напрямую влияет на читабельность; не применять обводку текста; ограничить спектр цветов до 3-4.

Так же важно помнить, что при разработке онлайн-курса необходимо держаться единого дизайн-оформления для всех лекций курса его слайдов и видео поддержки. Можно разработать общий макет для всех видов слайдов и в процессе формирования курса использовать его, что будет способствовать формированию доступной для восприятия инфографики. Для оформления можно использовать не только цвета, текстовые блоки, заголовки, но и рисунки (эскизы), картинки, пиктограммы и другие графические элементы. Если говорить о технической стороне вопроса, то

видеоматериал должен соответствовать индивидуальному списку критериев, которые определяются для каждого разрабатываемого курса в отдельности. Для того что бы его составить, необходимо помнить о таких требованиях к видео как: разрешение, наполненность экрана информацией, соотношение сторон экрана, количество кадров секунду, кодек (шифрование потока данных, под определенные проигрыватели – программы, для воспроизведения), контейнер (формат файла, определяющей распределение аудио, видео).

Аудиоматериал не уступает видеоматериалу по требованиям и рекомендациями к работе. Звуковая дорожка для визуального ряда курса должна быть локализована между левым и правым каналом, то есть равномерно передаваться и с левой, и с правой колонки. Недопустимы фоновые посторонние звуки, такие как шум, музыка и т.д. Важно сохранить пунктуационные паузы на протяжении всего времени передачи теории во всех лекциях онлайн-курса. При этом сохранить средний уровень громкости (14 дБ – 12 дБ). Также крайне важно соблюдать интонацию повествования, так как монотонность в повествовании затрудняет восприятие информации. При записи аудио дорожки важно помнить о технических критериях, это: каналы (стерео), кодек, звуковой поток и его чистота.

Лицензионная чистота. Данное требование связано с использованием объектов авторского права и обязательно должно соответствовать законодательству Российской Федерации. Таковыми могут быть видеоматериалы, аудиоматериалы, текст и любые другие графические материалы. Использование таких объектов интеллектуального права может быть допустимым: с указанием имени автора произведения и источником заимствования и не больше 5% от общего объема курса [3].

Доступность для лиц с ограниченными возможностями. Для выполнения данного требования необходимо учесть особенности

восприятия лиц с нарушением зрения и слуха. Соответственно, разработать видео-лекции с субтитрами и встроенным инструментом «лупа» для увеличения текстового материала.

Методические требования связаны с компетенциями той или иной дисциплины, поэтому результат обучения онлайн-курса должен им соответствовать. Каждая лекция курса должна содержать все материалы, необходимые для достижения запланированных результатов обучения. Также необходимо при разработке онлайн-курса учитывать общую очную трудоемкость дисциплины, они не должны отличаться друг от друга [2].

Общая структура всего материала; теоретическая часть любого курса делиться на тематические главы, разделы, подразделы и т.д. Важно создать не просто видео-лекции с «поток» информации на определенную тематику, а построить структуру для поэтапного и ясного восприятия материала, способствующего последовательному и равномерному восприятию.

Таким образом, при разработке онлайн-курса важно соблюдать все вышеперечисленные требования, так как это напрямую будет влиять на целый ряд свойств учебного курса, а именно: удобочитаемость текстовых блоков, информативность, соответствие с рабочей программой дисциплины, количество и качество усвоенного учебного материала и др.

Список использованных источников

1. Ажгихин С.Г. Формирование технологических знаний студентов вузов в процессе обучения проектированию в графическом дизайне. Историческая и социально-образовательная мысль. № 3, 2011. С.39-43.

2. Агапова Н. А. Опыт создания MOOK: взгляд изнутри (методический и управленческий аспекты). Открытое и дистанционное образование. № 4, 2015. С. 36-43.

3. Азимов Э. Г. Массовые открытые онлайн-курсы в системе современного образования. Дистанционное и виртуальное обучение. № 12. 2014. С 4-12.

4. Фисенко А.С., Ажгихин С.Г. Место дизайн-образования в

социокультурном ландшафте. Дизайн-образование: проблемы и перспективы. Сб. науч. трудов. Краснодар, КубГУ. 2016. С. 353-357.

© Ботарева К.С., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020

А.В. Василюк

студентка

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д-р пед. наук, профессор, зав. кафедрой дизайна,
технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ОСНОВНЫЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ТЕЧЕНИЯ ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

В статье рассматриваются основные художественно-стилистические течения постиндустриального дизайна. Изучаются характерные черты каждого из стилей. Итогом работы является вывод о том, что все стилистические направления в постиндустриальном дизайне сосуществуют, перетекают один в другой, взаимодействуют и обогащают друг друга.

Целью данной статьи является характеристика основных художественно-стилистических течений постиндустриального дизайна. Для этого поставлены задачи: описать историю возникновения каждого основного художественно-стилистического течения, дать его характеристику, указать знаковые объекты каждого из течений.

Ключевые слова. Постиндустриальный дизайн, художественно-стилистическое течение.

Постиндустриальный дизайн по своей масштабности и гуманитарной направленности, по мнению Михайлова С.М., «можно сравнивать с эпохой Возрождения», как в архитектуре, так и в дизайне [3]. Новые представления

в постиндустриальном обществе диктуют свои представления о комфорте предметно-пространственной среды. Возникает новая система: «человек-общество-природа». Один из современных дизайнеров Швейцарии, Ханнес Ветшттайн отмечает: «Посмотрите, как изменились за последние десятилетия архитектура и дизайн интерьера – пространство всё больше становится продолжением человека. Оно не просто ему служит – оно гармонично с ним взаимодействует».

Практически все стилистические направления в постиндустриальном дизайне появились и оформились, как таковые, во второй половине XX в., под влиянием бурного развития науки и техники. Предлагаем рассмотреть более подробно несколько наиболее значимых стилей постиндустриального дизайна.

Хай-тек как художественно-стилевое направление в постиндустриальном дизайне

Отправной точкой для появления данного направления послужило ускоренное развитие производства после Второй мировой войны. К зданиям и сооружениям стали предъявляться совершенно другие требования производственной архитектуры, создание технологически гибких и достаточно подвижных сооружений. Как следствие этих требований – раскрытие несущих конструкций и коммуникации, облегчение ограждающих поверхностей и др.

Основные черты стиля хай-тек [2]:

1) использование высоких технологий при проектировании строительства, а также в инженерии зданий и сооружений;

2) использование максимально прямых линий и форм как в архитектуре здания, так и при дизайне помещений, мебели и аксессуаров, частое обращение к элементам конструктивизма и кубизма;

3) функциональные элементы здания, такие как: вентиляция, лифты и

лестницы могут выноситься как наружу здания, так и нарочито выставляться на всеобщее обозрение, становясь предметом интерьера;

4) широкое применение стеклопластика, металла и бетона;

5) децентрализованное, то есть локализованное освещение, создающее эффект просторного, хорошо освещенного помещения;

6) чёткая цветовая гамма, максимальное использование цвета металлик;

7) высокий прагматизм в планирование пространства, в виде исключения – жертвование функциональностью в угоду дизайну.

Первое упоминание о стиле хай-тек мы видим в трудах Чарльза Дженкса. По его классификации хай-тек относится к позднему модернизму. Его характерные черты: прагматизм, сложная простота, скульптурная форма, гипербола, технологичность, антиисторичность и монументальность. Представление об архитекторе как об "элитном профессионале". Стиль хай-тек в архитектуре и дизайне берёт своё начало в 70-х гг. прошлого столетия. Основоположниками данного стиля принято считать англичан: Нормана Фостера, Николаса Гримшоу, Ричарда Роджерса и итальянца Пиано Ренцо. Немаловажную роль в становлении данного направления сыграли группы дизайнеров Архигрем и Архизум. Стилиевые решения хай-тек изначально применялись в городской архитектуре. Именно простота форм и неординарный выбор материалов позволили этому стилю быстро завоевать признание современных архитекторов. Одним из первых сооружений хай-тек стал центр Помпиду в Париже, построенный в 1977 г. Архитекторами данного проекта являются Ричард Роджерс и Пиано Ренцо. Данное сооружение в среде дизайнеров изначально было принято в штыки. И только к 90-м гг. XX в. споры утихли и центр стал настоящей достопримечательностью Парижа. В Англии первое сооружение в стиле хай-тек появилось значительно позже, уже в 80-х, 90-х гг. XX в. Например,

здание компании "Ллойд" в 1986 г. Динамичный и яркий стиль хай-тек пришелся по вкусу, и буквально через 10 лет оригинальные здания стали украшением городов по всему миру.

К 90-м гг. прошлого столетия стиль хай-тек – это уже в первую очередь престижность и имидж, которые могли позволить себе крупнейшие коммерческие фирмы. Даже сам Чарльз Диккенс называет данные строения «банковские соборы», указывая на достаточную дороговизну этих зданий. К знаменитым зданиям в стиле хай-тек относятся такие шедевры как Swiss-Re, знаменитый Корнишон – здание страховой компании Сити Холл в Лондоне, здание банка Гонконг и Шанхай в Гонконге. Всё это творение архитектора Нормана Фостера, теоретика и практика данного стиля. Музей Такасаки, Галерея визуальных искусств Сайнсбери-центр, Центр конгрессов в Западном Берлине.

Из архитектуры хай-тек переходит в интерьер. Этот стиль становится основным направлением в предметном интерьерном дизайне. Обнажённые элементы, архитектурные конструкции входят в жилой интерьер. Специализированное промышленное оборудование, модульные оцинкованные системы хранения, несущие металлические стойки, стальные лестницы прочно вживаются в интерьер, создавая тем самым уникальный и неповторимый стиль.

Стиль хай-тек – это, несомненно, стиль высоких технологий, и, соответственно, место применения инновационных разработок. Отличительной особенностью является применение искусственных материалов, таких как пластик, бетон, стекло, различного вида металл. Если в интерьере не удалось обойтись без натуральных материалов, то их тщательно маскируют, чтобы не нарушить общую концепцию. Максимально в отделке интерьеров используется бетон и кирпич.

Цветовая гамма: белый, серый, черный цвет и металлик. Основные

требования к цвету: отсутствие яркости, пестроты. Всё практически монохромно. При этом особые требования предъявляются к освещению. Должно быть много подсветок, люстр, бра, торшеров и так далее. Для декора помещений используются картины, скульптуры, принты и фотографии, но их количество ограничено. Декодирующий предмет в одном пространстве может быть только один и выступать в роли акцента. Современная бытовая техника используется не только по своему прямому назначению, но также может выступать в качестве украшения интерьера. При этом обязательное условие: бытовая техника должна быть современной [1].

В заключении можно сказать: стиль хай-тек – это одно из интереснейших современных направлений в дизайне, актуальных на сегодняшний день в США. Данное направление нашло довольно широкое распространение, большинство частных элитных коттеджей оформлено именно в этом стиле.

Шебби-шик как художественно-стилевое направление в постиндустриальном дизайне

Шебби-шик (от английского Shabby chic) – стиль исключительно декора интерьера и моды. Сам стиль достаточно молодой, его родиной считается Англия. Стоит напомнить, что для самой Англии характерен викторианский стиль. Бережливые англичане любили покупать вещи на барахолках и блошиных рынках. Помногу раз перекрашенные шкафы, комоды и другая мебель, текстиль из добротного дамаска в цветочек, самосвязанные салфетки и скатерти. Всё это стало основой своеобразной базы строительных материалов для создания стиля шебби-шик. Не последнюю скрипку в появлении этого стиля также сыграло наличие интереса в обществе к историческим стилям в интерьере [4].

Итак, Англия, 80-е гг., английский декоратор Рейчел Эшвел. Именно

с её лёгкой руки увлечение англичан стариной выросло в отдельное дизайнерское направление и стало востребованным не только в Англии, но и за её пределами. Рейчел была большой любительницей старины, поэтому она создала оригинальный дизайн своего дома, оформив его полностью в едином стиле. В поисках неординарных решений она собирала в основном с блошиных рынков старую антикварную мебель, реставрировала её, пытаясь придать современный облик, но с налетом старины. Интерьер ее дома получился очень романтический, и Эшвел дала ему название шебби-шик. Без сомнения, этот стиль нашел своих почитателей и очень быстро стал вполне популярен. Рейчел достаточно умело реставрировала старинные предметы интерьера, а также продавала их через интернет, что кстати принесло ей немалую прибыль. Сам термин "потертая старина" стали использовать не только для предметов интерьера, но и как название абсолютно нового дизайнерского стиля. У данного стиля своё философское направление. На первый взгляд кажется полный беспорядок, но это совершенно не так, так как сам стиль предполагает точную, ювелирную работу дизайнера. Это абсолютно стопроцентный дизайнерский стиль. Здесь нет мелочей, всё должно быть грамотно рассчитано, выверено, подобрано. Шебби-шик, несмотря на кажущуюся универсальность и сочетание фрагментов из других стилевых решений, имеет свои, свойственные только ему, характеристики [5]:

1) так как этот стиль пришел к нам из того времени, когда в основном использовались натуральные материалы, то в отделке помещений приветствуются камень или дерево;

2) при отделке стен или потолка в помещении идеально использовать окрашивание в светлые тона или неровное оштукатуривание, возможно также использование обоев с цветочным орнаментом, достаточно часто используется лепнина;

3) цвет: используются только нежные пастельные тона, цвет пыльной розы, кремовые, персиковые, голубой белые;

4) обязательно присутствует растительный рисунок с преобладанием цветов, чаще это розы и пионы, или птицы, при этом недопустимо использование в рисунках строгих геометрических форм;

5) аксессуары в достаточном количестве. При оформлении интерьеров используются статуэтки, в основном в виде фарфоровых ангелочков, допустимо использование картин и различных настенных украшениях, также применяются связанные вручную салфетки и скатерти;

б) мебель: стиль и форма мебели не столь важны. Главное условие – она должна быть антикварной, винтажной или искусственно состаренной, то есть со следами истории. В заключение можно сказать, шебби-шик – это достаточно дорогой стиль, так как используются качественные, традиционные вещи из натуральных материалов и возраст этих предметов только увеличивает их цену. Следует также помнить, стиль шебби-шик предпочитает не следовать за модой, а предпочитает именно демонстрацию качества и хорошего вкуса во всём.

Фьюжн как художественно-стилевое направление в постиндустриальном дизайне

Фьюжн происходит от английского fusion – «слияние». Основой данного стиля является сочетание несочетаемого, это своеобразный винегрет всевозможных стилей и направлений как в архитектуре, так и в дизайне интерьеров. Несмотря на такое сочетание несочетаемого, фьюжн остается вполне самостоятельным стилем, не теряя при этом своей целостности и гармонии.

Прародиной фьюжн признано считать Филиппины. В 80-х гг. прошлого столетия он появился как движение нескольких дизайнеров. Исходя из других источников, стиль фьюжн зародился в США. При этом

одно остается бесспорным и неизменным, стиль фьюжн – это вполне самостоятельный стиль, который вполне пришелся по вкусу сначала дизайнерам интерьеров, а затем нашел применение и в архитектуре.

Фьюжн, в отличие от других направлений, не имеет своего четкого почерка, но при этом обладает отличительными особенностями: это, в первую очередь, слияние культур, традиций и стилей, воплощающих в себе неординарные решения и объединяющие полные противоположности. Это как совмещать джаз и фольклор, классический балет с народными танцами, а кулинару подать блюдо одной кухни под соусом другой.

Фьюжн в архитектуре – это стиль свободного художника, где особый упор делается на проектирование дома и окружающий ландшафт. При этом есть три основных момента, три столпа:

1. Цвет базируется на единой цветовой гамме, но обязательно включение ярких пятен. Например, серый фасад здания разбавлен яркими оранжевыми балконами, отделкой окон и дверей;

2. Отделочные материалы. Здесь достаточно большое поле для экспериментов: натуральное дерево, камень и кирпич в сочетании с пластиком, например, в деревянном доме мозаичные окна;

3. Фактура: здесь полная свобода выбора. Для достижения максимального эффекта, элементы специально выделяют или подчеркивают [6].

Фьюжн – это стиль, опирающийся, в первую очередь, на вкус, гармонию, видимую простоту и чувство меры. Для дизайнера это – своеобразный экзамен, проверка на чувство меры, вкуса и эстетики, профессионализма. Фьюжн – это микс, но вполне гармоничный и эстетичный, местами даже естественный. Несмотря на смешение стилей и абсолютно разные предметы, всё в совокупности должно смотреться целостно. При этом допускается соседство роскошных предметов с

достаточно простыми.

Для внутреннего интерьера данного направления характерны:

1) животные принты: полосы зебры, тигра, антилоп, растительный орнамент;

2) достаточно яркая цветовая палитра, применяются такие цвета как: розовый, желтый, оранжевый, бирюзовый, фиолетовый. Однако их нужно очень умело сочетать дабы не перегрузить интерьер;

3) богатый текстиль, пышные ковры, яркие подушки с колоритными принтами и отделкой, бархатные портьеры пафосного вида;

4) использование антиквариата и винтажных вещей.

Стиль фьюжн это достаточно недешевый стиль. В домах, где его используют, новинки мебели соседствуют с антикварными или даже фамильными предметами. Еще одной отличительной чертой является комбинация изысканного и дорогого материала с дешёвым: натуральная древесина и пластик, камень и алюминий, стекло и винил. Например, стол из цельной древесины ручной работы и кресла из акрила, старинное фактурное кресло и грубая циновка в качестве ковра. Освещение в данном стиле должно быть приглушенным, рассеянным, мягким, как бы объединяющим все предметы цвета и аксессуары воедино. В заключение можно сказать, стиль фьюжн – это организованный беспорядок, в котором, однако, уютно, весело и беззаботно.

Минимализм как художественно-стилевое направление в постиндустриальном дизайне

Минимализм – это в первую очередь философия жизни. Умеренность, свобода – это закономерность, где количество переходит в качество. Данная тенденция чётко отражается в архитектуре. Большие пространства, много света и как можно меньше ненужных деталей. В нашей природе заложено стремление к простоте – это и есть чистый, функциональный, практически

идеальный минимализм.

Данное направление зарождалось в Западной Европе после Второй мировой войны. Требовалось в кратчайшие сроки восстанавливать разрушенные здания, применяя новые архитектурные решения. Минимализм полностью соответствовал этим запросам. На развитие этого направления большое влияние оказали две страны: Нидерланды и Япония. В 1917 г. в городе Лейден, Нидерланды, образовалось сообщество художников под названием "Стиль". Одним из участников этой группы был немецкий архитектор Людвиг Мис Ван Дер Роэ, считающийся родоначальником минимализма в архитектуре. В возрасте 50 л. он переезжает в Америку и продолжает активно работать и создавать здания в характерном ему стиле минимализм. Людвиг разрабатывает модель "универсального здания" – здания в форме параллелепипеда, разделённого равными стойками с большими окнами, пропускающими максимум дневного света. Его творение стали образцом градостроительства в XX в. Окончательно, как стиль, минимализм сформировался под влиянием японской культуры. Знаменитый японский минималистический архитектор Кадзуе Сэдзима и его работы: Новый музей в Нью-Йорке 2010г. (приложение 10); Маленький дом в Токио 2000 г.; Дом в окружении сливовых деревьев в Токио 2003 г.

Девиз архитекторов: "меньше – значит больше" – знаменитое высказывание архитектора Людвиг Мис Ван Дер Роэ о своём творчестве. Данное выражение живо и по сей день. Это стало кредо строителей: делать проще и больше, но с минимальными затратами. На сегодняшний день минимализм это одно из востребованных стилей в архитектуре.

Объект в стиле минимализма несёт в себе максимум функций, при этом какие-либо украшения или элементы, несущие на себе нагрузки, исключаются. Основные фигуры: прямоугольник или круг, прямые,

вертикальные или горизонтальные линии. Здание в стиле минимализма зачастую называют «коробками», но не всё так просто. Акцент сознательно смещен на идеальные геометрические формы и фактуру [7].

Этажность минималистического строения, как правило, в пределах двух этажей, а зачастую и одноэтажные. При строительстве зданий и сооружений уделяется большое внимание качеству материалов. Зачастую это монолитное строительство, самые распространенные материалы – бетон и стекло. Эстетическая красота создается благодаря использованию именно природных фактур, причём количество цветов должно быть ограниченным. Базовые цвета – это природные цвета: светлые или нейтральные оттенки природных материалов. Наиболее распространенными считаются белый цвет, а также оттенки серого и коричневого. Тенденция последнего времени – использование оттенков зелёного цвета, геометричность линий подчёркивается чёрным цветом. Дабы создать ощущение широты и простора, помещения максимально освобождаются от внутренних перегородок, большие витражные окна дают возможность перехода экстерьеров в интерьер.

Минимализм в дизайне характеризуется лаконичностью, точностью, ясностью композиции, а также выразительностью средств. Характерной чертой в интерьере является построение внутреннего пространства путем использования только необходимых предметов и света. Освещение в минимализме дает тепло и объем, поэтому освещению уделяется достаточно большое внимание. Никакого декора, никакого орнамента.

Минималистическая архитектура – это всемирно известное направление. Оно находит своё применение в торговых центрах, офисах общественных зданий, культурных и выставочных музейных ансамблях, а также в частных интерьерах и дорогих виллах. Этот стиль характеризуется как симбиоз пространства и света, с использованием только необходимых

вещей. Самое важное – грамотно спланировать пространство. Необходимо также безупречное чувство стиля и меры.

Музей современного искусства MOMA, Манхэттен, Нью-Йорк был основан в 1928 г. в 6 зданиях офисного центра. При первом взгляде на это здание кажется будто оно сплошь состоит из стекла и вовсе лишено внутренних перегородок и стен, при этом оно наполнено воздухом и светом.

Поражает воображение огромными размерами, а также обилием архитектурных приемов, собранных в одном проекте. Данный образ – это демонстрация смелых идей и новаторского подхода. Выставочный павильон Веймарской республики в Барселоне. Архитектор – основоположник минимализма, Людвиг Мис ван дер Роэ. Здание построено в 1929 г. Строилось как место для выставки экспонатов, сам павильон выступил в роли знаменитого экспоната международной выставки. Здание Фонда Ланген, в комплексе музейного острова Хомбройх построено в 2004 г. Архитектор Тадао Андо использовал свой фирменный прием: бетонный объём, заключённый в стекло. Само сооружение представляет собой стеклянный короб, внутри которого находится строение из бетона. Подсветка здания создает ощущение парения в воздухе, добавляет эффект также водная гладь, которая окружает здание с трех сторон.

По нашему мнению, стиль минимализм – это целая эпоха в постиндустриальном дизайне, одно из интереснейших и наиболее комфортных направлений современности.

Рассмотрев подробно стилистические направления постиндустриального дизайна, мы приходим к выводу: на заре своего становления в эпоху промышленной революции, дизайн заимствовал многие идеи в архитектуре. А в конце прошлого столетия, именно постиндустриальный дизайн становится законодателем моды, в первую

очередь, в архитектурном формообразовании, например: стиль хай-тек. Все стилистические направления в постиндустриальном дизайне сосуществуют, перетекают один в другой, взаимодействуют и обогащают друг друга, образуя достаточную пеструю, но без сомнения интересную картину.

Без сомнения, все стили постиндустриального дизайна имеют общие черты – это функциональность, конструктивизм, прагматичность, рациональный подход к пространству, удобство и конечно эстетика. Сегодня постиндустриальный дизайн вышел далеко за границы проектирования отдельных промышленно изготовляемых предметов и предметных комплексов, он полностью формирует предметно-пространственную среду человека в целом, в прямом значении этих слов. Дизайн стал самостоятельным видом проектно-художественной деятельности всех сфер жизнедеятельности человека.

Список использованных источников

1. Архитектура постиндустриальной эпохи // zvt.abok URL: <http://zvt.abok.ru/articles/21> (дата обращения: 13.04.2020.).
2. История стиля хай-тек // studfile URL: <https://studfile.net/preview/5914541/> (дата обращения: 12.04.2020).
3. Постиндустриальный дизайн: предпосылки, признаки, стили // vestnik URL: <http://vestnik.osu.ru/doc/1033/article/8362/lang/0> (дата обращения: 12.04.2020).
4. Шебби шик интерьер // red-fasad URL: <https://red-fasad.ru/blog/shebbi-shik-interer.html> (дата обращения: 13.04.2020.).
5. Shabby chic // en.wikipedia URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Shabby_chic (дата обращения: 14.04.2020.).
6. Фьюжн (дизайн) // wikipedia/ URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%8C%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D0%BD_\(%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%8C%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D0%BD_(%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD)) (дата обращения: 14.04.2020.).
7. Функционализм и минимализм в современной культуре // dislib URL: <http://dislib.ru/filosofiya/5265-2-funkcionalizm-minimalizm-sovremennoy-kulture.php> (дата обращения: 25.11.2019.).

© Василюк А.В., 2020

© Марченко М.Н., 2020

УДК 004:378.2:745/749

О.И. Ворожейкина

канд. пед. наук, доцент ВАК РК, академический профессор
Западно-Казахстанского инновационно-технологического университета,
г.Уральск, Казахстан

МЕТОДОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ОБУЧАЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ В ОТРАСЛЯХ ДИЗАЙНА

Статья рассматривает проблему развития внедрения мультимедийных обучающих материалов в отраслях дизайна. Анализ практики проектирования и авторского опыта работы позволяет сделать выводы о теоретической обоснованности и эмпирической доказанности возможности реализации использования мультимедийных разработок в дизайн образовании. Показано то, как авторский мультимедийный комплекс внедрен в практику дизайн образования и творчество работающих дизайнеров Казахстана.

Ключевые слова: мультимедийные обучающие материалы, дизайн образование, методика преподавания, содержание и организация опытно-экспериментального исследования.

Abstract. *The article considers the problem of developing the introduction of multimedia teaching materials in design industries. An analysis of design practice and author's work experience allows us to draw conclusions about the theoretical validity and empirical evidence of the possibility of implementing the use of multimedia developments in design education. It is shown how the author's multimedia complex was introduced into practice in the design of education and the creativity of working designers in Kazakhstan.*

Keywords: multimedia educational materials, design education, teaching methods, content and organization of experimental research.

Общая цель авторского опытно-экспериментального исследования заключалась в том, чтобы проверить и подтвердить полученные в исследовании теоретические положения и выводы в части: проверки работоспособности и целесообразности применения в педагогической практике моделей применения мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении УМК по спец.дисциплинам спец. «Дизайн» и их элементов; оценки эффективности типовых форм обучения, а именно:

лекций, семинаров, консультаций, контрольных мероприятий; отработки основных элементов использования на персональных компьютерах; апробирования сетевого учебно-методического интерактивного комплекса.

Для достижения поставленных целей необходимо было решить следующие задачи: выбрать дисциплины для разработки; выбрать целесообразные модели обучения и применения мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении УМК по спец.дисциплинам; подготовить комплект учебного материала для экспериментального обучения; организовать материально-техническое обеспечение эксперимента; выбрать место, время и произвести пед.воздействие на группу обучаемых (вуз, дополнительное образование) в ходе экспериментальной работы.

Для экспериментального обучения была выбраны дисциплины «История, теория и практика дизайна», «Профессиональные компьютерные программы», «Дизайн по профилю», «Теория, история, методика, практика рекламы». Выбор указанных дисциплин был обусловлен достаточной профессиональной подготовкой автора в области компьютерной техники, дизайна, а также десятилетним стажем преподавания дисциплин. Однако предполагалось что помимо этого исследование охватит все аспекты профессиональной подготовки в системе школа-колледж-вуз-магистратура по спец. «Дизайн». Программы курсов строились в соответствии с Государственным образовательным стандартом, относятся к общепрофессиональным и элективным дисциплинам по дизайнерским специальностям вузов и основными для дополнительного образования.

Цель – дать базовые знания, используемые в профессиональной деятельности; приобретение знаний о развитии и новейших тенденциях художественно-проектной деятельности в области дизайна, обобщения исторического опыта формирования предметно-пространственной среды,

анализа формообразующих тенденций в различных областях.

Основной задачей подготовки обучаемых является сообщение им совокупности знаний о природе и специфике закономерностей и принципах профессиональной деятельности.

При этом надо решить задачи: определить и раскрыть содержание ключевых понятий и определений, используемых в теории и практике дизайна и рекламы; довести до сведения терминологию, области и методы применения, принципы работы, исторические аспекты создания продуктов дизайна и рекламы; выработать у слушателей способность воплощать теоретические знания в творческую деятельность; ознакомить с методикой и техниками теоретической разработки и графической подачи дизайн-проекта; ввести в специфику подачи дизайн-проекта, раскрыв закономерности функционального и композиционного построения объектов проектирования и их составляющих; раскрыть понятие «концептуальности» проектного решения, основанного на представлении проектируемого объекта как целостной системы, все элементы которой объединены единой художественно-образной идеей и определенным композиционным строем; привить навыки профессионального подхода к разработке проектных предложений на основе исторического опыта формообразования предметно-пространственной среды.

Учебно-методические материалы для модели применения мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении УМК по спец. дисциплинам спец. «Дизайн» и их элементов состояли из учебной программы, силябуса, плана-конспекта лекций, комплекса практических заданий для самостоятельной работы, тестами, требованиями и методикой проведения консультационного курса, методикой проверки творческой и письменной работы, методикой проверки самостоятельности выполнения работ студентом. Все материалы исследования изданы

типографским способом или зафиксированы в авторских мультимедийных обучающих средствах и используются в учебном процессе при обучении студентов дизайнеров.

Исследование проводилось с 2005 г. по настоящее время. В качестве учебно-методического обеспечения модели применения мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении УМК по спец. дисциплинам спец. «Дизайн» был выбран сетевая формы учебно-методический интерактивный комплекс, который предназначен для обучения студентов в высших учебных заведениях художественного профиля, а так же с использованием технологий дистанционного обучения.

В авторский комплекс помимо печатных материалов вошли электронные средства: электронный учебник «История, теория методика, практика дизайна»; электронный учебник «Реклама: теория и практика»; мультимедийное пособие «Современный дизайн: история и практика»; мультимедийное пособие «История материальной культуры»; мультимедийное пособие «Подготовка курсовых и дипломных проектов для специальностей «Дизайн» и «ДПИ»»;

Совместно со студентами также были разработаны: электронное пособие «Самоучитель по фотошоп», «Иллюстрированный самоучитель по офисной работе с документами», «Веб сайт: планирование и реализация»; более 60 электронных презентаций по тематике спец. дисциплин. Чтение лекций и проведение практических занятий ведется с использованием технических средств обучения: кинофильмов, CD и DVD дисков и др. Программное сопровождение учебных занятий – специализированное программное обеспечение: CorelDRAW, PhotoShop, PageMaker, AutoCad, ArchiCad, 3D Studio MAX, Autodesk Architectural Desktop, Adobe Premiere, Macromedia Dreamweaver, Home Desing.

Комплекс содержит следующие дидактические функциональные блоки: организационно-методический, информационно-обучающий, идентификационно-контролирующий.

Весь эксперимент, который длился более 10 лет, проводился на базе ЗКГУ им.М.Утемисова, ЗКАТУ им.Жангир хана спец. «Информационные технологии» и на платных курсах для свободных слушателей, АТИСО г.Уральск спец. «Рекламное дело», курсов дополнительного образования по индийской франшизе «АРТЕК» (слушатели по возрастным категориям 12-15 лет, 16-21лет, старше 21), школы-гимназии эстетического направления г.Уральск – элективные курсы для учащихся 5-11 кл., курсов дополнительного образования по дизайну и рекламе частных организаций г.Уральска, г.Аксая, г.Атырау, г.Краснодара.

В эксперименте принимали участие в инициативном и плановом порядке школьники, студенты и свободные слушатели указанных вузов, учебных заведений, сотрудники и персонал предприятий (более 5300 чел.).

Организация эксперимента проводилась следующим образом. Помимо очных занятий, комплект авторских мультимедиа средств выдавался на установочных занятиях. В процессе самостоятельной работы дидактическое взаимодействие со обучаемыми обеспечивалось напрямую на занятиях, а так же дистанционно.

Независимо от модели обучения необходимо было оценивать качество подготовки. Аттестация осуществляется в следующих формах:

– *защита* творческой работы, электронной презентации, творческого проекта (практические задания по курсу) оформленной в соответствии с требованиями, обладающей полнотой, точностью и аргументацией, самостоятельностью выполнения;

– *собеседование*, позволяющее оценить степень ориентации студента в основах дисциплины, широту и глубину познания предмета дисциплины

в сочетании с практическими навыками владения средствами новых информационных технологий, в частности, использования в практической деятельности ИНТЕРНЕТ, а также степень освоения основами компьютерными и телекоммуникационными технологиями, возможностью дальнейшего совершенствования и развития навыков использования средств новых информационных технологий (НИТ) в обучении (в частности, при дистанционном обучении) и будущей профессиональной работе;

– *тестирование* (очное и дистанционное с использованием авторских мультимедиа средств и ИНТЕРНЕТ);

– *оценка по результатам деловых игр, кейсов, творческих методов*, (очное и дистанционное с использованием авторских мультимедиа средств и ИНТЕРНЕТ);

– *анализ продуктов творческой и производственной деятельности.*

Кроме перечисленных форм были применены следующие инновации: дистанционное тестирование; дистанционный контроль выполнения творческих проектов, презентаций, письменной работы (доставка и интерактивное обсуждение проектов).

Поскольку осуществить проверку самостоятельности выполнения базовой работы по дисциплине невозможно без оценки минимального уровня знаний, то результаты оценки самостоятельности выполнения работы по указанной дисциплине, полученные в соответствии с методикой проверки работ/проектов по дисциплине, представленной в исследовании, могут быть использованы в качестве одного из условий проведения аттестации. Итоговый контроль усвоения содержания дисциплины проводился по тестам, творческим проектам, анализу в целом художественно-профессиональной деятельности включающей практику. Усвоение материала с применением инноваций составило 89%, в отличии

от контрольных групп 39%, Экономия времени на возможности работать в удобное время и месте составила 85% (поездки, поиск литературы и т.д.). Дискомфорта при чтении с экрана по сравнению с работой по печатным изданиям учебных пособий студенты не отмечали. В процессе эксперимента были исследованы частные вопросы, а именно: эффективность электронных средств обучения, тестирования, видеозаписей, организационных форм проведения учебных занятий электронных семинаров, лекций, консультаций.

По оценке студентов, качество проведения занятий в десятибалльной шкале по предложенным показателям «Доступность», «Темп», «Новизна», «Практическая значимость», «Общее эмоциональное восприятие», показало, что были достигнуты усредненные количественные оценки занятия, построенные в виде графиков в исследовании. Степень усвоения содержания в количественном выражении в результате усреднения соответствовала 82% (количество правильных ответов).

По результатам анализа было очевидно, что наиболее значимым явилась доступность. Низкое значение показателя «Общее эмоциональное восприятие» в 2005-2011 было вызвано отсутствием привычки потребителя смотреть/работать по электронным средствам в аудитории, а в дальнейшие годы оно неуклонно росло. Важным приемом, реализованным в авторских разработках и рекомендуемых - отказ от принципа «говорящей головы» и реализация принципа «аудиторная групповая творческая работа».

Результаты:

- за период исследования в ЗКГУ им.М Утемисова автором в 2000 г. были подготовлены документы и открыта новая, перспективная специальность бакалавриата «Дизайн», а в 2010 - магистратура «Дизайн»;
- подготовила документы по открытию специализаций:

«Архитектурный дизайн», «Промышленный дизайн», «Графический дизайн», «Дизайн в сфере мультимедиа»;

- автор принимала участие в разработке РУПов и приложение по элективным дисциплинам, УМК по основным профессиональным дисциплинарным циклам бакалавриата и магистратуры по данному направлению подготовки;

- руководила научно-исследовательской, профессиональной, преддипломной практиками бакалавров и магистров, а так же выполнением дипломных проектов и подготовкой магистерских диссертаций;

- разработала программу вступительных и гос.экзаменов по магистратуре и бакалавриату;

- авторские учебники учебно-методические пособия, авторские мультимедийные и электронные издания (8 шт.), ряд (более 60) электронных презентаций по тематике спец.дисциплин, силлабусы, вопросы, задания, тесты текущих и гос.экзаменов, приложение по элективным дисциплинам специализаций специальности «Дизайн» - являются частью разработанного авторского мультимедийного комплекса;

- преподавала и внедряла авторские материалы в системе дополнительного образования, в том числе за рубежом;

- Результаты исследования представлены в 79 публикациях автора. Всего автор имеет более 240 публикаций;

- студенты, подготовленные автором, на престижных Всероссийских олимпиадах по компьютерной графике в г. Нижний Новгород под руководством компании Autodesk. заняли: 2 место в номинации «Компьютерный дизайн» - получен диплом международного авторизованного центра УНЦ КГГ и приз университету - лицензионное программное обеспечение AutoCADH; 5 место в номинации «Виртуальное моделирование (3 D MAX)»- получен диплом международного

авторизированного центра УНЦ КГГ; 1 место в номинации “Галерея искусств (3 D моделирование)”- международной диплом Autodesk, диплом Всероссийской олимпиады и приз университету - лицензионное программное обеспечение 3 Ds MAX ; 5 место в конкурсе “Виртуальное моделирование (3 D MAX)”- диплом международного авторизированного центра УНЦ КГГ; 5 место в конкурсе “Архитектурное моделирование в программе ADT”- диплом международного авторизированного центра УНЦ КГГ. А так же студенты под руководством автора заняли: В Международном конкурсе «Цифровой ветер» г.Саратов два первых и два вторых места; в Международном конкурсе «3д анимации» г. Винница (Украина) - одно первое и два вторых места; в г.Москве Международный конкурс «Архитектурная и интерьерная визуализация», «СПА пространство» - второе место; в республиканском конкурсе среди студентов и магистрантов по вопросам избирательного права и законодательства о выборах депутатов в сенат парламента РК – 6 благодарственных писем и денежные призы; в областном конкурсе инновационных проектов - первое место;

- на Республиканском Форуме педагогов-новаторов в г. Астана. автор участвовала в работе секции «Интеграция педагогического образования и научной теории» и был представлен доклад «Создание и применение мультимедийного программно-методического комплекса в образовательном процессе по дисциплинам творческих специальностей». В котором изложены: основные принципы информационных технологий по КСО, дидактические возможности и принципы разработки мультимедиа, структура и содержательные компоненты мультимедийного комплекса по авторской технологии. Доклад представлялся в форме презентации и иллюстрировался авторскими мультимедийными пособиями и учебниками, и примерами работ студентов. Материалы доклада получили широкое

одобрение, была отмечена актуальность и проблемность поднимаемых вопросов, по тематике доклада были представлены предложения в Министерство образования РК. Автор была награждена ценным призом и поощрительной путевкой от МОН РК в Турцию.

- авторские программы по ДПИ, теории рекламы, графическому дизайну и основам компьютерной графики были внедрены в учебный процесс в системе дополнительного образования Казахстана и России;

- автор был участником Международных грантовых проектов, по результатам которых выпущены статьи, монографии, сборники;

- подготовленные методические печатные и мультимедийные материалы были отмечены наградами: учебник «История, теория, методика, практика дизайна» завоевал грант на республиканском конкурсе печатных работ; присуждена стипендия президента РК как молодому талантливому ученому; благодарственная грамота от организаторов Всероссийского фестиваля конкурса детско-юношеского творчества «Европа+Азия»; мультимедийный учебник для вузов «Реклама: теория, практика»- награда в номинации «За лучшее методическое пособие» в ежегодном конкурсе ЗКГУ, медаль, диплом, денежная премия; благодарственная грамота ЗКГУ им.Утемисова за участие в конкурсе инновационных проектов; благодарственные грамоты за организацию и участие во Всероссийском конкурсе: «Оренбург столица российского дизайна» и ряда Международных конкурсах: «Идея, творчество дизайн». г.Краснодар; грамотами от МОО Международная академия туризма и краеведения им.Остапца-Свешникова, Краснодарское региональное отделение русского географического общества;

- автор, как эксперт, привлекалась для участия в международном проекте ЮНЕСКО по художественному образованию, в области с инициатив по сохранению и развитию культурного наследия, связанных с

присоединением Республики Казахстан к Международной конвенции об охране нематериального культурного наследия;

- как член орг.комитета Регионального Центра Русской культуры при Ассамблее народов РК, автор организовывала культурно-просветительские, научно-исследовательские, практические проекты в ЗКО и была награждена Государственной наградой – медалью президента Казахстана за вклад в деятельность Ассамблеи народа РК.

В 2020 г. был реализован научно-практический проект по коммерциализации результатов научных исследований в регионе на базе Западно-Казахстанского инновационно-технологического университета: «Методология разработки дизайна мультимедийных обучающих материалов». Проведены одноименные курсы в двух модулях для педагогов колледжа, а так же для представителей нефтегазовой отрасли курсы: «Компьютерная графика для делопроизводства».

На авторские разработки было получено Свидетельство о государственной регистрации авторских прав № 623 Комитета по интеллектуальной собственности Министерства юстиции Республики Казахстан, IS0008407: «Сборник программ для ЭВМ – сборник электронных учебников: «Применение мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении учебно-методического комплекса по спец.дисциплинам специальности 050421 «ДИЗАЙН» по кредитной технологии обучения» и его интерактивная часть: мультимедийный учебник «История, теория, методика, практика дизайна»; мультимедийный учебник «Реклама: теория и практика»; электронное учебно-методическое пособие «Современный дизайн»; электронное методическое пособие «Подготовка курсовых и дипломных проектов для специальностей «Дизайн» и «ДПИ»»; электронное методическое пособие «История материальной культуры»»

Выводы:

1. Проведение многопланового эксперимента по применению мультимедийных технологий при разработке и методическом обеспечении УМК по спец. дисциплинам спец. «Дизайн» по кредитной технологии обучения обусловило тщательную разработку целей и задач, которые включали в себя: выбор экспериментальной дисциплины и целесообразной модели обучения; подготовку комплекта учебного материала для экспериментального обучения; организацию материально-технического обеспечения эксперимента; планирование и организацию эксперимента. Опытно-экспериментальные исследования проводились в течение ряда лет в большинстве своем в инициативном порядке. При этом удалось убедиться в возможности и целесообразности применения технологии обучения с использованием мультимедийных пособий, разработать рекомендации для обучаемых и преподавателей. Это удалось сделать на основании теоретических и практических результатов исследования, личного педагогического опыта.

2. Для эффективного проведения экспериментального обучения была разработана методическая часть, включающая в себя методики проведения аттестации и методику проверки творческой работы. Использование этого методического обеспечения позволило на должном дидактическом уровне организовать проведение эксперимента и объективно оценить его результаты. Жизнеспособность и эффективность выбранной модели подтвердилась. Выбор типа модели в процессе эксперимента определялся программно-технической оснащённостью рабочих мест преподавателя и слушателя, а также стартовым уровнем подготовки к использованию средств новых информационных технологий. Эффективность обучения зависит от аппаратно-программной оснащённости рабочих мест студентов и преподавателей, а также их умения пользоваться средствами новых информационных технологий. При массовом внедрении авторского

комплекса, в реальный учебный процесс целесообразно использовать возможности интернет.

3. Для проведения консультаций по творческим проектам хорошо зарекомендовали себя скайп, видео связь по Facebook, WhatsApp, электронная почта.

4. В результате эксперимента было установлено, что интенсивность обмена информацией между преподавателем и обучаемыми по электронным средствам связи в период обучения неравномерна. Наибольший всплеск наблюдается в начале занятий и в точках контроля. Поэтому творческую, самостоятельную работу целесообразно строго регламентировать. Строгий график самостоятельной, творческой работы позволит рационально распределить усилия в течении периода обучения.

5. При проведении электронных семинаров с использованием электронной почты была выявлена закономерность, заключающаяся в том, что интенсивность обмена информацией между студентами больше, чем между студентами и преподавателем. Этот факт говорит о том, что стихийно организуются виртуальные группы взаимопомощи. Для поддержания этой закономерности целесообразно снабжать всех студентов, участвующих в электронном семинаре, адресами всех его участников. Было отмечено, что проводимые электронные семинары отличались гратуальностью.

7. Необходимо реализовывать принцип «аудиторная групповая творческая работа».

8. Использование мобильных портативных персональных компьютеров в учебном процессе выявил отсутствие у студентов эргономического и психологического дискомфорта. Такие показатели как потери времени на поездки, «недоступ» к литературе при этом существенно выше.

9. Значительную долю в средствах обучения заняли традиционные печатные учебные материалы. Эффективным способом в обеспечении обучающихся учебно-методическими материалами является раздача электронных версий и компоновка учебных материалов в виде электронной хрестоматии (дайджеста) из всего массива предлагаемой учебной литературы. Последнее значительно облегчает самостоятельную, творческую работу. В процессе творческой, самостоятельной работы должен быть реализован текущий и промежуточный контроль, составлен и строго соблюдаться график отчетности. В идеале структура электронного учебного пособия должна соответствовать требованиям, разработанным автором.

10. Эффективность образовательного процесса в значительной степени зависит от мотивации и дисциплинированности его участников. Затраты времени и сил преподавателя, как на подготовку, так и на проведение учебных занятий в несколько раз превышают аналогичные затраты при традиционном обучении. Этот факт должен учитываться при планировании почасовой нагрузки преподавателей.

11. Разработанные в ходе исследования компоненты (РУПы, каталоги элективных дисциплин, мультимедиа средства, печатные издания, силябусы, программы, тесты, задания и пр.) охватили все аспекты профессиональной подготовки в системе школа-колледж-вуз-магистратура по спец. дисциплинам.

12. В качестве перспективного направления применения инновационных методов можно отметить подготовку дизайнеров по профилям и отраслям со знанием иностранных языков.

13. Необходимо разработать четкие критерии разработки электронных обучающих материалов в РК, усовершенствовать экспертизу их оценки. На научных семинарах МОН РК и вузов регулярно

рассматривать достижения вузов по применению в учебном процессе новых инновационных технологий с учетом кредитной системы обучения. Разработать нормативно-правовую базу по разработке, интегрированию и обмену мультимедийными продуктами между вузами Казахстана и использованию Российских и зарубежных наработок. Для чего организовать научный семинар МОН РК с приглашением авторов уже имеющихся апробированных пособий для выработки единых требований и создать координирующий орган по интеграции достижений вузов РФ и РК.

14. Представляется перспективным разработка и применение в дизайн образовании сетевых порталов, позволяющих интегрировать опыт практикующих передовых дизайнеров, преподавателей и обучаемых вузов РФ и РК для оперативного обмена информацией по инновациям в дизайне в целом, а также обмену передовыми технологиями обучения в процессе дизайн подготовки, а также доступа к лекциям и обратной связи ведущих практиков в различных отраслях дизайна, а также профессоров вузов России и Казахстана. Такие порталы необходимы не только для интеграции и обмена инновациями, но и выявления конкурентно-способных направлений подготовки специалистов в сфере дизайна, а также для осуществления обмена студентами и профессорами.

© Ворожейкина О.И., 2020



УДК 721.012 (574)

О.И. Ворожейкина

профессор Западно-Казахстанского
инновационно-технологического университета,
г.Уральск, Казахстан

Н.Н. Ворожейкин

магистрант 1 курса, специальности «ПГС»
Саратовского государственного технического университета им. Гагарина Ю.А.,
г. Саратов, РФ

**АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЛИКА ГОРОДОВ
МАЛОЙ РОДИНЫ НА ПРИМЕРЕ УРБАНИСТИЧЕСКОЙ
РЕКРЕАЦИИ В ЗАПАДНО-КАЗАХСТАНСКОЙ ОБЛАСТИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН**

В статье рассматриваются результаты авторской работы над проектами по урбанистической рекреации в городах РК. Осуществлен анализ и обобщение результатов теоретических исследований и практического опыта в области проектирования зон отдыха в городской среде, позволяющий сформулировать факторы и средства, влияющие на проектирование зон отдыха в региональных городах Казахстана.

Ключевые слова: урбанизированная рекреационная среда, зона отдыха, методика архитектурного проектирования, урбанизация, градостроительство, рекреационные зоны

Annotation. *The article discusses the results of the author's work on projects on urbanistic recreation in the cities of Kazakhstan. The analysis and generalization of the results of theoretical research and practical experience in the field of designing recreation areas in the urban environment, which allows us to formulate the factors and means affecting the design of recreation areas in regional cities of Kazakhstan, is carried out.*

Keywords: urbanized recreational environment, recreation area, methodology of architectural design, urbanization, urban planning, recreational areas

В градостроительстве благоустройство и озеленение является составной частью общего комплекса мероприятий по планировке, застройке населенных мест. Оно имеет огромное значение в жизни человека, оказывает огромное влияние на окружающую среду. Особенно это влияние заметно проявляется в городах.

В Послании Президента Республики Казахстан Н.Назарбаева народу Казахстана от 14 декабря 2012 года «СТРАТЕГИЯ «Казахстан-2050» говорится, что первыми современными урбанистическими центрами Казахстана станут крупнейшие города - Астана, Алматы, далее Шымкент и Актобе. Они также должны стать центрами науки и притяжения инвестиций населения, предоставлять качественные образовательные, медицинские, социокультурные услуги [1]. Однако рост уровня урбанизации одновременно порождает и массу экологических, социальных, экономических и других проблем, что предполагает применение комплексного подхода в исследовании проблем урбанизации. Рассмотреть некоторые вопросы, связанные с этим, наша задача в данном исследовании. Одна из проблем – создание полноценной среды обитания горожан в условиях сложившейся застройки.

Отечественная градостроительная практика долгое время была ориентирована на экстенсивное освоение территории, рост площади городской застройки без достаточного благоустройства и без решения проблем экологии на уже застроенных территориях.

Экологическая ситуация, складывающаяся в городах, является предметом особого внимания официальных властей всех уровней, политических партий и общественных движений, средств массовой информации и широких слоев населения. Городская экология – «зеркало», в котором отражается уровень социально-экономического положения страны.

Озелененные благоустроенные территории дают возможность не только нейтрализовать влияние негативных экологических факторов на деградацию природной среды и ухудшение здоровья населения, но и являются местом для отдыха, повышения культурного уровня населения, организации тематических информационных и выставочных центров на

открытом воздухе.

Основа системы озеленения современного города – насаждения на жилых территориях (во дворах при группах домов, в садах жилых районов и микрорайонов), на участках школ, детских учреждений. Их дополняют насаждения общегородского и районного значения в парках культуры и отдыха, детских, спортивных и других специализированных парках, в скверах и на бульварах, на промышленных, коммунально-складских территориях, на полосах отвода земель для транспортной коммуникации, пешеходные улицы, а также заповедники, санитарно-защитные и водоохранные зоны.

Кроме этого, объектами благоустройства являются различные типы открытых пространств и их окружения: внешний вид фасадов зданий и сооружений (в т.ч. временных); временные сооружения и их комплексы – торговые киоски, павильоны, стационарные лотки, мини-рынки, летние кафе, автостоянки, гаражные боксы, отдельно стоящие объекты наружной рекламы, информационные лайтбоксы и др.

Современный этап развития городского благоустройства и озеленения ставит ряд новых задач, которые невозможно решить без широкого использования достижений научно-технического прогресса, передового практического опыта, без систематического повышения квалификации кадров.

Одним из ярчайших феноменов советской культуры был парк культуры и отдыха – уникальный тип парка со своей спецификой и историей. После распада СССР большинство этих парков оказались забыты, заброшены и медленно разрушались. Сегодня интерес к паркам культуры и отдыха становится все более очевидным и проявляется в создании ностальгических парков, в восстановлении и реконструкции сохранившихся парков. Социальные изменения, произошедшие в обществе, вызвали к

жизни новые виды и формы досуговых занятий, появилась потребность получать высокий уровень эмоций. На постсоветском пространстве парки и другие озелененные территории в первую очередь предназначались для свободного отдыха населения и, до сегодняшнего дня, не несли тематическую окраску. По мере развития новых видов отдыха: спорта, интеллектуальных занятий в среде, развлечений, появились и новые разновидности парков и садов со своим специфическим внешним видом. В результате чего возник новый вид парков, представляющей комбинацию высоких технологий, ярких впечатлений и разнопланового отдыха для всей семьи.

Однако рост уровня урбанизации одновременно порождает и массу экологических, социальных, экономических и других проблем, что предполагает применение комплексного подхода в исследовании проблем проектирования среды обитания человека.

Проблемы благоустройства и озеленения городов отображены в работах Ю.П. Бочарова, О.К. Кудрявцева, М.Н. Болотова, В.А. Рыгалова, Я.Т. Кравчука, Л.Е. Бирюкова, И.А. Николаевской, В.А. Горохова и др. где рассмотрены проблемы благоустройства и ландшафтной реконструкции города в целях оптимизации среды на основе учёта меняющейся культурной среды и социума.

Для повышения эффективности взаимосвязи культурного досуга и рекреации важно разработать многофункциональный городской ландшафт в современных условиях, то есть, спроектировать его так, чтобы объединить различные социально-культурные функции и одновременно сохранить и даже повысить качество ландшафта и окружающей среды.

Концептуальные основы организации полноценного отдыха обоснованы в зарубежных исследованиях рекреации, которые в основном направлены на социологические и психологические аспекты рекреативной

деятельности человека (Макс Каплан, Джон Келли, М.Ньюмейер, Дж. Нэш, Стенли Паркер, Джей Шивере и др.).

Авторами Черняевой Е.В., Николаевской З.А., Разумовским Ю.В., Масловской О.В., О.Г. Ивановой, А.В. Копьевой, Т.Ю. Малышенко, Фелистак Ф., О.В. Храпко; А.В. Барановым, Л.А. Гордоном, И.Ф. Дементьевой, В.Ю. Йонайтис, Э.П. Клоповым, А.К. Кодзасовым, Ю.Д. Красильниковым Е.А. Котляровым, О.В. Филипповым и др. рассматривались проблемы феномена рекреации, в которых она определяются как важнейшая сфера общественной жизни и неоспоримое условие жизнеспособности личности.

Нехватка в региональных городах специалистов в отрасли ландшафтной архитектуры и зеленого строительства, привело к тому, что главными творцами природного каркаса нашего города стали не биологи видов и физиологии растений, не дизайнеры, а строительные бригады. Безумная практика «кронирования» (срез верхушки кроны и ветвей дерева), ввоз и посадка растительности с соседних стран и регионов (разница почв, отсутствие полива и должного ухода, перепад температур, высадка не характерной для данной местности растительности) все это имеет отрицательный результат, и делает актуальным этот вопрос урбанистической рекреации средствами озеленения.

Научно-теоретическая актуальность исследования обусловлена следующим обстоятельством: при всеобщем признании социальной значимости парков ощущается недостаток теоретических оснований для философско-культурологического исследования парков и их анализа. В большинстве существующих работ о парках используются историко-искусствоведческие, проектно-архитектурные, методико-организационные методы. Достаточно разработанной теории парков, позволяющей рассматривать их как феномен культуры, нет, как нет и философско-

культурологического осмысления советского парка. Исследование позволит восполнить некоторые пробелы в этой теме, а также ответить на вопросы о месте и роли парка культуры и отдыха в истории садово-парковой культуры.

В процессе проектирования рекреационных территорий в г.Уральске и г.Актобе в РК нами определены следующие проблемы:

– рост экологических проблем в городах, связанных с деградацией естественного ландшафта и заброшенностью существующих парковых зон, требует оптимального восстановления природной составляющей городской среды, организации мест отдыха для горожан путем реставрации существующих зеленых насаждений и введения новых элементов природы в структуру городов;

– необходимость использования озелененных пространств для улучшения архитектурного облика города, создания целостного архитектурного ансамбля, условий культурного досуга в сложившейся застройке тематического парка с площадками для отдыха и аллеями, имеющими выставочное и просветительское назначение;

– применение на практике альтернативных экологически чистых источников энергии и материалов для организации необходимого светового оформления;

– использование новых технологий для экономного использования водных ресурсов для полива.

Цель - реализация комплексного подхода к проектированию среды при создании внутригородского объекта озеленения, отвечающего требованиям отдыха и формирования облика города; усиление роли природоохранного фактора, ориентирующего на сохранение малых озелененных территорий.

Объектом исследования является процесс комплексного подхода к разработке благоустройства городской среды и её воздействия на человека

в социальном, просветительском, экологическом, технологическом аспектах.

Предмет исследования – комплексный подход к разработке благоустройства городской среды, создание вариантов архитектурно-ландшафтного решения, методы, приёмы и средства его осуществления.

Гипотезой исследования является следующее предположение: эффективность формирования зоны отдыха будет достигнута при успешном решении четырех основных групп задач:

– градостроительные, связанные с созданием ансамбля здания театра и прилегающих территорий, объединением частей в одно целое, повышением выразительности архитектурного ансамбля;

– оздоровительные, связанные с оптимизацией микроклимата, повышением saniрующего эффекта: очистка воздуха от пыли, защита от шума и избыточной инсоляции за счет дополнительной посадки деревьев; регулирование температуры воздуха и относительной влажности с помощью фонтана;

– рекреационные, решающие проблемы отдыха городского населения. Важное значение в решении этих задач играет озеленение и малые архитектурные формы;

– образовательно-просветительские, дающие возможность узнать историю культуры, искусства города и региона, информацию выдающихся и пр.

На основе выдвинутой гипотезы были определены следующие *задачи*:

– изучить современное состояние проблемы комплексного проектирования зон отдыха на территории ЗКО;

– определить роль урбанистической рекреации в формировании городской среды;

– выполнить проекты благоустройства, реконструкции и реставрации

существующего озеленения и новых посадок деревьев и кустарников;

- предусмотреть условия для массового отдыха жителей города, разработать проекты зон отдыха в границах выбранной территории, сформировать выразительный ландшафтно-архитектурный объект, улучшающий облик города;

- предусмотреть в проекте эстетическое и экономическое освещение территории, подсветку памятников и малых архитектурных форм;

- установить последовательность художественно-творческого эксперимента по проектированию зон отдыха.

Методологическая основа исследования. В основу исследования и разработки творческого проекта положена законодательная и методическая документация, действующая на территории Республики Казахстан. А также:

- строительные нормы и правила (СНиП)- совокупность принятых органами исполнительной власти нормативных актов технического, экономического и правового характера, регламентирующих осуществление градостроительной деятельности, а также инженерных изысканий, архитектурно-строительного проектирования и строительства;

- законодательные акты РК в области архитектурной и градостроительной деятельности, обеспечивающие права граждан на благоприятную среду обитания и жизнедеятельности;

- труды и исследования отечественных и зарубежных авторов по истории градостроительства, урбанистике, теории и практике благоустройства городской среды, проектированию объектов с использованием инновационных технологий для создания объектов городской среды;

- материалы интернет ресурсов по анализу архитектурных аналогов в практике проектирования объектов градостроительства в РК и в мире; научные данные о состоянии теории и практики градостроительства и

благоустройства в мире и Казахстане;

- анализ опыта работы архитекторов г.Уральска и г.Актобе.

Несмотря на значительную теоретическую базу, заявленная тема нуждается в развитии системного, комплексного подхода, направленного на экологическую оптимизацию среды и включение территории в структуру города в качестве природно-рекреационного ядра, отвечающего на возрастающие требования к качеству среды.

Для решения поставленных задач применялись следующие *методы исследования*:

- использование метода системного анализа, формирование описания системы и выбор наилучших решений;

- изучение и анализ литературы, позволяющей определить область и направление теоретической и экспериментальной работы по исследуемой проблеме;

- метод сравнительного анализа и анализ архитектурных аналогов в сфере градостроительства, опыта работы архитекторов г.Уральска и г.Актобе, структуры и условий проектирования зон отдыха микрорайонов городов ЗКО РК;

- методы логической абстракции, изучение и обобщение передового опыта и опыта работы архитекторов в сфере градостроительства;

- метод художественно-творческого эксперимента – работа по проектированию, эскизированию, подбор малых архитектурных форм;

- метод полевых исследований: изучение ситуации с озеленением, благоустройством, строительством, фотофиксация;

- картографический метод – работа с выкопировками из генплана города, картографическим материалом.

Исследование проводилась поэтапно:

- знакомство с заданием на проектирование. Основные определения

и понятия;

– поиск архитектурной идеи, разработка эскизного ряда, разработка архитектурного решения в целом;

– оформление проекта.

Первый этап работы состоял в определении темы, которая будет разрабатываться. Изучалась литература, был составлен список библиографии по теме, составлен план работ, совместно с архитекторами г.Уральска и г.Актобе, определено содержание и структура работы. Получены выкопировки из генплана г.Уральск и г.Актобе, выполнена фотофиксация площадей, предложены основные идеи проектов урбанистической рекреации.

Второй этап работы заключался в составлении индивидуального плана работы, проведении поисковой работы, составлении технического задания, анализа объекта проектирования, анализа групп потенциальных потребителей. Продолжалось теоретическое исследование, осуществлялась опытно-экспериментальная проверка. На втором этапе работы представлены эскизы, зарисовки, поиск визуального материала по теме, чертежи. Обоснованы проекты, их цели и задачи, составлены планы индивидуальной работы. Осуществлялось продолжение теоретического исследования.

Третий этап работы заключался в подготовке альбомов по проектам, планшетов, демонстрирующих идею проекта, приложений и визуальной наглядности по исследуемой тематике. Были внесены изменения в оформление работы. Выполнялась проверка достоверности полученных теоретических выводов и практической документации, обобщение и систематизации результатов исследования, формированию выводов. Окончательно оформлялась проектная документация по авторским проектам.

Научная новизна и теоретическая значимость исследования состоит в следующем:

– впервые для анализа и формирования городской среды социальной застройки использован системный и информационно-ориентационный подход, который рассматривает дизайнерское и градостроительное проектирование как способ организации единой системы, включающей объективные и субъективные аспекты жизнедеятельности групп потенциальных потребителей, учитывающий особенностей демографической, социальной и культурной ситуации в регионах Казахстана;

– изучено современное состояние проблем и перспектив организации общественных зон отдыха с дополнительной информационно-образовательной и демонстрационно-выставочной функциями, как в социальном, так и в проектно-градостроительном аспекте;

– теоретически обоснована и экспериментально доказана возможность проектирования зон кратковременного отдыха с дополнительными информационно-образовательной и демонстрационно-выставочной функциями, использованием новых технологий и новых материалов в строительстве.

Практическая значимость заключается:

– в разработке проектов рекреации городов ЗКО РК рекомендаций по формированию зон кратковременного отдыха, на прилегающей к существующей пешеходной зоне территории;

– определены перспективы выполнения работ по благоустройству территории, созданию культурно-досуговых мест;

– предложены варианты использования инновационных технологий в благоустройстве города;

– разработаны анкеты опроса жителей по благоустройству зон

отдыха;

- творчески поданы результаты научно-исследовательской работы с учетом их использования в практике благоустройств городов ЗКО;
- подготовке методических электронных материалов для внедрения в практику обучения по специальности «Дизайн» в вузе и колледже;
- создании оригинальной системы наглядных пособий;
- творческой подаче результатов научно-исследовательской работы с учетом их использования в практике обучения по специальности «Дизайн» в вузе и колледже;
- результаты исследования использованы в реальной проектной практике.

В ходе исследования нами были выполнены эскизные проекты:

- проект комплексной застройки социального жилья и ландшафтного решения жилого микрорайона в г.Уральске на основе энергосберегающих технологий, на который получено свидетельство авторского права/патент (Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.);
- проект зон отдыха 12 микрорайона в г. Актобе;
- проект комплексной реконструкции и благоустройства площади им.М.Маметовой и аллеи, примыкающей к ней в г.Уральске;
- проект комплексной реконструкции и благоустройства аллеи, примыкающей к зданию Драматического театра имени А.Н.Островского (Театральный проспект) в г.Уральске;
- проекты ряда городских архитектурных объектов и малых форм в городах ЗКО РК, на которые получены 2 свидетельства авторского права/патенты (Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.)

А также:

- проект базы для экотуризма на озере Чалкар, ЗКО»;
- проект историко-туристического комплекса в г.Уральске;

- проект биоклиматического туристического комплекса «Ақ жол» в поселке Подстепное г.Уральска;
- проект культурно-этнографического комплекса «Подворье уральских казаков»;
- проект культурно-исторического комплекса казахского аула в ЗКО.

Достоверность исследования обеспечена опорой на результаты современных исследований в области градостроительства, соответствием выбранных методов исследования поставленным задачам, подтверждается экспериментальными данными; объективным анализом результатов теоретического исследования и практической работы, проведением художественно-творческого эксперимента.

Апробация и внедрение результатов исследования заключается в разработке и экспериментальной проверке проектов урбанистической рекреации с учетом особенностей демографической, социальной и культурной ситуации в регионах Казахстана с использованием энергосберегающих и экономичных технологий строительства и эксплуатации. В практической части проекта представлены – варианты функциональных схем зон отдыха, варианты планировочного и архитектурно-композиционного решения, градостроительная часть: ситуационный план, генеральный план, аналитические схемы (транспорт, пешеходные маршруты, озеленение, общественная активность, связь с городской средой; архитектурная часть: перспективные виды, выноски и чертежи по отдельным сооружениям зон отдыха, ролик демонстрирующий идею проекта, расчеты: количество мест для людей, для автомобилей, объемно-планировочные показатели, примерный расчет стоимости.

Результаты исследования могут быть использованы в реальной проектной практике. Использование указанных результатов позволяет повысить качество проектирования и эффективность по проектированию,

строительству и эксплуатации городской среды для отдыха, физического и интеллектуального развития; повысить качество предоставляемых проектных услуг.

По данному исследованию опубликовано более 22 статей и получено свидетельство авторского права/патент на проект «Проект комплексной застройки социального жилья и ландшафтного решения жилого микрорайона в г.Уральске на основе энергосберегающих технологий» (Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.) и проекты городских архитектурных объектов и малых форм, на которые получены 2 свидетельства авторского права/патенты (Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.).

Список использованных источников

1. «СТРАТЕГИЯ «Казахстан-2050» [Электронный ресурс]. URL: http://www.akorda.kz/ru/official_documents/strategies_and_programs (дата обращения: 5.10.2018).
2. Послание Президента РК Н. Назарбаева народу Казахстана «Нұрлы жол - Путь в будущее» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.zakon.kz/4667084-poslanie-prezidenta-respubliki.html> (дата обращения: 5.10.2018).
3. Концепция развития туризма в Республике Казахстан на 2001 - 2005 годы [Электронный ресурс]. URL: http://kazakhstan.news-city.info/docs/sistmsg/dok_oerfiz.htm (дата обращения: 5.10.2018).
4. Галимов А.Г., Галимов М.А., Амельченко В.И. География Западно-Казахстанской области. Уральск, 2001. 140 с.
5. Ахметов Е.А., Карменова Н.Н., Карбаева Ш.Ш., Асубаев Б.К. Экономическая и социальная география Казахстана. Алматы, 2013. 326 с.
6. Коллектив авторов кафедры географии ЗКГУ. Природа, население и хозяйство Западно-Казахстанской области. Уральск, 1998.
7. Краткие итоги Национальной переписи населения Республики Казахстан 2009 года. Астана, 2011.
8. Казанцев П.А. Основы экологической архитектуры и дизайна. Экспериментальный лекционный и практический курс. ISBN 978-5-7596-0901-8. 2-е издание. - Владивосток, ДВГТУ, 2009 г. (А4, полноцвет, офсет) - 118 с.
9. Л.И.Рубцов, Деревья и кустарники в ландшафтной архитектуре,

Киев, "НАУКОВА ДУМКА", 2011. - 318 с.

10. Линч, К. Образ города / К. Линч ; под ред. А. В. Иконникова ; пер. с англ. В. Л. Глазычева. М.: Стройиздат, 2016. - 328 с. : ил.

11. Саймондс, Д. О. Ландшафт и архитектура / Д. О. Саймондс ; науч. ред. Л. С. Залеская ; сокращ. пер. с англ. А. И. Манынавина. М.: Стройиздат, 2017. -193 с. : ил.

12. Горохов В.А. Городское зеленое строительство. Серия: Специальность «Архитектура». Учебное пособие для вузов. М.: Стройиздат, 2007. - 416 с.

13. Гостев В., Юскевич Н. Проектирование садов и парков. Учеб. для техникумов. - М.: Стройиздат, 2010. -340 с.: ил.

14. Лунц Л.Б. Городское зеленое строительство. М., 2014. - 275 с.

15. Колбовский Е.Ю. Ландшафтное проектирование. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений — М.: Академия, 2008. - 336 с.

16. Нефедов В.А. Ландшафтный дизайн и устойчивость среды. СПб.: Полиграфист, 2002. — 295 с.

17. Беляев, Е. Л. Архитектурно-пространственная среда города как объект зрительного восприятия / Е. Л. Беляев. М., 2008. - 127 с.

© Ворожейкина О.И., 2020

© Ворожейкин Н.Н., 2020

УДК 69.059.7

О.И. Ворожейкина

канд. пед. наук, доцент ВАК РК, академический профессор
Западно-Казахстанского инновационно-технологического университета,
г.Уральск, Казахстан

Н.Н. Ворожейкин

магистрант 1 курса, специальности «ПГС»
Саратовского государственного технического университета им. Гагарина Ю.А.,
г. Саратов, РФ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BIM ТЕХНОЛОГИИ В РЕСТАВРАЦИИ АРХИТЕКТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

В статье раскрыты методы и техники использования BIM в реконструкции и реставрации зданий архитектурного наследия, этапы применения технологий и оборудования в проектной деятельности, а также трудности, возникающие в процессе. Перечисляется программное обеспечение и сферы его использования в НВМ моделировании.

Рассматриваются примеры их применения на практике в проектах реставрации и сохранения.

Ключевые слова: информационное моделирование зданий (bim), лазерное сканирование, автоматизация обработки данных, фотограмметрия, конечно-элементное моделирование, реставрация, архитектурное наследие, облако точек.

The article describes the methods and techniques of using BIM in the reconstruction and restoration of buildings of architectural heritage, the stages of the application of technologies and equipment in project activities, as well as difficulties encountered in the process. Lists software and its uses in HBIM modeling. An example of their application in practice in the design of a wooden church is considered.

Key words: building information modeling (bim), laser scanning, data processing automation, photogrammetry, finite element modeling, restoration, architectural heritage, point cloud.

Исторические здания имеют решающее значение в восприятии человеком культуры и идентичности с течением времени. Устойчивая модернизация этих зданий является возможностью их повторного использования с учетом устойчивости. Инструменты HBIM (исторические информационные модели зданий) могут использоваться в качестве комплексного сбора данных, особенно в области восстановления зданий. Основываясь на международном интересе к такого рода исследованиям, процесс реконструкции осуществляется с использованием программного обеспечения BIM, которое демонстрирует внимание к методологии программного обеспечения и структуре модели, и в то же время разъясняет дополнительную ценность подхода BIM по сравнению с более традиционной системой моделирования САПР. Особый интерес представляет подход, интегрирующийся с более традиционными 2D-документами, и для визуализации предположений реконструкции в 3D-модель. BIM фокусируется в основном на структурированном подходе к общему анализу архитектурного объекта и организованной архивации проекта реконструкции. Хотя виртуальная реконструкция не является

инновацией, в этой статье объясняются методы сохранения архитектурного наследия, а также этапы внедрения BIM в цифровую реконструкцию и реставрацию этого вида зданий и наиболее важные используемые методы. Историческое информационное моделирование зданий (HBIM) - это термин, который только начал использоваться с тех пор, как информационное моделирование зданий (BIM) заменило цифровое трехмерное моделирование и автоматизированное проектирование (CAD) как термин, который описывает использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для строительства, проектирования и современной строительной среды. Иногда его также определяют, как историческое информационное моделирование зданий. Информационное моделирование – это цифровое представление физической и функциональной характеристики исторического здания на основе его нынешнего состояния, учитывая все исторические этапы существования, включая дополнения, модификации и реставрационные работы. «растущая нехватка ресурсов требует улучшенных аналитических методов сохранения существующих зданий в целом и смягчения последствий изменения климата; и что исторические здания представляют собой особую проблему в связи с необходимостью сохранения их исторической и эстетической ценности, направленной на обеспечение экологической, социальной и экономической устойчивости» [1].

Этапы применения информационного моделирования зданий в исторических зданиях:

- сбор данных с площадки с использованием технологии лазерного сканирования и фотограмметрии для сбора максимально подробной информации;
- обработка данных;
- построение модели, разделенной на такие категории, как полы,

стены и двери.

На основании доступной информации от лазерного сканера и архитектурной съемки модель делится на «рабочие группы» со строительными элементами, такими как стены, двери, полы, лестницы и трубы. Все остальные члены команды могут просматривать эти элементы, но они не могут изменить их, любая доступная информация добавляется в архитектурные модели и планы, переносится на строительную площадку отчеты, работы по реставрации и обслуживанию, методы строительства, исторические документы, дифференциация конструкций по этапам строительства и другая информация.

Определение размеров происходит трехмерным лазерным сканером - это инструмент, который анализирует структурные элементы или городскую среду для сбора пространственной и физической информации, относящейся к форме и внешнему виду, после чего следует процесс использования собранной информации с целью построения трехмерной цифровой модели в качестве копии использованного оригинала. Формирование облака точек для геометрических координат элементов поверхности документированной формы через импульсную или непрерывную проекцию лазерного луча является основным этапом, посредством которого цифровые модели формируются для оригинального сооружения. Цвета отделки и материалы элементов сооружения могут быть отсканированы и воссозданы в цифровом виде при использовании функции (Clear Color Information) для каждой точки в процессе сканирования.

Фотограмметрия – это наука и технология, специализирующаяся на получении информации об элементах и окружающей среде через процесс записи, измерения и интерпретации фотографий. Методика основывается на использовании камеры, которую можно настроить, или метрической камеры вместо других инструментов сканирования. Камера имеет объектив,

который можно менять и настраивать. Объектив точно настраивается на измерение и фокусное расстояние камеры. Она также имеет специальную пластину, прикрепленную к пленке, сохраняющей негатив при съемке. Пластина проецирует небольшие пересечения в виде (+) на выходе, любое искажение, которое появляется на изображении, будет определяться в процессе. Фотограмметрия – это стандартная методика, которая определяет три координаты (x, y, z) составных точек элемента посредством измерений, которые могут быть получены из двух или более фотографий здания или коллажа из разных мест.



Сканированное изображение образовательного центра, Лондон, Великобритания.



BIM Модель образовательного центра, Лондон. [3]

Рис. 1. (Создание интеллектуальных рабочих процессов 3D BIM и насыщенных информацией моделей из изображений данных, полученных при лазерной съемке, и точка может быть захвачена дронами.)

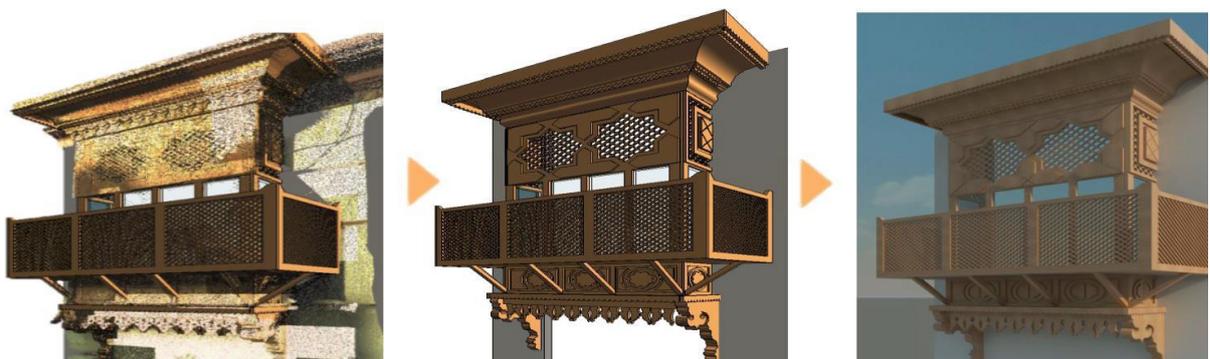


Рис.2. Создание и визуализация трехмерной модели на основе облака точек. Источник (Информационное моделирование исторического здания Джидды "JNBIM" – Библиотека объектов)

Техник, используемых для преобразования здания в трехмерную модель, много, но даже сегодня нет техники для автоматического преобразования исторического здания или комплекса зданий в законченную модель. Передовые методы, используемые при построении моделей архитектурных исторических объектов, включают лазерную и архитектурную съемку. Затем моделируются предварительно определенные системы, такие как дренаж, вентиляция и электрификация; а более сложные детали часто моделируются специалистами. Степень детализации варьируется в зависимости от цели использования информационной модели исторического объекта. Следует различать использование информационного моделирования зданий и использование расширенного сканирования, такие методы, как лазерное сканирование. Лазерный сканер снимает внешнюю оболочку стен и элементов. Например, если мы хотим провести лазерную съемку исторического здания, оболочка здания будет отсканирована внутри и снаружи. В этом случае мы можем создать трехмерную модель, горизонтальные проекции, фасады и эта информация может быть использована в презентации, виртуальной реальности, размерах, спецификациях материалов и другом. Роль информационного моделирования исторических зданий заключается в преобразовании результатов лазерной съемки в полную модель, которая содержит размеры и характеристики физического здания, свойства используемых материалов и другие известные разделы информационного моделирования зданий.

При использовании информационного моделирования для исторического строительства возникает ряд трудностей, которые могут быть разделены на следующие категории.

Трудности при работе на исторических объектах, могут различаться по степени сложности в нескольких аспектах: географические сложности площадки; геометрическая сложность формы здания; опасность травм на

площадках и объектов, особенно там, где есть угроза разрушения.

Трудности при моделировании и сканировании. Технические при моделировании - отсутствие в архитектурной библиотеке элементов исторических зданий, в то время как архитектурная библиотека современных зданий очень богата архитектурными деталями или так называемыми (блоками). Например, если вы посмотрите на любое программное обеспечение для информационного моделирования здания, вы можете найти множество форм и конструкций, размещенных производителем и их можно добавить или включить в 3D-модель. Не стандартный исторический архитектурный элемент, трудно найти, требуется моделинг с самого начала. В библиотеке может часто отсутствовать архитектурный материал, используемый в исторических зданиях, например, специальный камень.

Физические проблемы возникают из-за высокой стоимости использования таких технологий, как лазерный сканер, высокой стоимости моделирования исторических зданий и нехватки специалистов в этой области на национальном и международном уровне.

При обработке и переводе в 3D-модель могут возникать трудности перевода полученных реальных данных по размерам элементов связанные с большим объемом и сложностью обработки на ПК. Для решения этой проблемы существует несколько способов произвести успешное лазерное сканирование чтобы желаемая цель и угол наклона были выбраны правильно и из минимального количества точек сканирования на площадке учитывая точность необходимой для оборудования. Одним из преимуществ использования BIM в зданиях является получение файлов Point Cloud после завершения моделирования, позволяющих полагаться на информационную модель здания в анализах, исследованиях, презентациях и т.д.

Можно утверждать, что одна из проблем NBIM представлена

структурным анализом и принятием решений в отношении целей сохранения. Теоретически, этот результат, безусловно, представляет собой важный шаг в процессе, связывающий сложность НВМ с областью структурного анализа. Учитывая, что снос и реконструкция всех опор могут быть не доступны, этот вопрос один из главных вопросов для обсуждения среди специалистов, реставраторов и инженеров-строителей. В случае управления данными из отдельных элементов (например, в случае сохранения колон) использование НВМ вносит значительный вклад в поддержку процесса сохранения. Структурное вмешательство, способно воплотить весь потенциал, полученный из НВМ модели, однако оно требует дальнейшего изучения.

Наиболее важные программы BIM, используемые в работе модели архитектурного наследия, можно разделить на:

1. Программное обеспечение преобразует точки Point Cloud лазерного сканера в элементы модели, такое как Autodesk ReCap.
2. Программы для создания моделей, такие как Edificius Free UPP, Revit, ArchiCAD и TeklaStructures.
3. Программное обеспечение для городской среды, как Autodesk InfraWorks 360
4. Вид модели, такой как Tekla BIMSight и xBIMXplorer
5. Анализ, такой как Green Building Studio
6. Программное обеспечение для добавления четвертого измерения, такого как NavisWorks.
7. Программное обеспечение для управления объектом, такое как ArchiBUS или GraphisoftArchiFM. [6].

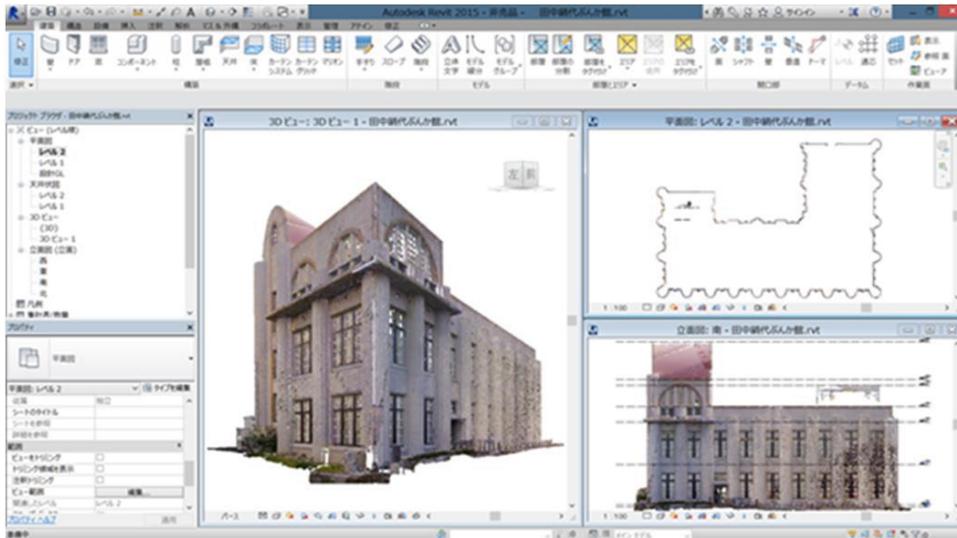


Рис.3. Первая трехмерная цифровая модель в Японии для зарегистрированного исторического здания, помогающая сохранить музей

После того, как британское правительство поддержало идею использования информационного моделирования зданий для современных проектов стоимостью более 5 миллионов фунтов стерлингов, внимание было обращено на потенциальные преимущества использования этой технологии в существующих зданиях, проектах и исторических зданиях. Одной из организаций, поддерживающих эту тенденцию, является Английское наследие. Однако есть несколько выдающихся проектов, которые извлекли выгоду из технологии информационного моделирования исторических зданий, в том числе, собор Святого Семейства в Испании, замок Тушь в Италии, Лерико в Милане, исследование башен собора Милана. и так далее.

Существует большое количество инициатив посвященных археологическим зданиям направленных на внедрение инструментов BIM для документирования исторических зданий. Традиционные методы обследования используются для создания данных о существующих зданиях. Эти инструменты имеют высокую стоимость, часто занимают много времени и помогают определить важность такой базы данных для

определения их обстоятельств и принятия решений, касающихся управления, повторного использования и обслуживания этих зданий. Вы можете воспользоваться опытом таких стран, как Италия, Великобритания, Канада и Испания. Одним из самых известных исторических проектов, в которых использовалось информационное моделирование зданий, был собор Святого Семейства архитектора Энтони Гауди, работа которого началась в 1882 году и по сей день. Техника информационного моделирования зданий помогла построить много сложных элементов здания, которые сложно было построить в то время [5].



Саграда Фамилия



Модель Манчестерского Ратушного комплекса

Рис. 4. Важнейшие исторические проекты, для которых использовалось информационное моделирование зданий

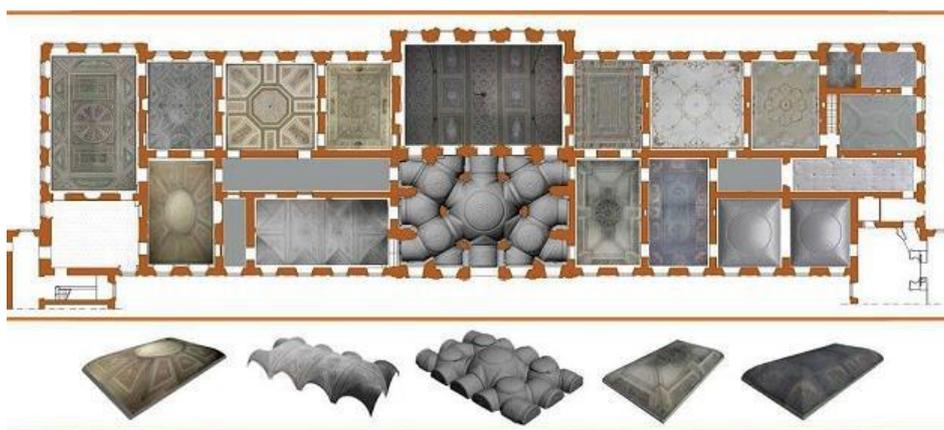


Рис.5. Результаты многочисленных исследований здания Villa Reali di Monza в Италии с использованием лазерного сканера в рамках политики сохранения и управления строительной информацией. Источник: (Информационное моделирование исторических зданий - ИВИМ) Доктор Эмад Хани Аль-Алаф

Рассмотрим применение BIM технологий более подробно на отечественном примере в Спасо-Зашиверской церкви. Первым этапом разработки информационной модели Зашиверской церкви стало изучение архивных документов и записей, графических зарисовок, произведенных сотрудниками экспедиций, рабочей документации проекта реставрации, современных фотоизображений и натуральных обмеров.

Для создания информационной модели использовались следующие программы:

– Autodesk AutoCAD — в нем создавались шаблоны некоторых сложных по форме элементов (кружал главков, сечения алтарной бочки, резных элементов оконниц галереи и др.), которые затем импортировались в файл проекта или файлы соответствующих библиотечных элементов воссоздаваемых деталей.

– Autodesk Revit Architecture – основное средство создания информационной модели здания.

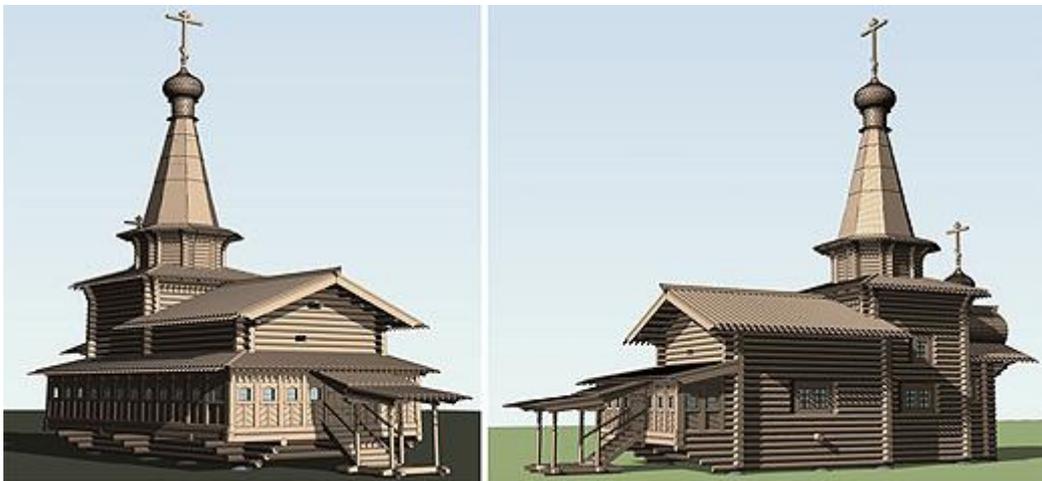
Одной из проблем, традиционно возникающих при информационном (а ранее – при «обычном» компьютерном) моделировании памятников архитектуры, являются единицы измерения, с которыми работают BIM-программы. Поскольку эти программы рассчитаны на современное проектирование, в российской адаптации они работают в миллиметрах.

После анализа объекта с точки зрения разделения его объемно-пространственной структуры на элементы, было выделены следующие этапы выполнения моделирования:

- создание уровней (фактически модульная опорная сетка, по которой ведется воссоздание объекта);
- моделирование бревенчатых стен;
- моделирование фигурных бревенчатых стен;
- создание окон и дверей;

- моделирование шатра;
- моделирование алтарной бочки;
- моделирование покрытий кровли;
- моделирование главок шатра и алтарной бочки.

Решение о моделировании бревенчатых стен принималось с целью обеспечения возможности учета каждого бревна, а также изменения его свойств. Для этого был проанализирован весь инструментарий Revit Architecture. В результате выбор пал на «стены с врезанным профилем». Так как сечения различных бревен варьируются, для каждого из них требуется создание специального врезанного профиля по индивидуальным размерам. Для этого были созданы точные чертежи профилей в AutoCAD, а затем загружены в проект с добавлением к стенам на определенных высотных отметках. Например, у стены северного фасада порядка 50 позиций в перечне загруженных профилей.



Поскольку все многообразие загруженных элементов отражается в автоматически генерируемых спецификациях, возникает потребность в их четкой систематизации. Для этого необходима грамотная маркировка таких профилей в соответствии с маркировочными чертежами собранной церкви.

Тогда по спецификациям нетрудно определить, какой профиль какого диаметра бревна какой стене принадлежит. Это особенно востребовано в случаях, если бревно потребуется отредактировать.

Кроме этого, необходима четкая систематизация самих стен, так как в одних случаях удобнее создавать единую стену на всю высоту сооружения, индивидуализируя входящие в нее бревна их профилями, а в других необходимо составлять ее «по бревнам» (то есть создавать множество стен, у которых высота равна диаметру бревна).

К сожалению, сегодня это еще определяется не проектной целесообразностью, а имеющимися в распоряжении реставратора компьютерными ресурсами и тем обстоятельством, что большие сборки для BIM-программ еще весьма «тяжелы».

Наибольшие затруднения из-за недостаточной адаптации инструментария программы Revit Architecture к работе с памятниками архитектуры вызвало моделирование фигурных бревенчатых стен: алтарная стена с вырезами в бревнах для ворот, стена апсиды с криволинейным внешним контуром для алтарной бочки. Но все это решилось силой человеческого разума.

Для создания окон и дверей использовалась разработанная ранее технология «комплексных элементов». В таких элементах связывали окна или двери с фрагментами декора и при установке, скажем, окна, одновременно в проект вносились и связанные с ним подоконники, наличники, облицовка проемов, элементы декора и прочее [7].

Проведенный сравнительный анализ показал, что моделирование памятников архитектуры с использованием технологии BIM – задача выполнимая, несмотря на то, что современные программы информационного моделирования зданий не рассчитаны первоначально на работу с такими объектами, а больше приспособлены к проектированию

новых зданий и сооружений. Также становится понятным, что эффективное информационное моделирование исторических зданий уже сегодня должно иметь как минимум две разные методики работы, которые условно можно назвать «традиционной» (главным образом для кирпичных и каменных зданий) и «дискретной» (для деревянных и других «разборных» сооружений). Выбор и применение этих методик зависит как от конструкции здания, так и от технологии работы с памятником архитектуры (особенностей его обслуживания и хранения). Применение «традиционной» методики моделирования весьма близко к обычному проектированию. «Дискретная» же методика проектирования, о которой мы рассказали в настоящей статье, является более сложно реализуемой, но и дает лучшие результаты, позволяя индивидуально отслеживать каждый составной элемент здания.

Список использованных источников

1. Махдуби Л., Хос С., Фиттон Р., Девидар К. Эд, Надь Г., Маршалл А., Альзаатрех А., Абдельхади Э. «Британский университет в Египте». Технический отчет. Руководство по мониторингу влияние изменения климата на строительные материалы и элементы наследия. 2017.
2. Arayici Y., Mahdjoubi L. и Counsell J. Абингдон, Великобритания: Routledge. ISBN 9781138645684, «Информационное моделирование объектов наследия» 2017.
3. Конференция BIM4 Heritage Лондон. Как BIM может помочь понять и сохранить историческую среду? 2017
4. Байк А., Алитани А., Бём Дж. И Робсон С. Библиотека объектов, ISPRS Ann. «Фотограмметрические Дистанционные датчики» II-5, Информационное моделирование исторического здания Джидды "JNBIM". С. 41-47. 2017
5. Филиберто С., Наннина С., Джулия С. BIM наследия на ходу, стратегии управления облаками точек в документации по культурному наследию. 2017
6. Арайичи Ю., Гассан А. Компьютерное интегрированное строительство: подход к разработке требований. М., 2005
7. Талапов В., Козлова Т. Строительный эксперт (ardexpert.ru), Спасо-Зашиверская церковь – с точки зрения BIM-технологий

[Электронный ресурс]. URL: <https://ardexpert.ru/article/6099> (дата обращения: 5.05.2020).

9. Ayaıcı, Y.; Информационное моделирование зданий для существующих конструкций, Структурное обследование. С. 210–222. 2008.

© Ворожейкина О.И., 2020

© Ворожейкин Н.Н., 2020

УДК 7.04 (574)

О.И. Ворожейкина

канд. пед. наук, доцент ВАК РК, академический профессор
Западно-Казахстанского инновационно-технологического университета,
г.Уральск, Казахстан

Н.Н. Ворожейкин

магистрант 1 курса, специальности «ПГС»
Саратовского государственного технического университета им. Гагарина Ю.А.,
г. Саратов, РФ

Ж.Н. Пазлышанова

магистр, преподаватель Казахстанского университета
инновационных и телекоммуникационных систем,
г.Уральск, Казахстан

АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ОРНАМЕНТА В ИНТЕРЬЕРАХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ЗДАНИЙ ЗАПАДНО-КАЗАХСТАНСКОЙ ОБЛАСТИ

В данной статье раскрыты аспекты применения национального орнамента в интерьерах общественных зданий с учетом специфики Западно-Казахстанского региона РК. Результаты исследования внедрены в реальную проектную практику, а те же используются при разработке инновационных методов обучения по спец.дисциплинам.

Ключевые слова: орнамент в интерьере общественных зданий, национальный орнамент, интерьер в этностиле, изучение орнамента, орнаменталистика Казахстана.

Annotation. *This article discloses aspects of the use of national ornaments in public buildings, taking into account the specifics of the West Kazakhstan region of the Republic of Kazakhstan. The research results are implemented in real design practice, and are also used in the development of innovative teaching*

methods in special disciplines.

Key words: ornament in the interior of public buildings, national ornament, interior in ethnic style, study of ornament, Kazakhstan ornamentalism.

В Законе Республики Казахстан «О культуре» говорится об общественных отношениях в сфере создания, возрождения, сохранения, развития, распространения и использования культуры в Республике Казахстан и определяются правовые, экономические, социальные и организационные основы государственной политики в области культуры [1].

В Государственной программе «Культурное наследие» говорится о том, что основополагающим фактором сохранения народа, нации, этноса, является культурное наследие, культурные пласты всей человеческой цивилизации. Суть программы состоит в том, что базовый фактор возрождения нации на системной и комплексной основе заключается в возрождении национальной культуры, а развитие и укрепление национального самосознания казахстанцев через богатство культурного наследия народа. Второй важнейший аспект «Культурного наследия» - открытие миру богатства национальной духовной сокровищницы. Третий аспект программы – создание системы изучения национального культурного наследия: истории, философии, этнографии, языка, литературы, живописи, музыки и т.д. [2]

На основании программы «*Халық тарих толқынында*», в Казахстане систематизируются документы национальной и мировой истории, архивов. Цель программы – воссоздание на базе передовой методологии и методики объективной истории казахского этноса, истории сложения этнической и государственной территории, этапов формирования полиэтничности населения Казахстана [3].

В Программной статье «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» («Курс в будущее: духовное обновление»), условием модернизации общества

является сохранение своей культуры, собственного национального кода. Выделяются направления модернизации сознания как общества в целом, так и каждого казахстанца. Изучение элементов традиционной культуры будет способствовать сохранению идентичности народа Казахстана [4].

Без истории нет будущего и поэтому, на пути развития и становления Казахстана, нужно не только развивать образование, медицину и бизнес, но и суметь сохранить национальную и государственную идентичность в потоке глобализации и изменений традиционных ценностей.

Это возможно при условии воссоздания и систематизации истории, изучения традиций и всех элементов культуры. Сохранение культуры обеспечит стабильность, развитие и процветание на долгие годы.

Национальный орнамент в интерьере один из визуальных, воспитательных элементов в русле культуры казахского народа. Стильные общественные интерьеры являются фактором развития художественного вкуса и воспитания интереса к традиционной культуре, что связано с задачами программных документов РК.

В Казахстане интерес к традиционной культуре усиливается, однако, не появились системные труды в области изучения орнамента в дизайне среды регионов Казахстана, нет специальных изданий, пригодных для использования художниками-прикладниками и дизайнерами. В Западно-Казахстанском регионе в сфере архитектурно-дизайнерского проектирования в области интерьеров в национальном стиле есть достаточно объектов для изучения и систематизации. Сегодня стало возможным проанализировать уже сложившиеся подходы, приемы и средства, выявить особенности, сходства и различия применения национального орнамента в проектировании жилых и общественных интерьеров.

В практике проектирования обнаруживаются противоречия между

нарастающими потребностями заказчиков в решении интерьеров с применением орнамента и отсутствием выверенных приемов стильных художественных решений общественных интерьеров с применением национального орнамента, а так же малым процентом применений инновационных принципов и технологий образного выражения национальной культуры в общественном интерьере. Это в свою очередь, отрицательно сказывается на формировании бренда и образов городов ЗКО, а так же не способствует визуальному воспитанию и развитию интереса к национальной культуре, утрачиваются самобытность народа, традиции и навыки, чувство принадлежности к малой родине. Необходимо формировать визуальную культуру, более продуманно, целенаправленно и системно вводить элементы национально-региональной направленности в визуальную среду городов.

Дизайн нуждается в средствах, которые позволили бы ему оказаться вписанным в пространство культуры. Это достигается за счет употребления тех его визуальных составляющих, которые создают определенные художественные композиции и производят соответствующий времени и развитию общества эстетический эффект.

Источниками исследовательской базы являлись произведения дизайна и архитектуры, живописи, труды по теории и истории искусства, художественная критика и публицистика, педагогические и гуманитарные исследования, а также экспериментальные учебные работы архитектурно-дизайнерских учебных заведений и их ведущих педагогов.

Актуальность исследования обусловлена ощущаемым дефицитом научно-теоретических разработок по истории казахского орнамента и его связи с теорией и практикой дизайна среды, дизайна архитектуры, отсутствием комплексного обзора, анализирующего различия в отношении теоретиков дизайна к орнаменту, наблюдаемым в дизайне архитектуры в

последнее время «возрождением» орнамента.

Работа дизайнера над пространством, композицией предмета, введение в него орнамента отличалось разнообразием. В период становления дизайна как самостоятельного профессионального знания мастерами эклектично использовалось все орнаментальное наследие. Эта работа подкреплялась и направлялась исследовательскими трудами теоретиков, положивших начало комплексному изучению орнамента в дизайне: Дж. Рёскина, Б.П.Денике, О. Джонса, Г. Земпера, А. Ригля.

Проблему визуальной культуры, а также визуального мышления и восприятия рассмотрели: Р. Арнхейм, Л. С. Выготский, А. Г. Габричевский, Дж. Гибсон, Г. Гельмгольц, Железняк О.Е., Л. Ительсон.

Средовые аспекты архитектурной деятельности и средовой подход в проектировании рассмотрены в трудах В. Л. Глазычева, О. И. Генисаретского, П.Ш. Захидов, Г. Г. Курьеровой, М. А. Коника, Г. Б. Минервина, Е. А. Розенблюма и др.

Аналитические работы в области искусствознания и феноменологии, раскрывающие процессы становления визуальных систем, в том числе формальные школы, представлены в трудах классиков Гинзбург М.Я., Б. Р. Виппер, А. Бринкман, Маца И.Л.

Знаково-коммуникативный аспект формы имеет общетеоретическую базу, раскрываемую информатикой и семиотикой рассмотрены в работах Е.Б. Мурина, У. Моррис, Ч. Пирс, А.Я. Флиер, семантикой Р. Барт, М. Ю. Лотман, В. Ф. Маркузон, У. Эко.

Исследования в области современной пластической культуры и аспекты развития и становления ее основных направлений и визуального языка представлены в работах М. Ю. Германа, А. Г. Габричевского, З. Гидиона, И. А. Добрициной, Ч. Дженкса, Г. Вейль, А. В. Иконникова. В работе использованы теоретические труды в области композиции труды И.

А. Азизян, И. Араухо, И. А. Добрицыной, Ю.И. Курбатов, Г. С. Лебедевой, В. И. Локтева и художественного формообразования (труды Н.С. Коломиец, С.О. Хан-Магомедова, Л. Холмянского, А. Г. Раппапорта, Ю. С. Сомова, В.Е. Ясиевича) и посвященные исследованиям методов овладения теми или иными положениями композиции (работы В. М.Мошкова, Е.М. Мелетинского, О.А.Швидковского и др.)

Особенности дизайна постмодернизма изучены Барсуковой Н.И., так же философско-мировоззренческих установки европейской проектной культуры, стратегия постмодернизма, осмысление эстетического в средовом дизайне.

Рачеевой И.В., Курьеровой Г.Г., в своих диссертационных исследованиях изучают развитие регионального дизайна, дизайна стран Запада (итальянский дизайн, дизайн США и т.д.).

До позднесоветского периода в Казахстане изучение дизайна среды отсутствовало в качестве предмета отдельного исследования. Даже публикации позднесоветского периода в большинстве посвящены вопросам архитектуры. Причиной тому послужило то, что «дизайн архитектурной среды», «дизайн интерьера» - новые термины для постсоветского научного пространства. В советское время этот вид деятельности чаще всего определялся под аббревиатурой «художественное конструирование», а вопросы эргономики были частью исследования архитектурной практики.

Научно-исследовательская работа Ш.К. Утеновой посвящена изучению интерпретации традиционной формы в современной архитектуре Казахстана. Приемец О.Н изучала развитие архитектурного орнамента в зодчестве Казахстана XX – начала XXI века (на примере г. Алматы). Изучению современных тенденции развития деловых центров в крупных городах Казахстана посвящена научная работа Игнатъевой Н.В. Своеобразие национальной архитектуры Казахстана конца XX - нач. XXI вв.

(на примере Алматы) исследовал Тойшубеков Д. Е.

Для полноты изучения так же изучались вопросы развития казахстанской архитектуры в целом. В этой области мы рассмотрели и изучили труды Басенова Т.К. (в особенности его труд, посвященный архитектурному орнаменту Айша Биби), Мендикулова М.М. К ряду авторов аналогичного исследования, можно добавить следующих авторов: Сабитова А. Р., Глаудинова Б.А., Карпыкова А.С., Сейдалина М.Г., Самойлова К.И., Ахмедовой А.Т., Абдрасиловой Г.С., Глаудиновой М.Б., Броницкой А., Малинина Н., Пальмина Ю. Редакция World Discovery опубликовала книгу об этапах урбанизации Туякбаевой Б.Т., которая также была рассмотрена в ходе исследования. Хотелось бы отметить также книги Кисамедина Г.М, в которых наиболее последовательно изучены вопросы современной архитектуры Казахстана. Большую помощь в исследовании оказал свод памятников истории и культуры Алматы, авторами которых являются М.М. Нурпеисова, Е.Г. Малиновской, В.Н. Проскурина и другие научные труды по архитектуре Казахстана.

Архитектура независимого Казахстана, на примере городов Астаны и Алматы описываются в публикациях Труспековой Х.Х., автор дает искусствоведческий анализ новых и старых объектов в ряде своих статей. Анализ художественного оформления алматинского метро художником Ешкеновым рассмотрен в материалах статей Шкляевой С.А., Галимжановой А.С.

По изучению вопросов национального наследия были рассмотрены исследования по прикладному искусству Ергалиевой Р.А. Муратаева К.К., Шкляевой С.А. В целях понимания общих вопросов искусства Казахстана изучены труды отечественных искусствоведов: Шариповой Д.С. Батуриной О.В. Кобжановой С.Ж.

Так же были изучены иностранные публикации, в частности немецкое

издание по архитектуре Казахстана, современным административным сооружениям, подготовленное Philipp Meuser, Roads publishing, книга Philipp Meuser о современной архитектуре Центральной Азии. Стилиевые направления культуры советского времени раскрыты в труде Nicole Bridge. Интересна в систематизационном отношении книга Philipp M. «Architectural Guide Astana» - гид по Астане.

Для полноты изучения избранной тематики исследования мы изучали диссертационные работы магистрантов МОК КазГАСА, где рассматриваются тенденции развития дизайна интерьеров ресторанов и кафе города Алматы, изучены вопросы национальных традиций в дизайне интерьеров Казахстана, аспекты развития дизайна Казахстана, факторы становления современного дизайна в стране, эстетико-художественные особенности цветового решения объектов среды.

В последние годы, все чаще, работы докторов РНД Казахской национальной академии искусств им. Жургенова направлены на изучение дизайна интерьеров общественных сооружений Казахстана. Например, художественные особенности развития дизайна интерьеров общественных сооружений Казахстана (хронологические и типологические аспекты) освещены в диссертации Д.Б. Кабылова.

В диссертационном исследовании Иманбаевой Ж.А. изучены вопросы национальной традиции в формировании современного казахстанского дизайна архитектурной среды, представлены особенности художественно-архитектурных и декоративно-прикладных элементов интерьера казахского народного жилища, а так же место и роль традиционного наследия декоративно-прикладного искусства в дизайне архитектурной среды современного Казахстана.

Однако отсутствуют исследования, посвященные изучению художественных особенностей развития дизайна интерьеров с применением

национального орнамента в общественных зданиях Казахстана в целом и Западного Казахстана в частности. Это обстоятельство и обусловило необходимость проведения настоящего исследования, и выдвинуло проблему определения современных инновационных вариаций применения национального орнамента в художественно образном решении дизайне интерьера общественных зданий.

Цель исследования: исследование национального орнамента в интерьерах общественных зданий Западно-Казахстанской области, изучение формообразования и стилистики.

Объект исследования: процесс применения национального орнамента в интерьерах общественных зданий Западно-Казахстанской области: анализ формообразования и стилистики.

Предмет исследования: национальный орнамент в интерьерах общественных зданий Западно-Казахстанской области.

Задачи:

- изучить историю применения национального орнамента в интерьере на территории Казахстана;
- раскрыть основы формообразования и стилистики национального орнамента в интерьерах общественных зданий;
- разработать художественно-творческий проект по теме магистерского исследования.

Гипотеза исследования:

Эффективность применения национального орнамента в интерьерах общественных зданий Западно-Казахстанской области, адекватный анализ формообразования и стилистики, будут достигнуты если:

- изучена природа казахского национального орнамента;
- исследована история возникновения и применения казахского национального орнамента в различных областях Казахстана;

- проведен анализ аналогов современных общественных интерьеров в национальном стиле, т.е. с применением национального орнамента;
- на базе исследовательских данных будут разработаны рекомендации/примеры грамотного применения национального орнамента в интерьере общественных зданий.
- сохранены традиционные национальные формы декора интерьера;
- использованы технологические новшества и усовершенствована техника проектирования интерьера с применением национального орнамента;
- обеспечена потребность покупателей на современном уровне в русле тенденций моды и с учетом функциональности.

Методологической основой являются труды исследователей в области систематизации и пропаганды народного искусства, технологий казахских народных ремесел и символики орнамента. Методологической базой был принят междисциплинарный метод, опираясь преимущественно на данные истории и теории дизайна и архитектуры, истории и теории искусства, истории художественной культуры, изучение основных литературных источников, касающихся вопросов развития мирового и отечественного дизайна.

В работе применен историко-искусствоведческий анализ современного развития дизайна архитектурной среды Казахстана, применен сравнительный компаративистский анализ мирового опыта и архитектурно-дизайнерской практики отечественных мастеров.

Методика исследования включает комплексное натурное изучение материала, а также изучение информационных данных из отечественных и зарубежных изданий.

Для решения поставленных задач применялись следующие методы исследования:

- изучение и анализ искусствоведческой и технологической литературы, позволяющей определить область и направление теоретической и экспериментальной работы;

- анализ опыта работы использования технологических новшеств в области усовершенствования техники проектирования интерьера с применением национального орнамента;

- анализ структуры и условий технологического процесса проектирования интерьера с применением национального орнамента;

- наблюдение за процессами проектирования интерьера с применением национального орнамента, беседы с мастерами прикладного искусства, анкетирование потенциальных потребителей, продавцов, фотофиксация интерьера с применением национального орнамента;

- организация и проведение художественно-творческого эксперимента по разработке дизайна интерьера с применением национального орнамента;

Достоверность обеспечена опорой на результаты современных исследований в области проектирования общественных интерьеров с применением национального орнамента; адекватностью выбранных методов исследования поставленным задачам; подтверждается экспериментальными данными; объективным анализом результатов теоретического исследования и практической работы и проведением художественно-творческого эксперимента.

Новизна:

- дополненной научной практике процесса изучения и развития национального орнамента Казахстана, когда он рассматривается в контексте традиций и инноваций, подвергаясь комплексному, системному анализу. Раскрывается положение о том, что орнамент является важнейшим механизмом и движущей маркирующей силой развития искусства и архитектуры;

- определены стилистические основания и историко-культурные предпосылки формирования орнамента в интерьере общественных зданий Западно-Казахстанской области, генезис которого рассмотрен в исторической динамике;

- осуществлена инновационная классификация национального орнамента в интерьере общественных зданий, на основе анализа культуры; установлено неоднозначное влияние стилистики и формообразования орнамента в интерьере общественных зданий в Западно-Казахстанской области;

- обозначены региональные признаки развития средового дизайна в Западно-Казахстанской области РК;

- собран фактологический материал по современному состоянию дизайна общественных интерьеров в городах Уральск, Атырау, Актау Западно-Казахстанской области Республики Казахстан;

- даны общие характеристики художественного решения общественных интерьеров с применением национального орнамента;

- применены инновационные принципы образного выражения национальной культуры в общественном интерьере.

Кроме того, представлены выводы по исследованию восприятия орнамента в интерьере.

Теоретическая значимость:

- теоретически обоснована и экспериментально доказана возможность организации художественно-творческой и практической деятельности с использованием национального орнамента в интерьерах общественных зданий;

- разработан терминологический аппарат по тематике исследования выявления типологических характеристик групп интерьеров, изучение структурно-семантического аспекта интерьера с национальным орнаментом

по Западно-Казахстанской области;

Научное и прикладное значение заключаются в том, что результаты и материалы проектного раздела могут быть использованы в системе общего и художественного образования в качестве наглядного и лекционного материала, а также для дальнейших исследований в области искусства, архитектуры и дизайна.

Практическая значимость:

- разработке рекомендации в сфере проектирования интерьеров в национальном стиле;
- определений средства включения объекта проектирования в профессиональную деятельность дизайн-бюро, строительных компаний;
- разработке методики применения национального орнамента в интерьерах общественных зданий;
- разработке на базе кафедры «ИЗО и дизайн» Западно-Казахстанского государственного университета им.М.Утемисова (Казахстан, г.Уральск), Кипрского международного университета (Кипр, г.Никосия), авторских проектов по ряду бакалаврских работ и проектной части магистерских диссертаций интерьеров с использованием традиционного орнамента, готовых к внедрению;
- выполнении ряда эскизных и рабочих проектов интерьера жилых и общественных зданий по договорам в городах и поселках Западно-Казахстанской области;
- разработке коллекции декоративных панелей в национальном стиле готовой к внедрению.

Результаты исследования могут быть использованы при разработке интерьеров общественных зданий на территории Западно-Казахстанской области и Казахстана в целом, стран Азии, составлений и проектирований фирменных стилей архитектурных объектов в национальном стиле, при

подготовке рефератов и научных статей по теме магистерского исследования. Основные положения работы так же могут быть использованы в творческой практике и учебно-методической деятельности: разработке учебных планов и программ, методологий обучения дизайнеров, в преподавании теоретических и практических спец. дисциплин специальностей: «Дизайн», «ДПИ», «ПГС», «ИЗО».

Апробация и внедрение результатов исследования. Оформленная проектная документация проектных разделов ряда реальных внедренных архитектурных объектов и интерьеров по ЗКО, а так же ряда бакалаврских работ и магистерских диссертаций (презентации, альбомы чертежей, альбомы визуального материала, которые используются как образец при подготовке курсовых и дипломных проектов специальности 050421 «Дизайн» (бакалавриат) специализации «Дизайн архитектурной среды»).

В течении 10 лет выполнен ряд эскизных и рабочих проектов интерьера жилых и общественных зданий по договорам в городах и поселках Западно-Казахстанской области Республики Казахстан. Получено 4 свидетельства авторского права, опубликован ряд статей, учебно-методические пособия.

Результаты исследования использованы как в реальной проектной практике, так и при разработке инновационных методов обучения по специальности «Дизайн», «ДПИ», «ПГС», «ИЗО» в вузе и колледже.

Список использованных источников

1. Закон Республики Казахстан «О культуре» [Электронный ресурс]. URL: https://zakon.uchet.kz/rus/docs/Z060000207_ (дата обращения: 10.10.2017)
2. Государственная программа «Культурное наследие» [Электронный ресурс]. URL: <https://e-history.kz/ru/contents/view/1568> (дата обращения: 10.10.2017)
3. Программа «Халық тарих толқынында» [Электронный ресурс]. URL: <https://e-history.kz/kz/contents/view/331> (дата обращения: 10.10.2017)
4. «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» («Курс в будущее: духовное обновление»)[Электронный ресурс]. URL: http://www.akorda.kz/ru/events/akorda_news/press_conferences/statya-glavy-gosudarstva-vzglyad-v-budushchee-modernizaciya-obshchestvennogo-soznaniya (дата обращения: 12.10.2017)

5. Барт Р. Избранные работы : Семиотика: Поэтика: / пер. с фр., сост. общ. ред. и вступ. ст. Г.К.Косикова. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.
6. Холмянский Л. Истоки формообразования и причины стилизации. // Декоративное искусство СССР. -1977. - №6.- С.8.
7. Барсукова Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX - начала XXI веков: дис. ... доктор искусствоведения: 17.00.06 / Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики. - М., 2008. - 367 с. - Инв.05.2.00 8 01347.
8. Утенова Ш.К. Интерпретация традиционной формы в современной архитектуре Казахстана: Дис. канд. архитектуры. - М., 1987. -149 с.
9. Приемец О.Н. Развитие архитектурного орнамента в зодчестве Казахстана XX - начала XXI века (на примере г. Алматы): автореф. . канд. архитектуры: 05.23.20 / Казахская головная архитектурно-строительная академия, Кыргызско-Российский славянский ун-т им. Б. Н. Ельцина. - Бишкек, 2015. - 20 с.
10. Игнатьева Н.В. Современные тенденции развития деловых центров в крупных городах Казахстана: дис. ... канд. архитектуры: 18. 00. 01 / Казахская головная архитектурно-строительная академия. - Алматы, 2010. - 162 с.
11. Тойшубеков Д.Е. Своеобразие национальной архитектуры Казахстана конца XX - нач. XXI вв. (на примере Алматы): дис. . канд. архитектуры: 18.00.01 / Казахский национальный технический университет им. К.И.Сатпаева. - Алматы, 2010. - 117с. Рег. Ном. 0410РК01649.
12. Басенов Т.К. Орнамент Казахстана в архитектуре. - Алма-Ата: Академия Наук Казахской ССР, 1957. - 96 с.
13. Сабитов А.Р. Пространственные модели в архитектуре Казахстана: дис. ...д.арх.: Казахская головная академия строительная академия. – Алматы. 2012.- 120с.
14. Глаудинов Б.А., Сейдалинов М.Г., Карпыков А.С. Архитектура советского Казахстана. - М.: Стройиздат, 1987 г. - 319 с.
15. Самойлов К.И. Стилистические направления современной казахстанской архитектуры. - Алматы: Изд. «World Discovery», 2016. - 571 с.
16. Самойлов К. И. Архитектура Казахстана XX века (развитие архитектурно-художественных форм). — М.: «М-Ари» дизайн, 2004. - 930 с.- 254 с. - Рег. ном. 0507РК00299.
17. Нурпеисов М.М., Малиновская Е.Г., Проскурин В.Н. Свод памятников истории и культуры г. Алматы. - Алматы: ТОО «Казак Энциклопедиясы», 2006. - 360 с.
18. Труспекова Х.Х. Культурная политика в развитии архитектуры Астаны // В кн. Синтез искусств в изобразительном искусстве Казахстана. - Алматы, 2017. - С. 261-271.
19. Труспекова Х.Х. Архитектура Алматы и вопросы идентичности // Центрально-азиатский искусствоведческий журнал. - Алматы, 2016. - №3. - С. 37-47.
20. Труспекова Х.Х. Архитектура и дизайн независимого Казахстана как

синтетическое организующее явление. // В кн. Синтез искусств в изобразительном искусстве Казахстана. - Алматы, 2017. - С.121-159.

21. Шкляева С.А. Монументальное искусство в метро Алматы. // Простор. - 2012. - № 10. - С. 184-191.

22. Муратаев К.К., Шкляева С.А. Прикладное искусство Казахстана. - Алматы: Онер, 2011. - Т. 1. - С. 3-148.

23. Philipp M. Kazakhstan. - Berlin: Dom publisher, 2014. - 539 p

24. Roads publishing. Government. - Dublin 2: Roads publishing, 2015.-189 p.

25. Philipp M. Asthetik der leere: modern Architektur in Zentralasien. - Berlin: Verlagshaus Braun, 2002. - 151 p.

26. Nicole B. Architecture 101. From Frank Gehry to Ziggurats, an essential guide to building styles and materials. - Avon, Massachusetts: Adamsmedia, 2015. - 256 p.

27. Terri Meyer B. Architecturally exposed structural steel. - Berlin:Birkhauser, 2015. - 184 p

28. Philipp M. Architectural Guide Astana.-Berlin: Dom publisher, 2015.-223 p

29. Richard Rogers and Philip Gumuchdjan. Architecture the whole story. - New York: Prestel publishing, 2014. - 576 p

30. Philip J. Architecture now. - Cologne: Taschen, 2015. - Vol. 10. - 495

31. Дембаев А.С. Национальные традиции в архитектуре интерьера Казахстана: автореф. маг. дис. искусств. наук, арх. - Алматы, 2017. - 30 с.

© Ворожейкина О.И., 2020

© Ворожейкин Н.Н., 2020

© Пазлышанова Ж.Н., 2020



А. Грицык
магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин
к. п. н., профессор, профессор кафедры
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН РЕКЛАМЫ, КАК СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ ИНСТРУМЕНТ КОММУНИКАЦИИ

В статье рассмотрено место графического дизайна в проектировании рекламных сообщений. Выделены распространенные элементы дизайн-проектирования, проанализированы методы и процесс создания визуального образа рекламы. Выдвинут потенциальный способ конструирования, позволяющий организовать систематический подход к дизайн-проектированию.

Ключевые слова: графический дизайн, реклама, коммерческие коммуникации, дизайн-проектирование.

Последовательные элементы дизайна графической рекламы, позволяющие спроектировать коммерческое сообщение, могут быть разделены на две категории: первая касается знаков, символов и пиктограмм, а вторая – изображений, иллюстраций, цветовых сочетаний и текста. Визуальный язык знаков всесторонне изучался двумя учеными данной проблематики: Фердинандом де Соссюром (1857-1913) и Шарлем Сандерсом Пирсом (1839-1914). Руководствуясь их пониманием системы знаков, можно сказать, что информационный аспект графического дизайна может быть представлен различными аспектами знака [3; 4]. Знаки, в свою очередь, представляют собой разные значения, такие как: успех, падение, мужчина, женщина, красота, безобразие и многое другое. Именно поэтому

информация, заключенная в знаке, должна быть правильно получена и безошибочно обработана сознанием наблюдателя.

Символы «украшают» рекламное сообщение, поэтому существует необходимость их грамотного подбора для того, чтобы не создавать путаницу относительно их значения. В качестве примера специализированных символов можно привести пиктограммы Олимпийских игр (рис. 1.).



Рис.1. Пиктограммы Олимпийских игр Сочи-2014

Примечательно, что данные пиктограммы в большинстве случаев положительно воспринимались публикой. Достаточно важным аспектом является то, что изображение графического символа должно быть понятным, без дополнительного элемента в виде текстового блока.

Цвет – это элемент, используемый для создания хроматического контраста, который очень важен для фокусировки центрального элемента визуального образа. Цвета имеют различные характеристики, и поэтому дизайнер должен быть крайне внимателен, при его подборе.

Изображение является еще одним последовательным элементом, который во множестве случаев выступает в качестве «якоря». Как правило, в графическом дизайне речь идет о визуальной «силе» изображения или иллюстрации, позволяющей управлять потребителем через рекламу. В визуальной составляющей коммерческой коммуникации существует два

сценария: при первом – изображение занимает доминирующую позицию в рекламе, при втором – преобладает текст. При выборе «массивного» изображения слова должны быть простыми и, наоборот, если заголовок объемный, то изображение уходит на второй план. Отсутствие данного баланса приводит к значительному понижению визуального уровня активности, так как наблюдатель в приведенной ситуации склонен к немедленному отторжению и «выходу» из коммуникации [1]. Именно поэтому, для графического дизайнера рекламных сообщений, одна из основополагающих задач заключается в постоянном оценивании и разделении элементов дизайна в соответствии со сформированной иерархией [2].

В зависимости от смыслового типа текста, он может иметь под собой такие характеристики письма как: элегантность, утонченность, доступность, агрессивность и т. д. То же самое можно сказать и в отношении визуальной составляющей букв: использование прописных либо сугубо заглавных, рукописное либо автоматическое начертание, различная длина строки и многое другое.

В грамотном графическом дизайне рекламы представляется возможным определить центральный фокус визуального образа с самого начала (рис. 2).

Дизайнер должен установить действующий на потребителя фокус в рекламе, необходимый для реализации маркетинговых концепций. В свою очередь, для этой цели существуют такие методы графического дизайна как: различие пропорций, контрастная цветовая гамма, выделение тоном, негативное пространство вокруг объекта, повторяющийся ритм объектов и многое другое.



Рис. 2. Наружная реклама автомобильной сигнализации компании «Clifford»

Анализируя методы дизайн-проектирования, представляется возможным разбить процесс создания подходящего визуального образа коммерческой рекламы на два этапа [1]. Данный способ представляет собой систему «шаг за шагом», где первый этап – исследование рекламируемого продукта, его особенности и рынка, а второй – реализация первостепенной идеи посредством графических элементов. Для первого этапа существует пять так называемых шагов:

1. Установление проблематики проекта.
2. Сбор исходной информации об этом продукте / услуге / компании от общественности (в отношении психосоциологических исследований и других социологических инструментов).
3. Анализ рекламы аналогичного товара / услуги / компании.
4. Построение SWOT-анализа рекламных объявлений.
5. Создание потенциальных решений для дальнейшей реализации продукта.

Второй этап состоит из шести основных стадий:

1. Установление максимально эффективных вариантов решений визуализации рекламы.
2. Разработка графических решений элементов разрабатываемой

рекламы.

3. Сортировка наиболее подходящих графических идей, соответствующих первоначальному замыслу.

4. Прорабатывание лучшей графической идеи и ее исполнения.

5. Завершение сформированного визуального образа рекламы продукта.

6. Реализация итогового графического дизайна рекламы.

В заключении необходимо подчеркнуть, что «пошаговый» способ, представленный выше, может помочь понять роль последовательных шагов в разработке, что позволяет грамотно использовать инструменты графического дизайна при проектировании коммерческой рекламы. Примечательно, что дизайнер зависит от многих аспектов эстетической системы восприятия, таких как: разборчивый текст; эффективное сочетание цветов; наводящее на размышления изображение; наилучшее качество печати и т.д. Очень важно применять принципы в соответствии с необходимыми компетенциями для получения «работающих» примеров коммерческой рекламы, так как именно графический дизайн рекламных сообщений «говорит» словами и изображениями. Основная задача графического дизайна коммерческой коммуникации заключается в конструировании гармонии знаков, символов, слов, изображений и цвета визуального образа.

Список использованных источников

1. Билль Ж. Искусство и реклама, №5. М.,1991. – 12 с.
2. Ковешникова Н.А. Дизайн: История и теория. М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.
3. Марченко М.Н., Ажгихин С.Г. Дизайн социальной рекламы. Предпроектный анализ / Дизайн-образование: проблемы и перспективы. Краснодар, КубГУ. 2016. С. 275-282.
4. Ривз Р. Реальность в рекламе. М.: Внешторгреклама,1999. – 82 с.

© Грицык А., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020

А. Грицык
магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин
к. п. н., профессор, профессор кафедры
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ВЛИЯНИЕ СИМВОЛИКИ НА ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА КОММЕРЧЕСКОЙ РЕКЛАМЫ

В статье рассмотрено понятие символа, его значение на графический дизайн и проектирование рекламных сообщений. Выделены основные категории символических образов, проанализированы их фиксированные значения. Проведен структурный анализ форм и категорий, позволяющий определить место символики в системе графического дизайна.

Ключевые слова: символ, реклама, проектирование, коммерческое сообщение.

В подавляющем большинстве случаев изобразительный образ доминирует над текстовым, и именно поэтому символика занимает значимое место в графическом дизайне. Символы, используемые в сочетании с текстом и изображениями, могут усилить визуальное воздействие рекламного сообщения. Именно это свойство позволяет рекламе существенно увеличить запоминаемость в сравнении с использованием лишь текста. Можно заметить, что благодаря своему заметному влиянию символика использовалась на протяжении всей истории маркетинга и дизайна [3].

Главной особенностью символов является то, что в преобладающем числе обстоятельств, они способны преодолевать языковые барьеры, помогая взаимодействовать с любой аудиторией на более глубоком уровне,

чем это возможно только при помощи слов (рис.1).



Рис.1. Дорожные знаки как пример всемирно узнаваемых символов

Знаки также имеют потенциал в создании определенных комбинаций, подобных словам во фразе, для того чтобы рассказать наблюдателю исключительную историю.

В графическом дизайне тип используемой формы влияет на общее впечатление наблюдателя. В целом, можно выделить следующие символы, используемые в графическом дизайне и узнаваемые во всем мире:

- символы стрел, как правило, используются для обозначения направлений движения.
- символы облаков, дождя, снега и солнца эксплуатируются в качестве обозначения погоды.
- символы питания, диска, Wi-Fi и Bluetooth: являются обозначением технологий.
- символы инвалидной коляски, уборной и запрета: как принято, применяются на различных знаках в общественных местах.

Подобные универсальные символы настолько распространены, что стали для человеческого общества второй натурой [2]. Человек способен к их незамедлительному пониманию на интуитивном уровне, и, в большинстве случаев, объяснения просто не требуются, поэтому колоссальное значение символов в графическом дизайне неоспоримо (рис.2.).



Рис. 2. Пример моментально узнаваемых и универсальных знаков

Дизайнеры нередко прибегают к применению символики, прежде всего для:

1. Увеличения уровня запоминаемости и визуальной эстетики.
2. «Разбивки» объемного текстового содержимого.
3. Создания вспомогательной системы, позволяющей управлять скоростью восприятия потребителя.

Существует внушительное множество различных символов, имеющих общепринятые значения [4]. Одними из самых популярных и часто используемых можно выделить следующие символы:

- Символ сердца: обозначающий любви, сострадания и здоровья.
- Символ голубя отображает мир, любовь и спокойствие.
- Символ ворона: как правило, ассоциируется со смертью и тайнами.

- Символ дерева характеризует рост, природу, стабильность и вечную жизнь.
- Символ совы обозначает мудрость и разум.
- Символ дракона определяет силу, мудрость и мистику.
- Символ бабочки предполагает под собой перерождение, красоту и трансформацию.
- Символ собаки предполагает верность, защиту и общение.
- Символ льва изображает мужество, лидерство и королевскую власть.
- Символ лисы, как правило, ассоциируется с хитростью.

Понимание значения визуальных форм является принципиальной основой графического дизайна при проектировании рекламного сообщения [1; 2]. Геометрические фигуры – это только начало визуальной символики. В то время как дизайнеры чаще всего объединяют элементы геометрических фигур для создания более сложных и значимых символов, основные геометрические формы, такие как круг, квадрат и треугольник, все еще сохраняют свою распространенность и актуальность.

Следует выделить 10 основных геометрических форм и их значения:

1. Круг: завершенность, цикл, продолжение, игривость.
2. Квадрат: стабильность, традиции, безопасность, прямолинейность.
3. Треугольник: трансформация, движение, баланс.
4. Пятиконечная звезда: совершенство, достижение.
5. Стрелка: направление, движение, сила.

В отношении линий заметны следующие символические обозначения:

6. Прямые линии: стабильность, заземленность.
7. Пересекающиеся линии: отношения, связность.
8. Спираль: рост, эволюция, трансформация.
9. Изогнутые линии: движение, связь, текучесть.

10. Диагональные линии: напряжение, волнение.

11. Зигзаг: путь, растерянность.

Использование геометрических форм и линий применяется для:

1. Организации информации путем группировки и разделения.
2. Выделения важной информации.
3. Внесения текстуры и глубины в дизайн-проект.
4. Создания структуры конечного визуального образа.

Символы могут выступать как активной частью дизайн-проекта, как в случае с разработкой товарного знака, так и вспомогательной составляющей, трансформируясь тем самым в фоновый элемент. Формы, такие как круг и квадрат, также могут быть включены в качестве «фона» наравне с другими знаками и символами, подчеркивая композицию и создавая ощущение ритма и глубины. Большие структурные фоновые образы добавляют многообразие в общий визуальный облик, иной раз, позволяя «собрать» композицию нескольких элементов воедино. Фоновые фигуры могут, в том числе, передавать информацию о «взаимоотношениях» внутри содержимого групп, впоследствии создающих грамотный дизайн-проект.

В графическом дизайне символы всегда имеют определенное обозначение. Каждый элемент графического дизайна должен использоваться разумно и в соответствии со сформированной тематикой проекта. Существуют ситуации, при которых слова не используются при передаче сообщения. В этом случае используемые символы и цвет должны максимально эффективно передавать предполагаемое рекламное сообщение или его значение. Крайне важно не просто «выбирать и применять определенный цвет и символ только по собственному желанию или по причине того, что они хорошо выглядят», каждый из них должен быть грамотно продуман и соответствовать сообщению и общему дизайну.

Сравнивая приведенные выше примеры, можно заметить, что изогнутые круги и линии создают, как правило, игривое и креативное ощущение, а устойчивость квадратов и прямоугольников делает дизайн-проект более традиционным и профессиональным. Тогда как симметрия геометрических фигур идеально подходит для создания ощущения порядка и структуры в дизайне.

Подводя итог вышесказанному, следует отметить, что, для того чтобы элементы графического дизайна были эстетически гармоничны, необходимо следить за тем, чтобы используемые символы надлежащим образом представляли рекламное сообщение. Например, можно привести ситуацию, при которой ведется разработка маркетинговых материалов для салона красоты. В таком случае предпочтительней всего использовать такие визуальные символы, как кривые и тонкие линии, тем самым подчеркнув деликатность уровня обслуживания.

Список использованных источников

1. Байбурина В.С., Марченко М.Н. Особенности создания логотипа и требования к нему/ Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату//Материалы III Всероссийской научно-практической конференции. 2019. С. 71-73.
2. Белый А. Символизм как миропонимание. М., 1994. Т.2
3. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть, 2 изд., М., 2006. - 320 с.
4. Победин В.А. Знаки в графическом дизайне, Харьков, 2001. - 96 с.
5. Старова Е., Роменская Т. Язык символов, сборник статей. М.: Новый Акрополь, 2011. – 56 с.

© Грицык А., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020

А.В. Евтеева

студентка кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

А.Е. Валуева

преподаватель кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ТИПЫ СОВРЕМЕННОГО ОСВЕЩЕНИЯ В ИНТЕРЬЕРЕ

Статья посвящена исследованию вопросов, связанных с освещением жилых помещений. Рассмотрены типы современного освещения и их возможное использование в интерьере.

Ключевые слова: освещение, типы освещения, точечное освещение, декоративное освещение, свет, светильники, дизайн, интерьер.

Освещение в квартире — это не только необходимость, но еще настроение и атмосфера. Оно должно быть функциональным, красивым, актуальным.

Разрабатывая концепцию дизайн-проекта жилого пространства, необходимо уделять внимание множеству взаимосвязанных компонентов, которые и будут создавать гармонию и радовать владельца своей целостностью изо дня в день.

Времена, когда считалось достаточным наличие в комнате одной люстры в центре потолка, бра на стене и торшера около кресла давно прошли. В наше время выбор того или иного вида освещения в интерьере стоит в одном ряду с определением цветовой гаммы, выбором отделочных материалов и другим оформлением.

Выбор освещения влияет на многое. При правильном применении оно способно вдохнуть жизнь в пространство, наполнить его атмосферой, а вот при не правильном и вовсе убить геометрию помещения и всю концепцию. Именно поэтому сейчас особое внимание уделяется именно свету, который

может творить чудеса меняя форму предметов, расставляя грамотные акценты, сглаживая неровности и углы. Разумеется, в связи с этим рынок осветительных приборов развивается и растет в геометрической прогрессии предлагая потребителю все новые и новые экземпляры для создания той самой задуманной атмосферы в доме.

Осветительные приборы можно разделить на основные источники освещения и локальные светильники. Первые дают максимум света, а вторые в свою очередь организуют второстепенные сценарии освещения (рис. 1). Попробуем разобраться со всеми типами светильников.



Рис. 1. Типы освещения

Подвесные и накладные светильники играют роль основного источника света, предназначенные для создания бестеневого освещения. Самым распространенным видом такого освещения является люстра – центральный элемент интерьера, который чаще всего берет на себя роль акцента. Например, она отлично впишется над журнальным столиком в гостиной и станет главным украшением зоны отдыха. Есть правда и минус: возможность перестановки мебели ограничена тем, что люстра организует пространство вокруг себя [4]. Классические люстры за счет вытянутости по вертикали больше подойдут для высоких помещений. Люстры в

современных стилях возможно использовать в помещениях с разной высотой потолков, так как они бывают различных конфигураций, в том числе и горизонтальными.

Если говорить о стилях, то дизайнеры все больше экспериментируют и наряду с понятными вещами, сочетают, казалось бы, несочетаемое! Вполне можно встретить классическую люстру в квартире из бетона, или, наоборот, современную геометрическую – в стенах с широкими карнизами и ажурными молдингами [4].

Однако не стоит забывать, что люстра по центру комнаты не решит вопрос освещения. Да, она является источником основного освещения, дающим много света, но большая часть которого будет приходиться на область вокруг нее и углы останутся в тени. Поэтому дополнительные источники света необходимы, например, точечные светильники.

Точечные светильники – небольшие источники освещения с направленным светом, имеющие определенный угол распространения и радиус освещенности. Споты (иное название точечных светильников) предназначены для дополнительного освещения и создания зонированного освещения интерьера [2]. Они прекрасно справляются с задачей расставления акцентов. Стоит понимать, что роль точечного освещения могут так же играть люстры и подвесы. В таких случаях необходимо лишь правильно выбрать лампу с углом рассеивания менее 60°.

Точечные и трековые светильники уместны почти в любом интерьере, будь то интерпретация классики, лофт или минимализм. Можно сделать их совсем незаметными или, наоборот, акцентными [4].

Но порой основного и точечного освещения недостаточно. Например, во время чтения, приготовления пищи, создания макияжа. И тут на помощь приходит дополнительное местное освещение, обеспечивающее нужным уровнем света отдельную зону или элемент помещения – рабочее место,

туалетный столик, кухонную столешницу или прикроватную зону. Чаще всего используют яркий, направленный свет, чтобы человек все отлично видел и не напрягал зрение. С этой целью используют настольные лампы разных типов, галогенные светильники [1].

Самый интересный тип освещения – декоративный. С его помощью можно разнообразить привычную обстановку. К таким источникам света относятся: светодиодные и неоновые лампы, оптико-волоконные системы «звездное небо», световые шнуры, закарнизная подсветка, подсветка витражей и ниш [3].

Как правило, декоративное освещение – это источники малой мощности, с помощью которых можно создавать различные эффекты и цветовые решения освещения. С их помощью можно создать сценарии освещения, обстановку с приглушенным светом, а также проекции северного сияния или звездного неба на потолке. Иными словами, декоративное освещение – полный полет фантазии.

На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что грамотное использование различных типов освещения в интерьере позволяет создать функциональное и красивое пространство. Свет является равноправным участником дизайн-проектирования. Хорошо продуманное освещение подчеркивает целостность идеи, зонировывает, организует пространство, делает его интересным и немонотонным, в то время как плохое – разрушает. Освещение напрямую связано с формированием зрительных образов у человека. Именно поэтому ему необходимо уделять должное внимание при создании интерьера.

Список использованных источников

1. Дополнительное освещение – особенности и правила установки//[Электронный ресурс]. 21 ноября 2018. URL: <https://fandeco.ru/text/articles/dopolnitelnoe-osveschenie-osobennosti-i-pravila-ustanovki/> (дата обращения: 12.04.2020)

2. Какие бывают светильники//[Электронный ресурс]. 2008. URL: <https://bclight.ru/blog/stati/kakie-bivayut-svetilniki> (дата обращения: 12.04.2020)

3. Современное освещение в интерьере квартиры//[Электронный ресурс]. URL:https://www.topdom.ru/articles/interior_design/osveschenie_v_stile_lyuks_sovety_dekoratora.htm#3 (дата обращения: 12.04.2020)

4. Феоктистова А. Н. Каким должно быть освещение в интерьере? [Электронный ресурс]. URL: <https://legko.com/blog/p/kakim-dolzhno-byt-osveshenie-v-kvartire> (дата обращения: 11.04.2020).

© Евтеева А.В., 2020

© Валужева А.Е., 2020

О.А. Зимина

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,
г. Краснодар, РФ

Е.Г. Вакуленко

ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры»,
г. Краснодар, РФ

ИСТОРИКО ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ РАЗВИТИЯ МОДЫ

В статье исследуется история развития моды с точки зрения совершенствования человеческого мышления и человеческой деятельности. Рассматривается изменение философии моды в зависимости от изменения бытия, морали, нравственности и культуры человеческого общества. Определяется влияние прогресса на скорость изменения модных тенденций.

Ключевые слова: философия одежды; история одежды, костюма, моды; современный костюм; современная мода; haute couture; pret-a-porter; богемная мода, конфекционная часть моды.

Понятие одежда – это понятие философское, многофункциональное и объемное. Оно причудливо, но вполне объяснимо соприкасается со многими сферами человеческого мышления и человеческой деятельности. Т Карлейль придавал глубокий смысл одежде, говоря, что «философия одежды... есть философия человеческой жизни». Философия человека,

определяющая его мысли, в конечном счёте, становится квинтэссенцией человеческой мудрости, и, порой неосознанно для субъекта, распространяется на все области человеческой деятельности, в том числе и на выбор одежды. Философия это мать всех наук. Без эстетики, философской науки о своеобразии искусства и художественного творчества, невозможно понять причины возникновения одежды, тождественности путей её развития в разных регионах Эйкумены, феномена моды. Другое направление философии – этика даёт ключ к пониманию меняющейся морали и нравственности и их влияния на одежду и, конечно, моду. В древней философии, начиная с Аристотеля, этика воспринималась как наука о человеческой природе, которая изучала культуру различных народов, и связанные с ней проблемы бытия, морали, нравственности и материальной культуры, к которой относилась и одежда.

Как только у человека появились индивидуальные, личностные устремления, развитие одежды получило мощный толчок, который с одной стороны возник в результате стремления человека быть индивидуальным, ни на кого непохожим, выделить собственное Я из общей массы, а с другой стороны он зависел от норм одежды, принятых в его обществе. Одежда древних людей была крайне примитивна, но с совершенствованием орудий труда усложнялась и форма одежды.

До нашей эры, во времена расцвета древних цивилизаций появились первые предпосылки для возникновения моды, но самого понятия «мода» тогда ещё не существовало. Люди научились обрабатывать кожу и меха, производить различные ткани, создавать красители для тканей, делать украшения и т.д. Войны и торговля способствовали проникновению традиций одних народов в культуру других. Несмотря на неизбежное заимствование различных видов и форм одежды, происходящее между разными народами, каждое древнее государство имело свои собственные

традиции ношения одежды. Считается, что зарождение моды началось в XII – XIII веках, когда в костюме стали появляться элементы, предназначенные для его украшения.

В это время начинает складываться современное понятие костюма, которое имеет множество точек соприкосновения с понятием «одежда». Но между этими понятиями существуют и достаточно принципиальные различия.

Одежда – это комплекс вещей, служащий для покрытия тела различными её видами. Костюм, кроме функций покрова, соответствующего возрастно-половым и эстетическим влечениям индивидуума, выполняет дополнительную, весьма важную, во многом решающую функцию – он раскрывает внутренний мир его владельца. Благодаря свободному выбору, костюм превращается в нечто целое, нераздельное, характеризующего его владельца, и этим отличается от случайного набора одежд, покрывающих тело. Цвет, силуэт, крой, причёска, украшения, макияж и пластика тела – всё это превращает костюм в нечто целое, нераздельно-связанное с его хозяином.

Одежда, в настоящее время становится всё более унифицированной для значительного числа групп населения отдельного ареала. В результате изменений человечество пришло к современному костюму, который становится совершенно новым родом одежды, объединяющим унификацию, упрощение, поверхностность с очень слабой связью с генной памятью. Костюм из индивидуальной принадлежности все более приближается к общечеловеческой, так как в нём отражаются не только все основные особенности человека, но и эпоха, в которую этот костюм был создан, кроме того, он указывает на многообразие связей, существующих в конкретном человеческом сообществе. Можно сказать, что костюм сегодня – это не только покров тела, показывающий принадлежность человека к

определённой эпохе, – это всемирное достижение, несущее в своей сути все философские ценности, накопленные человечеством.

Основное отличие современного костюма от случайного набора видов одежды заключается в том, что костюм перестал быть только «знаковой характеристикой отдельного человека, племени, народа, государства, не только характеристикой индивидуальных внутренних качеств, черт характера, личной и массовой психологической типологии, но и символом, объединяющим всё человечество, независимо от времени и места проживания на Земле».

В наше время выглядит блестящим и успешным, но очень узким в общечеловеческом понятии, модный бизнес. Это определяется тем, что мало кто задумывается над духовной, философской, психологической, социальной, материальной, половозрастной, профессиональной и другими сторонами процесса создания моды. Вот почему необходимо молодому, внешне творческому, умеющему очень многое, модельеру увидеть трудности, связанные с определенными личностными качествами, психологией тех, для кого он творит, учитывая исторический, общекультурный и межнациональный опыт. Наглядность, визуальность восприятия одежды создаёт непреходящий интерес к созданию одежды вообще и модной, в частности. Одежда это история человека в образах, или визуальная история Человека.

Визуальное восприятие самое сильное, проникающее в глубину души и долго живущее в памяти людей, с ним не может сравниться ни какое другое восприятие: ни слуховое, ни обонятельное, ни осязательное. Образы, созданные многие века тому назад, история хранит, потому что это единственная область всеобщей истории, которая говорит просто о Человеке, человеке-индивидууме, гораздо больше и глубже, чем событийная история народов и государств.

Современная Мода совершенно новое понятие, претерпевшее исторические изменения, так как через генную память человечества, она прошла с все этапы его развития. В течение тысячелетий понятие моды расширялось и стало в настоящее время социально размытым, при этом базовые основы его остались почти неизменными. Некоторые считают Моду нашего времени чем-то абсурдным, противоречивым, искусственно навязанным огромному количеству людей, вовлеченных в её сферу.

Когда-то абсолютное большинство населения планеты было сельским, проживающим в ограниченном районе и создающим свою «моду», имеющую практически единую базовую всемирную основу, но с бесконечным разнообразием деталей, украшений и аксессуаров, отличающих один народ от другого. Однако интенсивное развитие городов, ремёсел привело к увеличению городского населения, что обусловило развитие городской моды, которая становилась более унифицированной, захватывающей практически всё население. Количество творцов одежды значительно уменьшилось, а это нанесло ущерб более свободному развитию моды. Мода в основном стала городской. Народная одежда, преобладавшая до 18 века во всём мире, осталась в бабушкиных сундуках и этнографических музеях.

Уже начиная со Средневековья в Венеции, на площади Святого Марка стали выставлять для «рекламы» куклы-манекены с образцами парижских моделей одежды для избранных горожан (у одного старого венецианского модного магазина до сих пор существует вывеска с его названием *La Piavola di Franza*, что означает «французская кукла»).

А с 1642 года одежда на куклах «путешествовала» на специальных кораблях между столицами Европы. Эти куклы появились во Франции, их называли Пандорами. Это были восковые куклы. Они делались в человеческий рост или в пол человеческого роста. К куклам-Пандорам

прилагался целый гардероб: сундучки с одеждой, духи и аксессуары. Куклы-Пандоры путешествовали по всей Европе и даже добрались до Америки с одной единственной целью – продемонстрировать состоятельным дамам парижскую моду. Появление таких кукол посреди военных сражений, приостанавливало битвы, и кукол-Пандор пропускали [1].

Начиная с этих пор, мода стала интернациональным понятием, ещё не было понятия глобализации, а мода проникала во все уголки мира, преодолевая огромные для того времени расстояния, вражду, войны и революции.

В 1679 году в Лионе стал издаваться небольшой литературно-критический журнал *Mercure galant dedie a Monseigneur Le Dauphin*. *Mercure galant*, имеющий раздел светской хроники, где публиковались литературные новинки, заметки о событиях в высшем обществе, а также модные обзоры с иллюстрациями.

В 1776 году появился парижский *Galerie des modes et costumes francais* («Галерея мод и французские костюмы»). В 1785 году вышел французский *Cabinet des modes ou les modes nouvelles* («Управление образами и последними модами»), в 1779 – немецкий *Bertuch'sche Journal des Luxus und der Moden* («Журнал роскоши и моды»), в 1786 – итальянский *Journal des dames et des modes en France* («Женский журнал и моды Франции»), в 1794 году – английский *Gallery of Fashion* («Галерея моды») Эккермана, в 1797 – французский *Journal des Dames et des Modes* («Женский журнал мод») и др. Изначально журналы представляли собой отдельные крупные гравюры, раскрашенные акварелью вручную, которые сопровождались описанием каждой модной детали [2].

Уже с этого времени мода прочно входит в экономику европейских государств. Министр финансов Людовика-ХIV Ж. Б. Кольбер (*Jean-Baptiste Colbert*) говорил, что «мода так же важна для Франции, как золото Перу для

Испании» [3].

Несмотря на частые войны и революции XVIII и XIX веков, Франция сохраняет репутацию законодательницы мод, а Париж остаётся центром мировой моды.

На протяжении XVII века и до середины XIX века фасоны одежды постоянно менялись, начиная с середины XIX века в моде стали происходить изменения, которые приближали её к современной моде. В женский гардероб начали проникать элементы мужского костюма, а также спортивной одежды, наметилась тенденция упрощения форм одежды.

С конца XIX начала XX веков после всех усовершенствований швейная машина кардинально меняет темпы сменяемости модных тенденций. мода во всём мире начала своё победное шествие. В это время модными тенденциями движет не только функционализм, эстетизм и художественное оформление, но и материальная составляющая. Прибыль начинает играть важную роль в модной индустрии. В конце XIX века Чарльз Ворт, французский модельер английского происхождения, был, вполне заслужено, признан «отцом haute couture» – «Высокой моды». Им были заложены основы деятельности домов высокой моды в том виде, в котором они сохранились и сейчас. В 1868 году Вортом был создан Синдикат Высокой моды (фр. *Chambre Syndicale de la Couture Parisienne*) – парижская организация, объединяющая Модные дома, существующая до сих пор.

За многие десятилетия показы мод прошли путь от частных полузакрытых мероприятий до грандиозных шоу с трансляцией на весь мир. Вспоминаем историю и прослеживаем эволюцию модных дефиле и Недель мод.

Первые показы носили информационный характер: они были призваны, в первую очередь, не изумить и развлечь собравшихся гостей, а дать им возможность выбрать понравившиеся модели одежды, чтобы после

их приобрести.

Начиная с показов мод Эльзы Скиапарелли, демонстрация мод приобретает театрализованный характер, получив признаки удивительного, порой, сюрреалистического шоу.

Всю первую половину XX столетия показы мод проходили по обе стороны Атлантики, при этом на модной сцене Нью-Йорка чаще доминировали европейские, в основном французские дизайнеры. Однако Вторая мировая война положила начало Неделям моды, явлению беспрецедентному по значению для всего модного мира.

В 1943 году известный американский публицист Элеонора Ламберт собрала в Нью-Йорке модельеров и дизайнеров из США, чтобы провести «Пресс-Неделю», чтобы редакторы журналов, пишущих о моде, смогли оценить американский стиль. Так мир получил первую неофициальную Неделю моды. В 1973 году Париже стал вторым городом, в котором прошла Неделя моды. В 1979 году эстафету принял Милан. В 1984 году первая Неделя прошла в Лондоне. И только в 1993 году состоялась Первая официальная нью-йоркская Неделя моды состоялась, но именно этот город считается «родоначальником» модного шоу.

Сегодня Нью-Йорк, Лондон, Милан и Париж стали «большой четвёркой» городов, где дважды в год проводятся, так называемые, «обязательные» Недели моды (Fashion Week).

Недели моды «большой четвёрки» – становятся большим событием для города, его принимающего. Показы собирают огромное количество гостей. В их числе владельцы франчайзинговых бутиков со всего мира, VIP-клиенты, селебрити и, обязательно, модная пресса и фотографы. Попасть на шоу может любой, кто готов выложить за билет сумму до сотен тысяч долларов [4].

Становится очевидным, что мода многолика: она разделяется на

отдельные подгруппы, каждая из которых является разновидностью современной моды, но занимает определённый уровень в ранжировании. Это напоминает пирамиду:

– на вершине которой находится квинтэссенция новой моды, ее самая значимая часть – haute couture – это мода избранных, очень ограниченных слоёв общества, элиты элит;

– ниже «богемная часть» моды тех, кто стремится приблизиться к недоступной элитарной моде;

– ещё ниже pret-a-porter – мода, рассчитанная на массового покупателя;

– конфекционная часть моды – это промышленные изделия массового производства, весьма отдаленно напоминающие даже pret-a-porter (рис. 1).

Чем ниже ранг, тем дольше держится во времени и пространстве то, что можно назвать народной «модой» широкого потребления.

Особняком держится фольклорная мода, которая благодаря многообразию элементов, цветов и аксессуаров становится великолепной стильной базой для модельеров при создании интересной модной одежды.



Рис. 1. Ранжирование моды по степени охвата населения

Мода не возникает стихийно в головах и руках модельеров, она, прежде всего, связана с эпохой, в которой рождается. В зависимости от

эпохи изменяется вектор моды: она может быть ремесленной или составной частью искусства. Мода всегда следует канонам искусства того времени, в котором она существует. Это легко увидеть, сравнивая архитектуру и произведения изобразительного искусства с модой, существовавшей в определённые эпохи (мода Высокого Ренессанса и мода 20 века после окончания Первой и Второй мировых войн, когда мода как бы проснулась «благодаря применению цвета, незавершенности формы, или ее частей, свойственной асимметрии, и возникает ощущение движения, четвертого измерения...во времени», так воспринимал её Б. Зеви) [5].

Развитие человечества происходит постепенно по спирали сложно и неравномерно, то замедляясь, то ускоряясь. Попытки построить кривую краткосрочного прогноза развития моды, опираясь на историю одежды и моды, достаточно сложно.

Ещё Марк Фабий Квинтилиан говорил, что «одежда делает человека», поэтому представляют интерес те изменения, которые происходят в Человеке и Обществе, основанном на одежде (Т. Карлейль) [6; 7].

Список использованных источников

1. <https://mylitta.ru/425-pandora-dolls.html>.
2. <https://wiki.wildberries.ru/%D0%B3%D0%BB%D1%8F%D0%BD%D0%B5%D1%86/magazines/%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F-%D0%B6%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B2-%D0%BC%D0%BE%D0%B4>
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B1%D0%B5%D1%80,%D0%96%D0%B0%D0%BD-%D0%91%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%81%D1%82>
4. <https://burdastyle.ru/stati/istoriya-defile-i-nedel-mod-/>
5. <http://ru.knowledgr.com/02596490/%D0%91%D1%80%D1%83%D0%BD%D0%BE%D0%A1%D0%B5%D0%B2%D0%B8>
6. https://www.latinpro.info/aphorism_quintilianus.php
7. http://www.marsexx.ru/lit/karlel-etika_zhizni.html

© Зими́на О.А., 2020

© Вакуленко Е.Г., 2020

И.Н. Иващенко

к. т. н, доцент кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Л.Г. Багманян

студентка кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ФОРМА КАК ВЫРАЖЕНИЕ УПОРЯДОЧЕННОСТИ И РАВНОВЕСИЯ В ПРОЕКТИРОВАНИИ КОСТЮМА

Любое зримое предметное воплощение складывается под воздействием определенных законов. В специфике дизайна значение имеют структурные категории морфологии костюма: пространственные (внешнее выражение содержания) и конструктивные (материальная структура), которые работают во взаимосвязи и несут в себе образ, идею. Принцип упорядоченности и равновесия этих структур имеет основополагающее значение в проектировании модного костюма. В исследовании рассматриваются различные инструменты воздействия согласованной формы на окружающее пространство и систему «человек-костюм», способы его гармоничной организации в проектировании.

Ключевые слова: форма, функция, силуэт, композиция, линия, структура, морфология, костюмология.

В современное время термин «визуальный язык» выступает популярным словосочетанием, который обозначает особый язык формы, дающий идеям и предметам зримое выражение. В физическом смысле под формой понимается объемно-пространственная характеристика предмета, а в художественном – дизайн-форма – особая организованность предмета с единством и согласованностью всех компонентов изделия. Вопрос формообразования является определяющим в профессиональной деятельности художника-модельера и конструктора-модельера, и специалисты включают разные подходы к понятию «форма костюма». Так сначала вырисовывается художественно-выразительная сторона изделия, о которой через форму можно получить информацию о внешнем виде

предмета и о занимаемом месте этого предмета в пространстве. Художник-модельер стремится интегрировать индивидуальную эстетику в образный силуэт, который изменяя свою форму, вносит изменения и в саму моду.

Во все времена модные изменения всегда возникали параллельно с развитием общего стиля в искусстве и архитектуре. Отсюда идет связь любого художественного образа с архитектурными и геометрическими формами для облегчения понимания художников-модельеров. Различные силуэты, части фигуры или изделия соотносятся со смежными символическими обозначениями формы, что позволяет сделать акцент на главном. Таким образом, специалисты в области моды складывают форму в пространстве и во времени на понятном для них языке.

После утверждения силуэта изделия плоскостное изображение костюма перерабатывается преобразуется конструктором-модельером в пространственную конфигурацию изделия на объемной фигуре человека. Методом сопоставления анализируется геометрический вид одежды с телом человека и с основой на опорные точки и линии.

Приоритетом в формировании визуального образа в системе «человек–одежда» является сам человек с особенностями образа, помогающими подчеркнуть достоинства его внешности и замаскировать недостатки. Костюм должен обеспечивать удобство ношения и естественность поведения во взаимосвязи с логикой строения человеческой фигуры.

Форма в искусстве выступает, как сила выразительности [2]. Форма костюма становится целесообразной и выразительной при эстетически грамотном ее решении, а именно – ясности геометрических линий, точности пропорциональных отношений частей костюма, гармоничности ритмического строя деталей, простотой, соответствии цветового решения

его назначению. К композиционным элементам относят: линию, плоскость, объем, фактуру, цвет, направленность движение и пространство.

Так линия является очень многозначным понятием, берущим начало от своего геометрического происхождения (прямая, пунктир), обогащаясь поэтической мыслью («линия жизни»), доходит до эмоциональной окраски (сухие, нежные линии). Умелое использование особенностей этого элемента позволяет ярко выразиться на языке линий в формировании внешнего облика костюма.

Линия может быть вертикальной, что удлиняет пропорцию фигуры, горизонтальной – зачастую расширяет, диагональной – отвлекают внимание с эффектом стройности, кривая (изогнутая) – сходящиеся линии создают иллюзию уменьшения, расходящиеся, наоборот, увеличивают. Стилистам-имиджмейкерам также стоит учитывать характерные линии конкретного человека и соотносить типаж фигуры, лица и прически со всем образом одновременно. К примеру, цветовая вертикаль может быть создана от тупель и до кончиков волос, что усилит эффект стройности.

Силуэт формируется из внешних линий одежды, которые могут быть прямыми, расходящимися, сходящимися и изогнутыми, которые подбираются с учетом фигуры человека и несут в себе разный функциональный смысл.

Существуют внутренние линии в одежде, которые формируют эффект направленности и проявляются в ритмике деталей: лацканы, воротники, детальные швы, кокетки, сборки и складки, застежки, разрезы, ряды пуговиц, отделка и вышивка, карманы, отстрочки, окантовки, цветовые контрасты, ремни, пояса и др. Все перечисленные детали подбираются в взаимосвязи назначения и морфологии костюма.

Важным звеном служит и сама форма, которая имеет три группы происхождения: геометрическая (круг, овал, квадрат, прямоугольник,

треугольник), природная (особенность в изменчивости и естественности), искусственная (абстрактная, созданная руками человека). Построение визуального образа с включением формы в образ должно происходить с учетом родственной среды, так как форма – это характер предмета, и человек по своей природе обладает собственными внешними и внутренними характерными особенностями. Так психологически округлые формы олицетворяют мягкость, заостренные – серьезность и четкость.

Формообразование в системе «человек – костюм» создает целостное восприятие предметной формы из исходного материала с последующей адаптацией к жизни. Поведение системы в некой среде представляет функция, которая определяется морфологией и назначением. Общее свойство морфологии костюма – структурность, которая раскрывает объемно-пространственную форму и тектоническую. Морфологическая структура представлена пространственной (внешней) структурностью и функционально-технической (во взаимосвязи между компонентами костюма). Компонентами пространственной структуры выступают: фигура, образ, величина, порядок, система действий сопряженная с костюмом (мимика, поза, манера ношения и поведения). Компонентами функционально-технической (материальной) структуры костюма являются единство конструкции и материала, их взаимосвязь. Формообразование в своей сути способно к «саморазвитию». Рассматривая специфику костюма, где целостный образ складывается из множества элементов и деталей, можно совершенно по-разному представить одно и то же изделие и его качество. Таким образом, функция изделия осуществляет взаимосвязь с формой и конструкцией, выстраивая художественную часть проектирования в гармоничном единстве с конструкторской.

Если более глубоко рассматривать функцию и структуру в морфологии костюма, то она слагается из равновесия согласованных

компонентов, приводящих к четкой их упорядоченности, а структура является неизменной стороной. И здесь необходимо понимать, что единство функции и формы, составляющие морфологию костюма, соответствуют элементам теории костюмологии, рассматриваемой как принцип упорядоченности и равновесия пространственной и функционально-технической структур, имеет основополагающее значение для концепции проектирования.

Костюм и человек есть системное образование, обладающее гораздо большим количеством свойств, нежели каждое из них в разделённом состоянии [3]. Анализ системы по всем критериям одновременно дает гораздо больше информации для понимания подходов проектирования, моды и стиля. Анализ формы предполагает исследование структуры изделия и поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений, функциональный анализ – исследование способов использования, ношения костюма. Результаты анализов должны быть интегрированы в операции синтеза путем структурообразования или формообразования, гармонизации композиции костюма.

Решение костюма в материале происходит за счет расчленения конструктивными линиями поверхности костюма на отдельные детали, соотносящиеся с формами фигуры человека. Далее следует этап формообразования кроеной одежды – создание объемных форм с помощью конструктивных элементов (швы, вытачки, подрезы и складки) и технологических приемов (ВТО: сутюживание и формование).

Конструктивный способ формообразования имеет множество достоинств: инженерный расчет, точность воспроизведения и устойчивое закрепление практически любой формы изделий легкой промышленности. Характер членения одежды зависит от:

- согласованности площади поверхности одежды и тела человека;

- общепринятого подхода в конструировании к покрою одежды;
- конструктивных особенностей модели;
- обеспечения художественной выразительности;
- соблюдения требований раскроя материалов;
- свойств материала, определяющих его способность к формообразованию и формозакреплению, пластичности.

Все методы в целостности и соподчиненности позволяют добиться наилучшего результата проектирования формы костюма – создание красивой одежды. Стилист – это художник, который создает не просто красивую вещь, а способен понять стиль времени и вписать свое произведение в него, при этом принося доход предприятию [1]. Эстетика гармонично согласованного изделия зависит во многом от четкости, пластичности и целесообразности линий членения, так как впоследствии детали создают не только силуэтную форму костюма, но и его модность. Силуэт складывается совокупностью внешней (художественной) и внутренней (инженерной) формы, так как утвержденная композиция костюма должна быть рационально реализована с учетом достоверных прибавок на свободу облегания и качественной посадки на фигуре.

Так вопрос формообразования зависит в равной степени от слаженной коллективной работы дизайнера и конструктора-модельера, которые, преследуя одну цель – создание согласованного со всеми компонентами морфологической структуры костюма, имеют разные задачи: первый отвечает за поиск внешней модной формы костюма, второй – за поиск средств его воплощения в готовое изделие. В результате они приходят к единству и призваны синтезировать мир производства, мир моды, мир искусства и мир экономики.

С течением времени всегда намечаются различные характерные изменения жизни, что откладывает свое влияние на все сферы

общественной жизни человека, где мода выступает первым зеркальным отражением. Информационные технологии и ускоренный темп жизни привели к обострению значимости функциональности в одежде. При проектировании швейных изделий используются последние достижения производственной деятельности, инновационные материалы и технологии, влияющие на характер современной формы костюма. Такой системный и целостный подход к делу позволит найти новые композиционные и конструктивные решения для формообразования костюма, имеющего высокие эстетические и утилитарные свойства, отвечающие потребностям и вкусам различных этно-социальных групп потребителей, и, одновременно, высокую рентабельность для производителя.

Список использованных источников

1. Козлова Т.В. Костюм. Теория художественного проектирования. Учебник для ВУЗов – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2005. - 350 с.
2. Козлова Т.В., Белько Т.В. Костюм и бионика. Учебное пособие для ВУЗов. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2007.- 223 с.
3. Кирсанов К.А. Законы костюмологии и проблемы стратификационных маркеров // Костюмология: научный журнал. №3. 2018.

© Иващенко И.Н., 2020

© Багманян Л.Г., 2020



И.Н. Иващенко

к.т.н., доцент кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

И.А. Махрова

к. м. н., врач детский эндокринолог,
ГБУЗ Детская краевая клиническая больница,
г. Краснодар, РФ

ТЕПЛОИЗОЛЯЦИОННАЯ СПОСОБНОСТЬ ОДЕЖДЫ ДЛЯ НАСЕЛЕНИЯ С ИЗБЫТОЧНОЙ МАССОЙ ТЕЛА

Теплоизоляционная способность одежды имеет многофакторные зависимости. Теплоизоляция одежды, а также адаптационные процессы, как одежды, так и организма человека исследованы с учетом типа телосложения и возрастных особенностей. В связи с этими направлениями исследований обоснована гипотеза уменьшения теплоизоляции одежды для людей с высоким индексом массы тела. Дано понятие сбалансированной одежды.

Ключевые слова: гомеостаз, избыточная масса тела, дети и подростки, снижение теплоизоляции одежды, кожные покровы, сбалансированная одежда, адаптация.

В своем стремлении исследовать природу человек постигает ее естественную гармонию и красоту, наблюдает упорядоченность систем и выявляет закономерности, факторы, влияющие на адаптационные процессы существования человека, как части живой природы. В природе все уравновешенно и стремится к гармонии.

Функциональные системы организма объединяются в единую целостную систему гомеостазиса. Бесперебойность взаимодействия систем, их своевременная согласованность формирует адаптационные механизмы, поддерживающие постоянство функционирования организма при изменении условий жизнедеятельности.

Эффективность адаптационного процесса зависит от функционального состояния организма. Однако многофакторная природа этого процесса обуславливает взаимодействие всех компонентов

приспособительных реакций исключительно для выполнения двух целей: сохранности гомеостаза и поддержания задач жизнедеятельности. При этом гомеостаз в зависимости от целей удобно разделять на параметрический гомеостаз (баланс) и функциональный гомеостаз (адаптация). Первый обеспечивает постоянство параметров внутренней среды (баланс между теплопродукцией и теплоотдачей), а второй – постоянство различных форм деятельности с помощью приспособительных реакций (рис. 1).

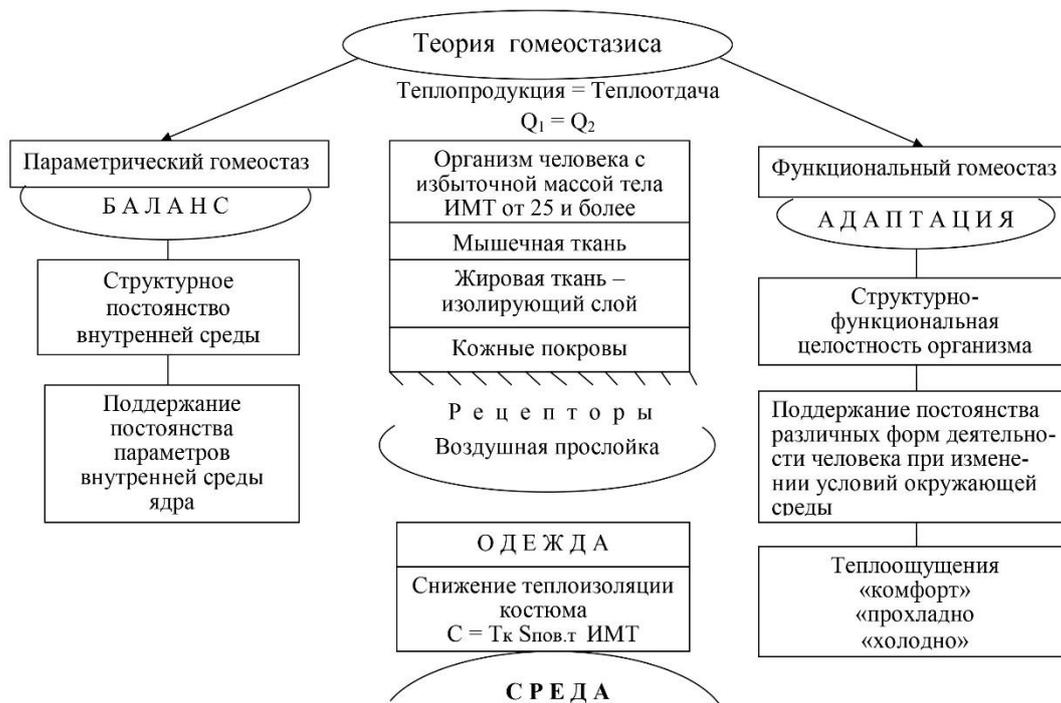


Рисунок 1. Гипотетическая модель теплоизоляции костюма для лиц с избыточным весом (автор)

Таким образом, гомеостаз является целостным фундаментальным свойством не только поддерживать тепловой баланс организма, но и его последующую адаптацию к изменяющимся условиям окружающей среды для жизнеобеспечения важных задач. Учеными замечено, что эффективность адаптации зависит от возрастной этапности и типа телосложения, а также актуальны новые направления в исследовании

адаптации с определением индивидуальных особенностей и физиологических возможностей организма.

Так, на этапе детско-подросткового развития происходит становление терморегуляторных функций, и организму сложнее приспосабливаться к условиям жизнедеятельности. Однако в детско-подростковой популяции избыточная масса тела приводит не только к выраженному напряжению терморегуляции, срыву адаптации, но и к серьезным кожным нарушениям, т.к. интенсивность кожного дыхания у детей слишком велика.

Нарушения трофики кожи (питание, дыхание, метаболизм) у таких детей способствуют возникновению повышенной сальности и потливости, активации микробной флоры. С нарушением теплообмена связаны характерные для метаболического синдрома изменения кожного покрова: появления стрий, поперечно расположенных на поверхности плеч, бедер, молочных желез, поясницы, живота, ягодиц, возникновение юношеских угрей (акнэ), фолликулеза. Такие особенности делают кожу чувствительной, легко ранимой, склонной к воспалениям. В северных регионах России снижен иммунитет кожи проявлениями шелушения, истончения и хрупкости рогового слоя. Значит, на различных этапах жизни и развития человека необходимо определить приоритетные направления в проектировании сбалансированной одежды и воздействия на организм для устранения напряжения регуляторных механизмов.

Изолирующим слоем в организме человека является жировая ткань, которая выполняет существенную роль в поддержании гомеостаза и характеризуется меньшей теплопроводностью.

Особенностью теплообмена при ожирении является склонность к гипертермическим состояниям за счет снижения эффективности теплоотдачи. У тучных людей термогенез ниже, чем у людей с нормальной массой тела. Длительное и даже умеренное перегревание приводит к

заметным нарушениям микроциркуляции, функции нервной системы и жизненно важных органов. Одежда призвана в таких случаях, обеспечивать комфортное состояние пододежного пространства, и сохранять его баланс, а также способствовать успешному выполнению социально-значимой деятельности, создавая предпосылки к облегчению процессов адаптации к окружающей среде и к размеро-ростовочной изменчивости телосложения, вытекающие из теории гомеостаза.

Рассчитать теплоизоляцию одежды быстро можно в программе в условиях ветра и без него, толщину пакета материалов, комплектность изделий [2]. Целесообразность и обоснованность снижения теплоизоляции одежды подтвердили экспериментальные исследования на тепловизоре [3,4]. Для достоверного расчета теплоизоляции одежды у людей с избыточной массой тела необходимо рассчитывать ее снижение с учетом телосложения, индекса массы тела (табл. 1). Для восстановления кожных нарушений важно знать средневзвешенную температуру кожи с учетом теплоощущений и энерготрат (q_M), и площадь ее поверхности, индекс массы тела.

Таблица 1 – Допускаемая степень охлаждения организма человека [1]

Теплоощущения	Формула
«комфорт»	$T_K = 36,07 - 0,0354 q_M$ (1)
«прохладно»	$T_K = 33,34 - 0,0354 q_M$ (2)
«холодно»	$T_K = 30,06 - 0,0310 q_M$ (3)

Снижение теплоизоляционной способности одежды для людей с избыточным весом определяет формула:

$$C = S_{\text{пов.т.}} \cdot \text{ИМТ} \cdot T_K / 100 \quad (4) \text{ автор}$$

где C – поправка на снижение теплоизоляции, %;
 T_K – средневзвешенная температура кожи, °С;
 $S_{\text{пов.т.}}$ – площадь поверхности тела, м²;
 ИМТ – индекс массы тела, кг/м².

Индекс массы тела для людей с избыточным весом от 25 кг/м² и выше. Показатели теплоощущений более допускаемых «холодно» вызывают напряжение системы терморегуляции и нарушение адаптационных процессов.

Проектирование одежды, согласованной с особенностями теплообмена, кожного дыхания и степени развития подкожно-жировой клетчатки способствует установлению адаптационных механизмов, сбалансированному образу жизни и улучшению ее качества.

Сбалансированная одежда – это целостная техническая система способная формировать устойчиво-равновесную благоприятную среду обитания, согласованную с особенностями теплообмена и развития организма, противостоять множеству негативных факторов окружающей среды, приспосабливаясь к ее изменениям и возможностям организма, при этом сохраняя сбалансированный микроклимат пододежного и личного пространства человека.

Список использованных источников

1. МР№11-0/279-09 Методические рекомендации по расчету теплоизоляции комплекта индивидуальных средств защиты работающих от охлаждения и времени допустимого пребывания на холоде. – М.: Минздрав России, 2001.

2. Афанасьева Р.Ф., Беляева С.А., Иващенко И.Н. Технология формирования регулируемой структуры теплозащитной одежды с теплофизическими параметрами. Программа для ЭВМ № 2008615471, Москва, 2008.

3. Иващенко И.Н., Шмалько С.П. Аналитические подходы к изоляционным свойствам специальной одежды. Гигиена и санитария, Москва, 2017, Т96 №4, стр.324–327

4. Богатов Н.М., Иващенко И.Н. Исследования теплового поля человека в костюме нефтяника // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики: сб. науч. тр. Краснодар: Кубанский государственный университет, 2019. С. 37–40.

© Иващенко И.Н., 2020

© Махрова И.А., 2020

И.Н. Иващенко

к.т.н., доцент кафедры дизайна костюма,
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Е.М. Муравлева

доцент кафедры дизайна костюма,
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

СИНТЕЗ АНТРОПОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Проектирование одежды, способствующей сохранению здоровья и гармоничному физическому развитию детей и подростков с избыточной массой тела, является важнейшей составляющей современного общества. Рациональная равновесная конструкция изделия основана, прежде всего, на достоверных сведениях о размерах и форме поверхности тела, соответствующих гармоничному физическому развитию детей, эргономики движений, особенностям теплоизоляции. Исследование степени развития и распределения подкожно жирового слоя подростков позволяет разработать рекомендации по особенностям конструирования и выбора модельных параметров, членений одежды, деталей и формообразующих линий, скрывающих недостатки и выявляющих положительные характеристики телосложения. Результаты исследования способствуют формированию основной концепции проектирования костюма.

Ключевые слова: проектирование одежды, масса тела, локализация жировых отложений, подростки, типы телосложений.

Человек представляет собой целостную биосоциальную систему связанную единством всех индивидуальных компонентов организма. В дизайне костюма исследования этапности всестороннего развития организма человека с учетом половозрастных особенностей является основополагающими. Однако в настоящее время нет исчерпывающей информации об особенностях телосложения и степени распределения подкожно-жировой клетчатки детей и подростков с избыточной массой тела. Размерная типология детского населения не соответствует гармоничному физическому развитию, и не учитывает влияние изменившихся условий жизни детей и подростков.

Целостность системы «человек – костюм» обеспечивается соответствием костюма форме и размерам тела человека, а также компонентам этапности его развития. Технология проектирования сбалансированных изделий, формирующих новые технические системы, согласованные с особенностями теплообмена, кожного дыхания, достоверными типовыми размерными признаками, степени развития и распределения подкожно-жировой клетчатки в соответствии с половозрастными группами позволяет получить равновесную посадку изделия на фигуре. Развитие сегмента одежды plus-size является актуальным с точки зрения проектирования новых систем и выгодным – с экономической. Сегодня спрос на одежду сегмента plus-size выше, чем предложение.

Дети и подростки составляют почти 40 процентов населения в мире. В России численность 17-летних подростков по данным Росстата, составляет 29 млн. чел. или 19, 8, % от всего населения [2]. Они являются самой уязвимой группой. Состояние здоровья детско-подростковой популяции стабильно ухудшается: увеличивается показатель общей заболеваемости, причем ее уровень выше у 15-17-летних подростков, чем у детей до 14 лет [4,5].

Опросные исследования продемонстрировали, что в Европейском регионе каждый 3-й ребенок в возрасте 6-9 лет страдает либо избыточной массой тела, либо ожирением. Уровень физической активности значительно снижается у подростков в период с 11 до 15 лет [2]. По информации XIX (2016 года) Конгресса педиатров России, физическая активность низка у 80% школьников. В резолюции конгресса педиатров России особенно тревожащим названо состояние здоровья подростков 15-17 лет [1]. Снижение параметров физического развития детей и подростков влекут за собой ухудшение состояния здоровья молодежи, что, в свою очередь, затрудняет комплектование Вооруженных сил здоровым пополнением [3].

Наиболее наглядно и просто можно оценить развитие детей по антропометрическим показателям. Физическое развитие подростков

описывается соотношением трех параметров тела – массы и длины тела, обхвата груди, показателями, определяющими ведущие размерные признаки для проектирования.

Исследование степени развития и распределения подкожно жирового слоя у детей и подростков с ожирением с учетом локализации и топографии представляется информативным объектом и является актуальной задачей, вносящей существенный вклад в междисциплинарный синтез концепции проектирования одежды.

В системе компонентов телосложения подкожно-жировая клетчатка занимает особое положение, активно реагируя на изменения окружающей среды и сохранения стабильного состояния внутренней среды. Многие закономерности функционирования организма часто рассматривают и анализируют в связи с особенностями развития и распределения жировотложений. Его локализация и топография отражает не только внешнее, но и внутреннее (эндокринное, метаболическое) состояние организма, что еще более важно для определения теплоизоляционной способности одежды.

Исследование локализации жировотложений детей и подростков позволяет разработать рекомендации для рационализации конструирования и выбора членений одежды, деталей и формообразующих линий, скрывающих недостатки и выявляющих положительные характеристики телосложения. С избыточной степенью жировотложений брюшная область округляется и принимает округло-выпуклую форму, округляются суставы и сочленения плечевого и тазобедренного поясов, которые необходимо учитывать при проектировании одежды.

Антропологи выделяют степень жировотложений слабую, сильную и обильную [6]. Слабой считается степень жировотложений, при которой ясно различимы под кожей рельеф костей и сочленений. При сильной степени жировотложений рельеф костей не выражен ясно. Обильные жировотложения характеризуются сглаженным округлым костным рельефом. Исследования

степени распределения подкожно жировой клетчатки у детей и подростков с избыточной массой тела представляет интерес дизайнеров и проектировщиков костюма.

Абдоминальный тип распределения подкожно-жировой клетчатки (верхний тип) характеризуется избыточным жиротложением в области верхней части живота и туловища, частота встречаемости среди подростков составляет 55%. Для современных подростков характерно увеличение подкожного жиротложения в области живота, спины, бедер и шеи. Гиноидный тип распределения подкожно-жировой клетчатки (нижний тип) с частотой встречаемости среди подростков 15%. Характеризуется избыточным жиротложением в нижней части туловища и поверхности бедер и ягодиц, более выраженной толщиной подкожно-жировой клетчатки. Область жиротложений представлена в таблице на примере мальчиков старшекласников (табл. 1). Равномерный тип распределения подкожно-жировой клетчатки составляет среди подростков 30%.

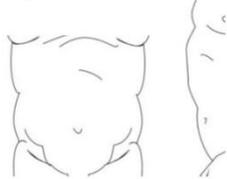
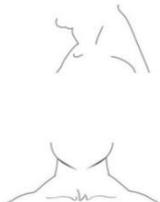
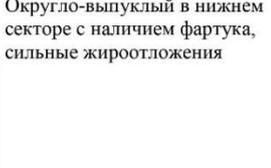
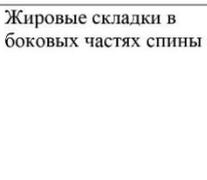
Современная антропология имеет уникальные возможности определять количественную оценку физического статуса организма человека в разные периоды его развития. Отражая индивидуальные и типологические характеристики человека, выводит ее на популяционный уровень и является фундаментом для всех научных направлений.

Для рационализации конструирования одежды и формирования объемно-пространственной формы особенно актуальны исследования этапности развития и достоверных параметров типовых размерных признаков и особенностей в каждой половозрастной группе.

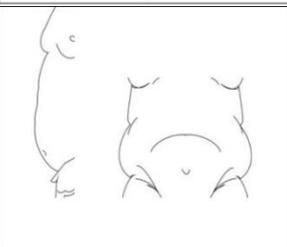
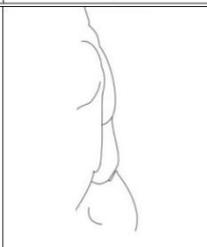
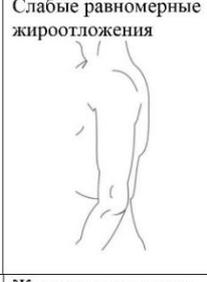
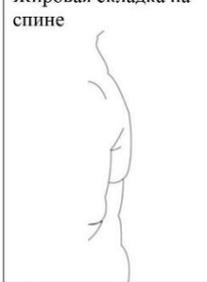
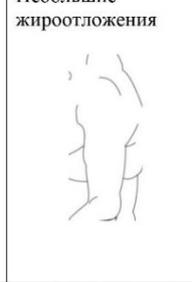
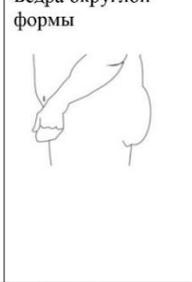
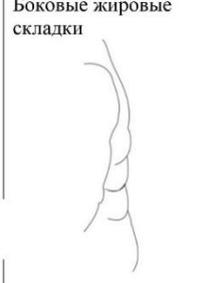
Результаты исследования интегрируются в операции синтеза путем гармонизации и формообразования для формирования концепции проектирования, смысловой направленности целей и задач.

Таблица 1. Локализация жиросложений у мальчиков старшекласников с избыточной массой тела

Таблица 1. Локализация жиросложений у мальчиков старшекласников с избыточной массой тела

Тип	Форма живота	Форма шеи	Форма спины	Верхние конечности	Нижние конечности
1	2	3	4	5	6
Мальчики. Старшая школьная группа					
АII Мст 25-40%	Жиросложения в верхнем секторе 	Слабые жиросложения в области шеи 	Слабые жиросложения 	Жиросложения в верхней части руки 	-
АIII Мст 50-90%	Округлая форма в верхнем секторе, сильные жиросложения 	Значительные жиросложения 	Жировые складки над линией талии 	Значительные сильные жиросложения в области плечевого пояса 	-
АIV Мст 100% и более	Округло-выпуклые обильные в верхнем секторе 	Обильные в области шейных позвонков жиросложения 	Жировые складки на боковых частях 	Обильные жиросложения в области плечевого пояса 	-
ГII Мст 25-40%	Округлый в нижней части со слабыми жиросложениям 	-	Спина более округлая 	-	Слабые жиросложения 
ГIII Мст 50-90%	Округло-выпуклый в нижнем секторе с наличием фартука, сильные жиросложения 	Шея короткая с наличием сильных жиросложений 	Жировые складки в боковых частях спины 	-	Значительные жиросложения 

Продолжение таблицы 1

Тип	Форма живота	Форма шеи	Форма спины	Верхние конечности	Нижние конечности
1	2	3	4	5	6
					
ГIV Мст 100% и более	Обильные жировые отложения в нижнем секторе округло-выпуклого живота с наличием фартука 	Короткая в области шейных позвонков с жировыми отложениями 	Жировые боковые складки в области спины 	Жировые отложения в верхней части плечевого пояса 	Обильные жировые отложения 
РII Мст 25-40%	Слабые жировые отложения 	-	Слабые равномерные жировые отложения 	-	-
РIII Мст 50-90%	Значительные жировые отложения 	-	Жировая складка на спине 	Небольшие жировые отложения 	Бедра округлой формы 
РIV Мст 100% и более	Округло-выпуклый живот с обильными жировыми отложениями и наличием фартука 	Короткая с обильными жировыми отложениями 	Боковые жировые складки 	Жировые отложения в верхнем плечевом поясе обильные 	Обильные жировые отложения в области ягодиц и бедер 

Список использованных источников

1. Резолюция XIX Конгресса педиатров России с международным участием «Актуальные проблемы педиатрии» (12-14 февраля 2016 г.).

Р.Ю. Калмычек

преподаватель кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Л.А. Свиридова

студентка кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

АВТОМАТИЗАЦИЯ РАСЧЕТОВ И МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ЖИЛОГО МИКРОРАЙОНА

В статье рассмотрены методы, позволяющие рационализировать процесс сбора и обработки исходных данных, расчета всех необходимых показателей и моделирования жилой застройки, отвечающей заданным параметрам, посредством программы Rhinoceros3D и плагина Grasshopper.

Ключевые слова: городское планирование, параметрическое моделирование, жилая среда, оценка проекта, технико-экономические показатели.

Проектирование современного жилого микрорайона – сложная задача, требующая комплексного подхода в поиске решения. Необходимо учитывать целый ряд аспектов как технического характера (плотность населения, норма жилищной обеспеченности, соблюдение радиусов доступности объектов социально-бытового обслуживания и т.д.), так и социально-психологического (качество окружающей среды, восприятие территории как «своей» и «чужой» [1], возможность и желание проводить время на территории жилого микрорайона и т.д.).

В то время как решение вопросов социально-психологического характера не так просто автоматизировать (хотя современные методы сбора и анализа данных во многом способны упростить и эту задачу), для определения технических данных могут быть применены достаточно простые и эффективные алгоритмические методы.

Один из таких методов будет описан в этой статье. Он основывается

на применении программы 3d моделирования *Rhinoceros 3D* и дополнения к ней – *Grasshopper*. *Grasshopper* использует различные типы входных данных (геометрические, числовые и т.д.) и объединяет их в систему цепочек, образованных узловыми операторами (нодами). Каждый нод дополнен характерными изображениями и справочной информацией, что позволяет значительно упростить формирование закономерностей при проектировании и делает процесс создания алгоритмов интуитивно понятным.

В статье будут рассмотрены ключевые операции, а для удобства восприятия все названия нодов в тексте будут выделены курсивом и заключены в скобки.

1. Начало работы и анализ. Уже на этапе первичного анализа окружающей территории крайне важно иметь достоверную трехмерную модель фрагмента города: она позволяет увидеть рельеф, точно определить границы участка проектирования, сориентироваться в высотности застройки, понять транспортную инфраструктуру. Лучше, когда программные инструменты позволяют не только получить модель, но и открывают возможности для ее анализа. Хотя *Grasshopper* сам по себе является дополнением к *Rhinoceros 3D*, для него также создан широкий спектр плагинов. Один из них – *ELK* – обрабатывает данные о городской среде, полученные из открытых источников. *ELK* как и другие дополнения для *Grasshopper*, можно скачать с сайта www.food4rhino.com.

Приступая к работе, необходимо загрузить фрагмент базы данных, содержащий информацию ГИС об окружающей застройке, с сайта www.openstreetmap.org. Так как существует альтернативный способ получения трехмерной окружающей застройки (например, загрузка модели с сайта www.cadmapper.com), не целесообразно в рамках этой статьи подробно рассматривать работу плагина *ELK*. Стоит лишь объяснить

основной принцип: работа начинается с подключения файла (*Location*), загруженного с сайта www.openstreetmap.org. Далее следует выбрать необходимые типы и подтипы информации (*OSM Data*), например, “Building” – “Residential” (рис. 1). В итоге можно получить группы данных (линии, плоскости, объемы), соответствующие улицам, территориям озеленения, зданиям и так далее.



Рис. 1. Фрагмент алгоритма раздела 1

2. *Расчет технико-экономических показателей.* Следующим шагом, когда в среде программы Rhino воссоздан фрагмент застройки и определены границы участка проектирования с учетом всех отступов и ограничений, можно приступить к расчету ТЭП. На этом этапе все показатели рассчитываются с учетом норм и коэффициентов, при этом отправной точкой служат границы застройки. Исходя из расчетной плотности населения, необходимо рассчитать количество жителей, далее – по коэффициентам с учетом региональных норм – число мест в школах и детских садах, а также площади этих заведений. Таким же образом можно посчитать остальные показатели: площадь жилья, озеленения, поликлиники, ФОК, объектов торговли и автомобильных парковок, а также их процентное отношение к общей площади участка. Все полученные показатели взаимосвязаны и автоматически пересчитываются при изменении границ участка и/или плотности населения, равно как и других

показателей в системе. Эти данные можно считать оптимальными и обращаться к ним при дальнейшей работе для сверки.

В среде Grasshopper граница территории проектирования (*Curve*) преобразуется в поверхность (*Boundary Surface*), после чего можно вычислить площадь участка (*Area*). Последующие вычисления производятся посредством математических операторов (рис. 2).

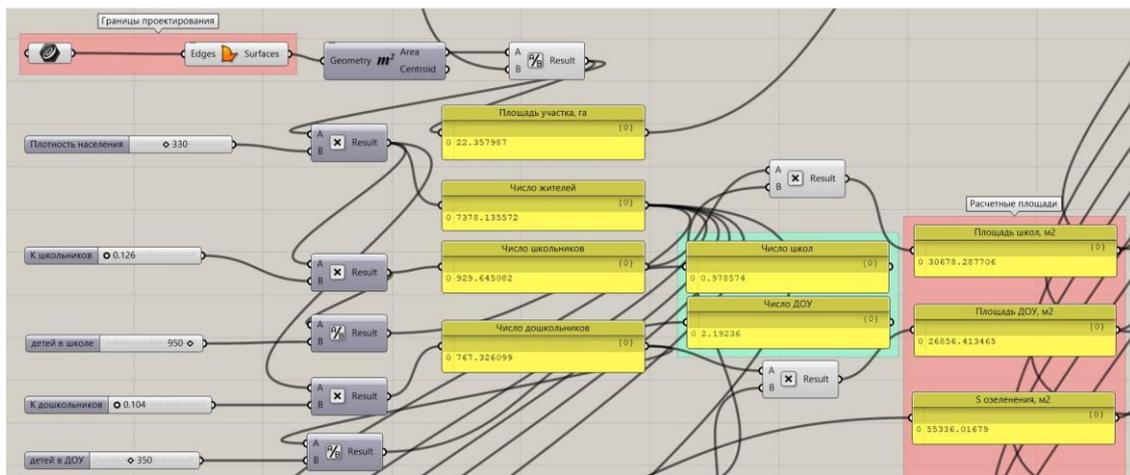


Рис. 2. Фрагмент алгоритма раздела 2

3. *Создание объемной модели.* Так как проектирование неразрывно связано с поиском идеи, формы и образа, то в процессе работы на этом этапе, как правило, приходится вносить крайне много корректировок. И чтобы оптимизировать работу в этом процессе и отвести приоритетную роль творческому поиску, предоставив подсчет ТЭП компьютеру, был разработан алгоритм, который можно разбить на следующие этапы:

- 1) расстановка домов в плане;
- 2) создание объемных корпусов;
- 3) моделирование «экранирующей» поверхности, отсекающей верхнюю часть здания для создания разновысотной застройки;
- 4) сравнение полученных технико-экономических показателей с оптимальными, посчитанными на втором этапе работы;

5) определение количества этажей зданий;

Алгоритм начинается с набора незамкнутых полилиний (*Curve*), которые соответствуют внешним сторонам будущих домов в плане. Путем смещения полилиний внутрь на расстояние, равное ширине блок-секции (*Offset Curve*), получается набор поверхностей, выдавливание которых вверх на заданное расстояние (*Extrude*) образует объемные блок-секции одинаковой высоты. Сделать застройку разноуровневой помогает «подрезка» (*Solid Difference*) полученных объемов другой, «экранирующей» поверхностью, образованной двумя кривыми, созданными и редактируемыми в среде Rhinoceros 3D (рис. 3).

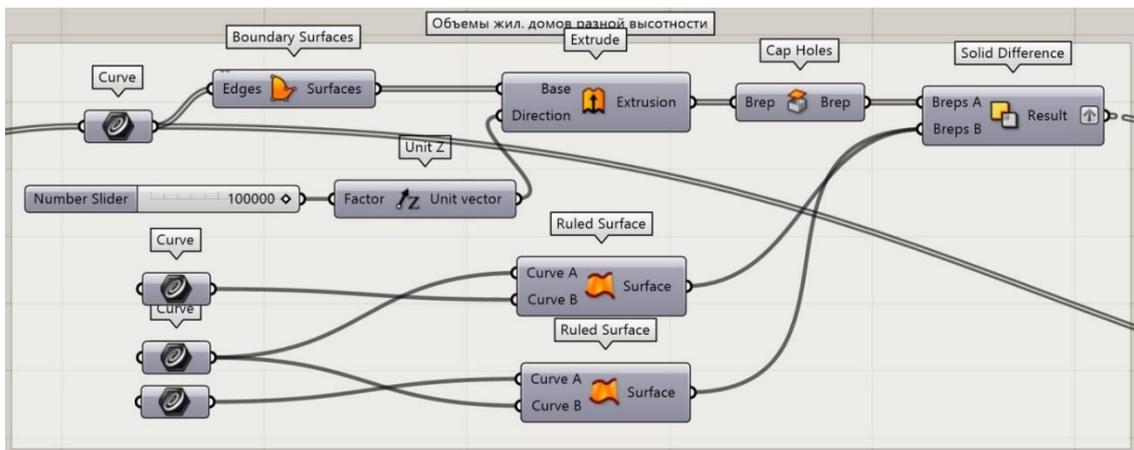


Рис. 3. Фрагмент алгоритма раздела 3

Далее необходимо разделить здание на этажи. Это возможно сделать разными способами. Например, нарисовав вертикальную прямую в среде Rhinoceros 3D, подключить ее к Grasshopper и разделить (*Divide Length*) на расстояния, равные высоте этажа. В точках, образованных делением, создаем горизонтальные координатные плоскости (*XY Plane*) и находим линии пересечения этих плоскостей с блок-секциями (*Brep/Plane*). Полученные линии в дальнейшем используются для расчетов, а также служат основанием для создания условных балконов, наглядно

демонстрирующих этажность застройки при визуализации.

Зная площади всех жилых этажей, можно сложить их (*Mass Addition*) и получить общую площадь домов, но при расчете наиболее интересен показатель полезной площади, который получается путем введения коэффициента. Зная норму жилищной обеспеченности, можно получить число жителей, и обратиться для сверки к предыдущей части алгоритма. Число жителей можно «регулировать» путем увеличения или уменьшения этажности (например, перемещая кривые, формирующие «экранирующую» плоскость), добавлением новых или удалением лишних зданий. Когда число жителей соответствует оптимальному, при помощи математических операторов можно перейти к расчету следующих показателей: плотности жилого фонда, плотности населения, площади застройки, школ, детсадов, коэффициента застройки и др.

4. *Создание дорог и проездов.* Небольшой, но также упрощающий рабочий процесс, алгоритм строится на создании нескольких необходимых профилей дорог и их применении к соответствующим осевым линиям.

Работа строится следующим образом:

1. В среде *Rhinoceros 3D* необходимо начертить осевую линию с учетом необходимых отступов для организации пожарного проезда;

2. В *Grasshopper* создается алгоритм, основанный на смещении осевой линии в одном или двух направлениях (в зависимости от типа дороги) на расстояния, заданные индивидуально для каждого профиля (*Offset Curve*) (рис. 4);

3. После «запекания» полученные в *Grasshopper* линии редактируются вручную в *Rhinoceros 3D* для создания корректных сопряжений и перекрестков.

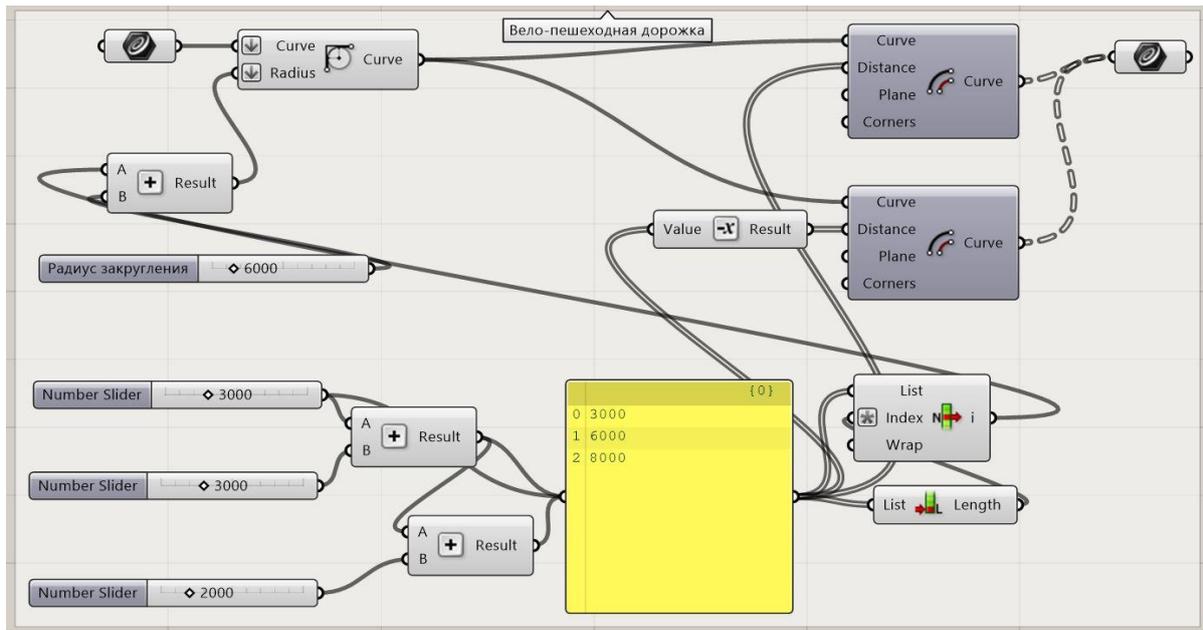


Рис. 4. Фрагмент алгоритма раздела 4

Вывод. Таким образом, применив последовательно 4 несложных алгоритма, можно создать объемную модель микрорайона, сочетающего в себе воплощение художественных идей и точность расчетов. В дальнейшем эту модель можно перенести в другую программу 3d моделирования для доработки и вывода чертежей, но, как показала практика, *Rhinoceros 3D* весьма самодостаточная программа, позволяющая вести проект от самых первых эскизных набросков до итоговых визуализаций и вывода чертежей на печать (рис. 5). Однако возможности параметрического моделирования не ограничиваются описанными в статье операциями. Городская среда имеет большой потенциал к автоматизации процессов проектирования, поскольку может содержать в себе множество закономерностей формообразования.



Рис. 5 Пример проекта жилого микрорайона, выполненного в Rhinoceros 3D, Grasshopper

Ссылка для скачивания алгоритмов: <https://yadi.sk/d/aVB1Jq6W8-k5zg>.



Список использованных источников

1. Кристофер Александер, Язык шаблонов. 2014. Издательство Студии Артемия Лебедева, с. 125

© Калмычек Р.Ю., 2020

© Свиридова Л.А., 2020

А.А. Капустина,

О.А. Зилина

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,

г. Краснодар, РФ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШРИФТОВЫХ КОМПОЗИЦИЙ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

В статье рассматривается взаимосвязь типографики и шрифтовых композиций с дизайном одежды, подтверждается популярность шрифтового искусства в современной моде.

Ключевые слова: каллиграфия, леттеринг, типографика, шрифтовая композиция, дизайн, шрифт, дизайн одежды.

Одним из важных аспектов графического дизайна является то, как типографика визуально воспринимается потребителем. Проще говоря, проектирование сообщений вне любой цифровой платформы требует понимания того, как зритель увидит и поймет это. Например, рекламные щиты необходимо проектировать с учетом расстояния, на котором водитель или пешеход их увидит. Если заголовок или вспомогательный текст слишком мал, и никто не может прочесть вывеску, – была допущена серьезная ошибка. То же самое можно было бы применить к плакатам на улице или к вывескам на окнах. Функция типографики – повторять форму сообщения.

Но эта конкретная типографика для маркетинга и наружной рекламы имеет огромное преимущество в том, что она статична, в отличие от типографских подходов в таких видах искусства, как мода. Типография и мода всегда имели тесную взаимосвязь, и типографская форма переходит от функциональной к ориентационной. Как правило, шрифтовая композиция на одежде не делается для рекламы так же, как на плакате. Скорее типография в моде представляет модельера и, следовательно, самого владельца в последствие. При этом, как ориентация на шрифты, так и мода

меняются в зависимости от тенденций, представляющих культурное мышление в любой момент времени.

Принты помогают дизайнерам превратить простую ткань в настоящее произведение искусства. Сейчас шрифтовая композиция – это вопрос не только графического дизайна, она давно широко пробралась в разные сферы деятельности человека, и, в частности, укоренилась и заняла почетное место в высокой моде. Шрифтовая композиция – это качественно и гармонично спроектированный набор букв или целых предложений, из которых складывается композиция. Она может составляться при помощи таких шрифтовых приёмов, как леттеринг, каллиграфия и типографика. В последние годы леттеринг и каллиграфия пережили возрождение популярности. Эти две формы искусства имеют сильное родство и хорошо заслуживают изучения (рис.1).



Рис. 1. Леттеринг и каллиграфия

Одно из самых больших заблуждений для людей, незнакомых с дизайнерской работой, заключается в том, что каллиграфия, леттеринг и типографика – это взаимозаменяемые слова, все в одной категории и с одним и тем же значением. Леттеринг и каллиграфия имеют несомненную связь. Однако разная природа каждого из них (леттеринг – это готовый

хорошо скомпонованный рисунок, каллиграфия – это визуальное искусство, связанное с письменностью) оказывает влияние на художественное произведение его создателем [3].

Леттеринг – это искусство иллюстрации букв, чтобы дать им драматический эффект, формируя и рисуя их в различных символах и узорах. Самое лучшее в этом то, что нет никаких особых правил, которым нужно следовать, за исключением того, что они должны быть читаемы [2].

Это искусство иллюстрации букв было популярным в начале 1800-х годов с подъемом индустриализации во всем мире. Постепенно леттеринг стал широко использоваться в рекламе вывесок. Ручная надпись стала считаться умирающим искусством в конце 1900-х – начале 2000-х годов из-за цифровизации. Но, напротив, благодаря цифровому веку, ручная надпись теперь стала популярным искусством, подтолкнув его в различные коммерческие области художественных форм. Хотя леттеринг часто имитирует спонтанное движение письма, он является результатом тщательного принятия решений, скрупулёзно проанализированную композицию и цветовой код [11].

Каллиграфия – это искусство письма с помощью инфинитивных инструментов и требует развития некоторых мышц. Это искусство красиво писать шаблонно во время написания слов. Каллиграфия является древним и всемирно популярным видом искусства. Она известна с 600-х годов до н. э., и первоначально изобретена в Риме. С тех пор она претерпела много серьезных изменений. Штрихи, линии, формы обычно выводятся из опыта – чем больше это делаешь, тем лучше получается. Это требует практики и изучения всех исторических стилей [5].

Еще одной популярной формой для создания шрифтовой композиции, которая чаще всего используется известными мировыми дизайнерами для декора изделий коллекций одежды – это типографика. Использование

предварительно разработанных букв – это искусство и техника организации типа, чтобы сделать письменный язык разборчивым, читаемым и привлекательным при отображении. Как правило, когда говорят о типографике, имеют в виду использование букв, созданных типографскими дизайнерами, и расположение тех букв, которые были установлены ими. Шрифтовые дизайнеры создают системы символов и букв, которые работают в бесконечных комбинациях [10].

Не смотря на разнообразие техник и наличие шрифтов, дизайнеры стараются использовать или четко один шрифт, чаще всего повторяющийся в логотипе бренда, или же задействуют разные шрифты и приемы, чтобы показать многогранность и индивидуальность.

Одним из самых популярных типографских приемов на сегодняшний день является модернистская тенденция маркировки/брендинга. Она игнорирует массивные элементы декора на изделии или сопутствующий дизайн, подчеркивая сам бренд (рис. 2). Это ограничительный подход, который приносит пользу бренду напрямую, придает вес названию или логотипу этого бренда. Это является показателем узнаваемости бренда [7].

Современная мода и типографика имеют общие корни антикультуры, которые искажают представления о том, что такое одежда и чем она должна быть. Часто дизайнеры играют на уже готовых штампах – приём, который заключается в том, что ожидаемый вид искажен видением дизайнера. Так Раф Симонс «издевается» над эстетикой, делая потрепанные университетские свитера, в то время как Модный дом Баленсиага достаточно весело и иронично адаптировал логотип и типографику из последней президентской кампании сенатора Берни Сандерса (рис. 3). Оба этих дизайнера используют типографскую эстетику, относящуюся к определенному времени и месту, и рационально учитывают, что означают эти сообщения, размещенные на изделиях [10].

Эстетика, которая находится, где-то между прошлым и настоящим, принимает стили одежды и известные образцы типографики для интерпретации в современных модных коллекциях. «Купер Блэк», выдающийся шрифт, выпущенный в 1922 году, до сих пор находит отклик в современной одежде. Bianca Chandon и 424 Fairfax предпочли использовать этот шрифт, но вызвать совсем разные чувства (рис. 4). У 424 Fairfax своими изделиями поднимает панк–рок культуру эпохи Sex Pistols с их особенной и неповторимой атмосферой и нашивными патчами [1].



Рис. 2. Использование логотипа как модный тренд декора в коллекции



Рис. 3. «Искаженное» представление о моде в современных коллекциях



Рис. 4. Использование шрифтов прошлого столетия в дизайне одежды

С быстрыми темпами изменения технологий печати, в том числе цифровой печати на текстильных и смежных материалах, мода находит вдохновение в скорости и искаженном мировоззрении, которое создает постоянное цифровое влияние, которое дизайнерам удастся умело обыгрывать (рис. 5). Например, Cav Empt ведет постоянную борьбу со своей аудиторией, миром и выпускаемыми консервативными продуктами других марок [7].



Рис. 5. Использование намеренной беспорядочности как модного тренда

Достаточно молодой бренд Off-White активно «оскверняет» свой собственный бренд в коллаборации с другими брендами, намерено

покрывая аэрозольной краской поверхности и нарушая композицию шрифта. Такой тренд на намеренную беспорядочность и искусственно поношенные вещи давно закрепился в мире моды, показывая, что это еще один способ продемонстрировать материальное положение или интеллектуальное превосходство. Ведь поговорка «чем больше человек уделяет времени своему внешнему виду, тем меньше у него остается времени на свое развитие» иногда бывает справедлива.

Ни одна конструкция, форма, силуэт, создаваемый дизайнером, не может смотреться столь же невероятно, как индивидуальный разработанный принт. Применяя современные способы отделки одежды, создаются и проектируются всевозможные принты. В мире моды давно закрепилась тенденция на наличие шрифтовых композиций как в одном изделии, так и во всей коллекции. У многих дизайнеров не угасает желание использовать в своих коллекциях шрифты, основанные на письменности разных этнических групп разных эпох. В коллекциях можно проследить типографику от общепринятых шрифтов с засечками или без них, до совершенно современных, декоративных, вдохновленных искусством street art. Различные комбинации размеров, национальных языков, динамичных или статичных композиций – вот современный тренд создания модного образа.

Список использованных источников

1 Белов, С.А. Декоративный шрифт / Белов С.А., Чуйко Л.В. // Омский научный вестник. – 2013. – №4. – С. 203-206.

2 Евсева, Е.А. Леттеринг как коммуникативный фактор социокультурного контекста моды / Евсева Е.А., Бердник Т.О. // Строительство и архитектура. – 2015. – С. 117-118.

3 Леттеринг и каллиграфия: в чем разница? [<https://e-shutova.com>]

4 Наумова, С.В. Стилеобразующие факторы каллиграфии / Наумова С.В. // Архитектон: известия вузов. – 2011. – С. 17.

5 Проненко, Л.И. Каллиграфия для всех / Л.И. Проненко. – М.: Изд-во

Студии Артемия Лебедева, 2017. – 8 с.

6 Прохорова, Е.А. О классификации шрифтов и их функции / Прохорова Е.А. // Вестник Челябинского государственного университета. – 2011. – №13. – С. 164-170.

7 Психология восприятия шрифтов [<https://infogra.ru/typography/>]

8 Ферраро, К. Леттеринг / К. Ферраро, Д. Стивенс, А. Ньхолл. –М.: АСТ, 2018. – 36 с.

9 Харрис, Д. Искусство каллиграфии. Практическое руководство по приемам и техникам / Д. Харрис. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 25 с.

10 Чихольд, Я. Новая типографика / Я. Чихольд. – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2012. – 25 с.

11 Что такое леттеринг и его основные отличия от каллиграфии [<https://videoforme.ru>]

© Капустина А.А., 2020

© Зимина О.А., 2020

М.Е. Карагодина

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики

Кубанского государственного университета,

г. Краснодар, РФ

ФОТОКОМПОЗИЦИЯ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Статья посвящена фотокомпозиции, особенностям её разработки. Рассмотрены основные этапы при работе над ней. Данные в статье рекомендации могут быть использованы в процессе обучения студентов-дизайнеров.

Ключевые слова: фотокомпозиция, фотография, композиция, графический дизайн, дизайнер, дизайн-проект, коммуникация.

В графическом дизайне на данном этапе его развития существует множество разнообразных направлений, среди них можно выделить в отдельный блок фотографику и фотокомпозицию. Эти направления довольно интересны и привлекательны не только для дизайнера, но и для

зрителя, потенциального потребителя дизайн продукции. Также следует обозначить, что и фотографика и фотокомпозиция могут существовать как самостоятельные продукты дизайна, так и как составные части дизайн-проекта, например рекламы, инфографики и т.д. В данной статье речь пойдет о «Фотокомпозиции» и основных принципах работы над ней.

Термин «Фотокомпозиция» определяет и художественное средство, и отдельное произведение, и даже область творчества. Фотокомпозиция базируется на грамотно выстроенной, с точки зрения композиции, фотографии, с возможным применением текста и рисунка. Основным отличием фотокомпозиции от фотографика является именно основа: в первом случае это – определенное построение кадра, а во втором – графическая обработка, однако при всем при этом основа не исключает возможность использования необходимых, для конкретного проекта средств.

Фотокомпозиция – это относительно новое направление в графическом дизайне, хотя базис, коим являются композиция, и фотография сформировался довольно давно и хорошая фотография использует и подчиняется законам композиции. Однако это не просто слияние двух средств, фотокомпозиция должна оказывать четко запланированное воздействие на потенциального (определенного) зрителя, а это значит, что нельзя обойтись без психологии и маркетинга. Получается слияние четырех составляющих: фотография, композиция, психология, маркетинг.

Таким образом, при создании фотокомпозиции не достаточно нажать кнопку спуска затвора фотоаппарата, а необходимо выполнить ряд довольно непростых действий. Первым этапом является постановка задач, которые должен будет решить дизайн-проект, четкое формулирование основной цели. Далее следует разработка концепции, основной идеи образа и первичное эскизирование, для поиска направления, реализации идеи. Идея

важна, это основа будущего проекта. Отсутствие оригинальной идеи, вторичность взглядов, способны уничтожить дизайн-проект, ещё до его создания.

Потенциальный зритель должен увидеть и почувствовать именно то, что закладывает дизайнер, по этому необходимо подробное изучение целевой аудитории, на которую рассчитывается данный продукт дизайна. Грамотно используя средства композиции необходимо направить взгляд на то, что нужно показать, расположить объекты съемки так, чтобы внушить определенные мысли и вызвать определенные эмоции и желания. Эскиз, наиболее удовлетворяющий требованиям, дорабатывается, продумываются детали, определяется место съемки, освещение и необходимые объекты. Фотокомпозиция еще до того как дизайнер или фотограф возьмет в руки фотоаппарат тщательно продумывается, не смотря на это в процессе съемки, могут возникать некоторые корректировки, не разрушающие основной концепт. Эти корректировки, при работе на натуре возникают из-за объемного восприятия окружающего пространства, перспективных сокращений и творческой личности фотографа. Снимков, благодаря наличию цифровой фотографии делается несколько возможно изменение ракурса и точки съемки, освещения, фотограф выполняет это, критически оценивая снимок на дисплее фотоаппарата, максимально приближая его к реализации основной идеи. Важно отметить, что снимки, выполненные для дизайн-проекта, должны соответствовать современным требованиям к качеству изображения, по этому для съемки используется профессиональная техника. После съемки весь материал просматривается и отбирается именно тот кадр или кадры, которые будут использованы в дальнейшем. Дизайн-проект переходит в завершающую стадию. В графической программе снимок обрабатывается и доводится до совершенства, существует множество программ для графического дизайна,

но одной из самых удобных по праву считается Adobe Photoshop. На сегодняшний день эта программа способна удовлетворить потребности дизайнера, обилие возможностей, как встроенных, так и возможных к инсталляции позволяет, практически «творить чудеса» графической обработки. Далее могут добавляться необходимые вербальные и невербальные элементы, предусмотренные замыслом дизайнера. На каждом этапе дизайн-проектирования возможна работа с фокус группой. Это позволяет контролировать эффективность решения задач и полноту достижения цели.

Фотокомпозиция как художественно-образное выражение дизайн-проектирования является составной частью сложной системы средств массовой коммуникации и массовой информации. Это инструмент, который в умелых руках может формировать спрос и предложение, оказывать влияние на развитие производства товаров, на индустрию услуг, на ценности общества и вместе с этим является уникальной формой искусства.

Список использованных источников

1. Карагодина М.Е. Значение дисциплины «Фотографика» в дизайне рекламы. В сборнике: Развитие образования, педагогики и психологии в современном мире Сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции. 2015. С. 115-117.

2. Карагодина М.Е. Основные принципы преподавания рекламной фотографии в вузе. В сборнике: Наука и образование в XXI веке сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 34 частях. 2013. С. 87-92.

3. Стор И.Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфоза зрительных образов. Учебное пособие для вузов. М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина. 2008 г. - 296 с.

4. Панфилов Н.Д. Фотография и ее выразительные средства. - М.: Искусство, 2006. - 144 с.

© Карагодина М.Е., 2020

Н.Е. Кладова

студентка

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Е. Карагодина

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ШРИФТ, КАК СРЕДСТВО КОММУНИКАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В статье рассматриваются способы осуществления коммуникации по средствам шрифта, а также особенности работы с ним. Материал данной статьи может быть использован при обучении студентов-дизайнеров.

Ключевые слова: дизайн, верстка, шрифт, дизайнер, дизайн-проект, восприятие, коммуникация.

Значение шрифта в осуществлении коммуникации переоценить довольно сложно. Шрифт является источником информации и способен нести ее в себе как на вербальном, так и на невербальном уровне.

Если говорить об уровне вербальном, то буквы, не просто графические элементы, а каждое слово, словосочетание, предложение, несет смысл написанного. Тут важен сам текст как таковой, сам по себе, место и время его прочтения. В данном случае именно смысл и порядок слов воспринимаются зрителем.

Когда мы говорим о невербальной информации, передаваемой по средствам шрифтов, в первую очередь идет речь о начертании шрифтовых знаков и их элементов, а также размере и цвете. Условно все многообразие шрифтов можно разделить на две большие группы: наборные и акцидентные. Наборные используются для набора большого количества символов, они легко воспринимаются, не имеют сложного начертания,

позволяя зрителю быстро прочесть весь объем написанного. Акцидентные шрифты служат для выделения заголовков, основных мыслей, позволяют акцентировать внимание зрителя на чем-либо как бы остановить взгляд, замедлить, зацепить. Однако следует отметить, что акцидентный шрифт не обязательно сложный по начертанию или имеет множество изобразительных элементов, он может быть достаточно простым как, например гротеск или классическая антиква, но решать задачи по средствам размера, расположения и цвета. Именно по этому, как уже говорилось, разделение на группы довольно условно и используется исключительно для удобства понимания смысла и функций.

Каждый шрифт имеет свои пропорции, свое, особое начертание. Именно по средствам этих качеств реализуется передача невербальной информации. Например, в рекламной компании ЖК «Большой» в г. Краснодаре использовался вертикально вытянутый, массивный гротеск, по средствам этого усилили смысловую нагрузку слова «БОЛЬШОЙ», в то время как строка «жилой комплекс» расположена ниже, в его границах. Другими словами, шрифтовые символы визуально, демонстрировали заложенный в них вербальный смысл (рис. 1).



Рисунок 1

Что касается скорости восприятия вербальной и невербальной информации, то следует отметить, существование разницы, а именно

невербальная информация воспринимается быстрее и легче, в том числе, потому что человеческий мозг практически не способен блокировать ее. Все увиденное глазами будет обработано разумом. Проводилось множество экспериментов доказывающих эту закономерность. Например: людям из фокус-группы предлагалось посмотреть на слова обозначающие цветные геометрические фигуры, изображенные цветами не соответствующими смысловой нагрузке слов, в ходе чего многие зрители сначала называли цвет, который видели (рис. 2). Такие же, эксперименты проводились с размером фориой и др. Такие эксперименты провоцируют ощущение возникшего внутреннего противоречия «Читаю не то, что вижу...». Это Одна из характерных особенностей стереотипного мышления и ассоциаций, опережающих осмысление заложенного исходного смысла слов.

ЗЕЛЕНЬЙ круг КРАСНЬЙ квадрат

Рисунок 2

В некоторых случаях дизайнер использует трансформацию шрифтовых элементов, изменяя их, или вообще опускает существование каких-либо частей символов, для того чтобы слово графически сильнее отображало свой смысл. Например: слово «выход» может иметь измененную букву «Х» - подобно бегу человека и более угловатую букву «О» - подобно открытой двери и т.п. (рис. 3).



Рисунок 3

Подобный изоморфизм в графическом дизайне довольно выразителен, однако при данной работе со шрифтом, дизайнеру следует быть деликатным, чтобы буквы не перестали быть шрифтовыми символами.

Работая с текстом, специалисту необходимо не только осуществлять грамотный выбор гарнитуры, размера, цвета, но и осуществлять верстку, компоновку шрифтов, текста на рабочем поле. Компоновка так же производится с учетом цели и задач конкретного дизайн-проекта. Дизайнер в ходе верстки использует знания композиции и, конечно должен учитывать удобство восприятия. Например: наборной текст (большое количество символов) удобнее читать, если он разбит на несколько частей: абзацев или колонок. В данном вопросе важную роль играет свободное поле, интервалы, пробелы.

Что касается композиции, то грамотное использование ее правил и законов, позволяет и расставить акценты, и указать на основное послание и даже создать определенное настроение этого послания.

Из выше сказанного следует, что шрифт является мощным инструментом дизайнера, дающим широкие возможности для творчества и осуществления передачи информации.

Список использованных источников

1. Ажгихин С.Г., Корчиков П.С. / Коммуникативный потенциал рекламного плаката/Педагогическое пространство: обучение, развитие, управление талантами/Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 2019 Издательство: Негосударственное образовательное частное учреждение дополнительного профессионального образования «Экспертно-методический центр» / Чебоксары 203-207с.

2. Карагодина М.Е. Шрифтовой плакат в графическом дизайне / Сборник научных трудов по материалам III Международной научно-практической конференции. 2019 / Кубанский государственный университет / Краснодар 136-140 с.

3. Сеницына Л. А., Рукавишникова Е. Ю. Формирование идеи и этапы дизайн-проектирования на примере макета книги // Концепт. - 2014. -

Спецвыпуск № 06. - ART 14571. - 0,37 п. л. - URL: <http://e-koncept.ru/2014/14571.htm>. - Гос. рег. Эл № ФС 7749965. - ISSN 2304-120X.

4. Федосеев Р. Н., Философский энциклопедический словарь [Текст] / гл. ред.: Р. Н. Федосеев, С. М., Л. Ф. Ильичев Ковалев, В. Г. Панов. - М. : Советская энциклопедия, 1983. - 839 с. -

© Кладова Н.Е., 2020

© Карагодина М.Е., 2020

П.С. Корчиков

магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д. п. н., профессор, зав.кафедрой
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ

В данной статье представлены философские аспекты в дизайн-проектировании. Особенность дизайн-проектирования состоит в том, что проект должен быть ориентирован на потребности конкретного человека или группы людей с определённой степенью новизны, с поиском новых путей и форм. В проектной деятельности сознание нацелено в будущее, реализуя способность предвосхищения, предполагающей вырастание будущего из настоящего. Современный дизайнер работает не только с предметом, но и со словом, так как основной замысел должен быть не только оформлен в проекте, но и осмыслен, сформулирован. Основное условие, которое должна предусмотреть концепция дизайн-проектирования – это неразрывная связь всех проектных задач с целью проектируемой вещи.

Ключевые слова: философия, философские аспекты, дизайн-проектирование, проектное мышление, дизайнер, проектная деятельность, дизайнер.

Философия, как базовая наука, запускает процесс мышления, даёт направление в выборе набора мыслительных приемов, помогает формировать знания в различных отраслях, в том числе и науки. Необходимо отметить, что методологические функции может выполнять как вся система философского знания, так и отдельная теория. Благодаря философии как методологии, проектировщик может мыслить логически, аргументировано, последовательно, используя в своей проектной деятельности достижения различных наук, осмысленно подходить к собственному проектному дискурсу, разрабатывать концепцию формообразования.

Особенность дизайн-проектирования состоит в том, что проект должен быть ориентирован на потребности конкретного человека или группы людей, с определённой степенью новизны, с поиском новых путей и форм. Проектная работа должна соответствовать требованиям заказчика, нести инновационную составляющую, использовать потенциал ранее разработанной ситуации, однако, без слепого подражания традиции.

При проектировании возникают различные проблемы, связанные с дизайнерским творчеством. Они могут иметь онтологический характер и профессионально-этический: ответственность за проект и его реализацию; честность осмысления проектной ситуации; компетентность; коммуникабельность при работе в команде и взаимодействии с заказчиком. Особое внимание сегодня уделяют темам концептуальных проектов и выбору методов проектирования.

Проектное мышление можно охарактеризовать следующими чертами:

- базируется на актуальных потребностях, возникающих в настоящее время;
- предусматривает возможность реализации в будущем;
- его результатом может быть как материальный, так и духовный

продукт;

- обуславливает форму продукта в зависимости от потребности или цели;

- представляет собой синтез воображения и абстрактного мышления, воображения и рассудка, в нем обязательно присутствует слово, в том числе и для автокоммуникации [2].

Дизайнер видит воображаемое конкретно, но оно в действительности еще не родилось. Замысел образа, созданного проектировщиком во всем его своеобразии, до момента его опредмечивания возможно донести до сознания любой аудитории с помощью слов. Но результат донесения более-менее обобщенной информации зависит от работы воображения субъектов. Недостаточность проектного мышления приводит к вербальной неточности, что свидетельствует о небольшой вероятности ее завершения и предметной реализации и сказывается на отношениях заказчика (потребителя) и дизайнера.

При проектной деятельности сознание нацелено в будущее, реализуя способность предвосхищения, предполагающей вырастание будущего из настоящего. Нечто может быть названо проектом только в случае его осуществления. Этим можно объяснить интерес проектировщиков к формам и формообразованию в природе, которые могут подсказать идеи для будущих культурных форм в проектном мышлении, в результате чего происходит синтез внутреннего, сокровенного, присущего творцу, и внешнего, привносимого культурой, социумом.

Глубоко осознанные качества мышления творца, его инструментарий входят в «Я-концепцию», усиливают четкость и эффективность проектной деятельности, которая представляет собой взаимодействие самых различных знаний, начиная от свойств материала или технологии и заканчивая методами исследования потребительской аудитории. Знание –

это коллективный социальный продукт, интериоризуемый человеком.

Проект осуществляется как единство инновационного и репродуктивного, соотношение которых может изменяться в различных проектах. Однако требуется соблюдать равновесие между этими категориями, что обеспечит диалектичность и полноту проектной критики в дизайне как особого вида мышления.

Выбор методов и путей комплексного, социально-ориентированного анализа предпроектной ситуации зависит от современного социокультурного и экономико-хозяйственного состояния общества, в котором на смену повышенного внимания к идеям функциональности приходит особое внимание к совершенствованию связей между людьми. Социологический анализ параметров предпочтений потребительской аудитории, по словам слова немецкого дизайнера Й. Хоффмана, даёт возможность истинному дизайнеру «создать нечто новое, но при этом интуитивно ожидаемое, понятное многим. Кроме того, новая вещь должна быть проста в производстве, удобна и продаваема» [1].

Исследуя системы ценностей и образа жизни потребителей, используя социокультурный анализ, определяются показатели, которые наиболее значимы в данный промежуток времени. В настоящее время чаще всего на первое место выходят аксиологические показатели: отношение к стилю; модным тенденциям; установка на элитарность или демократизм – это приоритетные качественные характеристики.

Для обеспечения адекватности ситуации проектирования проводят экономический анализ возможностей заказчика, чтобы определить экономические параметры проектирования, что особенно важно при создании более дешевого или экономичного продукта, чем уже существующие.

Кроме вышеописанных этапов проектирования перед дизайнером

стоит коммуникативная задача общения с другими специалистами, которая заключается в умении сформулировать основную суть проблемы, дать техническое задание. Наиболее сложным моментом является анализ существующих аналогов на этапе предпроектной подготовки. С одной стороны, ознакомление с предшествующими разработками необходимо, а, с другой стороны, возможно «замыливание» образа, чреватое потерей инновационности.

Реализация проектного замысла дизайнера может происходить разными путями. Наиболее распространенные из них создание образа и разработка концепции.

Предметный мир человека XXI в., особенно горожанина, становится всё более дисгармоничным, что выдвигает на первое место концептуальное проектирование, требующее более осмысленного подхода к создаваемой форме и её предметно-пространственному окружению. Объекты концептуального дизайна должны в большей мере отвечать конкретным запросам человека, места, коммуникативного или маркетингового проекта и т. д. Однако необходимо понимать, что существуют различия в способах восприятия концепции теоретиками и практиками, что связано с уникальностью мышления одних и других. В понятии теоретиков концепция является основанием и стержнем формирования смыслового развернутого текста (послания) или речевого высказывания. Практики воспринимают основу формообразования происходящего уже не в идеальной сфере, а в реальности. Можно сказать, что дизайнер работает, опираясь на две основы: идеально-духовную и материально-предметную, т.е. концепция воплощается в понятной ей материальной форме, в то время как теоретик находится в мыслительном пространстве. Из всего сказанного возникает необходимость уточнения специфики концептуального мышления в проектных видах деятельности.

С точки зрения представителей прикладных гуманитарных дисциплин, изучающих философию дизайна, концепция (от лат. *conceptio* – понимание, единый замысел, ведущая мысль) – «система взглядов, выражающая определенный способ видения («точку зрения»), понимания, трактовки каких-либо предметов, явлений, процессов и презентующая ведущую идею или (и) конструктивный принцип, реализующие определенный замысел в той или иной теоретической знаниевой практике».

Исходя из этого определения, в первом приближении, можно определить концепцию в проектной деятельности как систему взглядов дизайнера на практическую и репрезентативную реализацию его проектной установки, выраженную в предметной форме (согласно определению ICSID).

Если рассматривать концепцию как самостоятельный интеллектуальный продукт, то концепция определяет стратегию действий. Это генеральный замысел, определяющий стратегию действий при осуществлении проекта, предполагающий введение определенных начальных предпосылок движения, способ видения (возникающего) объекта, организует выбор выразительных средств и их сочетаемость между собой. Концепция обеспечивает единство замысла ее создателя с его профессиональными и человеческими установками, принципами, ценностями.

Дизайнерская концепция в силу своей связи с ценностно-мировоззренческими установками зависит от личностного начала, она и глубоко связана с убеждениями проектировщика. Поэтому наиболее радикальное состояние, которое может испытывать разработчик, как определяют Р. Дж. Коллингвуд (1889–1943 гг.) и С. Э. Тулмин (1922–2009 гг.), – это смена исходной концепции. Не всегда источники изменения концепции лежат на поверхности, С. Э. Тулмин признает роль

бессознательных предпосылок, которые находятся в глубине сознания, не всегда принимаются автором, но имеют решающее значение. У автора есть возможность отобрать лучшие, с его точки зрения, идеи из тех, что он продумал и проработал. Критерии отбора, по мнению С. Э. Тулмина, связаны с контекстом теоретической работы. [4]

Изучение теоретических взглядов на концепцию позволяет определить следующие характеристики концепции дизайн-проектирования:

1) обеспечивает единство проектного замысла, и единство замысла путей его реализации;

2) обеспечивает логическую связь элементов ее оформления или реализации, выбранных автором;

3) выражает в концентрированной форме идею проекта; (конкретизирует идеологические, ценностные, мировоззренческие установки творца, и определяет релевантные области применения основной идеи проекта);

4) может определять этапы реализации проекта и их последовательность;

5) оригинальная, так как – это продукт авторской деятельности;

6) концепция не доктрина, она должна быть гибкой, иметь возможность развиваться и видоизменяться.

На концепцию формообразования в дизайне на данном этапе влияют внешние, к которым относится и парадигма мышления, а также внутренние факторы, это то бессознательное, не осознаваемое, что привносится автором. В монографии Т.Ю. Быстровой «Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна» описывается влияние мировоззрения дизайнера на проектирование. «Проективная деятельность осуществляется не в вакууме, являясь частью общекультурного процесса, включающего политическую, социально-экономическую, технологическую, религиозную, научную,

правовую, художественную и другие сферы. На них влияют природно-климатические факторы, традиции, история. Целостное представление проектировщика о вещи выступает элементом более широкого социокультурного процесса и зависит от его тенденций в той же степени, что и от субъективного настроения, способностей, таланта дизайнера. Поэтому можно говорить о необходимости выработки проектировщиком собственной целостной систематичной картины мира, в котором он живет и работает. Когда эта система взглядов, представлений, оценок и принципов, охватывающих мир, влияет на поступки и решения дизайнера, можно говорить о наличии у него собственного мировоззрения».

Наличие концепции, содержащей в себе определенные ценностные установки, усиливает коммуникационные позиции дизайнера и его объекта с заказчиком, средой, аудиторией. Концептуальный проект становится основой в создании гармоничной предметно-пространственной среды жизни людей на конкретно-историческом этапе развития цивилизации.

Современный дизайнер работает не только с предметом, но и со словом, так как основной замысел должен быть не только оформлен в проекте, но и осмыслен, сформулирован. Для успешного проектирования недостаточно обладать интуитивным мышлением, но также важно подойти к проекту с рациональной точки зрения, выделить главную мысль, определить существенные взаимосвязи и закономерности. «Для достижения цели необходимо учитывать внешние и внутренние факторы: технические характеристики изделия, его экономичность, характер материалов и конструктивных элементов, технологичность, удобство транспортировки, хранения и так далее. В ходе разработки большую роль играет аналитическая деятельность самого дизайнера, критика профессионалов, мнение заказчика и потребителя».

Основное условие, которое должна предусмотреть концепция дизайн-

проектирования – это неразрывная связь всех проектных задач с целью проектируемой вещи. Исходя из вышеизложенного, составим структурную схему концепции дизайн-проектирования.

Философский аспект позволяет увидеть в отдельном продукте дизайна синтез технологических и формальных находок различных эпох и культур, оценить собственные творческие искания в свете «future», связать дизайнерскую форму со всей совокупностью антропологических и социокультурных знаний о человеке-адресате дизайна. Концепции дизайна обладают важнейшей возможностью осмысления и выведения новых характеристик дизайна как деятельности, чрезвычайно быстро меняющей свои границы и инструментарий.

Рассматривая дизайн как систему с разной степенью обязательности, включающую такие элементы как:

- заказчик, формулирующий потребность в продукте;
- инвестор;
- дизайнер или группа дизайнеров;
- проект и его реализация;
- критик (теоретик, эксперт, аналитик), оценивающий продукт дизайна;
- презентация продукта;
- потребитель;

Составим структурную блок-схему разработки и воплощения дизайн-проекта с учётом взаимодействия её составляющих рисунок 1 [3].

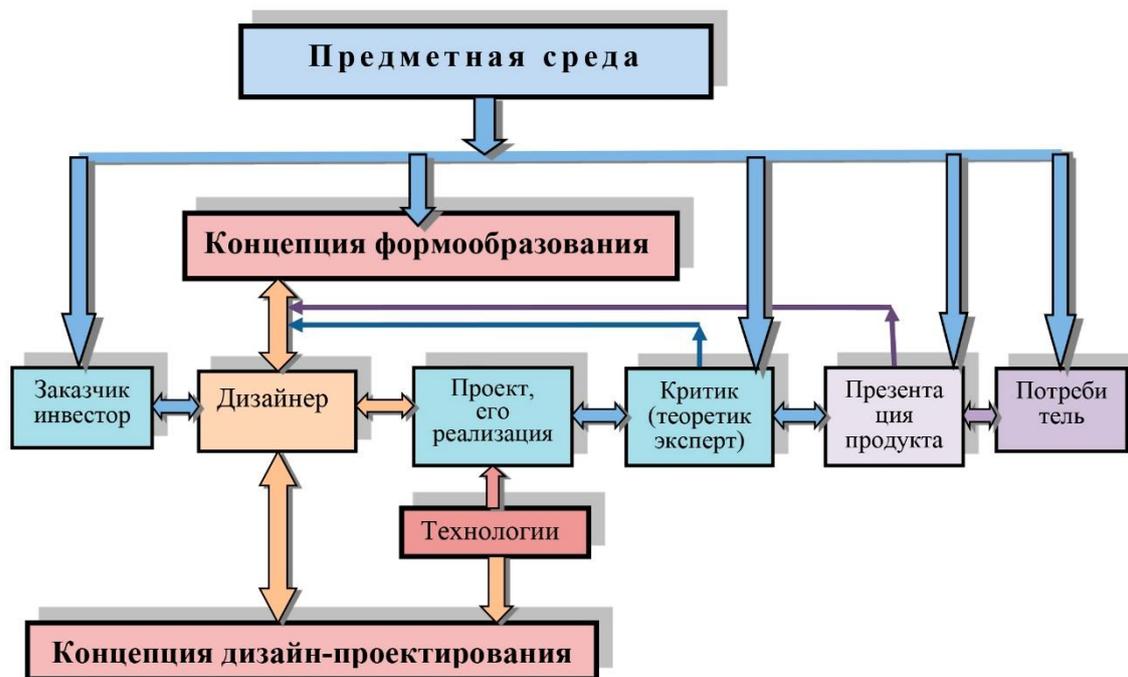


Рисунок 1 – Структурная блок-схема разработки и воплощения дизайн-проекта

Список использованных источников

1. Быстрова Т.Ю. «Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна». // Кабинетный учёный, 2017. – 374 с.
2. Социология энциклопедия / сост. А. Грицанов и др. М, 2003. <http://voluntary.ru/dictionary/568/word/>
3. Рожков И.Я., Кисмерешкин В.Г.: От брендинга к бренд-билдингу. – М.: Гелла-Принт, 2004. – 317 с.
4. Тулмин, Ст. Человеческое понимание. – М., 1984. – 327 с.

© Корчиков П.С., 2020

© Марченко М.Н., 2020

П.С. Корчиков

магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д. п. н., профессор, зав.кафедрой дизайна,
технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ВЛИЯНИЕ КОНСТРУКТИВИЗМА НА РАЗВИТИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В РОССИИ

В данной статье идёт речь о влиянии конструктивизма на развитие графического дизайна в России. На первом этапе развития (1917-1922 гг.) он формировался на стыке производства и агитационно-массового искусства. Конструктивисты первыми стали считать рекламу самостоятельным видом деятельности, обращая внимание на её функциональность. С 1923 г. начинается второй этап развития дизайна в России, который продлился до 1932 г. Начинают успешно работать производственные факультеты ВХУТЕМАСа – школы профессиональной подготовки дипломированных дизайнеров. В 1961 г. создаётся Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики (ВНИИТЭ). В настоящее время художественный метод конструктивизма остаётся актуальным, поскольку этот метод использует яркие, «кричащие», лёгкие в прочтении графические образы, способные зацепить и остановить взгляд, привлечь внимание, запомниться в динамичной городской среде.

Ключевые слова: конструктивизм, графический дизайн, агитационно-массовое искусство, художественный язык, реклама, частная собственность, дизайн-деятельность, методологии конструктивизма, авангард.

Особенности появления дизайна в России и специфика развития государства в XX веке способствовали тому, что отличительной и наиболее сильной стороной отечественного дизайна стала эстетика.

Зарубежный графический дизайн возник, в первую очередь, из необходимости стимулировать сбыт товаров, который был необходим для обеспечения дальнейшего роста промышленного производства, в то время

как русский дизайн вышел из беспредметного искусства в основном через творчество производственников и конструктивистов. Художники и теоретики этих направлений дали толчок к его возникновению. Они искали универсальные элементы художественной формы, определяли базовые составляющие произведения искусства, с помощью которых можно передать зрителю любую чувственную информацию. Стремление сделать «конструктивную структуру» основой формообразования объединило в общем движении художников различных направлений.

Именно в это время возникает российский графический дизайн. На первом этапе развития (1917-1922 гг.) он формировался на стыке производства и агитационно-массового искусства.

В России после революции 1917 г. наступила новая эпоха, которая требовала и нового художественного языка, поиски которого интенсивно велись. Новые формы активно приспособлялись к выполнению требований социального заказа, в первую очередь, к продвижению в массы идей революции, мирового переустройства, защиты революционных завоеваний, новой системы ценностей. Этот художественный язык должен был стать не только новаторским, но и понятным для широкой, малограмотной, эстетически не подготовленной аудитории. «Полиграфия, графика, книжный дизайн, графический дизайн в целом оказались ведущей областью дизайна 1920-х годов. Вся эта продукция требовала, во-первых, своего дизайнерского решения, а, во-вторых, – рекламы и организации торговли» [1].

Конструктивизм как самостоятельное направление в искусстве, дизайне, архитектуре сформировался к 1920 г. Художники-конструктивисты: А.Родченко, Л. Лисицкий, А. Ган, Н. Седелников и др. стали первыми российскими дизайнерами. Они заложили понятие таких важных принципов как:

- «социальный заказ» и его учёт в проекте;
- системный подход к разработке комплексных объектов (серия изданий, фирменный стиль).

Конструктивисты первыми стали считать рекламу самостоятельным видом деятельности, обращая внимание на её функциональность. Они не пытались сделать свои плакаты похожими на картины, как это практиковалось художниками ранее, отыскивали современные, необычные подходы, обогащающие творческую палитру графического дизайнера.

Как мы видим, конструктивизм переориентировал представителей беспредметного искусства на социальную направленность творчества. В 1919 году был создан Совет мастеров, а позднее – ИНХУК, который стал центром конструктивистов с рабочей группой: А. Родченко, братья Стенберги, К. Медуницкий, К. Йогансон. Элементы агитационно-массового искусства в социальном заказе способствовали активному участию художников и их профессиональных организаций в движении «от изображения к конструкции».

К 1921 г. изменяется экономическая ситуация в стране, что способствует признанию новой концепции формообразования. Этот год интересен активными и плодотворными пространственными экспериментами конструктивистов. Начинают свою деятельность первые «красные художники» – выпускники первых ГСХМ (Государственных свободных художественных мастерских), организовавших Общество молодых художников (Обмоху, 1919- 1923 гг.). Создают свои оригинальные конструкции и теоретические манифесты К. Йогансон, братья Стенберги и К. Медуницкий – пионеры советского дизайна [2]. Это было время, когда конструктивизм утверждает собственную эстетику и самостоятельные цели, став более ёмким по наполнению, чем просто производственное искусство.

Заслуга конструктивизма состоит в том, что он переориентировал

представителей беспредметного искусства на социальную направленность в творчестве. Основателями конструктивизма, учитывая их творческие заслуги, имеющие принципиальное значение для дальнейшего развития дизайна, считаются: В. Маяковский, В. Татлин, О. Брик, В. Кушнер, позднее – Б.Арбатов, А. Веснин, В. и Г. Стенберги, А. Ган, А. Лавинский, Вс.Мейерхольд, А. Родченко, В. Степанова, Л. Попова.

С 1923 г. начинается второй этап развития дизайна в России, который продлился до 1932 г. Это было время, когда Россия становится одним из важнейших центров формирования дизайна, поскольку именно здесь происходит становление его профессиональной модели. Начинают успешно работать производственные факультеты ВХУТЕМАСа – школы профессиональной подготовки дипломированных дизайнеров. Производственные факультеты ВХУТЕМАСа поистине охватывает эйфория изобретательства. Основной тон задавали их лидеры – А. Родченко и Л.Лисицкий, наиболее ярко проявившие себя именно в графическом дизайне. В этот период формируются весьма оригинальные творческие концепции дизайна, определившие его дальнейшее развитие.

Наступило время переориентации дизайна на решение практических задач: разработка бытового оборудования для жилищ, обстановки для рабочих клубов, театров и других общественных интерьеров, то есть основной целью становится организация предметной среды с учетом процессов, происходящих в сферах труда, быта и культуры. Дизайн с энтузиазмом занимается изобретательством, оставаясь активной стороной в решении практических задач.

Обучая студентов-дизайнеров, В. Татлин, преподававший культуру материала, опирался на комплексный подход к созданию объектов, уделяя основное внимание роли таких взаимосвязей и взаимоотношений как: человек и вещь; функция и материал; возможность применения различных

материалов в процессе создания «систематической, жизненно необходимой вещи». Студенты с самых первых шагов разработки проекта учились учитывать два основных фактора: функциональный (конечная цель создания предмета, особенности производства) и органический (человек, который будет этой вещью пользоваться).

Новый этап, начавшийся в 1933 г. и продлившийся до 1960-х гг., был застойным для развития дизайна в России. В это время он перестает быть той творческой деятельностью, которая была способна интегрировать свойства объектов и в своём развитии определять универсальную концепцию, учитывающую любую специфику объекта. Опора на принцип стандартизации в это время, применявшийся ко всему, и к человеку, и к создаваемой искусственной среде, тормозил развитие дизайна, погасив стихию изобретательства, которая позволила отечественному дизайну добиться мирового признания. Дизайн, ставший единым процессом формообразования окружающей среды, был расчленен на узкоприкладные направления: инженерно-технический, предметно-бытовой, декоративно-оформительский, которые стали представлять различные виды деятельности, перестал существовать. Целая эпоха единой методологии конструктивизма, не зависящая от специфики объекта, перестала существовать. Однако в продукции графического дизайна: политических плакатах, книгах, рекламе, киноафишах потенциал, накопленный авангардом, еще какое-то время проявлялся в проектных работах.

В начале 60-х гг. основной интерес для дизайнеров представляло наследие 20 годов XX в. В 1961 г. создаётся Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики (ВНИИТЭ). Его деятельность начинается с издания журнала «Техническая эстетика», а также выпуска тематических сборников, в которых особое внимание уделялось первой волне русского авангарда, выдвинувшей советский

дизайн на одно из первых мест в европейской эстетике того периода. Для возрождения художественного конструирования необходимо было разработать новую концептуальную базу для деятельности дизайнеров, которая предлагала бы и обосновывала новые виды дизайн-деятельности. В это же время пересматриваются многие стандарты, в которых особое внимание обращалось на функциональные и эстетические качества предметов народного потребления. Развивается реклама, появляется ряд специализированных изданий: «Книжное обозрение», «Новые товары», «Рекламное приложение» к «Вечерней Москве». Под влиянием западноевропейской школы графического дизайна изменился внешний вид периодических изданий. Во многих новых изданиях используется необычная методика, использующая первоначальную разработку модульной сетки [3].

В конце 80-х – начале 90-х годов возродилось одно из важнейших средств массовой коммуникации – российская реклама, что было связано с появлением предприятий частной формы собственности, которое привело к развитию конкуренции с одной стороны, и коммерциализации прессы с другой. Появились такие чисто рекламные издания, как «Центр Plus», «Экстра М» и другие, а также многочисленные рекламные агентства и отделы практически во всех средствах массовой информации и крупных фирмах. Это значительно повысило интерес к дизайну вообще и к графическому дизайну в частности. Однако дизайн в эти годы воспринимается исключительно в узко прикладном значении: либо как промышленный, либо как графический дизайн. Отсутствовала единая концептуальность, традиционная для российского дизайна в период его возникновения и взлета в 20-е г. XX в.

В XXI в. растёт индивидуализация потребностей человека, связанная с интеллектуальным развитием личности, что приводит к требованию

социума все большего разнообразия предметно-пространственных форм и графических образов от дизайнера. Дизайнер вынужден искать новые способы создания интересных, оригинальных, выразительных, концептуально-насыщенных визуальных решений, что приводит к использованию разнообразных художественных методов. В это время возникает возможность использования в графическом дизайн-проектировании методологии конструктивизма, который был одним из ярчайших художественно-эстетических течений XX в. Эстетика конструктивизма, являясь ярким выразительным средством воздействия, обладает сильной социальной направленностью и непосредственно связана с активной творческой позицией создателя. Приёмы, разработанные конструктивистами, такие как:

- ограниченная палитра цветов – черного, красного, белого, серого с добавлением синего и желтого;

- контрастные сочетания цветов и объемов;

- применение крупных букв, рубленых шрифтов;

- краткость текста, простые формулировки;

- шрифтовое выделение: изменение шрифтов, размеров букв, вариация цветов;

- геометризованные композиции, которые подчеркиваются контрастом цветовых плоскостей;

- использование фотографии вместо рисунка;

- всё это часто используется современными дизайн-графиками, воспроизводится как целиком, так и отдельными элементами. Организация текста, членение на основную и вспомогательную информацию за счет изменения кегля шрифта и его цвета; рубленые шрифты; использование фотоизображений; различная верстка фотографий; крупный фотоснимок, служащий фоном для текста – это основные приёмы, используемые в

настоящее время.

Композиции, выполненные в стиле конструктивизма, стали признаком хорошего вкуса. Именно к этому стилю обращаются лучшие мастера для того, чтобы создать рекламные сообщения для значительных дизайнерских событий.

Например, И. Гурович выполнил рекламу для мероприятий, проводимых культурным центром «Дом», используя геометрические конструкции, сложную шрифтовую композицию, диагонали, ограниченную палитру цветов, которые позволяют узнавать неповторимый язык стиля (рис. 1).

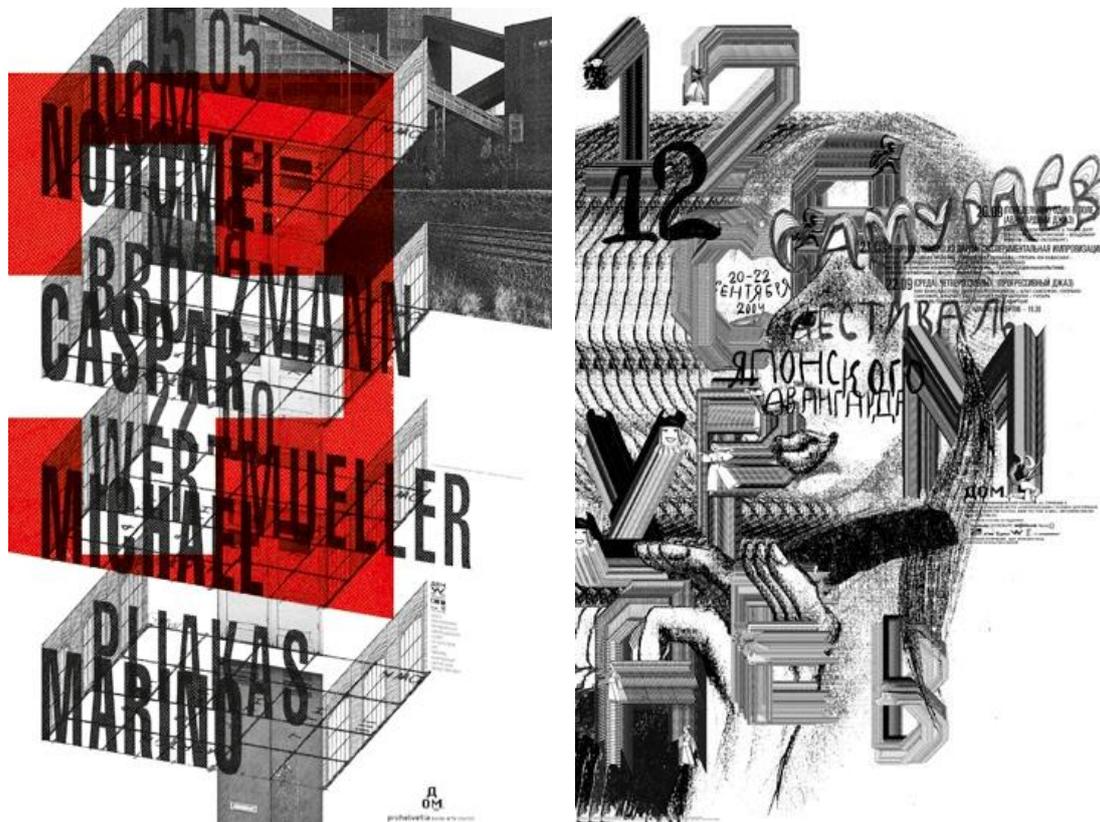


Рис. 1. Плакаты для культурного центра «Дом». Автор И. Гурович. 2010

Работая в стиле конструктивизма, этот дизайнер создал интересную работу для выставки современного плаката «Родченко-120», посвященную

юбилею одного из самых знаменитых лидеров русского авангарда первой половины XX в., основоположнику дизайна и рекламы в СССР – А. Родченко (2011) (рис. 2).



Рис. 2. Плакат для выставки «Родченко-120». Автор И. Гурович. 2011 г. и плакат А. Родченко

В этой работе автор опирался на идею одного из самых известных плакатов А. Родченко и В. Маяковского для рекламы Резинотреста: «Лучших сосок не было, и нет». Интерес вызывает парадоксальное сочетание образов советской рекламы и голливудского Микки-Мауса так характерных для графических решений конструктивистов, а использование локальных цветов и упрощения форм делает работу весьма аттрактивной.

Интересны работы дизайнера Н. Агаповой: метод конструктивизма нашел удачное выражение в созданном ею графическом пакете из одиннадцати плакатов для Дягилевского фестиваля 2012 г., в котором используются шрифтовой контраст, эффектное выделение с помощью масштаба, оригинальное кадрирование фотографии (рис. 3).



Рис. 3. Плакаты для Дягилевского фестиваля. Автор Н. Агапова. 2012 г.

Но не соответствие периода творческого взлета С. Дягилева и более поздних работ конструктивистов, относящихся совершенно к иному социальному периоду, не дает плакатам Н. Агаповой необходимого смыслового наполнения. Метод превращается в набор приемов для привлечения внимания, не реализуя концептуальный потенциал, заложенный в нем.

Использование приемов конструктивизма прослеживается в фирменном стиле Московского музея современного искусства, разработанном командой «ZOLOTOgroup» в 2011 г. Логотип построен на жесткой конструктивной сетке, имеет четкие геометрические очертания, используется разномасштабная шрифтовая композиция (рис. 4).

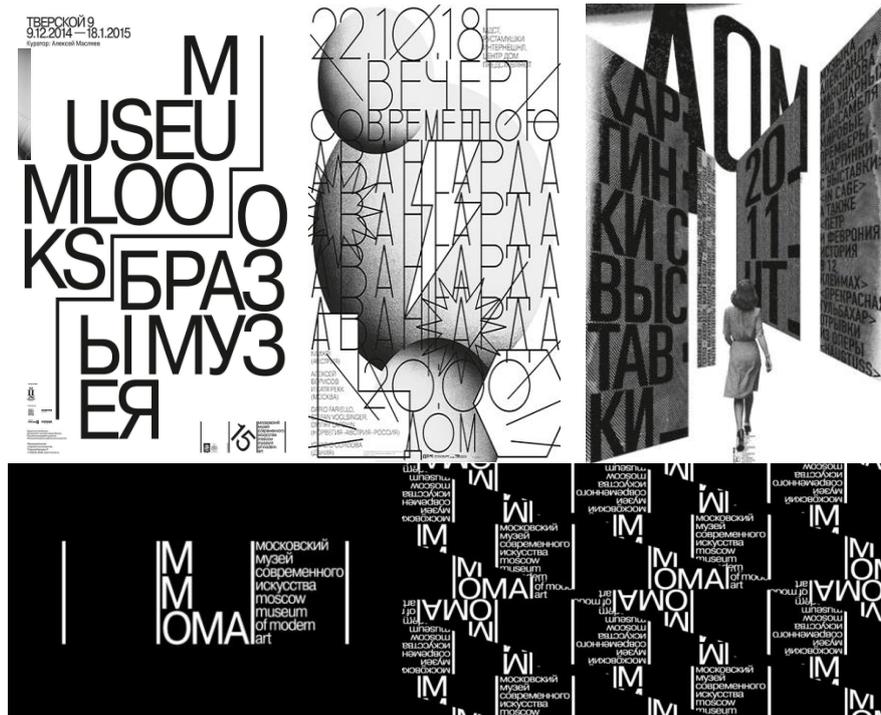


Рис. 4. Приемы конструктивизма в фирменном стиле команды «ZOLOTOgroup» в 2011 г. Автор Кирилл Благодатских

В настоящее время художественный метод конструктивизма остаётся актуальным, поскольку этот метод использует яркие, «кричащие», лёгкие в прочтении графические образы, способные зацепить и остановить взгляд, привлечь внимание, запомниться в динамичной городской среде. Эти выразительные средства необходимы в процессе создания визуальных сообщений для решения различных задач, так как современный человек подвергается воздействию огромного потока информации и очень важно донести до него именно свою информацию [4].

Список использованных источников

1. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учеб. пособие. М., 2007, 303с.
2. Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. М., 1995, 424с.
3. Турчин В.С. По лабиринтам авангарда. М.: Изд-во МГУ, 1993.
4. Бхаскаран Л. Дизайн и время. М.: Арт-Родник, 2007, 256 с.

© Корчиков П.С., 2020
© Марченко М.Н., 2020

УДК 74.01(09)

М.С. Кучеренко

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

А.А. Исаакова

студентка

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ИЗУЧЕНИЕ ОБЪЕКТОВ-АНАЛОГОВ КАК ВАЖНЫЙ ПРЕДПРОЕКТНЫЙ ЭТАП В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ

В статье анализируется значимость соблюдения предпроектного этапа в условиях учебного дизайн-проектирования, а именно – работа с аналогами и прототипами, для повышения результативности проектной деятельности. Статья содержит некоторые методические рекомендации и указание особых проблемных точек в учебном дизайн-проектировании в рамках предпроектного этапа (а именно, в работе с аналогами и прототипами).

Ключевые слова: аналог, прототип, предпроектное исследование, дизайн-проектирование, дизайн-образование.

В современном мире дизайн является неотъемлемой составляющей любого предмета или объекта, как единичного, так и комплексного, созданного человеком. Дизайн помогает сделать объект узнаваемым, удобным, эмоциональным. Ставя и решая такие задачи дизайна, он становится функциональным. Но, для того чтобы решить эти задачи, грамотно обыграть тот или иной параметр объекта, его посыл, который он должен произвести на зрителя в конечном счете, дизайнеру необходимо пройти определенные этапы, методичность процесса дизайн-проектирования – от замысла к реальному образцу.

Дизайн-проектирование, как вид профессиональной деятельности, ориентирован на системно-целостное отражение и преобразование среды

жизнедеятельности человека на основе комплексного применения методологических принципов научного, технического и художественного творчества. В дизайн-проектировании обязательно рассматриваются основные методологические аспекты системно-деятельностного подхода к проектированию предметной среды человека и методические аспекты процесса проектной работы, как сложный комплекс логически-операционных действий, направленных на достижение основных целей и задач дизайна.

Согласно многочисленным научным источникам, процесс дизайн-проектирования условно делят на две основные стадии – предпроектный анализ (исследовательский) и проектную работу, внутри которых также присутствует свой алгоритм (этапность) выполнения каждого из них. Методология дизайн-проектирования, методика выполнения этапов предпроектного анализа и проектной работы в дизайн-проектировании и специфика этих этапов в различных сферах дизайна (средовом, графическом, дизайне интерьера, промышленном и др.) в настоящее время достаточно хорошо отработаны и описаны в специальной литературе [2; 5; 8; 9]. Изучение этапов проектного процесса во всей полноте их логики и последовательности дает студентам неоценимый опыт практического моделирования и конструирования проектного замысла в соответствие с заданной методикой [4].

Что же представляет собою процесс проектирования? Согласно библиографическим источникам, процесс проектирования – это последовательность этапов, которым следуют при поиске и реализации решений. Этапы могут включать в себя: сбор информации, сравнение и анализ, выявление проблемы, изучение аналогов, обзор литературных данных и реальных прототипов с определением их положительных и отрицательных качеств, постановку цели и разработку концептуального

решения, художественное и техническое решение и пр. Последовательность проведения предпроектного исследования в зависимости от его вида может быть разной, но ясное понимание целей проведения исследования в границах заданной тематики, сбор информации, ее методологическая обработка (анализ) и формулирование выводов являются обязательными элементами. Чем глубже и всесторонне дизайнер проведет предпроектный анализ, тем грамотнее и эффективнее он наметит путь проектных поисков и успешнее преобразует результаты объективных исследований в субъективное решение.

В рамках данной статьи мы не будем подробно рассматривать всю методологию дизайн-проектирования. Данный интерес представляет предпроектный этап, в частности один из его путей, самостоятельный по цели и результатам работы, – работа с аналогами и прототипами, их подбором и анализом.

Данный вопрос интересен не только с точки зрения профессиональной практики дизайнера, но и с точки зрения учебного процесса в обучении дизайну. В связи с этим нас интересуют вопросы, насколько актуально студенту работать с аналогами и прототипами и в какой фазе проектирования их уместно использовать, не возникает ли полное заимствование идей, способствующих созданию вторичных объектов, насколько работа с аналогами влияет на создание нового продукта и т.п.

Предпроектный анализ, как правило, проводится на начальном этапе дизайн-проектирования. На этой стадии проводят исследование и сопоставление различных данных о желаемых функциях объекта (изделия) или среды (пространства), его художественном или конструкционном виде, форме и другим свойствами, которыми он должен обладать; проводится обзор аналогов, сходных с проектируемым объектом (изделием), по функциональному назначению, принципу действия, условиям применения с

целью выявлением недостатков либо положительных моментов существующих объектов; используются различные методы исследований и пр. с дальнейшим формулированием и определением вектора задач дальнейшей работы уже в проектной деятельности.

Необходимость предпроектного анализа обусловлена также важностью определения применения объекта (изделия или среды), его новизны и улучшенным, по сравнению с аналогами, характеристиками. Каждый конкурентоспособный товар или услуга должен отличаться, превосходить по ряду качеств схожие по предназначению объекты. Именно поэтому, предпроектное анализирование ситуации позволяет создать нужный объект дизайн-проектирования, который, по сравнению с другими, будет иметь ряд особенностей, привлекающих целевую аудиторию.

В связи со стремительным развитием области дизайна, информационно-коммуникативных технологий, технологического процесса, изменением уровня и потребностей современного общества, существенным является аспект конкурентной борьбы в дизайн-среде. Любая сфера дизайна порождена конкуренцией и является инструментом конкурентной борьбы. Большинство дизайн-продукции соперничает за право быть красивее, эмоциональнее и эффектнее, надежнее и дешевле, а также быть рациональнее (функциональнее) аналогов и иметь возможность быстрее завоевать рынок и так далее. Современная практическая деятельность дизайнера проходит в условиях постоянной конкурентной борьбы, поэтому создание инновационных объектов невозможно без творческого и грамотного методологического подхода в дизайн-проектировании.

В условиях дизайн-образования часто приходится сталкиваться с проблемой у обучающихся именно с этапом предпроектного анализа, т.к. зачастую данный процесс представляется им рутинным и затяжным, а

отсутствие полноценного практического опыта и полного понимания реалий дизайнерской практики, в некотором роде, препятствует полноценному предпроектному исследованию и влечет за собой создание вторичных объектов или сходных с аналогами по многочисленным признакам, плагиату. Во многом работа с аналогами, как с реальными образцами, так и на основе библиографических данных и электронных ресурсов ограничивается поверхностным изучением объекта-аналога. Так, игнорирование одного этапа, который тесно связан с остальными в стадии предпроектного анализа, недостаточная глубина его изучения, снижает эффективность выполнения уже проектной работы и сводится к заимствованию уже готовых образцов, как по форме, так и по содержанию с минимальными коррективами в визуальном образе.

Студент должен четко понимать, что уже на начальной стадии выбора темы исследования, ему необходимо проанализировать и исследовать сферу, к которой относится его тематика; а также актуальность, значимость, современное состояние темы, функциональные особенности, морфологические, пластические и пр. Конечно же, немаловажную роль здесь играет и знакомство с аналогами и прототипами, их изучение должно основываться не только на визуальном знакомстве – внешней форме, но и внутреннем содержанием, т.е. следует ознакомиться с историей проектирования подобных объектов, факторами, предпосылками, повлиявшими на создание данного объекта и пр.

Учебное дизайн-проектирование как форма учебной работы направлено на развитие перспективного понятийно-логического мышления, научно-технической эрудиции, продуктивной активизации художественной фантазии, творческого воображения, интуитивно-чувственного потенциала и исследовательского, эвристического, креативного поиска решения поставленной учебной задачи. Учебное проектирование способствует

творческому формированию и сознательному развитию профессиональных способностей и компетентности будущего дизайнера через концептуальные решения проектных заданий, проблемных ситуаций с заданными функциональными, технико-экономическими, эстетическими, потребительскими и прочими качествами. Проводя студента через методологию дизайнерского искусства, следует развивать в нем устойчивую потребность в новаторском модернистском мышлении в профессии дизайнера [3].

В процессе работы с объектами-аналогами следует обращать внимание студентов на возможности решения собственных проектных задач, отличных от существующих. Так, в дизайнерской практике встречаются как безаналоговое проектирование, когда создается принципиально новый объект с новыми техническими, пространственными, художественно-образными или эстетическими параметрами и проектирование по существующему прототипу, когда объект (или среда) наделяется новыми качествами, техническими характеристиками без потери его узнаваемости. На наш взгляд, второй вариант проектирования с опорой на прототип вполне логичен в учебном проектировании. Здесь следует направлять творческий потенциал студента на поиск новых аспектов развития уже известной формы, ее совершенствование, модернизацию, модификацию, таким образом получая некое новое решение объекта (или среды), которое будет соответствовать потребностям современного общества или определенным обстоятельствам. Но такая задача не должна основываться на чисто субъективном мнении «просто мне так нравится», а дизайнер должен четко решать поставленные перед ним задачи и с помощью различных методов проектирования влиять на те или иные параметры объекта (или среды), которые необходимо позиционировать – узнаваемость, эмоционально-образное впечатление, удобство и

практичность, т.е. создавать функциональный дизайн.

Так называемая «новизна» в дизайне, понятие относительное. Например, новый объект может возникнуть не благодаря дизайнеру, а развитию новых технологий, материалов, на основе которых дизайнер и реализует свой замысел. «Новизна» в дизайне в большинстве случаев решается двумя задачами – с прагматической (полезной) стороны, когда улучшаются утилитарные, потребительские или конструктивные качества объекта, или художественной, где меняется в основном форма – конфигурация, цвет, фактура и т.п.). Тем не менее, в этих двух случаях, появляется новый дизайн-объект (или среда).

Таким образом, достаточная работа на начальной стадии предпроектного исследования, как ознакомительная часть с ситуацией (работа с аналогами, изучение реальных прототипов и т.п.) благотворно повлияет на последующие этапы исследования и позволит эффективно сформулировать общую дизайн-концепцию и выбрать оптимальные пути ее реализации. На этой стадии исследования представляется возможность не только выявить преимущества и недостатки прямых аналогов, но и обнаружить косвенные аналоги, выступающие в качестве источника идей для новых проектных решений [6].

Для дизайнера в любой сфере дизайна работа с аналогами, реальными прототипами важна, и зачастую продиктована проблемами социального, художественного, научно-технического прогресса. В век стремительно развивающихся компьютерных и информационных технологий меняются и потребности человека, их эстетические предпочтения. Все это приводит к образованию новых форм предметного мира, новых услуг, новых форм среды. Таким образом, исследуя и анализируя это, можно успешно разрабатывать нестандартные дизайнерские идеи, формулировать концептуальные идеи, как для объектов, имеющих прототипы и аналоги, так

и для тех, что появляются в проектном деле впервые. В дальнейшем, в реальной дизайнерской практике, с накоплением определенного опыта, умением быстро приспосабливаться к быстро меняющимся потребностям общества, с изобретением и внедрением новых технологий, процессов и пр., дизайнер может успешно решать и более сложные проблемные задачи – создавать первичные объекты, не имеющие аналогов варианты, опираясь на новаторское видение проблем проекта и разрабатывать новые идеи их решения.

Работа с аналогами в учебном дизайн-проектировании должна строиться на сознательном отказе от повторения наиболее ярких и запоминающихся дизайн-решений и быть направлена на поиск нетривиального уникального дизайнерского варианта. Таким образом, опираясь на аналог или реальный прототип, в учебно-творческой работе студента должен прослеживаться собственный проектный процесс в виде значительного количества композиционных, художественно-образных, конструктивных, функциональных и др. вариаций дизайн-объекта, что способствует формированию собственных принципов выявления проблемы в дизайне и модернизации и совершенствованию приемов и методов ее решения и, в конечном счете, созданию полноценной уникальности объекта (или среды). Студентам-дизайнерам невозможно сразу создать что-то уникальное во всех проявлениях. Поэтому, во всех дизайнерских начинаниях главенствующая роль отводится именно примеру, аналогу, прообразу, сформированной первоидеи на их базе [1].

Также стоит обращать внимание студентов, что объекты-аналоги, прототипы не обязательно могут быть из сферы исследуемой тематики. Стоит искать аналоги и в других областях и сферах деятельности – сторонний опыт в другом контексте может многому научить. Косвенные аналоги, порой могут стать отправными точками последующих новых

дизайн-решений. Согласно Е.Э. Павловской: «Методика креативного поиска осваивается в практической деятельности. При этом для каждого дизайнера она обретает специфические черты, связанные как с особенностями его мышления, так и с его практическим опытом. Для одного важно перевернуть горы информации, чтобы «зацепиться» за нужную «ниточку»; для другого креативный поиск может быть связан с выходом за пределы анализируемой ситуации и нахождением аналогий, ассоциаций из других сфер... Кто-то способен увидеть будущий образ в одном-единственном слове, а кто-то отталкивается в работе от конкретных зрительных впечатлений» [7].

Исходя из вышесказанного, следует отметить риск создания дизайн-проекта, копирующего черты просмотренных аналогов. Такого рода клонирование идей может происходить как осознанно, когда дизайнер не может придумать и создать ничего существенно нового и качественного, поэтому берет чужие задумки, так и не осознанно, когда черты увиденных ранее проектов, откладываясь в долговременной памяти, выдаются за собственную мысль. Так называемый плагиат, зачастую, является не осознанным, поскольку насмотренность и разносторонняя осведомленность может сыграть свою неоднозначную роль в процессе создания дизайн-проекта. Кроме того, следует отметить, что чрезмерная увлеченность аналогами, их кропотливое изучение, притупляет способность мыслить свежо и значительно по-новому воспроизводить собственные задумки. В этом процессе, как и в большинстве других, необходимо иметь чувство меры, чтобы знакомство с аналогами не переросло в воспроизведение (заимствование) чужих идей.

Также следует отметить, опираясь на практический опыт педагогической практики в дизайн-образовании, что молодые специалисты, не достаточно овладев теорией методологии дизайн-проектирования, не

всегда могут компетентно и целесообразно решить практические вопросы в своей профессиональной деятельности. Так, уже в реалиях дизайнерской практики, выпускник не всегда может воспользоваться приобретенными знаниями по тому или иному вопросу и соотнести их с конкретной ситуацией и принять быстрые решения, требующие нестандартного подхода.

Также стоит обратить внимание студента и на самостоятельное освоение некоторых аспектов профессии, овладеть которыми возможно целенаправленно, в процессе специально организованного обучения с современными приемами, методами, формами и средствами обучения. Так, в настоящее время, активно представлены на рынке дизайн-услуг всевозможные мастер-классы, дистанционное обучение, вебинары и пр., что позволит эффективно связать учебную деятельность с реальной практикой и повысить проектную культуру в целом. Высокая конкуренция в профессии диктует постоянное обновление и усовершенствование теоретических и практических знаний и технологий.

Недостаточное и поверхностное освоение профессиональных навыков и теоретической, методологической части формирует ряд ошибочных суждений и неэффективных методов разработки дизайн-проекта. Так, недостаток знаний и умений, может оказать негативное влияние и на предпроектный анализ, в частности, на процесс изучения аналогов. Малоопытный дизайнер может почерпнуть в ознакомлении с чужими идеями не только выгодные стороны проектов, но и отрицательные их черты, продублировав их в дальнейшем на собственные работы. Именно поэтому освоение теории и методологии дизайна является важной частью обучения и работы студентов-дизайнеров.

Проектная работа, опирающаяся на аналоги, прототипы, наиболее эффективная формы самостоятельной работы студентов, так как помогает

ускорить вектор проектирования, использовать существующий опыт авторитетных авторов с его переосмыслением и формулированием субъективного мнения к проектному решению проблемы, а также позволит избежать проектных ошибок. Студенты должны оценивать и успешно решать поставленные задачи в реальной жизни. Так как продукт деятельности дизайнера рассчитан на потенциальных людей в жизни. Работа с аналогами и прототипами позволяет анализировать их по различным критериям, не только по визуальному, но и понимать, насколько данный объект (или среда) был успешен, востребован, рационален, полезен, требует ли он переосмысления, трансформации или же он исчерпал свой ресурс, морально устарел, требует обновления или же создания совершенно новой модели. Таким образом, задача дизайнера состоит не только в создании шаблонных, серийных объектов, но и способствовать улучшению качества жизни и формированию культурной среды общества.

В любом случае, проведение предпроектного анализа является неотъемлемой частью дизайн-проектирования, позволяющий изучить объект дизайнерской деятельности, разобраться в его специфике, ознакомиться с аналогами, выявить и сильные и слабые стороны, а затем создать нечто уникальное, с новыми предложениями дизайн-решения проектируемого образа.

Подводя итог, можно отметить, что грамотный алгоритм предпроектного исследования, в том числе проведение функционального анализа объекта, поиск аналогов и прототипов т.п., помогает нахождению эффективного проектного решения.

Список использованных источников

1 Борисенко Д.В. Метод ракурсного поиска новых дизайн-решений при подготовке инженеров-дизайнеров // Перспективы Науки и Образования: международный электронный научный журнал. – 2017. – №

1(25). – С. 42-46.

2 Джонс Дж. К. Методы проектирования. Пер. с англ. – М.: Мир, 1986. – 326 с.

3 Кучеренко М.С., Мартиросов А.В. Из опыта преподавания дисциплины «Композиция» для студентов старших курсов направления «Дизайн» // Лучшая научная статья 2016: сборник статей победителей IV международного научно-практического конкурса. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение». – 2016. С. 390–395.

4 Мирошников В.В. Структура проектного процесса в учебном дизайн-проектировании // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики: сб. науч. тр. – Вып. 2. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2018. – С. 201-205.

5 Михайлов С. М., Кулеева Л. М. Основы дизайна: Учебник для специальности «Дизайн архитектурной среды». – Казань, 1999.

6 Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. Учебное пособие. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 239 с.

7 Павловская, Е.Э. Дизайн рекламы: стратегия творческого проектирования. – Екатеринбург: Архитектон, 2002. –160 с.

8 Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. Учебное пособие. – М.: МЗ-Пресс, 2003. – 252 с.

9 Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход): учебник. – М.: Архитектура-С, 2009. – 408 с.

© Кучеренко М.С., 2020

© Исаакова А.А., 2020



УДК 76.01

М.С. Кучеренко

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

А.В. Мартиросов

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ГРАФИЧЕСКАЯ СТИЛИЗАЦИЯ ЗООМОРФНЫХ ФОРМ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В современной культуре потенциал зооморфных образов актуален и востребован. Образы животных активно используются во многих сферах дизайна, в особенности в графическом дизайне: рекламе, фирменном стиле, печатной продукции, принтах и пр. В статье анализируется опыт использования зоо-форм в графическом дизайне, рассматриваются основные аспекты стилизации форм животного мира.

Ключевые слова: стилизация, графический дизайн, зооморфные образы.

Практическая подготовка студентов-дизайнеров невозможна без базовых основ формообразования, помогающих нарабатывать компетенцию, являющуюся базовой в формировании профессиональной личности дизайнера, а также синтезировать, генерировать различные идеи и выстраивать собственную, первичную, – отличную от других аналогов, концепцию [1]. Отсутствие таких основ понимания проектной деятельности может привести к творческой несостоятельности обучаемых, склонности к подражательству, копированию образцов и созданию вторичных объектов.

В процессе работы в рамках различных учебных дисциплин творческого характера, таких как композиция, проектная графика, проектирование и пр., студенты неизбежно сталкиваются с таким методом

художественного формообразования, как стилизация. Студенты-дизайнеры должны в полном объеме владеть теоретическими знаниями и практическими умениями и навыками выполнения стилизации, т.к. именно этот специфический язык позволяет создавать им заданный образ, визуализировать свою идею в совокупности с различными средствами проектной графики. Эта необходимость заключается в том, что в отличие от языка художника, который в большинстве своем создает реалистичные, графические или объемно-пространственные изображения, дизайнер использует чаще формальное, абстрактное или декоративное обобщение изображения на основе изменения формы, графической проработки, модификации цвета и объема.

Объекты животного мира представляют для графического дизайнера большой интерес. Стилизация на основе зооморфных мотивов находит широкое применение в дизайнерской практике в виде знаковых форм (логотипов, эмблем), орнаментов и принтов для художественного оформления упаковочной продукции и текстиля, в иллюстрациях книг, создания персонажей компьютерных игр, мультфильмов и пр. Поэтому работа над творческим переосмыслением, видоизменением объектов животного мира различными графическими средствами и приемами на сегодняшнее время остается актуальной и востребованной, и направлена на постоянный поиск нового выразительного языка внутри художественного процесса в дизайне.

Зарождение искусства тесно связано с изображением животных. Образ зверя всегда был привлекателен для человека. Издревле люди, наблюдая за животными и птицами, за их поведением, обращали внимание на сходство отдельных черт характера человека с повадками животных. Так, на протяжении сотен лет, у человека сформировались символические представления относительно тех или иных животных (например, лев –

смелость, сила; олень – мягкость и благородство; слон – сила и мудрость и т.п.). Такой «зооморфный» символизм имеет особое значение в графическом дизайне и в настоящее время, позволяя ассоциативно наделять созданный дизайнером образ определенными смыслами. Помимо интересного и уникального художественно-графического решения внешней зоо-формы, дизайнер незримо наделяет ее и внутренним содержанием, подсознательно указывая на ее особенные черты, характер и другие свойства. Так, например, используя ассоциативность человеческого мышления, дизайнеры часто используют в основе логотипа образы животных, делая упор на их уникальные внешние и внутренние качества (грацию, силу, мощь, выносливость, скорость и т.п.), что позволяет усилить характеристику продукции или улучшить ее восприятие. Например, изображение лошади, а также представителей семейства кошачьих в логотипе может символизировать скорость, динамичность и ловкость. Следовательно, образы животных в дизайне, как и в обыденном сознании, полисемантически, поэтому могут выражать различные идеи и качества дизайн-продукта, олицетворяемые животными.

Исторические факты свидетельствуют нам о первых рисунках-символах, берущих свое начало из первобытного общества, где человек, используя минимум графических средств, максимально выразительно мог передавать сущность изображаемого объекта. В древних культурах, особенно у народов Северной Америки, Северной Азии, Австралии, Западной Африки, значительное место занимала пиктография (рисуночное письмо), где зачастую в качестве знака-сообщения, наряду с другими символами и образами, выступали стилизованные образы животных. Когда, с течением времени, пиктографическое письмо перешло в идеографическое, пиктограммы не утратили своей значимости и универсальности, как средства универсального общения. Пиктографическое письмо можно

наблюдать и в современной культуре. Конечно, оно во многом утратило свою первичность, и является скорее вспомогательным средством общения в различных сферах: дорожной сигнализации, в качестве системы навигации в общественных местах; символики спортивных мероприятий, в компьютерных технологиях в виде ярлыков интерфейсов и кнопок-пиктограмм, усиления эмоциональности в письменной речи в форме смайлов в смс и интернет-сообщениях и т.п. Таким образом пиктографический рисунок, как форма графического общения, обладающего своей наглядностью и простотой, созданный на основе грамотной стилизации изображения, необходим современному обществу, помогая быстрому ориентированию и экономии времени в информационном пространстве.

Все древние цивилизации использовали образы зверей, которые были спутниками богов, или выступали в образе богов. Так, в каждой цивилизации можно отметить изысканное мастерство анимализма у древних художников, которое отличается своим характерным, неповторимым графическим и образным решением, выработанными условными канонами, нежели простое изображение зверей. Так, например, египетское иероглифическое письмо наполнено символами, в основе которых лежат образы представителей животного мира. Божества египтян нередко были зверолики. Их культ восходит к первобытным временам, когда люди поклонялись тотему – зверю, покровителю племени. Поэтому к изображению зверей относились с особым поклонением и рационализмом. Так отбор деталей и признаков привел к тому, что рисунок превратился в жесткий, но обобщенный и изящный символ зверя. Рисунок стал схемой огромной внутренней силы и выразительности.

Еще одной значимой вехой в истории древней культуры считается «звериный стиль» Евразии, которым была названа целая эпоха в развитии

декоративно-прикладного искусства, представителями которой считаются народы Великой Скифии. Одним из значимых периодов в их искусстве является активное использование зооморфных мотивов, как средства передачи визуальной информации с помощью канонизированного изобразительного языка. Изображения животных в скифском искусстве отличается своей кодифицированной индивидуальностью: например, характерным было выделение какой-либо одной значимой части тела, либо её преувеличение. Зооморфный этно-культурный код скифо-сарматского времени оказал огромное влияние на средневековый bestiary, геральдику, орнамент и, соответственно, на все евразийское изобразительное искусство и систему образов-символов, укоренившихся от Британии до Кавказа и от Каспия до Монголии [3].

Начало распространения письменности и сопутствующей ей грамотности приводит к появлению знаков-печати (клейма), в некотором роде, товарного знака с уникальным авторским рисунком. Одной из систем знаков, в основе которых использовались образы представителей животного мира, является геральдика. Стилизация животных в геральдическом искусстве достаточно интересна и разнообразна, так как включает в себя изображения, как реальных, так и фантастических животных. Помимо прочего особую значимость придавали позе и атрибутам животного, наделяя его определенным мифологическим образом и символизмом. Геральдическое животное могло стоять, шествовать, сидеть, бежать или лететь, выражая уникальный архетип персонажа.

Конечно, на протяжении столетий, по мере отдаления человека от природы и развитием цивилизации, тема животных теряет свою первоначальную значимость, но она все же сохраняется до сегодняшнего дня.

Для дизайнера пиктография – это искусство создания графического

изображения, в том числе и на основе зооморфных мотивов, несущего в себе определенное информационное послание; как метод передачи разнообразной информации с помощью графического рисунка в современном взаимозависимом мире.

Стремительное развитие промышленности вывело коммуникации на качественно новую ступень, что не могло не отразиться и на задачах графического дизайна. Определяющим становится понятие «знаковость» в современном его понимании. Все больше усиливается степень стилизации и условности в графическом изображении. Наблюдается явный и решительный отход от второстепенных деталей, украшательства и декора в сторону схематической условности, обобщенности и лаконичности, а также поиск новаторского, авторского графического рисунка.

Большую роль стали придавать пластике и формообразованию в графическом дизайне. Становится важно учитывать проблемы психологического восприятия той или иной формы человеком. Опираясь на данные трансперсональной психологии, стало возможным выстраивать для человека нелинейные образы и усиливать вариативность личностного восприятия объектов.

Таким образом, на каждом определённом этапе истории графического дизайна увеличиваются требования к выразительности визуализируемого образа. Появляются различные методы и приемы стилизации, их арсенал становится шире и разнообразнее с появлением компьютерных технологий. В стилизации животных форм также существуют свои особенности. При максимально лаконичных изобразительных средствах образ, должен нести максимальную смысловую нагрузку и быть узнаваем.

Одно из высказываний Антуана де Сент-Экзюпери гласит: «Совершенство достигнуто не тогда, когда нечего добавить, а тогда, когда нечего убрать». По такому же принципу часто строится и метод стилизации

в графическом дизайне. Стилизация – это предельно обобщенное и лаконичное, но в то же время художественно выразительное подчеркивание и усиление формы объекта путем творческого видоизменения его структурных, конструктивно образующих элементов, и ряда иных, условных графических приемов. Лаконичное упрощение – главная черта стилизованного объекта.

Учебные занятия по графической стилизации являются одними из важнейших в процессе формирования художественного и образного мышления будущих дизайнеров. Методическая установка учебных заданий по стилизации силуэта животного заключается в применении на практике всего арсенала художественных приемов и средств выразительности, понятийной возможности трансформации силуэта, активизации творческого воображения и фантазии обучающихся.

Прежде чем приступать к заданному алгоритму этапов стилизации объекта, необходимо предварительно ознакомиться с различными ее видами, на которые можно ориентироваться в процессе творческого поиска. К ним относятся контурная, силуэтная, геометрическая, морфологическая, структурная, декоративная стилизация и др. [1]. А также изучить приемы стилизации, основу которых составляют такие графически средства, как линия, пятно, точка, и их возможные вариативные комбинации.

Цели и задачи преподавания курса графической стилизации заключаются в формировании у студентов-дизайнеров художественного образного вариативного мышления, позволяющего свободно владеть пластической формой и находить различные варианты решения проблемы, выбирать среди них наиболее оптимальный, учиться трансформировать форму объекта на основе последовательного выполнения этапов стилизации, от декоративного образа до стилевого знака, а также умению пользоваться различными текстурами и приемами выполнения графических

работ, средствами композиции и графики: линией, пятном, цветом, ритмической пропорцией и пр., как средствами художественной выразительности в процессе графической работы.

Учебные задания по стилизации образа животного осуществляются по двум направлениям: 1) приведение к предельной и символически условной (абстрактной) форме (знаку) и 2) усложнение формы, и активное наполнение ее декоративными элементами, усиливающим выразительность.



Рисунок 1 – Примеры стилизации зоо-форм

В зависимости от поставленных задач: создания знаковой, либо орнаментальной формы, стилизованное изображение, в дальнейшем, наполняется дополнительными смыслами. Так, знаковое изображение может стать основой для фирменного стиля, пиктограммы, простого паттерна. Декоративная же стилизация зоо-формы, в конечном счете, превращается в орнаментальную композицию, уникальный принт или паттерн, художественную иллюстрацию и т.п.

Необходимо учитывать, что в дизайне графический образ тесно связан с его носителем. Невозможно спроектировать графический образ отдельно от объекта, на который он будет наноситься или пространства, где этот объект будет существовать. Графический образ, композиционная структура и цветовое решение дизайн-объекта должны быть тесно связаны с проектной концепцией и назначением самого проекта в целом. Графическое

изображение призвано усилить эмоциональное восприятие, задать определенный ассоциативный ряд и соответствовать концептуальному решению дизайнера [2].

Для развития творческого потенциала студентов, расширения границ и вариантов стилизации, их графического решения, студентам предлагается использовать один вид зоо-формы. На ее основе следует найти максимально количественно возможные и уникальные графические вариации, как по форме, так и по внутреннему наполнению. Особенность образа животного и заключается в том, что помимо самой его фигуры (морфологических признаков) с ее неподражаемыми формообразующими характерными чертами, также возможно использовать стилизацию животного и по иным критериям (физиологическим, абстрактным (ассоциативным), косвенным признакам, на основе сравнения и пр.). Таким образом, студент получает возможность моделировать различные варианты стилизации одного и того же объекта, увеличивая число визуальных образов, полученных на его основе.

Большую роль в вариациях стилизации играют художественные материалы, которые также дают возможность находить индивидуальный графический стиль проектируемого образа и повышают его внешнюю выразительность. Поэтому студентам предлагается в своих творческих эскизах использовать все многообразие художественных материалов и инструментов: цветные карандаши и фломастеры, гелиевые ручки и линеры, тушь, кисти и др. художественные материалы, включая в творческий процесс также все многообразие различных сортов бумаги. Далее, конечно, следует переводить авторские эскизы в цифровой формат с помощью графических редакторов (Corel DRAW, Adobe Illustrator), где уже возможно моделировать не только графическое решение зооморфной формы, но и составлять на ее основе сложные композиции.

Процесс творческой интерпретации животной формы строится на классических приемах, способах и этапах стилизации: от изучения и зарисовок реальной формы, ее силуэта (визуальный анализ) до преобразования в условно-обобщенную форму различными графическими средствами. Т.е. в процессе графической и композиционной переработки зоо-формы идет постепенный отказ от второстепенных деталей и выделяется главный, характерный признак животного, который может подчеркиваться не только формой, но и линией. Таким образом, студент идет к осмысленной избирательности восприятия, интуитивности, требуемой в работе над стилизацией. Далее следует требовать от студента постепенного ухода от натурной формы и перехода к ряду требований пластических трансформаций визуального объекта. На этом этапе четко ставятся задачи передачи образа животного, например, средствами скульптурной или геометрической пластики (круга, квадрата, треугольника и их производных, а также полигонов); выявить его основные качества не только заданными средствами графики, но и упрощенными цветовыми соотношениями; вписать силуэт животного в заданную геометрическую форму или визуализировать зоо-форму в определенном художественном стиле; усложнить форму за счет добавления несуществующих в природе деталей, или заполнить ее декоративной (орнаментальной) графикой, и т.п. Такой ряд требований может быть многовариантным. Основным условием должно оставаться при стилизации зоо-формы то, что в любых творческих интерпретациях силуэт животного должен быть узнаваем.

Таким образом, ставя перед студентами в учебных заданиях различные проблемные задачи, мы формируем и активируем их нелинейное, художественно-образное мышление и творческий потенциал, направляем к нахождению различных способов ее разрешения, через призму собственных ощущений, в выразительный и эмоциональный объект. Выполнение работы по

стилизации форм животного мира является базовым программным заданием для студентов-дизайнеров на начальной ступени их обучения. В процессе творческого графического переосмысления проектного образа формируются профессиональные компетенции, необходимые студентам, как для дальнейшей учебной и творческой деятельности, так и профессиональной практике.

Список использованных источников

1 Кучеренко М.С. Стилизация в графическом дизайне, как метод художественного формообразования // RESEARCH INNOVATIONS 2019: сборник статей Международного научно-исследовательского конкурса. – Петрозаводск: МЦНП «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2019. С. 126-130.

2 Кучеренко М.С. Эскизная графика в проектной деятельности графического дизайнера // Open innovation: сборник статей II Международной научно-практической конференции. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2017. С. 292–294.

3 Мартиросов А.В., Кучеренко М.С. Визуально-графическое и духовное наследие пластических традиций скифского звериного стиля (СЗС) на Кубани, как образец ойкуменической античной культуры региона Северного Причерноморья и Кавказа // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 2: Филология и искусствоведение. – Майкоп. – 2020. – Вып. 1 (252). – С. 180-188.

© Кучеренко М.С., 2020

© Мартиросов А.В., 2020



УДК 742.3:766

М.С. Кучеренко

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.М. Никуличева

старший преподаватель

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПРИМЕНЕНИЕ ИЗОМЕТРИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В статье рассматриваются основные способы построения изометрической проекции и создание на ее основе объемной формы предметов. Рассмотрен изометрический метод изображения, его применение в графическом дизайне, как эффективного инструмента для коммуникации, т.е. более конкретизированного ее повествования и положительного эмоционального впечатления на аудиторию.

Ключевые слова: аксонометрия, изометрия, проекция, графический дизайн, 2D, псевдо-3D.

Дизайн – одна из интеллектуально творческих сфер деятельности, где ставятся и успешно реализуются задачи, как создания субъективно новых объектов, так и поиска новых путей усовершенствования ранее придуманных объектов. Творческие способности дизайнера заключаются в умении моделировать продуктивные оригинальные идеи и выходить за пределы стандартных требований своей деятельности в поиске инновационных решений для создания нового творческого дизайн-продукта.

Творчество тесно связано с техническим аспектом: с развитием научно-технического прогресса, с развитием компьютерных технологий. Именно это и дает дизайнеру неиссякаемый источник возможностей для творчества. Чаще всего графическая информация создается с помощью

инструментов, сконструированных неопределенным количеством лиц, и дизайнер, используя эти инструменты, собственный накопленный практический опыт, мировой опыт из смежных областей, пропускает их через призму собственного видения, свой вкус, тем самым внося личный вклад в свою работу, придавая ей особую уникальность.

Практическая деятельность графического дизайнера зачастую заключается не в создании абсолютно нового объекта, а в создании «свежего» решения контекста графических элементов, которые бы обладали не только визуальной эстетической функцией, но и рациональной, составляя основу экономического успеха. Для достижения качественного результата дизайнеру важно уметь творчески экспериментировать, комбинировать, апробировать разные варианты проектных идей в попытках создания оптимального сочетания элементов.

Большую роль в практике дизайнера играет композиция. Бесконечно «играя» с ней, автор может выдавать многочисленные вариации графических решений, от плоских двумерных до объемных трехмерных, используя также весь арсенал графических средств. Таким образом дизайнер задает новые векторы в современных тенденциях в графическом дизайне, находящие свое применение в различных типах графического дизайна: веб-дизайне, рекламе, социальных сетях, печатных изданиях, в том числе коммерческого характера и пр.

Неформальный девиз современного общества – свобода и самовыражение, выход за рамки уже устоявшихся правил, условностей, ограничений и т.п. И одна из задач современного дизайна – привлечь внимание и удивить уникальностью. Поэтому для дизайнеров важно развивать свое личное нестандартное, стратегическое мышление, чтобы уметь быстро адаптироваться к стремительно меняющимся запросам рынка, быть мотивированным на создание лучших дизайн-объектов.

Вдохновением для проектирования стилистически новых визуальных идей могут стать, как повествуют нам ежегодно современные тренды, совершенно неожиданные образы: смешение стилей, смелые цветовые схемы, экспериментальная типографика, альтернативное искусство, асимметрия, абстракция, 3D-эффект, геометрия и работы «от руки», стрит-арт, инфографика, виртуальная реальность, ремейки, арт-движение, текстуры, экология и многое другое. XXI век – эпоха цифрового искусства, которая открывает новые возможности для дизайнеров проявить себя.

Развитие в дизайне, как и любое развитие в природе или в обществе, – циклично. Несмотря на это, каждый новый виток в эволюции визуальной графики продиктован новым уникальным ее решением, дерзким подходом к ее интерпретации, новой эстетикой и смыслом.

Одним из трендов в графическом дизайне, завоевавшим популярность, стал изометрический дизайн – прием создания 3D в двух измерениях, который мы и рассмотрим далее в статье.

Чтобы лучше понять природу изометрии, обратимся к такому понятию, как аксонометрия, с помощью которой можно наглядно представить изображение предметов на плоскости. Аксонометрической проекцией (от др.-греч. ἄξων «ось» + μετρέω «измеряю») называется способ изображения геометрических предметов, полученный на аксонометрической плоскости в результате параллельного проецирования предмета вместе с системой координат, которое наглядно отображает его форму. Аксонометрические проекции бывает нескольких видов: прямоугольная, куда входит изометрическая проекция (измерение по всем трем координатным осям одинаковое); диметрическая (измерение по двум координатным осям одинаковое, а по третьей – другое), и косоугольная (фронтальная), включая триметрию, где измерение по всем трем осям различное. Руководствуясь понятиями и базовыми принципами

построения изображений в данных проекциях, можно получать различные ракурсы объектов, моделируя впечатление зрителя об его объемных и пространственных характеристиках. Такой способ создания графического рисунка можно успешно применять в графическом дизайне, который успешно будет решать смысловые и визуальные задачи проектируемого образа.

Построение изображений в прямоугольной изометрической проекции характерно, в большей степени, для машиностроительного черчения для отображения наглядного вида детали на чертеже, но, в настоящее время, данный способ построения популярен и успешно применяется в компьютерных играх, в создании архитектурных объектов и пейзажей в изометрическом виде, и графическом дизайне в создании всевозможных иконок, графиков, диаграмм, технических и коммерческих иллюстраций, паттернов, картографических элементов, графики для веб-дизайна, 3D-шрифта, пиксель-арта, оптических иллюзий, мокапов, а также, как один из вариантов, в создании графических элементов в логотипе и пр.

Слово «изометрическая» в названии проекции пришло к нам из греческого языка и означает «равный размер», отражая тот факт, что в этой проекции масштабы по всем осям равны. Таким образом, такой способ построения предметов представляет интересные возможности в создании вариаций в изометрической графике, где двухмерный графический объект представляет собой иллюзию трехмерного («объемного») тела. Основным преимуществом изометрии является то, что для достижения псевдо-3D-эффекта нет необходимости использовать дополнительные тени.

Изометрическая проекция не существует в природе. Она представляет собой уникальный ракурс без перспективы. В отличие от реальности, все объекты на отдалении имеют такие же пропорции, как и на переднем плане, что создает характеристику, уникальную для изометрического

произведения.

Изометрический стиль отличается от того, как наши глаза воспринимают вещи. Так, например, если идти вниз по улице или смотреть на уходящие вдаль рельсы, то параллельные линии сходятся в одну точку схода. С изометрией этого не происходит, так как в ней нет сходящихся линий, и вещи появляются такими, какие они есть. Изометрический дизайн показывает вещи такими, какие они есть, а не такими, какими мы их видим.

Получить визуализацию изометрической проекции довольно просто, следует для начала разобраться в том, как соотносятся двухмерное и изометрическое пространства, то есть понять изменение положения в плоскости. В качестве примера на рисунке 1 показано графическое преобразование прямоугольной системы координат вида сверху в изометрические координаты. Изометрическое преобразование – это изменение положения или ориентации определенной фигуры, которое не меняет ни форму, ни размер.

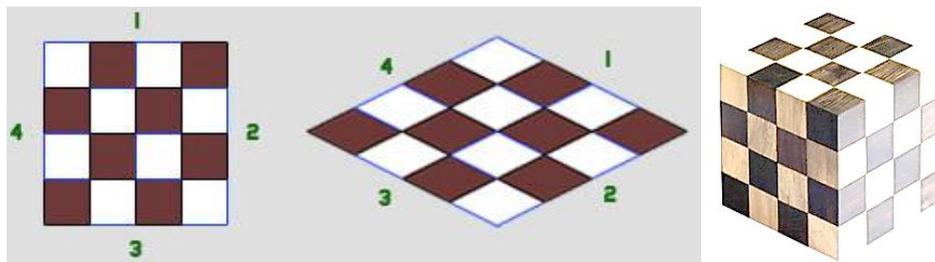


Рис. 1

Популярность аксонометрической проекции заключается в лёгкости и доступности построения, так, даже в ручном исполнении эскиза объекта строить углы аксонометрических осей можно разными способами: с помощью а) циркуля, б) угольника с углами 30, 60 и 90° или транспортира, в) отрезков на разлинованной в клетку бумаге, где соотношение длин отрезков должно быть 3:5. Таким образом имеем в виду, что построение

любой геометрической фигуры будет неизбежно начинаться с проведения осей изометрических проекций.

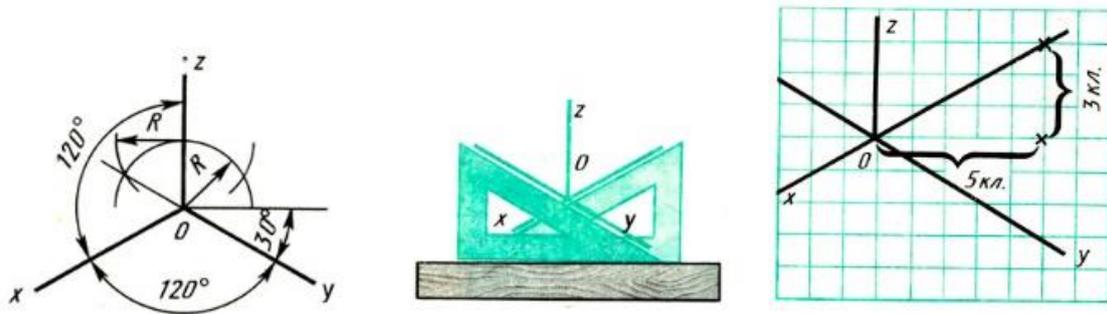


Рис. 2

Также при изометрическом преобразовании геометрических объектов необходимо знать правила построения изометрических проекций плоских и объемных геометрических фигур, чтобы в дальнейшем избежать ошибок в построении ракурса, в котором должны быть видны 3 стороны фигуры, все линии находиться под углом параллельным 30° и нет места перспективным сокращениям. При этом получаемое изображение предмета в изометрической проекции имеет несколько большие размеры, чем в действительности. Так, например, в изометрии окружности проецируются в эллипсы. На рисунке 3 показаны примеры построения основных геометрических фигур в изометрии.

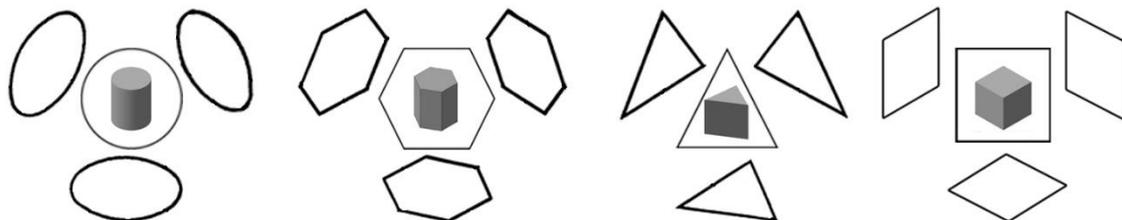


Рис. 3

В настоящее время работа графического дизайнера неразрывно связана с компьютерными графическими редакторами, которые в разы

повышают эффективность и быстроту выполнения работ. Чтобы нарисовать изометрическую фигуру в векторном графическом редакторе на компьютере, нужно сначала построить сетку, которая поможет сориентироваться в 3D-пространстве. Руководствуясь знаниями о построении изометрии, где ось X (ширина) и Y (высота) являются взаимозаменяемыми в изопроекции и они же составляют изометрический угол равный 30° и 120° , в отличие от оси Z, обозначающей высоту, можно легко создать изометрическую сетку. Для этого следует задать соответствующее направление осям OX и OY в изометрии (30°). Также в настройках некоторых графических редакторов можно воспользоваться уже готовой аксонометрической сеткой, позволяющей создавать объекты в изометрии (рис. 4). Нарисовать объект при помощи прямых линий, руководствуясь опорной изометрической сеткой, несложно. Гораздо сложнее нарисовать изгибы, представляющие собой окружности или ее части. Для этого можно заранее выполнить заготовки окружностей (овалы), расположенные в трех координатных плоскостях, в зависимости от оси, и далее, чтобы добавить нужный изгиб, его достаточно будет вырезать и применить в изображении. Это поможет подчеркнуть геометрическую природу изометрической проекции.



Рис. 4

Плоский дизайн обладает своими визуальными возможностями, показывая зрителю изображение только спереди, но изометрическая техника, которая делает дизайн с верхом и двумя сторонами, расширяет визуальные возможности графического изображения объектов и делает их более сложными, привлекательными, наделяя мощным изобразительным потенциалом и характерной эстетикой. Трехмерный объект в двухмерном измерении имеет структуру и глубину, с которой плоский дизайн не сможет конкурировать.

Отсутствие перспективы в изометрии позволяет эффективно и вариативно экспериментировать с контрастами, влияющими на приближение или удаление объектов на основе фокусировки, освещения и искажения света. Также изометрический способ построения объектов может стать основой создания замысловатых рисунков в стиле Эшера. Изометрия позволяет быстро создавать объекты, которые легко совмещаются друг с другом, при этом изменяя их размер, количество, что нельзя сделать с отдельными перспективными изображениями, таким образом создавая сложные и многоплановые иллюстрации. При определенных компьютерных модификациях с фигурами изометрический рисунок можно легко преобразовать в псевдоперспективу, искажая контур рисунка, сужая или расширяя его с нужной стороны и пр. На рисунке 5 представлены примеры искажения контура изометрических объектов и создание псевдоперспективного изображения.

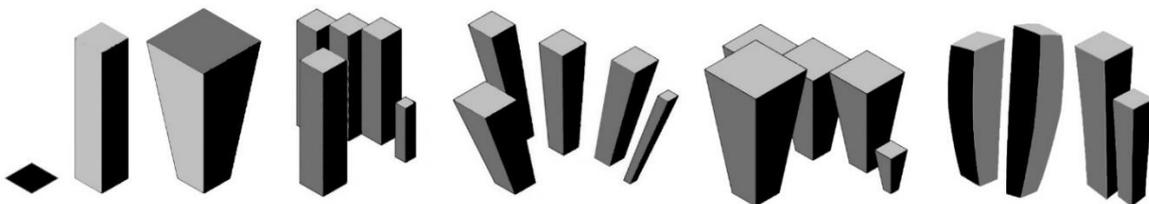


Рис. 5

Изометрические чертежи преимущественно полезны для дизайнеров, как в сфере графического дизайна, так и промышленного и средового, а также для архитекторов, инженеров, поскольку изометрия идеально подходит для визуализации интерьера помещений, технических чертежей для демонстрации продукта в разобранном виде, а также чтобы показать внутренние детали. Также есть ряд других ситуаций, в которых изометрическая проекция полезна. Например, в картографическом дизайне для изображения архитектурных объектов, ландшафта и других элементов городской среды и ориентирования на местности, в изометрических настенных картах, как отображение системы навигации в общественных местах. Также изометрия часто используется в инфографике, чтобы показать больше информации, в создании векторных иллюстраций, которой можно сопроводить контент на разную тематику. Кроме того, к изометрии прибегают при создании логотипов в сочетании с другими средствами выразительности образа, такими как градиенты, контуры, яркие цвета. С помощью изометрического макета можно выгодно показать дизайн, сделать его более привлекательным и уникальным.

Изометрия активно используется графическими дизайнерами при визуализации рисунков различных иконок и объектов окружающей действительности, представляя плоскую картинку в объеме (рис. 6, 7). Такие картинки визуальны красивы и способны оживить любой дизайн-проект. Так как в изометрии отсутствует искажение по осям, такие картинки часто смотрятся немного наивно, но в этом и заключается их привлекательность и характерная эстетика. Изометрические изображения легки для понимания и достаточно информативны, чтобы раскрыть смысловую составляющую проектируемого образа.



Рисунок 6 – Композиция архитектурной среды, построенная изометрическим способом



Рисунок 7 – Примеры создания объектов в изометрической проекции

Основное преимущество изометрического стиля – универсальность и наглядность изображения. Такое преимущество изометрии позволяет ей уверенно держать лидерские позиции в тенденциях последних лет. Именно поэтому такой способ изображения востребован дизайнерами разных направлений. Три измерения дают возможность использовать значительно больше вариаций, чем 2D. Главное при этом определить уместность и целесообразность использования изометрии в подаче визуальной информации.

Творческая основа профессии дизайнера побуждает его уходить от стандартных идей в поиске уникальных решений дизайн-объектов, в том числе и графики. Современные взгляды на жизнь претерпели большие изменения, в особенности с развитием информативности и цифровизации социума. Общество стало более динамичным, избирательным, требовательным, быстро адаптирующимся к переменам и отдающим предпочтение чему-то новому. Таким образом, динамика современного рынка дизайн-услуг свидетельствует о развитии новых форм и методов подачи визуальной информации.

© Кучеренко М.С., 2020

© Никуличева С.М., 2020



УДК 766:004.92

М.С. Кучеренко

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

РОЛЬ РИСУНКА «ОТ РУКИ» В СОВРЕМЕННОМ ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В статье затронуты основные аспекты сферы графического дизайна, как средства визуальной коммуникации. Рассматривается с отдельных позиций уникальность и недостатки компьютерной и «ручной» графики и их процесс соединения в получении новых форм изображения, что значительно расширяет область применения графического дизайна. Представлены некоторые вариации создания иллюстративного ряда и их применение в различных отраслях графического дизайна.

Ключевые слова: графика, графический дизайн, компьютерная графика, «ручная» графика.

Графический дизайн, в своем становлении, прошел большой путь от ручного рисования на бумаге к использованию современных компьютерных технологий, позволивших дизайнерам открыть все грани своего творчества и дающих всевозможные вариации для реализации своих творческих идей и замыслов. Уже нет надобности объяснять роль и значение информационного и компьютерного дизайна в современном обществе. Любая сфера дизайна не обходится без применения технических и компьютерных средств, давно облегчивших рутинную работу дизайнеров, доведя до упрощения многочисленные операции с моделированием объектов, обеспечив удобным поиском бесчисленных вариативных решений эскизного образа, который можно бесконечно изменять, трансформировать по графике, форме, цвету, композиционному расположению, что сложно сделать с помощью традиционных изобразительных средств выразительности в ручной графике [2], а также

значительно повысив эстетический уровень презентабельности дизайн-проектов, где наряду с плоскостной наглядностью, широко используется 3D-графика, анимация, звуко- и видеосопровождение.

Развитие в дизайне, как и любое развитие в природе или в обществе, – циклично. И каждый новый виток в эволюции визуальной графики в графическом дизайне продиктован новым уникальным ее решением, дерзким подходом к ее интерпретации, наделяя ее новой эстетикой и смыслом. Каждый год нам диктуются тренды и тенденции в графическом дизайне – в логотипах, шрифтах, паттернах, орнаментах, цветовых комбинациях и пр., в том числе и самой графике (рисунку, иллюстрации), т.к. графика и дизайн находятся в одной плоскости – плоскости визуального оформления, где такое сосуществование находит выражение в деятельности, которая носит название графический дизайн.

Графический дизайн – это особая дисциплина, формирующая среду визуальной коммуникации, и, вследствие этого, эстетику и культуру окружающей действительности. Графический дизайн – это способ донести до общества какую-либо информацию, идею, через образы, изображения, опираясь на средства графики и уникальный визуальный язык. Специальность графического дизайнера предполагает, в большинстве своем, разработку визуальных концепций и их воплощение с помощью иллюстраций, фотомонтажа, обработки, векторной и растровой графики на основе использования компьютерных технологий.

Стремительный переход к цифровизации и компьютеризации постепенно вытеснили печатную графику, а вместе с ней аутентичную «ручную» графику из визуального обихода пользователей, предложив им аналоговые цифровые продукты, более удобные в использовании, динамичные и с большим охватом аудитории. Таким образом, стремительно развивающиеся технические и компьютерные технологии ускорили переход

графического дизайна от ручного эскизирования в плоскости бумажного листа до проецирования с помощью компьютерных программ, совершив настоящий революционный бум в художественно-проектной деятельности. Такие инновации в графическом дизайне повлияли на становление новых направлений в этой сфере, а, следовательно, и на формирование новых специализаций самих графических дизайнеров. Этот переход обусловил не только изменение дизайнерского инструментария – радикально изменилось мышление, как самих дизайнеров, так и пользователей их разработок.

Широкое применение компьютерных технологий (компьютерной графики) в начале 1990-х открыли перед графическими дизайнерами широкие возможности по созданию и обработки векторных и растровых изображений, типографики, 3D-графики и анимации, но в то же время обострили проблему уникальности дизайнерского продукта. Новый этап в формировании нового визуального языка современности позволил дизайнерам «играть» со слоями, текстурами, градиентами, бликами, контурами, тенями, трансформациями, и другими, недоступными ранее или трудно достижимыми эффектами, а также создавать реалистичное изображение, техническую графику и пр., постепенно подводя, получив широкое распространение, компьютерное (оцифрованное) изображение к эталону массового искусства. И, наоборот, вытеснив ручное исполнение изображения, тем самым приравняв его к элитарному искусству. Это обусловлено еще тем, что с появлением компьютера владение академическими навыками рисования для дизайнера стало необязательным. Компьютерная графика имеет свой специфический способ создания и отображения рисунка и владение графическими редакторами стало доступно многим.

Таким образом, внедрение компьютерных технологий в сферу графического дизайна, и практически во все сферы человеческой

деятельности, позволили удовлетворить эстетические и утилитарные потребности человека, пропагандировать комфортную и благоустроенную жизнь, которая легко трансформируется и меняет уклон под давлением социальных тенденций.

Постепенно в сфере графического дизайна наблюдается некоторое насыщение цифровой информацией. Стало очевидным, что эйфория от использования повсеместно компьютерной графики уже прошла, уступив место взвешенному подходу к выбору проектного инструментария дизайнером. В мире потребления дизайн стоит на одной ступени с содержанием. Потребитель становится все более разборчивым, требующим новшеств, что заставляет дизайнера искать все более интересные и уникальные формы визуального языка. Так, например, авторы книги Ш. и П. Филь «Графический дизайн XXI века» подчеркивают важность поиска эффективных средств передачи информации в современных условиях: «мы устали от однообразия большинства визуальных сообщений, диктуемых рынком. Сегодня наше внимание достанется тому, кто действительно заставит нас задуматься или вызовет улыбку» [3].

Мир графического дизайна – это постоянно меняющийся ландшафт. Здесь можно придумать множество стилей, направлений, трендов, которые могут замещать друг друга год за годом или перетекать в устойчивую тенденцию. Каждый год ознаменован новым стилем, трендом в различных аспектах жизни и деятельности человека: в мире моды, дизайне, технологичных вещах (гаджетах и дейвайсах), маркетинге, интернете, науке и пр., в том числе, конечно, и в графическом дизайне. На становление трендов могут влиять значимые события в мире, развитие технологического процесса и т. д. Тренды цикличны; в силу того, что общество непостоянно и, пресытившись чем-либо, оно начинает хотеть противоположного, способствуя постепенному его видоизменению (по композиции, форме,

цвету и пр.). Еще одной особенностью является повторение стилистики ушедших эпох.

Дизайн безоглядно перемещается в сторону цифрового (диджитал) искусства. Несомненно, главный тренд дизайна – цифровой дизайн. Он включает в себя множество направлений: плоский и объемный дизайн, пиксельный, векторный, изометрический, геометрический, полигональный, контурный, 3D и анимационный, инфографика, симбиоз нескольких стилей и пр., но объединяет их одно – это дизайн, созданный в компьютерных графических редакторах. Противоположностью – контртрендом – является ручная работа, выполненная с использованием традиционных материалов (изобразительных и средств графики), в виде акварельных иллюстраций, каллиграфии, леттеринга, коллажа и, непосредственно, графики. Но, стоит понимать, что ручное исполнение изображения тоже претерпевает некоторые изменения и должно также соответствовать новым реалиям современного общества.

В современном дизайне чаще используется, конечно же, цифровой дизайн, который может быть выражен в чистом виде, построенный исключительно на средствах компьютерной графики. Но, графические дизайнеры стараются не ограничивать себя одним направлением и часто используют в проектной и творческой деятельности цифровые и аналоговые (традиционные) изображения.

Таким образом, стала уже тенденцией в последние годы, отсылка к рисунку «от руки». Графический дизайн – это создание, выбор и использование различных элементов, таких как цвет, фотографии, шрифт и, конечно же, сам рисунок, с помощью которых мы получаем информацию. Интерес к симбиозу возможностей современных компьютерных технологий с традиционными художественными средствами и приемами открывает

новые пути для создания современных дизайн-разработок в области графического проектирования.

Одним из проявлений этой тенденции стало понимание ценности ручного труда и дизайнерского продукта, такого, что несет отпечаток уникальности «hand made». Использование в визуальном оформлении дизайн-объектов нарочито подчеркнутых рукотворных эффектов, заливок, фактур, различных графических и живописных элементов стало признаком высокопрофессионального и адресного подхода к дизайн-проекту. Применение средств и приемов ручного исполнения изображения представляет большой интерес для современного графического дизайна с точки зрения осознанного отбора эффективных средств воздействия на потребителя в условиях перенасыщенного визуального пространства цифровыми изображениями. Какой бы совершенной и фотореалистичной не была бы компьютерная графика, она все равно проигрывает ручному эскизу. Именно поэтому основное преимущество рисунка – его уникальность, так как многие детали, отрисованные от руки, невозможно произвести с помощью цифровых технологий. Нешаблонные и эмоционально окрашенные решения, какие предлагает графическим дизайнерам ручное эскизирование, способны привлечь внимание даже самого требовательного потребителя, что может быть эффективным с точки зрения выполнения коммуникативной функции. Тренд ручной графики в дизайне привлекает многих производителей и все чаще используется для создания уникального бренда.

В эпоху цифровых технологий, рынок коммерческого дизайна стимулирует профессиональных дизайнеров-графиков к использованию большего количества смешанных технологий (ручных и компьютерных). Уникальная графика востребована сегодня в журнальной и коммерческой иллюстрации, плакатах, авторском текстиле и т.д. [1].

Рисованный аутентичный дизайн создает определённое настроение, он считается более подлинным, настоящим, т.к. исходит напрямую от человека и, соответственно, вызывает эмоции у потребителя. Каждый рисунок имеет уникальный внешний вид и свою атмосферу, а ведь создание неповторимого визуального облика – это важнейшая часть стратегии для каждого бренда. Иллюстрации «от руки» имеют свою характерную особенность. Это прием рисования не требует точности линий, можно использовать тонкие и грубые штрихи, неровности, так картинка получится более «живой» и естественной.

Уникальность ручного изображения еще в том, что автор может самостоятельно регулировать многомерность линии, создавать сложные многоплановые иллюстрации, или максимально упрощенные, схематичные рисунки, чтобы лучше донести информацию и смысл сообщения.



Дизайн-проект «Евразия», студенческая работа, 3 курс,
рук. доцент Мартиросов А.В. (ФАД, КубГУ)

Каждый графический дизайнер стремится к формированию собственного уникального визуального языка, поиску методов творческого графического моделирования, авторского стиля, которые невозможно

передать в цифровом виде. Рисованный дизайн как раз и показывает, что за ним стоят реальные люди, реальный художник, который вложил в дизайн свой опыт, талант, свое оригинальное мироощущение. Таким образом создается эмоциональная вовлеченность и укрепляется доверие потребителя к дизайн-продукту.

Рисованный «от руки» дизайн, как один из вариантов визуального оформления, универсален и актуален для многих отраслей графического дизайна: плакатная продукция, дизайн упаковки и этикеток, дизайн полиграфических изданий, дизайн рекламы, фирменный стиль, веб-дизайн. Так, например, в визуальном стиле многих компаний можно увидеть акварельные иллюстрации, штриховые изображения, похожие на старинные гравюры, иллюстрации, имитирующие наивные детские рисунки, композиции на основе каллиграфии и др.

В связи с потребностью такой формы визуальной коммуникации, выделяются наиболее востребованные тренды в ручной технике исполнения изображения. Например, одним из вариантов ручной подачи изображения в дизайне печатной продукции распространена акварельная техника, которая может быть выполнена в виде красочной фоновой заливки или быть изображением, например, цветочных мотивов. Акварельные мазки, из которых складываются буквенные знаки, превращающиеся в шрифтовые композиции, – излюбленный прием графических дизайнеров в современной типографике. Эффект ручной подписи незримо создает ощущение человечности в дизайне, что невозможно визуально передать цифровыми шрифтами, делающими иллюстрацию сухой и формальной. Большое преимущество тренда в том, что он добавляет энергии и движения к статическим макетам. Диапазон мазков может быть вариативен: от небрежных линий до брызг, от каллиграфического шрифта до живописных и даже детских набросков. Черные, серые и цветные акварельные мазки,

будто нарисованные вручную, помогут добавить в проект человеческого характера и души.

Одним из проявлений рукотворности в современном графическом дизайне является возвращение интереса к леттерингу, то есть ручному рисованию отдельных букв и шрифтовых надписей. Мода на такой способ выполнения шрифтовых композиций актуальна и популярна в настоящее время и используется для разработки логотипов, шрифтовых плакатов. Леттеринг всегда содержит в себе эмоцию, т.к. шрифт – это носитель информации, и, исходя из того, каким шрифтовым стилем выполнено написание слова, оно будет нести разную эмоциональную окраску. Характером написания букв можно передать важность, агрессию, динамику, легкость, уют, доброжелательность, игривость и пр., что и обуславливает популярность леттеринга. Очень актуален и популярен данный вид искусства в настоящее время на меловых досках, которые украшают интерьеры кафе, ресторанов, пекарен.

Современные тенденции в обществе диктует мода и технологический прогресс. Как говорилось ранее, в дизайне характерно обращение к стилистике трендов прошлых лет. Но, как правило, их возвращение всегда обусловлено новым художественным прочтением. Стремительное развитие компьютерной техники предлагает все больше вариантов графического отображения изображений. Одним из популярных и востребованных видов технических устройств для графических дизайнеров на сегодняшнее время является графический планшет или дигитайзер, позволяющий выполнять рисунок или чертеж прямо на экране при помощи специального стилуса или пера. Кроме того, графический планшет позволяет быстро перенести рисунок, выполненный от руки, в цифровой вид. Так, аналогом ручной графики, в современном прочтении, являются цифровые иллюстрации «от руки», имеющие сходство с традиционным рисованием и предоставляющие

дизайнерам широкие выразительные возможности в художественном творчестве. Рисование на графическом планшете позволяет делать плавные переходы и контуры, сложный фон и пр., что позволяет максимально приблизиться к реальному рисованию.

Творческий диапазон графических методов моделирования дизайнером вариативен и разнообразен и может ограничиваться только его воображением и фантазией. Экспериментальные и смелые вариации с ручной графикой в дополнении с различными методами графической трансформации и стилями могут выражаться в абсолютно инновационных и неожиданных решениях. Так, например, широкие художественные и композиционные возможности дают сочетание ручного рисунка с фотографическими изображениями, где фотография сопровождается некоторым «дорисовыванием» вручную. Стил «дудлинг» (спонтанное рисование) поможет дизайнеру сделать визуальное обращение более неформальным, персонализированным. Сочетать фотоизображение с рисованными иллюстрациями можно в любых вариациях, например, заменяя часть кадра или взаимодействуя с ним.

Одним из графических методов взаимодействия с ручной графикой может быть исполнение ее в различных стилях. Возвращаясь к модным тенденциям в цвете и графике прошлых лет, можно придать визуальному сообщению налет винтажности или отсылку к определенной эпохе, но в современной интерпретации.

Подводя итог, можно отметить, что современный графический дизайн, пройдя очередной виток своего технически и графически усовершенствованного развития, демонстрирует периодически возврат к средствам художественной выразительности, актуальных в докомпьютерной эпохе. Многочисленные работы графических дизайнеров, выполненных в манере ручного эскизирования, которые можно увидеть на

просторах интернета, демонстрируют эффективность использование приемов рисования «от руки» в создании изобразительных и шрифтовых составляющих дизайн-проектов. В сочетании с компьютерной обработкой и качественной типографикой – это позволяет создать не просто качественный, профессиональный, а эмоционально выразительный, уникальный дизайнерский продукт современного графического дизайна. Опираясь на инновационные технологические и компьютерные достижения и традиционные изобразительные средства и средства графики, дизайнеры-графики предлагают функциональные и высокохудожественные дизайн-решения, в частности такие, которые направлены на поиски средств выразительности для социально-ориентированного дизайна.

Список использованных источников

1 Кучеренко М.С. Значение предмета «Проектная графика» для формирования творческих способностей графического дизайнера на современном этапе обучения // Синтез науки и общества в решении глобальных проблем современности: сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. – В 2 ч. – Ч. 2. – Уфа: МЦИИ «Омега Сайнс», 2016. – С. 247–250.

2 Кучеренко М.С. Эскизная графика в проектной деятельности графического дизайнера // Open innovation: сборник статей II Международной научно-практической конференции. с Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2017. С. 292–294.

3 Филь Петер, Филь Шарлотта. Графический дизайн XXI века. Пер. с англ. – М.: АСТ, 2009. – 192 с.

© Кучеренко М.С., 2020

УДК 74.01/09

Л.В. Кучмина

магистрант
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин

к. п. н., профессор, профессор кафедры
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ТИПОГРАФИКА КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНА

На сегодняшний день типографика — это не столько печатанные издания, сколько электронные публикации, интерактивные сервисы, видеозаставки и т.п. Типографика рассматривается как средство обогащения интерактивного дизайна. Делается акцент на взаимовлиянии развития типографики и цифровых технологий. В статье предложены способы создания интересной типографики в интерактивной среде.

Ключевые слова: типографика, интерактивный дизайн, шрифт, экспозиция, технологии, дизайн.

В современном информационно насыщенном мире важна возможность самостоятельного выбора, адаптации среды (в том числе и виртуальной) к предпочтениям самого человека. Не менее существенна и визуализация его взаимодействия с системой получения информации, а также мобильность и скорость этой системы. Информация представляет собой текст, который начинает двигаться в результате воздействия на него пользователя.

Определение типографики когда-то сформулировал В. Кричевский. По его словам, это «...графическое оформление печатного текста посредством набора и верстки, проектирование или непосредственное моделирование облика произведения печати» [3, с. 120].

Развитие цифровых технологий вносит изменения в типографику,

даёт ей возможность приобретать новые формы (кинетическая интерактивная типографика). Можно сказать, что типографика имеет две составляющие: искусство композиции и целостного восприятия набранного материала на листе (либо на электронном носителе), а также структурирование и соотнесение отдельных элементов набора (выносные элементы, колонки, иллюстрации и т.д.) в одно целое [4].

Особенность нынешней типографики — в её возможности существовать на разных носителях, преобладание анимированной, экранной вёрстки над традиционной печатью на бумаге. Для подачи текста уже недостаточно ясности и удобочитаемости. Дизайнеры стараются добиться большей выразительности в своих проектах. Доступ к информации становится разнообразнее. Можно сказать, что одна из основных задач для типографики сейчас — останавливать и привлекать внимание потребителя.

Шрифт является основой дизайна любого продукта, предназначенного для чтения и получения информации. Шрифт структурирует визуальный язык, в то время как типографика создает связь и характер изображения. Внедрение интерактивных средств в окружающую нас действительность в последние годы приобрело массовый характер. Суть этого явления сводится к взаимодействию человека и видов графической информации с помощью компьютерных технологий. Типографика в данном контексте трансформировалась в качественно новую мобильную форму набранного текста. При этом интерактивный дизайн – это не какая-либо форма или структура, а нечто более эфемерное. Это, скорее, объяснение «почему» и «когда», а не «что» и «как» [1]. Главная его задача — это завладеть вниманием зрителя и заставить его соучаствовать посредством определенных действий. Ведь без движения нет взаимодействия, соответственно, нет интерактивности как таковой.

К примеру, при создании современной экспозиции музея часто

прибегают к использованию интерактивного дизайна как дополнительного инструмента коммуникации музея с его гостями. Для выставок создают вспомогательную интерактивную инфографику, ключевым элементом которой выступает кинетическая типографика, включающая в себя движущийся текст по заданной траектории. Блоки с текстом и его отдельные символы могут показывать информацию через перемещение в пространстве экрана, увеличение и уменьшение в размере, преобразование и т.д. К примеру, динамику развития и роста нагляднее демонстрирует представленный визуальный прием, нежели обычные графики и диаграммы. Но, в таком случае, перед дизайнерами возникает задача учитывать оптимальное время задержки текста с данными, чтобы человек успел его прочитать. Стоит добавить, что благодаря такой типографике, а именно связи текстовой информации и кинетики, материал экспозиции музея в интерактивной форме может стать увлекательнее, удобнее для восприятия зрителя.

Компьютерные технологии выводят типографику на новый уровень управления вниманием пользователя, одновременно усложняя организацию пространства и работу в новых условиях. Все принципы и правила, выработанные более чем за полувековую историю существования печатного текста, остаются применимы и для его виртуального формата. Возможно совмещение в рамках одной страницы разных видов воспроизведения информации — статичной, интерактивной, аудио и видео.

Посредством интерактивного дизайна предоставляются услуги, прежде всего, информационные. Поэтому типографика должна следовать правилам хорошего рассказа, в котором есть четко определенное начало, середина и конец. Движение шрифта в сотворенном интерактивным дизайном пространстве способно рассказать историю и создать образ. Дизайнеры объясняют понятия минимальными шрифтовыми средствами,

используя метафоры и сравнения. Интерактивная типографика превращает пассивного читателя в активного пользователя. Ведь современный человек является не только потребляющим, но и создающим информацию.

«В качестве основного достоинства интерактивной среды можно указать возможность сочетания в одном пространстве двух разных систем подачи информации — статической текстовой и динамической аудиовизуальной, благодаря чему реализуется комплексный подход к раскрытию любой темы» [2, с. 15]. Типографика привносит в интерактивную среду интересные визуальные эффекты, манипулируя вниманием зрителей, также она несет в себе дополнительную информацию, которая не проявляется в неподвижном изображении.

В интерактивном, как и в графическом дизайне учитываются визуальные характеристики букв: открытость и замкнутость форм, ритм, фактура, статика и динамика, острота и округлость. За счет интерактивного дизайна создается виртуальная встреча сообщения и действия.

Применяя законы типографики, можно увеличить эмоциональную вовлеченность пользователя. К примеру, интересный тест провели немецкие исследователи из университета им. Гумбольдта. Показывали испытуемым слова в разных размерах с негативной, нейтральной, позитивной оценкой и измеряли активность мозга. И вот что получилось: когда шрифт маленький — эмоционального вовлечения нет, но чем больше становится шрифт, тем оно активнее, продолжительнее во времени.

Способы, которые могут быть применены, а также включены в создание интересной, динамичной и эффективной типографики в интерактивной среде, могут быть следующими:

- соединение типографики и фотографии;
- модификация формы шрифта с помощью 3D графики;
- шрифтовая анимация, комбинированная со звуковыми эффектами;

- использование анимированных типографических композиций при отсутствии других видов изображений;
- анимация отдельных символов в тексте для создания определенного действия, настроения или чувства;
- эксперименты с различными материалами, которыми можно создавать анимированные шрифты.

Используя типографику в качестве главного или второстепенного объекта в интерактивном дизайн-проекте, необходимо ограничить набор шрифтов, проверить правильность их отображения на электронных носителях. Приемлемым считается наличие двух шрифтов: один — художественный, выразительный для коротких заголовков, второй — более простой для основного текста. Это дает возможность пользователям сконцентрировать своё внимание на общем дизайне и не напрягать зрение. Выбирая шрифты для интерактивного дизайна, стоит предпочесть те, которые подходят для нескольких размеров и веса, а также имеют легко различимые буквы, чтобы сохранить читаемость и удобство в каждом размере. При этом рекомендуется избегать популярных шрифтов и серьезных serif шрифтов в сочетании с игривыми sans serif, или — декоративных serif — с выдержанными sans serif. Таким образом, выполнение таких рекомендаций позволит задать общий тон интерактивному материалу и предоставит ему немалое преимущество перед иными аналогичными проектами.

Список использованных источников

1. Дэвид Малауф Основы интерактивного дизайна [Э/р]. — Р/д: http://artpeter.com/interactive_design/
2. Золотарев, Д.А. Дизайн печатных изданий в интерактивной среде: автореф. дис. канд. иск. наук. — Екатеринбург, 2012.
3. Кричевский, В. Г. Типографика в терминах и образах / В. Г. Кричевский. — М.: Слово, 2000. — 144 с.

4. Старикова Е.А., Марченко М.Н. Макро- и микротипографика как основные инструменты дизайнера при проектировании печатных изданий /Дизайн-образование: проблемы и перспективы: сб. науч. тр. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2016. – 408 с.

© Кучмина Л.В., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020

УДК 74.01/09

Л.В. Кучмина

магистрант

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

С.Г. Ажгихин

к. п. н., профессор, профессор кафедры
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНА В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЭКСПОЗИЦИИ АРХЕОЛОГИЧЕСКОГО МУЗЕЯ

В статье рассматривается значение интерактивного дизайна в формировании экспозиции археологического музея. Анализируются функции, особенности и преимущества интерактивного дизайна, которые могут способствовать привлечению целевой аудитории.

Ключевые слова: интерактивный дизайн, археологический музей, экспозиция, интерактивные технологии, дизайн.

В процессе развития цифровых, мультимедийных и информационных технологий происходит их активная и неизбежная интеграция в музейную сферу. Этот процесс усилился на рубеже XX-XXI вв. На сегодняшний день сложно говорить о полном и регулярном использовании новых цифровых технологий во всех мировых музеях. Государства, которые преуспели в технической революции, становятся лидерами в продвижении цифровых

технологий (США, Япония, Южная Корея, Германия, Китай и т. д.). В том числе, и новаций в сфере интерактивного дизайна. Но таково положение дел далеко не везде. На примере отечественных музейных учреждений можно сделать вывод, что перестройка в сторону модернизации и внедрения современных технологий в подаче материала им еще только предстоит. Причинами являются: недостаточное финансирование, отсутствие специалистов и понимания важности этой задачи. Если старшее поколение вполне адаптировано к «древнему» способу взаимодействия с музейным материалом, то молодежь предпочитает вовсе игнорировать эти учреждения культуры из-за отсутствия обратной связи. Молодые люди требуют нового языка общения, в том числе, в рамках музейных экспозиций. В противном случае, они остаются глухи к этой области человеческой культуры. И тут на помощь призван прийти интерактивный дизайн. Его внедрение пойдет на пользу как самому музею, так и молодой аудитории, а также обществу в целом. Научная новизна исследования заключена в рассмотрении интерактивного дизайна как способа расширения границ коммуникации археологического музея с целевой аудиторией. Трансформация музейной среды происходит постепенно: меняются рабочие процессы, инструменты, форма диалога с посетителями. Однако проблема привлечения и расширения аудитории, искушенной в знании современной коммуникационной среды, интернет-пространства и различных видов культурного досуга, остаётся одной из основополагающих и актуальных.

Поддержание интереса к деятельности археологического музея может способствовать формированию в обществе интереса к истории и культуре своего города, края, страны. Это один из вариантов преодоления кризиса самоидентификации [1; 2]. Особенностью экспозиции археологического музея является сложность самого материала. До зрителей доходит не весь предмет, а лишь его часть. Даже порой уцелевший объект не даёт

всеобъемлющей информации о своём назначении [4]. Интерактивный дизайн является ориентированной на пользователя областью разработок, сосредоточенных на процессах коммуникации. Его цель — взаимодействие людей с технологиями [5]. Именно он способен довершить картинку, сделать ее полнокровной, осязаемой, а значит, более доходчивой.

К примеру, всероссийский проект «Россия — моя история» является историческим парком, в котором представлены новейшие формы информационных носителей: проекторы, планшеты, сенсорные экраны и столы и т. п. Исторические экспозиции наполнены видео-инфографикой, анимацией, 3D- моделированием, цифровой реконструкцией сражений и древних поселений Руси. К примеру, рассматривая и изучая 3D реконструкцию знаменитых соборов Киевской Руси, посетители знакомятся не только с представленной архитектурой, но и, благодаря интерактивным кнопкам под реконструкцией, могут сразу узнать о периоде, в котором они были построены, а также — о шедеврах искусства (икона, роспись, мозаика), созданных и находящихся там. Это способствует не просто изучению объекта, а более глубокому и всестороннему погружению в тему.

Современный интерактивный дизайн не ограничивается только дизайном интерфейса, это новая форма художественно-эстетической выразительности, имеющая огромный спектр возможностей координирования визуальной информации. Следует всегда помнить, что интерактив — это, прежде всего, комплексный инструмент для выполнения поставленных задач. Интерактивный дизайн включает в себя 3 составляющие: пользователь с его потребностями, способ либо метод решения, а также технологии. Для создания удачного проекта дизайнеру необходимо продумать сценарий, по которому будет происходить коммуникация между зрителем-участником и главными действующими лицами — экспонатами музея, в своеобразном «музейном спектакле».

К особенностям интерактивного дизайна относятся: неисчерпаемый потенциал, возможность сочетания и взаимодействия всех дисциплин в единой среде, присутствие обратной связи, возможность аналитики [3]. В реальности при создании экспозиции в археологическом музее используется определенное количество артефактов с их кратким описанием, набранным зачастую мелким, неудобочитаемым шрифтом, а также старые, нарисованные от руки, потерявшие презентабельный вид, либо плохо оцифрованные, с низким разрешением, изображения и карты. Сложить целостное впечатление об экспозиции, погрузиться в определённую эпоху, экспонаты которой представлены в помещении музея, без экскурсовода довольно затруднительно. Особенно, если это обширная экспозиция.

Предлагается создание «зоны погружения» на примере проектирования отдельной интерактивной сцены в рамках экспозиции Керченского археологического музея, посвященной Боспорскому царству. Было решено создать оформление части экспозиции, разделив ее на две тематические сцены, одну посвятить богине Афродите, другую – покровителю Пантикапея Дионисию. Оба божества являлись в равной степени главными, особо почитаемыми в Боспорском царстве. Существовал целый культ, в их честь возводились храмы.

Посетителям предлагается познакомиться с парфюмерией Боспорского царства. Не только визуально, но и поучаствовать в виртуальном создании божественных благовоний с помощью интерактивного экрана. Интерактив здесь носит как познавательный, так и рекламный характер, а также позволяет гостям виртуально освоить простейшие навыки древнего производства духов. Для представления боспорских божественных благовоний потребовалась интересная подача. Для каждого из них предусмотрено отдельное сенсорное информационное табло с описанием и изображением ингредиентов, например, розы и фиалки

— для аромата Афродиты, винограда и хмеля — для аромата Дионисия. Техническим решением служат вертикальные подставки, оснащенные сенсорными экранами и «живой» инсталляцией в виде небольшой глыбы льда (метафора застывшего времени) с замурованными ингредиентами духов внутри. Рядом с инсталляцией находится сенсорный экран, взаимодействуя с которым, пользователь сможет узнать об истории возникновения благовоний и их связи с местными верованиями. В конце гостю предлагается в виде несложной игры создать свой аромат, выбрать алабастр (специальный сосуд) из предложенных, традиционных для той эпохи, и получить в качестве сувенира — настоящее благовоние. Таким образом, интерактивный дизайн и археологические экспонаты выставки вступают во взаимодействие друг с другом, образуя завершенность экспозиционного образа.

В этом направлении интересен опыт студии «Gagariin», во главе которой стоит креативный директор Хрингур Хафштейнссон. Студия занимается разработкой интерактивного дизайна, в основном, для различных музеев, от национального — до музея вулкана Эльдфелл. Главный посыл их дизайн-проектов — дать людям возможность получить уникальный опыт и делиться своими открытиями с другими, благодаря разработанной студией высокоинтерактивным медиа-решениям. Стараясь избавиться от сложности взаимодействие посетителя музея с многофункциональным интерактивным дизайном, созданным для экспозиции, для простоты и доступности дизайнеры акцентируют внимание на конкретной истории.

Таким образом, интерактивный дизайн привносит упорядоченность в знакомство с экспозицией музея, усиливает впечатление, даёт возможность увеличить воздействие выставки на потенциальных посетителей. Интерактивный дизайн с помощью современных технологий позволяет

посетителю музея быть намного автономнее при изучении мира археологии. Выстраивается более прочный, эмоционально ярко окрашенный коммуникационный процесс между человеком и представленными в экспозиции экспонатами.

Список использованных источников

1. Байбурина В.С., Марченко М.Н. Визуальная коммуникация, ее понятие и сущность / Дизайн и архитектура: синтез теории и практики. Сб. науч. тр. по материалам III Международной науч.-практ. конф. 2019. С. 27-29.
2. Мастеница Е.Н. Музей в современной социокультурной ситуации // Современный музей как важный ресурс развития города и региона: тезисы Междунар. научно-практ. конф. – Казань, 12–17 сентября 2005 // Музеология. Культурология. URL: http://www.bvahan.com/museologypro/muzeevedenie.asp?li2=1&c_text=18 (дата обращения: 14.11.2019).
3. Сидоренко В.Ф., Фокеева А.В., Интерактивный дизайн в современном графическом дизайне // Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века: материалы Всерос. науч. конф. Молодых исследователей, Москва, 2016.
4. Тихонов И.Л. Археологическое музееведение: постановка проблемы, 2009 // Музеология — музееведение в начале XXI в.: проблемы изучения и преподавания: материалы Междунар. науч. конф. СПб., 2009. С. 219-228.
5. Crawford C. Art of Interactive Design. San Francisco, CA. 2003. 387 p.

© Кучмина Л.В., 2020

© Ажгихин С.Г., 2020



УДК 74.01:09

А.В. Мартиросов

доцент
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.С. Кучеренко

доцент
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

**НЕКОТОРЫЕ ТЕМАТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
И ИСТОРИОГРАФИЧЕСКИЕ КОНСТАНТЫ
СКИФСКОГО ЗВЕРИНОГО СТИЛЯ (СЗС) В ПРОЦЕССЕ
ИЗУЧЕНИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА
АНТИЧНОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ НА КУБАНИ
И СЕВЕРНОМ КАВКАЗЕ ГРАФИЧЕСКИМИ ДИЗАЙНЕРАМИ
НА ТЕРРИТОРИИ ЮФО**

Основу статьи составляет обобщенный исследовательский материал, посвященный введению в процесс обучения историко-культурной информации, связанной с аспектом изучения регионального компонента (Кубань и Северный Кавказ) для студентов творческих и дизайнерских направлений ВУЗов Южной России.

Данная статья является предуведомлением к изданию нового инновационного учебного пособия по методике преподавания графики СЗС на Кубани, для студентов художественных и дизайнерских факультетов.

В статье собран новый исторический материал, посвященный малоизвестным аспектам исторического существования и ареала распространения СЗС на Северном Кавказе.

Текст предлагается к использованию студентам и педагогам, работающим с тематическим рядом региональной культурной составляющей, на материале интерпретации античной истории, применительно ко времени бытования СЗС на Юге России.

Ключевые слова: скифский звериный стиль (СЗС), региональный компонент, культурный код, графические константы, античная традиция, Великая Скифия.

Традиционно считается, что Российский регион Северного и Северо-Западного Кавказа переживает сегодня период культурного ренессанса. Этап обращения к историко-культурному наследию связан с важностью усвоения и интерпретации тех фундаментальных общеевропейских и даже евроазиатских художественных традиций, которые становятся константными и общеупотребительными для такого значительного региона, как Циркумпонтида и Кавказ в античное время, когда формируется классическая Европейская цивилизация. Введение традиционных античных (т. е. буквально «древних») образцов культурного наследия Прикубанья в сферу художественно-графической и проектной учебной аналитики визуальных иконических и формальных структур, позволяет закрепить в сознании творческой личности верное представление о значимости региона Северо-Западного Кавказа в сложении классической общеевропейской культуры, как системообразующей мировой цивилизации, воплотившей в себе статическое (Аполлоническое) начало Средиземноморья и динамический (Дионисийский) аспект Скифского уклада, убрать ложные и несостоятельные, исторически устаревшие, представления об ойкуменической периферийности Циркумпонтиды и Кавказа в античную эпоху.

1. Антикей. Актуальность античного наследия.

Постижение собственного региона начинается с языка. Топонимы и гидронимы местности – хранители древних традиций, являются без преувеличения их «гением места» (*locus dei*, лат.).

Живя на берегах крупнейшей водной артерии Северо-Западного Кавказа – р. Кубани, в смене ее древних названий можем проследить мы и исторический путь культур и народов, сменявших друг друга на животворных берегах, оставивших то неповторимое мифо-поэтическое и

художественное наследие, хранителями и продолжателями которого являются сегодняшние народы Южной России.

Античные авторы и картографы сохранили для нас те имена Кубани, которые совпадают с историческими и археологическими культурными слоями ее начальной истории.

1. Вардан. Происходит от др. индоарийского (миттаннийский диалект языка «Риг-Веды») – «варт» – круг тренировки коней, и «дану» – «вода, «поток». В нижнем течении она именовалась «Кубха», т.е. «приток», т. к. впадала в реку Дон («Синдху», букв. «Река»), образуя мелководное Меотийское озеро (у греков «Меотийское болото»). Название засвидетельствовано в киммерийскую эпоху греческими авторами.

2. Гиппанис. Так называли ее первые греческие переселенцы, что буквально означает «Богатая конями», и является смысловым переводом Вардана.

3. Антикей. Скифское название Кубани в среднем ее течении, которое сохраняли греческие авторы, производившие его от имени племен, букв. значащих «древние», или анты, т.к. скифы считали себя древнейшим народом Земли.

4. Уар-дон. Сарматское и аланское название р. Кубань, означает «Уар», быстрая, и «дон», река. Данное имя просуществовало до падения царства Великая Алания и в период гуннского нашествия меняется на тюркские наименования.

5. Кара-Кубань. Поздние скифо-татарские народы (авары, болгары, хазары) возвращают Кубани ее древнее название, т. к. ведут смешанное происхождение от синдских племен (индоарии) и волго-камских тюркских народов. Это название сохранится в эпоху Золотой Орды у кавказских татар: кумыков, карачаевцев и балкарцев (булгар). «Кара» – «Черный», «Кубань» – «Река». Интересно, что данное название прижилось только в регионе

Таманского п-ва, где господствовали кочевники, и по смыслу совпадает с иранским скифским названием Черного моря – «Ахшайэна», букв. «Темная Вода». В среднем течении и предгорьях местные кабардинские и адыгские народы именуют ее Пшиж, что буквально значит «Река».

Как видим, название, возникшее в киммерийское время (от индоариев и правивших в Причерноморской Синдике тракийских (фракийских) племен), перешло в современную эпоху в виде имени Кубань. А именование Антикей, бытовавшее у скифов, говорит о периоде обитания в междуречье Дона и Кубани древнейших европейских народов. Район Прикубанья в Северном Причерноморье царские скифы выделяли как место своего исконного обитания и сложения царских династий. Царские же курганы в Закубанье считались хранителями сокровищ, упавших на землю в легендарные времена Колаксия, Таргитая и Арпоксия, как дары богов. Именно их безуспешно пытался обнаружить и разорить персидский царь Даруш, вторгшийся в пределы Великой Скифии. Потеряв большую часть войска, он был вынужден вернуться в Персеполис, а скифы, не дав ни одного сражения, остались непокоренными. Археологические изыскания великого русского ученого, профессора Н.И. Веселовского, явили миру шедевры золотого и бронзового искусства скифских памятников в Закубанье. Знаменитые Золотой Летящий Олень и Золотая Пантера стали визитной карточкой Скифского Звериного Стиля (СЗС), а коллекция получила название Древнее Золото Кубани (Ancient Gold of Kuban, англ.) и обрела всемирную известность [1]. Образы Оленя и Пантеры, как бесчисленные реплики божественной матрицы, разошлись на Запад и Восток, по бескрайним пространствам скифского мира, создав художественную традицию, названную «скифо-сибирский звериный стиль», или просто «Скифский Звериный Стиль» (СЗС). Данный вид искусства евроазиатских степей древнейших европейцев стал

родоначальником визуальных образов и художественных тенденций для народов, наследующих скифские художественные традиции в Европе и центральной Азии [2].

Длительные исследования советских ученых помогли изучить золотые изделия царских курганов Закубанья, и доказать местное (автохтонное), т.е. негреческое, происхождение золотых объектов, в частности Оленя и Пантеры.

Золотые частицы в их составе были добыты в верховьях р. Кубань в районе Кабарды. Это доказывает, что и сами объекты были произведены мастерами древней Кубани на Северо-Западном Кавказе [3].

II. Тайные истоки видимых рек. Кавказ.

В IV–III тыс. до н. э. на севере Циркумпонтийского региона и Северо-Западного Кавказа расцвела т. н. Курганная культура (известная также как древнеямная). Три основных ее этнокультурных центра (Приднепровье, междуречье Дона и Кубани и, позднее, Южный Урал) стали точками векторного расселения носителей данной культуры на Восток и Запад. Это были древнейшие европейцы, носители единого протоиндоевропейского языка. «Индоевропейцы» – термин лингвистический, «арии» – этнокультурный. Поэтому все народы, имеющие отношение к единой европейской цивилизации принято называть «caucasian», кавказские. Этот термин не несет ни лингвистического, ни этнического оттенка, и говорит о том месте, откуда эти древние народы начали свой путь по всему миру, создав самую высокоразвитую цивилизацию на планете, чьими плодами сегодня пользуется всё без исключения человечество. Это место – Прикубанье и Северный Кавказ [7].

Индоевропейские культуры, наследующие друг другу в Северном Причерноморье и на Кавказе [4]:

1. Курганная (древнеямная).

2. Катакомтная культурная общность.

3. Срубная культура.

4. Киммерийцы.

5. Скифы европейские.

Северный Кавказ с древнейших времен являлся историческим плавильным котлом народов. Из его степной зоны вышел первый народ Европы, чье самоназвание нам известно, это – киммерийцы, описанные греками и ассирийцами. Их легендарные цари Лигдамис (Дугдамме) и Сандакшатру правили на Тамани и в Прикубанье [7]. Народ относится к тракийской (фракийской) языковой семье и оставил многочисленные топонимы и гидронимы на Кубани, в Приазовье и Крыму. Древнее название Крыма – Киммерия. На Тамани находится древнейшее фортификационное сооружение на территории РФ – Киммерийский вал.

Большая часть киммерийцев расселилась в Европе, их следы находят в Австрии, на Балтике и в Испании. Значительная их часть осела в древней Анатолии и Урарту.

Реликтовые киммерийцы дали начало новым народам скифского круга в Прикубанье – это майиттанне (меоты Приазовья), синды (Тамань), аррихи (регион г. Краснодара).

Исторические киммерийцы и их потомки – тракийские народы майита проживали по обе стороны Черного моря, в современной Болгарии (древней Тракии) и в Прикубанье. Исторические майиттанне (меоты) говорили на миттаннийском диалекте ведийского санскрита (языка «Риг-Веды») и оставили санскритские топонимы и гидронимы в Приазовье, Крыму, на Кубани и морском побережье до Абхазии [7].

Киммерийцы основали древнейшее государство на территории РФ – античную Синдику, возникшую не позднее VIII в. до н. э.

Именно синдов Тамани греки почитали, как один из самых культурных народов Черного моря, имевших древнюю государственность, и никогда не относили их к варварам. Легендарной правительницей синдского царства была описанная античными историками Тиргатао, которая вела свою родословную от общескифского божественного царя Таргитая.

Искусство древней Синдики является уникальным сплавом СЗС и греческого литья. Золото Синдики хранится в Государственном Эрмитаже. Бронзовые артефакты и керамика синдов, меотов и древних киммерийцев (так же, как их предшественников – ямных и катакомбных культур) хранятся в Краснодарском историческом музее-заповеднике им. Е.Д. Фелицына и, частично, его филиале – историческом музее пос. Тамань.

Искусство Синдики, с одной стороны, представляет архаическую реликтовую форму СЗС на Кубани, с другой, доведено до аристократического изящества, благодаря культурному и технологическому влиянию древнегреческого ювелирного производства [1]. Образы и тематика искусства Синдики совпадает с темой классических образцов традиционного европейского СЗС. Особой близостью и родством с искусством Синдики отличаются артефакты тракийского искусства на современной территории Болгарии. Население тракийского Причерноморья называлось синтиями, их правители относились к той же царской династии Спартокидов, что и правители на Тамани [5].

Население Тракии и Синдики входило в т. н. фракийскую языковую семью, сегодня почти исчезнувшую. На этих языках говорили древние племена Анатолии, Балкан, Северного Кавказа и Закавказья (лидийцы, фригийцы, фракийцы, троянцы и др. народы). Сегодня живыми представителями этой семьи являются армянский язык на Южном Кавказе и албанский на Балканах, одни из древнейших индоевропейских наречий. Т.

к. фригийцы Балкан и народ Бхригу, один из пяти народов ариев «Риг-Веды», являются представителями одной ветви, разошедшейся по Древнему Миру, то индоарийские наречия дардов, калашей и нуристанцев Памира и Трансгималаев являются ближайшими родственными для античного синдского диалекта, производного от миттаннийского ведийского санскрита.

Свидетельством тому Гелланик Мителенский и другие античные историки, называющие синдю «индийцами Кавказа» [6]. Реликтовые синды на Тамани были последними представителями народов, оставивших гигантские мегалиты и дольмены на Кавказе, в Крыму, на Балканах и в Тракии, частично затопленные при т. н. Дардановом потопе, когда воды Средиземного моря пробили путь к Черному, вызвав резкое поднятие уровня последнего, и затопив побережья, бывшие колыбелью возникновения цивилизации древнейших европейцев.

Последними же строителями дольменов и мегалитов в Трансгималаях остались как раз дардские народы, чье архитектурное мастерство засвидетельствовали хронисты британской колониальной армии в Индии. Последний дольмен был построен ими в XIX веке.

В эпоху Великого переселения народов следы Синдики теряются на просторах Хазарского каганата, но искусство СЗС продолжается в традициях Великой Алании и черкесских княжеств Зихии и Кабарды [5]. Финальный удар по городам Причерноморья, в том числе по Синдику, Фанагории и Германассе на Тамани, наносят гуннские орды, прошедшие через Крым в Европу и разорившие Римскую империю.

Но синдская цивилизация не исчезла полностью с карты Кубани. Черкесские предания и легенды рассказывают, что из района Анапы (Синдская гавань) происходят причерноморские аристократические роды средневековых адыгов, считающих Синдику своей родиной. Так же

черкесское племя кемергой адыгские историки считают частично ассимилированными киммерийцами Таманского п-ва. Так ли это на самом деле, или это всего лишь красивое предание, сейчас трудно установить. Известно только, что выходцы из древней Синдики, бегущие от варварских захватов Анапы, Сукко и Кара-Бугаза, основали во 2 в. н. э. аул Щинджый (Синдский), и сегодня стоящий недалеко от Краснодара, в Тахтамукайском р-не республики Адыгея.

Куда известнее древний путь индоариев, приведший их на п-ов Индостан, и давший ему нынешнее название. Синдика на Тамани – Синташта на Юге Урала – Хиндукуш на Памире – Провинция Синд в Республике Индия на границе с Пакистаном [6].

Реки, которым еще не было имени, они назовут, как на далекой родине – Синд, Река Жизни, и Кубха, ее Приток. Сегодня это Инд и Кабул. Одно из племен – саки (т. е. «олени»), азиатские скифы, распространятся от Южного Урала и Алтая, до Кашмира и Непала. В VI в. до н. э. в их роду появится на свет Сакья Муни, прославленный в мире, как Будда из рода Сакьев. Синды, иначе именуемые хинду, дойдут до острова Ланка и принесут свои диалекты в самую южную точку Азии.

Другие синды, Уральской страны городов Синташты, начнут объединяться с финно-угорскими народами Прикамья и волжскими кочевниками – туранцами, перейдя на тюркские наречья и соединившись с урус-сагдарами («русскими скифами») дадут начало татарским аварам, булгарам и многим другим народам средневековой Хазарии и Булгарии. Традиции СЗС в центральной Азии станут основой традиционного искусства после эпохи Великой Скифии.

Впервые на Южном Кавказе союз арийских и местных хурритских племен возникает в государственном объединении Миттанне, где вся правящая элита говорила на диалекте «Риг-Веды». Наследием присутствия

древнейших европейцев на Кавказе является так же Кобанская культура Северной Осетии, где обнаружены одни из древнейших артефактов СЗС. Кобань и Триалети были мощнейшим очагом распространения СЗС на Южном Кавказе и в Закавказье.

Одним из последних очагов культуры древнейших европейцев в Закавказье оставалось маленькое царство – Кавказская Альбания. Его название происходит от того же корня авестийского языка, что и Аль-Борз, Эльбрус, т. е. «белая», «сияющая вершина», которая воспевается в ранних гатах «Авесты», как священная гора ариев Кавказа.

Великая Алания и Кавказская Альбания исчезнут под натиском гуннов и турок-сельджуков, двух ордынских культур, чье этнополитическое устройство было основано на тотальном грабеже и мародерстве. От эпохи великого скифского времени останутся два маленьких государства на карте нового Кавказа – это Северная Осетия – Алания и осколок Альбании – армянский Арцах.

Спасаясь от гуннского нашествия, одни из последних синдских князей, отправятся к родственным племенам Поднепровья, где среди народов словен и русов ими будет основан городок Куява, ставший впоследствии столицей Киевской Руси.

Эпоха античности, эпоха сложения классической европейской цивилизации завершится, и начнется новая эпоха, время страдающего средневековья [5].

III. Солнечный Огонь. Скифский графический символизм.

Великая Скифия стала первой единой цивилизационной структурой на пространстве Евразийской степи. Ее культурная идентичность была основана на мифо-поэтической и художественной традиции СЗС. Не на политике, т. к. скифские народы Европы и Азии имели разные уклады управления; не на религии, т. к. эти народы держались разных верований,

обычаев и взглядов на строение бытия. Искусство, пассионарная сила природных стихий, воплощенная в образах бегущих и летящих солнечных зверей, составила основу визуального ряда СЗС, объединившего народы, расселившиеся от Закарпатья и Паннонии до Саян и Приамурья.

Визуальные константы СЗС

I. Формальная геометрия.

1. Круг – Солнце.
2. Эллипс – образ Мира, небесный Свод.
3. Квадрат – Земля, территория.
4. Треугольник – Мировая Гора.
5. Меандр – волны энергии движения.

II. Иконические образы СЗС.

1. Мировое Древо – источник жизни.
2. Змей, Дракон – Водная Стихия, Победа.
3. Конь – земное богатство.
4. Олень – символ Рода, Солнечное Божество.
5. Пантера – охранитель границ, территории.
6. Грифон – знак царской власти.
7. Всадник – свободный человек.
8. Орел, птица – символ князя.
9. Кабан – символ силы и могущества.
10. Тур – символ скорости.

III. Идиоматические образы СЗС.

1. Удвоение персонажа (двоичность, двуглавость, зеркальная симметрия) – символ магического единства в пространстве, соединение противоположностей в недвойственности, стихийная диалектика единства в природе вещей.

2. Магическая борьба хищника со зверем – символ магической удачи, Победы.

3. Шествие зверей – символ природных циклов.

Искусство СЗС символично, это не реализм греческого искусства и не ритуализм Переднеазиатской и персидской традиций [2].

Основанное на глубоком прочтении и кодификации человеческих архетипов и природных стихий, оно стало матрицей для искусства новых, молодых народов и культур, пришедших на смену этнокультурному единству Великой Скифии.

Истоки художественного кода народов, берущих начало в древнем СЗС [5].

Культуры:

1. Славянские.
2. Тюркские.
3. Центральноазиатские.
4. Северо-Кавказские.
5. Закавказские.
6. Романо-германские.
7. Скандинавские.

Исследование СЗС, его традиций и сакральной геометрии, представляет универсальный интерес в процессе обучения графическому дизайну в том его разделе, где исследуется региональный культурный компонент, формируется образное и абстрактно-формалистическое мышление обучающегося, где творческая личность выступает в роли познающего субъекта, исследующего архетипы человеческого мышления, погружается в моделирующий процесс создания новых образов на основе изучения классицизирующих образцов, движения от иконического образа к формальному знаку, и от него, через продолжение исследования к новому

образу, основанному на личностном восприятии и интерпретации исследования художественной традиции [6]. Такой подход к СЗС, как константной основе визуальных графических историко-культурных традиций может быть рекомендован на всех территориях, где СЗС является предшествующим для традиционных национальных культур.

Список использованных источников

1. Анфимов Н.В. Древнее Золото Кубани. – Краснодар: Краснодарское книжное изд-во, 1987. – 232 с.
2. Бонгард-Левин Г.М., Грантовский Э.А. От Скифии до Индии. Древние арии: мифы и история. – М.: Мысль, 1983. – 208 с.
3. Горный Карачай. Юго-Западная Алания: фотоальбом. Автор/сост. З. Кечерукова. – Ростов н/Дону: Медиа-Полис, 2007. – 216 с.
4. Клейн А.С. Время кентавров. Степная прародина греков и ариев. СПб. Евразия, 2010. – 496 с.
5. Мартиросов А.В. Актуальность изучения античного художественного наследия на основе пластических традиций скифского звериного стиля (СЗС) на Кубани // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики: сб. науч. тр. – Вып. 3. – Краснодар: Кубанский государственный университет, 2019. – С. 162–175.
6. Мартиросов А.В., Кучеренко М.С. Визуально-графическое и духовное наследие пластических традиций скифского звериного стиля (СЗС) на Кубани, как образец ойкуменической античной культуры региона Северного Причерноморья и Кавказа // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 2: Филология и искусствоведение. – Майкоп. – 2020. – Вып. 1 (252). – С. 180–188.
7. Шилов Ю.А. Космические тайны курганов. М.: Молодая гвардия, 1990. – 267 с.

© Мартиросов А.В., 2020

© Кучеренко М.С., 2020

Е.А. Морозова

студентка

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Т.Е. Пучкова

доцент

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПРОЕКТНАЯ СИТУАЦИЯ ДЛЯ ИНТЕРЬЕРА ВАННОЙ КОМНАТЫ

В статье дан акцент на важность выбора проектной ситуации при работе над учебным заданием по дизайн-проектированию интерьера. Как важна степень сложности и нестандартность проектного задания для дальнейшего хода над работой для студентов. Дано описание учебного дизайн-проекта по дисциплине Эргономика, служащего примером решения санитарного блока в необычном пространстве загородного дома.

Ключевые слова: дизайн-проект, эргономика, ванная комната, загородный дом, планировочное решение, функциональные зоны, ванна, душевая кабина, стиль эко, световой дизайн.

В рамках учебного задания «Проектирование ванной комнаты» по дисциплине Эргономика хочется представить изучаемый объект в различных исходных условиях, этим дать студентам возможность шире проявить свой творческий потенциал. Создание образа и эргономическое обоснование дизайн-проекта объекта данного назначения зависят от многих факторов. Это, прежде всего: размер помещения, от которого складывается наличие внутреннего оборудования и решение планировки; бюджет, диктующий выбор материалов; распорядок пользования, зависящий от состава проживающей в доме или квартире семьи, и их жизненный уклад.

По этой причине, на начальном этапе разработки задания, студентам предоставляется выбор проектной ситуации, от бюджетного до элитного варианта проекта. К неординарным проектным решениям, изначально с

привязкой к необычным поставленным задачам, можно отнести ваннные комнаты в мансардном помещении, будуар, спа-зона в частном доме. Как пример такой студенческой работы решение дизайн-проекта ванной комнаты для загородного дома.

Особенность проектирования интерьеров загородных домов заключается в стремлении слияния человека с природой. И не важно, предназначен дом для постоянного проживания или это жилище для временного отдыха. В любом случае наблюдается желание человека окружить себя комфортной обстановкой и в тоже время слиться с окружающим ландшафтом, ощутить единение с миром природы.

Климатические условия конкретной местности определяются высотой над уровнем моря, топографией рельефа и господствующими ветрами. Многообразие ландшафта требует различного подхода к строительству, поиска решения возникающих проблем [1с.16]. Конечно, на архитектурный облик, как самого дома, так и интерьера будут влиять не только климатические факторы и рельеф местности, но и этнические особенности. Загородный дом может находиться на берегу моря или реки, в лесу, горах и даже в степи и пустыне. Для большинства построек этого типа характерна открытость пространства, выражающаяся в больших окнах, террасах и балконах. Экологическая направленность в подборе строительных и отделочных материалов.

Для реализации поставленной задачи по эргономическому обоснованию дизайн-проекта ванной комнаты, студентка 3-го курса Морозова Е. выбрала планировку просторного загородного дома площадью 313,90 м² в европейской зоне России.

По планировочному решению проектируемая ванная комната располагается в помещении квадратной формы площадью 33,48 м². Такое большое пространство позволило сделать выбор в пользу проектирования

совмещенного санузла с ванной-инсталляцией, двумя умывальниками, душевой зоной и зоной с унитазом и биде.

По планировочному решению проектируемая ванная комната располагается в помещении квадратной формы площадью 33,48 м². Такое большое пространство позволило сделать выбор в пользу проектирования совмещенного санузла с ванной-инсталляцией, двумя умывальниками, душевой зоной и зоной с унитазом и биде.

Визуально пространство делится диагонально, на две зоны: зону купания, рассчитанную на принятие ванны, душа, и санитарную зону, включающую в себя умывальники, унитаз и биде (рис.1).



Рис. 1. Разделение пространства на две функциональные зоны

Зона для купания располагается по левой стороне ванной комнаты и выделяется, помимо отделочных материалов, уровнем пола: около ванны он на 20 см выше, чем в остальной части комнаты. В дальнем левом углу, окруженная панорамными окнами и зеленью, располагается отдельно стоящая большая ванна, имеющая габариты 2000×1000 мм (рис.2). Слева от входа в ближнем углу располагается душевая кабина 1200×1200 мм (рис.3). Таким образом, в левой части помещения формируется не просто зона купания, а зона со своей комфортной атмосферой релакса и единения с природой. Эта часть помещения никак не ограждена от остального пространства комнаты, она плавно переходит в санитарную зону (рис.4).



Рис. 2. Зона для купания



Рис. 3. Зона душевой кабины



Рис. 4. Санитарная зона

По правой стороне комнаты располагается санитарная зона. Около входа, скрытые за стеклянной перегородкой, размещаются подвесной унитаз и биде габаритами 650×470 мм. В ближнем правом углу встроен небольшой шкаф размером 1200×600 мм для хранения характерных для ванной комнаты вещей, косметики и различных средств (рис. 5). К правой стене помещения на высоте 700 мм крепится умывальник с тумбой размерами 3100×620 мм. К ней же крепится полотенцесушитель (рис. 5). У стены, разделяющей панорамные окна, образуется маленькая зона отдыха, которая может выполнять роль дополнительного места для хранения или декора, а также – места для сидения (рис. 6).

Для ванной комнаты в стиле эко характерно обилие различных растений, поэтому в ванной комнате в качестве декора присутствуют различные влаголюбивые растения. Для усиления эффекта дикой природы в интерьере используется галька: она насыпана на пол вокруг ванны, создавая иллюзию каменного пляжа, берега и панорамные окна с обилием садовой зелени.



Рис. 5. Зона с унитазом и биде



Рис. 6. Зона с умывальником

В качестве основного отделочного материала использовалась специальная плитка из сланца и выбрана именно она неспроста. Натуральный камень – то что нужно данному интерьеру. Он разбавляет зелень и не нарушает обстановку воссоединения с природой. Интерьер помещения украшает плитка PORCELANOSA RODANO. Она добавляет разнообразия тонов серого цвета, высветляет интерьер, не спорит с акцентными материалами, а также помогает функционально разделить зоны в ванной комнате. Вместе с тем, такой плитке присуща основательность, ведь поверхность изделий очень точно повторяет фактуру и цветовую гамму

каменной кладки. Плитка с растительным рисунком прекрасно вписалась в зоне умывальников, добавила зелени там, где её не поставишь. Приятная по цвету, она так же создает некую атмосферу таинственности, уединения с природой. Имеет вытянутую форму и достаточно легко устанавливается. Дуб Макао восполняет тепло в холодном серо-зеленом интерьере и добавляет уюта, не нарушая принятой концепции. Светлый приятный и ненавязчивый цвет древесины с неявной текстурой отлично дополняет интерьер и не отвлекает от главного. Чёрный алюминий был выбран как основная металлическая поверхность в ванной комнате. Он присутствует во всех элементах интерьера и подчеркивает их, добавляет графичности. А такой красивый материал, как цветное стекло зеленого цвета послужил отличным декоративным элементом и помог скрыть техническую часть интерьера. Так же, перегородки из зеленого стекла и чёрного алюминия выявили зоны в ванной комнате, при этом не сократив пространство помещения.

Световой дизайн помещения обыгрывается встроенными точечными светильниками в сочетании с другими различными видами подсветки у зеркал, полок и ванны. В качестве основного освещения использовались светильники Elektrostandard DLR024 6W/B 4200K. Точечные светильники являются основными и самыми рекомендуемыми для ванных комнат, так как они дают достаточно яркий, и тот самый необходимый рассеянный и приятный свет. Данные светильники имеют эргономичный дизайн и подходят к любому стилю интерьера. Они акцентируют внимание на определенной области или предмете, создавая уютную и комфортную атмосферу. Встроенные светодиоды характеризуются безопасностью, экономичностью и длительным сроком эксплуатации. Компактные светильники создают направленное излучение света и легко монтируются на различных поверхностях: стенах, потолке или мебели.

Помимо центрального света, в ванной комнате должны находиться дополнительные источники освещения, например, возле зеркала над умывальником. Это важно, особенно если ванной пользуется мужчина, бреющийся по утрам. Когда мы умываемся или причесываемся, нам необходимо четко видеть себя в зеркале, без теней, бликов и искажений. Поэтому в проекте были использованы зеркала Vanita Argo Raund, оборудованные своей подсветкой и обеспечивающие полное освещение у раковин. В поддержку им выступают светильники над зеркалами Pivoting Petal Swing Arm Sconce, которые идеально вписывается в интерьер эко стиля и расширяют возможности светового сценария помещения. Подметим, что у ванны расположен тот же светильник от Pivoting Petal Swing Arm, только уже напольный. Во всех зонах ванной комнаты установлена светодиодная подсветка, которая обеспечит освещение даже в самых тёмных местах и обогатит ванную комнату дополнительной игрой света.

Таким образом, можно сделать вывод, что степень заинтересованности студентов в получении знаний, расширении кругозора и профессиональных навыков проявляется именно на первом этапе выполнения задания – выборе сюжетной ситуации. Здесь воспитывается умение творчески работать, смелость и уверенность в своих силах. И конечно, студенты, решившиеся на преодоление сложных, неординарных задач в учебном процессе, накопят больше опыта для будущей профессиональной деятельности.

Список использованных источников

1. Сюзанна Трокме. Современные загородные дома всего мира. М., 2007.
2. Ахремко Варвара. Сам себе дизайнер интерьера. М., 2018. – 320 с.

© Морозова Е.А., 2020

© Пучкова Т.Е., 2020

А.К. Мочалова,

О.А. Зими́на,

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,

г. Краснодар, РФ

ВЫШИВКА КАК СИНТЕЗ ТРАДИЦИЙ И ИННОВАЦИЙ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ СОВРЕМЕННОГО КОСТЮМА

Проектирование современного костюма невозможно без глубокого изучения его традиционных составляющих. В статье рассматриваются возможности применения различных видов вышивки в современном костюме. Особое внимание уделяется синтезу традиционных и инновационных методов выполнения вышивки.

Ключевые слова: вышивка, костюм, техника, орнамент, отделка, технология, интерпретация, индивидуальность, современные приёмы декорирования.

Самобытность русского костюма заключена в его декоративном оформлении, а именно в вышивке. В давние времена, когда люди жили разобщенно, каждый обособленный народ, а иногда и малое селение имели свою специфику в декоративно-прикладном искусстве и в других видах народного творчества. С течением времени связи между отдельными районами расширялись и местные особенности обогащали друг друга. И в последующем от родителей к детям передавались, перерабатывались и улучшались узоры и их цветовые решения, создавались образцы вышивки с отличительными национальными чертами, по которым можно было узнать о социальной географической принадлежности людей [3].

Традиционная русская вышивка характеризуется богатством и многогранностью исполнения, поэтому сочетание сразу нескольких видов вышивальных техник свойственно для украшения русского костюма. Наиболее популярной техникой декорирования костюма являлась вышивка по счету нитей, которая имела многочисленные варианты воспроизведения, к примеру – роспись, крест, набор, гладь, белая строчка. Позже появились

вырезы, цветная перевить, крестецкая строчка, гипюры, тамбурная вышивка, белая и цветная гладь.

Первые известные произведения русской деревенской вышивки, датируемые XV веком, выполнены с использованием счетного шва «набор». Для этого метода стежки различной длины выполняют вдоль утка ткани, образуя параллельные ряды горизонтальных или вертикальных стежков. Соответственно, рисунок проявляется сразу на двух сторонах полотна. Набор использовали для украшения ритуальной одежды. Поскольку швы располагались только горизонтально, рисунки состояли из линий и углов (никакие окружности или изгибы были невозможны).

В древности вышивке придавали особое значение, так как вышивание было связано с традициями русского народа. Вышивка крестом ценилась особенно, потому как символическое значение крестообразных стежков считалось защитой от недуга. Техника вышивания заключается в отсчете нитей и использовании X-образных стежков, которые необходимы для формирования узора [1]. Сегодня вышивка крестом не менее актуальна и применяется в коллекциях многих именитых дизайнеров и домов мод. Для достижения новизны, кутюрье используют нестандартные материалы воспроизводя технику на сетке, коже. Вышивка применяется не только в изделиях, зачастую декорирование выполняется на аксессуарах коллекции (рис. 1, 2).



Рис. 1. Пример вышивки в коллекции Alexander McQueen SS 2018



Рис. 2. Пример вышивки на сетке в коллекции Dior SS 2020

Шов «роспись» – это ряд горизонтальных, вертикальных и диагональных стежков одинаковой длины, которые прокладываются по контуру узора. Швом «роспись» может быть выполнен как самостоятельный большой узор, так и небольшие узкие полосы. Эти полосы служат дополнением к основному узору, выполненному другими швами (крестом, счетной гладью, набором и др.), или ими заканчивают край изделия. В отличие от креста роспись создает кружевной узор. Эта вышивка двусторонняя. Узор, выполненный на лицевой стороне, полностью повторяется на изнанке.

Модная индустрия стремится достичь визуального сходства с древнейшими техниками декора, но в то же время привнести характер новизны в современный костюм. К примеру, широко известная техника мережки, выполняемая по выдернутым в горизонтальном или вертикальном направлении нитям ткани, сегодня используется в качестве финальной отделки ткани. И сейчас, и ранее оставшиеся нити группируют различными способами. Но расположение и направление вышивки дизайнеры всегда задают по-разному.

По технике выполнения можно выделить мережки столбик, мережку в раскол, узловые мережки, штопанные мережки, мережки с переплетами. В зависимости от того из каких компонентов состоит мережка, и от ее ширины различают следующие виды: а) односторонняя (мережкой обрабатывается одна сторона полосы ткани с выдернутыми нитями) и двухсторонняя (мережкой обрабатываются обе стороны полосы); б) простая и составная (составная мережка включает тесемочки — одну или более полос ткани с не выдернутыми нитями); в) узкая и широкая (широкая мережка выполняется на раме; ширина ее составляет 2 см и более [2]).

Современная интерпретация мережки давно применяется в декорировании костюма. Мережка выполняется на тонких струящихся

тканях и не только. Такой прием декорирования ткани, применяемый в современном костюме, подчеркивает изящность и откровенность, придает образу легкость и невесомость (рис. 4) [4].



Рис. 3. Примеры использования вышивки «мережка» в коллекциях Self-Portrait SS 2020 и Anteprima SS 2020

В заключении можно сказать, что постоянное обогащение техник традиционной вышивки, осуществляемое за счет использования современных материалов и появления новых методов исполнения, совершенствует вышивальное искусство и дает безграничный творческий потенциал для проектирования современных моделей одежды.

Список использованных источников

1. Еременко Т.И. Вышивка крестом – М.: 1922 – 35 с.
2. Кивистик В.И. Мережка, хардангер и вышивка – Таллин, 1980 – 6 с.
3. Маслова Г.С. Орнамент русской народной вышивки как историко-этнографический источник – М.: Наука, 1978 – 24-30 с.
4. VOGUE. Модный портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.vogue.ru/> (дата обращения 06.03.2020).

© Мочалова А.К., 2020

© Зимина О.А., 2020

УДК 74

С.М. Никуличева,
старший преподаватель
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПАТТЕРН В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

Автор описывает применение паттерна в различных отраслях дизайна.

Ключевые слова: паттерн, мотив, узор, графический дизайн, текстиль, принт, декорирование.

Дизайн как постоянно развивающаяся отрасль требует все большего привлечения внимания потребителя за счет визуального образа, используя различные методы: фотографию, иллюстрацию, объем, анимацию и т.д. Одним из эффектных способов придать объекту привлекательный внешний вид, индивидуальность, является нанесение паттерна или бесшовного рисунка. Этот прием широко используется в графическом дизайне (сувенирная, корпоративная продукция, упаковка, web-дизайн), средовом (текстиль, предметы интерьера, отделочные материалы), а также в дизайне одежды. Паттерны являются важной составляющей современного графического дизайна, они делают его оригинальным и разнообразным, добавляют индивидуальности и помогают повысить узнаваемость бренда.

Паттерн (от англ. pattern – шаблон) в дизайне представляет собой набор элементов, повторяющихся в определенном порядке, которые в свою очередь, составляют уникальный узор по определенному алгоритму (сетке). В отличие от мелких текстур, паттерны являются цельными деталями, причем в качестве модуля могут выступать любые предметы: от волн, снежинок, животных и растений до буквенно-цифровых комбинаций, предметов или абстрактных орнаментов. При грамотном выборе сетки

возможны повторения изначально сложных композиций в единую еще более сложную структуру.

Модули паттерна имеют четкую последовательность, которая позволяет бесконечно тиражировать рисунок. Такая особенность делает их поистине универсальным приемом, оптимально подходящим для бесшовной верстки современных сайтов, полиграфических материалов, больших масштабах наружной рекламы, отделочных материалов, текстиля. Паттерны отлично масштабируются, с их помощью создаются как сложные многокомпонентные, так и простые компактные узоры. Модулем для паттерна может стать любое изображение, как созданное при помощи ручной графики, так и с использованием компьютерных технологий, тщательно имитирующее поверхность различных материалов (дерево, камень, кирпич, кожа и т.д.).

Паттерны являются не просто абстрактными изображениями, а полезными инструментами, которые активно используются при разработке фирменного стиля компании. Они имеют целый ряд важных функций.

1. Уникальный узор позволит корпоративной символике ярко выделиться на рынке, сделает ее более заметной и узнаваемой. Более того, со временем этот паттерн будет ассоциироваться с конкретным брендом сам по себе, без дополнительного упоминания компании или продукта. Например, всем известен знаменитый паттерн Louis Vuitton (золотистые орнаменты и перекрещенные буквы LV на коричневом фоне) (рис.1) или же не менее известный паттерн бренда Burberry (красно-бело-черно-желтая «клетка») (рис.2).



Рис. 1

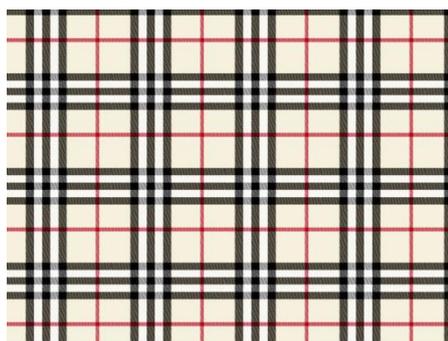


Рис. 2

2. Универсальность таких изображений позволяет компоновать в них любые предметы – товары или услуги, предоставляемые компанией. Например, производитель выпечки может использовать в своем фирменном стиле паттерн из выпекаемой продукции, производитель чая – чайные листья и т.д. Этот способ позволяет не только дополнить фирменный стиль оригинальным узором, но и продемонстрировать потребителю свою продукцию (рис. 3, 4).



Рис. 3



Рис. 4

3. Паттерн является идеальным фоном, поэтому его можно размещать на любом пустом пространстве: веб-страницах, полиграфии или упаковке, в дизайне интерьеров или при оформлении наружных баннеров, билбордов и т.д. Необходимо, чтобы орнамент гармонично сочетался с фирменным

стилем, был деликатным, служащим поддержкой товарному знаку или эмблеме, а не подавлял ее. Грамотно разработанные паттерны станут отличным фоном для любого брендинга, эффективно заполняют пространство и дополняют ключевые детали композиции (рис. 5, 6).



Рис. 5



Рис. 6

4. Сложный многокомпонентный паттерн возможно использовать во всех вариациях – как целиком в формате бесшовного узора, так и его какие-либо компоненты по отдельности. Если бренд активно продвигается, то рекламную пользу будут приносить даже малейшие детали модуля паттерна, которые можно размещать даже на мелких предметах или пространствах.

Область применения паттернов

1. *Web-дизайн.* Бесшовный рисунок является необходимым элементом современного web-дизайна. С его применением страницы приобретут нестандартный и стильный вид, что сделает возможным привлечение активного внимания целевой аудитории. Наиболее целесообразно размещать такие паттерны в качестве фона web-страниц, они оптимально заменяют собой стандартную непривлекательную белую или серую расцветку. Кроме того, возникает необходимость публикации разработанного фирменного паттерна на страницах компании или бренда в популярных соцсетях как основной элемент фирменного стиля, чтобы

повысить узнаваемость бренда.

2. *Упаковка.* Самое частое применение паттерна встречается в упаковке товара. Оригинальные орнаменты ярко и гармонично украшают собой упаковочные материалы, привлекая внимание покупателей и способствуя росту продаж. Завершенные или частичные орнаменты активно участвуют в оформлении новых моделей одежды, обуви, парфюмерии и разнообразных аксессуаров.

3. *Дизайн интерьера.* Паттерны отлично зарекомендовали себя в оформлении интерьеров, с их помощью можно обеспечить любому помещению нестандартный и привлекательный вид как жилому, так и общественному. Последнее необходимо осуществлять в корпоративном стиле и цвете. Для этих целей можно использовать не только краску, но и другие материалы: обои, плитку, мозаику. Размещение паттерном возможно не только на стенах и потолках, но и на предметах интерьера: мебели, текстиле, ковровых покрытиях.

4. *Носители фирменного стиля.* Паттерны могут присутствовать на всех элементах фирменного стиля, являясь связующим звеном цельного визуального образа компании. При правильном применении корпоративный паттерн станет опознавательным знаком бренда, который будет узнаваем и без дополнительных элементов (логотипа, названия, слогана и т.д.)

5. *Дизайн одежды.* Чаще всего паттерн применяется в индустрии моды в дизайне одежды и аксессуаров. По принту на текстиле можно безошибочно определить бренд производителя, чем активно пользуются дизайнеры знаменитых Домов моды.

К созданию паттерна необходимо относиться с особым вниманием, так как иногда на выходе может получиться абсолютно неработающий продукт, а в ряде случаев, даже отталкивающий. Это происходит в том случае, когда разрабатываются просто картинки, ни на чем не основанные,

не рассматриваются сквозь призму бренда, не раскрывают его суть, не рассказывают его уникальную историю. От такого дизайна не будет никакой пользы. Паттерн – это не просто красивая картинка. Он призван отражать миссию и ценности компании, быть ее продолжением, иметь определенный смысл для окружающих. Айдентика каждого бренда это как свой целый мир. И паттерн может выступать как одна из важных его составляющих.

Список использованных источников

- 1 Белов М.И., Михайлова А.С., Надыршин Н.М. (сост.). Паттерны в архитектуре и дизайне. - Казань: Дизайн-квартал: 2016 – 191 с.
- 2 Шокорова, Л.В. Дизайн-проектирование: стилизация: учеб. пособие для СПО / Л. В. Шокорова. М : Издательство Юрайт, 2017. — 74 с.
- 3 <https://www.logaster.ru/blog/corporate-pattern/>
- 4 <https://www.designonstop.com/webdesign/article/klassifikaciya-patternov-v-veb-dizajne-i-osobnosti-ix-ispolzovaniya.htm>
- 5 <https://rubarbs.com/article/identity-patterns-what-makes-a-brand-unique>

© Никуличева С.М., 2020

Ф.М. Обари

преподаватель кафедры дизайна костюма,
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

РОЛЬ ЦВЕТОВОГО ВОСПРИЯТИЯ КОСТЮМА В СИСТЕМЕ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

В статье рассматривается специфика образования по направлению «Дизайн» и роль цветового восприятия в подготовке студентов-дизайнеров. В настоящее время изучение цвета в системе дизайнерской профессиональной подготовки развивается в следующих основных направлениях и дисциплинах, таких как цветоведение, колористика, а также цвет как композиционное средство формообразования и навыки работы с цветом в костюме.

Ключевые слова: дизайн, профессиональное образование,

цветоведение, колористика, колористическое восприятие, цветовая композиция, цветовая гармония.

Цвет играет важную роль в современном мире и обществе. Цветовая среда, которая нас окружает, оказывает влияние на наше колористическое восприятие, формирует эстетические предпочтения, художественный вкус.

Цвет в системе дизайн-образования, является основным инструментом, который позволяет решать сложные задачи. Для того чтобы определить место дизайна костюма в системе дизайнерской деятельности, необходимо определить сначала понятие дизайна, одним из видов которого является костюм. До сегодняшнего дня само это понятие часто смешивают с искусством [2, с. 9]. Следовательно, костюм относят к разным видам творчества. Иногда бывает, что прет-а-порте считают дизайном, а кутюр – искусством. Однако, это только разные виды дизайна, в условиях проектирования костюма.

Впервые термин дизайн был применен по отношению к образцам изделий, разработанным для промышленного производства, английским художником Джозефом Синелом в 1919 г., причем он ввел уточняющее определение *industrial*, употребив словосочетание *industrial design* для обозначения исторически новой области художественного предметного творчества, ориентированной на промышленность с ее развитой машинной техникой, рассчитанной на серийное производство продукции [3, с.96].

Разные исследователи корректируют данное определение. Дизайн – это творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированного на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека как утилитарным, так и эстетическим [4, с. 50].

Отметим следующее, что термином дизайн может обозначаться не

только сама дизайн-деятельность, но и ее метод, и ее результат. Исходя из этого, определяется сущность дизайна, как проектной творческой деятельности, в которой соединяются художественные и техническое начала. В процессе определения термина дизайн происходит понимание сущности дизайна, как вида деятельности, спецификой которого является прежде всего именно проектный подход к созданию предмета. С помощью проекта может быть вполне выполнен костюм в единичном экземпляре, так и тиражируемый образец. Следовательно, не способ функционирования определяет предмет дизайнерской деятельности, а процесс. Дизайнеры костюма могут создавать полноценный продукт, не только ориентируясь на индустрию моды. Наиболее эффективным в дизайне, как виде творческой деятельности, является проектная ориентация, которая учитывает возможности человека и весь спектр его потребностей.

Профессиональная подготовка специалистов в области дизайна обусловлена необходимостью приобретения ими необходимых знаний для совершенствования своей будущей профессиональной деятельности; пополняя их колористическими знаниями; новыми теоретическими и практическими знаниями живописных технологий и материалов; результатами инновационной деятельности в области компьютерной графики и колористики, что в дальнейшем позволит студентам аналитически подходить к своей работе и делать ее максимально продуктивной [5, с. 21].

В настоящее время изучение цвета в системе дизайнерской профессиональной подготовки развивается в следующих основных направлениях и дисциплинах, как цветоведение, колористика, а также цвет, как композиционное средство формообразования и навыки работы с цветом в костюме. Цветоведение ставит своей целью изучение теоретических основ цвета, оно является необходимой основой всестороннего практического

освоения и применения цвета. Современный дизайнер в области цветоведения и колористики должен: владеть изобразительными средствами.

Дизайнер костюма должен знать, как грамотно построить цветовые сочетания в соответствии с оптическими и психофизиологическими требованиями человека. Колористические знания помогают дизайнеру проектировать гармоничные предметы дизайна и правильно расставлять цветовые акценты. В результате обучения студентов, формируется колористического восприятие, где методическая постановка задач нацеливает дизайнеров на создание костюма, которой отводится главная роль в проектирование формы, цвета, композиции. В этих упражнениях изучаются закономерности изменения цвета по тону в зависимости от освещения, осваиваются основные цвета спектра и навыки создания формы цветом. Главной особенностью развития цветовосприятия является способность к определению различий по цветовому тону. В результате развития комплексного восприятия цвета являлось развитие действенного мышления, которое позволяет гармонично сочетать цвета костюма и образа в целом, с помощью логики цветового восприятия, совершенствование методов художественного выражения через формирование собственного мировоззрения и авторской презентации. Комплексное решение перечисленных выше факторов как методов развития восприятия цвета имеет важную роль совершенствования процесса профессиональной подготовки будущего дизайнера.

Само слово костюм происходит от слова обычай (лат. *consuetudo*, франц. *coutume*, ит. *costume*, исп. *costumbre*, англ. *custom*). Традиционный костюм действительно подчинялся прежде всего обычаю. И лишь со времени возникновения моды (в позднем Средневековье) костюм отчасти переходит под ее влияние. Рассмотрим для начала само понятие костюм (в

широком смысле, а не в узком, подразумеваемом пару – брюки-пиджак, юбка-пиджак и др.). Для этого разграничим понятия костюм и одежда, которые часто отождествляются не только на уровне обыденного сознания, но и практики журналистами, историками-теоретиками и культурологами. Более того, даже когда костюм и одежду разграничивают по функциям, то смешивают на уровне дизайнпроектирования [1, с. 8].

Исходя, из процесса проектирования моделей одежды дизайнером костюма, выявляется что, поставив последний штрих в своем эскизе, идея имеет право на продолжение. Для дизайнера костюма работа по проектированию эскизов моделей одежды не просто не заканчивается – она только тогда и начинается. Интуитивно, на основе анализа предпроектной ситуации найденный образ необходимо трансформировать в произведение в материале, далее презентовать в соответствии с концепцией показа или презентации. Дизайнер костюма должен понимать идею своей концептуальной разработки, так как не сможет довести ее до конца. Следовательно, правильная ориентация дизайнера костюма в теоретических закономерностях проектной деятельности, специфике творчества, помогает ему осуществлять более квалифицированно собственные идеи, вписывая их в контекст дизайнерской практики. Дизайн – не даром порождение XX в. В латентной форме он «дремал» на протяжении всей истории человечества (предметосозидания). Но осознанное, а не только интуитивное отношение к созданию Вещи превратило декоративно-прикладное искусство в дизайн [1, с. 307].

Итак, можно сделать вывод, что в процессе обучения студентов, актуально наличие цельной методической системы, направленной изучение и формирование колористической компетентности дизайнера костюма. Под колористической компетентностью в данном исследовании изложен синтез: знаний о принципах составления цветowych композиций на основе

представлений и понятий о цветовой гармонии; владения цветом как средством создания гармоничной цветовой составляющей костюма и образа в целом, с помощью правил цветового восприятия, совершенствование методов художественного проектирование эскизов моделей, а также трансформация их в материале и презентация.

Список использованных источников

1. Композиция костюма: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Г. М. Гусейнов, В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова и др. – М., 2003.
2. Разработка терминологического аппарата дизайна: метод. материалы / отв. ред. Г. Л. Демосфенова. – М.: ВНИИТЭ, 1982. – 118 с.
3. Демшина, А. Ю. Мода в контексте визуальной культуры: вторая половина XX – начало XXI в. / А. Ю. Демшина. – СПб.: Астерион, 2009. – 106 с.
4. Медведев, В. Ю. Роль дизайна в формировании культуры / В. Ю. Медведев. – СПб.: СПГУТД, 2004. – 108 с.
5. Михалчева С.Г. Компетентностный подход в подготовке дизайнеров в рамках изучения дисциплины «цветоведение и колористика». Перспективы науки и образования. 2013.

© Обари Ф.М., 2020

А.В. Привалова

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Г.Г. Кравченко

старший преподаватель кафедры дизайна костюма
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

СЛАВЯНСКАЯ СИМВОЛИКА В ДИЗАЙНЕ

В статье исследуется проблематика возможности использования славянской символики в качестве предмета дизайна. Охватывается большой промежуток применения символики в повседневной жизни. Исследуя историю данных знаков и важных для их понимания вещей, автор

предпринимает попытку анализа развития тенденции в использовании этих символов.

Ключевые слова: славянская символика, дизайн и знаки.

За долгое время понятие дизайн приобрело множество толкований. Одно из них – определение Великобританских учёных Королевского колледжа, которые определяют дизайн как «совокупного опыта материальной культуры и совокупного массива опыта, навыков и понимания, воплощенного в искусстве планирования, изобретения, создания и исполнения» [1].

Философия культуры, является одной из проблематик дизайна. Больше всего внимания она уделяет системе ценностей человека. Изучая особенности среды в которой жили люди и истоки её появления, можно понять систему ценностей человека. Опираясь на данные факторы, можно создать продукты дизайна, пропитанные бытностью конкретной культуры и определённого временного промежутка [2]. Вот почему для того, чтобы понять какое значение в дизайне имеет Славянская символика необходимо изучить её и историю народа, к которому она принадлежит.

Йожко Шавли, исследователь происхождения словенского народа и его истории, в своих трудах выдвинул теорию о том, что предками славян являются венецы. Этот древний народ был раскинут по всей Европе [3].

В течении долгого времени он смешивался и делился на другие, небольшие по сравнению с первоначальным, группами (народами). Одной из таких стали славяне. Этот народ расположился в Европейской части земли, Северной, Западной Азии и других территорий мира.

Сегодня славян подразделяют на:

Западных (поляки, чехи, словаки, сербы и др.),

Восточных (русские, белорусы, украинцы и др.),

Южных (македонцы, черногорцы, болгары, словенцы и др.) [4].

Такое деление, начиная с венедов, происходит из-за того, что территория расселения является достаточно большой. Более того, она имеет разные климатические условия и природные ресурсы. В одних регионах преобладает жара, в других холод. Где-то есть выход к морю, а в других местах наоборот располагаются леса, степи или горы. Такое разнообразие оказало огромное влияние на жизнь славян, поэтому между их группами существуют большие различия, выражающиеся как в языке и в этнографической зоне, так и в особом психологическом типе [5].

Объединяет славян схожая система богов, при которой, у каждой из групп, всё же сохраняется отличная друг от друга иерархия. Расположение богов в ней зависит от их важности для населения. Люди обращаются к ним со своими мольбами и для того, чтобы высшие сущности смогли их услышать, а также «присутствовать» в повседневной жизни, была создана система символов. Ниже приведена её часть:

Так считается, что «Змеевик», являющийся знаком Велеса, нужен тем, кто хочет найти тайные знания.

«Сваор» (символ бога Рода). Он олицетворяет собой непрерывное развитие жизни и света, поэтому его можно носить всем.

«Символ Сварога» (Конегон). По поверьям этот знак «несёт чаяние и возвращает ответ». Это изображение света и огня, которое очень распространено у северных славян.

«Громовик» символ, который часто изображался на деревянных строениях, чтобы защитить их от пожара. Знак связан с Перуном и является преимущественно мужским, олицетворяя собой образ защитника.

«Ладинец» знак Богини Лады. Он означает женскую охраняющую силу и помогает найти баланс в жизни.

«Яровик» символ Бога Ярило (Бога Страсти). Он даёт уверенность, жизнелюбие и смелость.

«Цветок папоротника» знак, олицетворяющий собой лето и любовь. Он помогает получить благополучие во всей жизни человека, даёт воспрянуть силе духа, красоты, удачи и благополучия.

«Одолень трава» Его изображение имеет вид волшебного растения. Оно может поправить здоровье человека и защитить от будущих болезней.

«Макошь» имеет другое распространённое название «Родовик». Он предназначен оберегает человека от разных неудач и помогает получить силу магии для обращения к славянским богам.

«Свадебник» принадлежит Богине Ладе. Она является покровительницей семьи. Обычно его преподносят на свадьбу, ведь считается, что он помогает укреплять семейные узы.

Символ «Алатырь» сравнивают с Алатырь камнем, которого называют «серединой Мира». Люди обращаются к нему, когда желают поведать о своих надеждах. Он ограждает от неудач, несчастных случаев и даёт уверенность.

«Молвинец» обычно изображается на детских оберегах или колыбельной малыша. Он помогает вырасти малышу здоровым и уверенным. Его также носят женщины во время беременности и родов. [6].

Славяне изображали символику на одежде, разнообразных украшениях, оружии, домах и предметах быта. Сейчас это можно назвать дизайном. Стоит так же отметить, что особое место в системе славянской символики занимали солярные знаки. Они олицетворяют солнце, которое почиталось как основа жизни всеми народами мира.

С приходом Христианства система многобожья была заменена. Запрещались ведические (языческие) обряды, например, «кликанье умерших». Уже нельзя было просить о чём-то Перуна, Сварога, Белобога и других богов пантеона.

Но всё же не все частицы языческих обрядов были забыты,

Христианская церковь поступила мудро и присоединила к себе некоторую часть. Примерами чему может послужить масленица, поминание едой усопших, священники, взявшие на себя сакральные обязанности волхвов и освящение водой [7].

Славянская символика, осталась вместе с народом, ведь она отражает понимание мироустройства, которое просто так не изменить. Многие люди продолжали искать способ общения с богами, через знаки, вследствие чего их можно было обнаружить в самых разнообразных местах.

Например, символы использовали в резьбе, в украшении избы. Люди вырезали её у всех входов-выходов и окон, чтобы защитить родной очаг от злых сил (рис. 1). Очень часто символика изображалась на скатертях и полотенцах, в качестве оберегов (рис. 2).

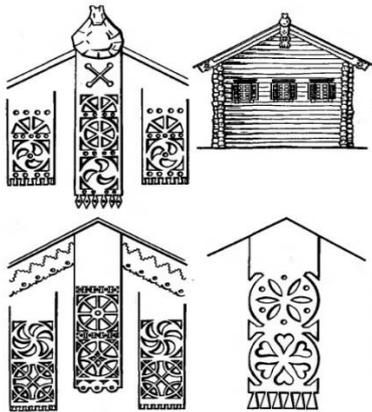


Рис. 1



Рис. 2

С той же целью знаки были помещены и на одежду, что являлась такой же сакральной вещью для славян, что дом и быт. Символы опоясывали концы рукавов, подола и воротники (всё, через что может проникнуть злой дух) (рис. 3). Также без них не обходился пояс и головной убор [8].



Рис. 3

Украшения-обереги, вещи которые в то время создавались с главной целью, защитой, были очень распространены. Разнообразные амулеты, браслеты и серьги с нанесёнными на них славянскими символами сохранились в большем количестве, нежели остальные вещи, потому что были сделаны из более крепкого материала (рис. 4).



Рис. 4

В наши дни славянскую символику можно использовать в дизайне одежды, предметов быта, иллюстрировании книг, дизайне интерьера. Это позволит людям приобщиться к истории и культуре своего народа, получить защиту с помощью оберегов.

Славянские знаки свободно использовали в украшении христианских храмов. Например, в «Храме св. Живоначальной Троицы в Останкино»,

обзор сделан Евгением Макаровым (Видеоролик можно найти на youtube под названием «Символы славянских богов на храмах»).

На сооружении расположено множество заключённых в круг солярных знаков. Так же присутствуют знаки воды (хляби), с изображением больших волн. Значение этого символа расходится во мнениях. С одной стороны, его считают средством очищения и источником силы. С другой, рассматривают, как грань между миром людей и мёртвых. В глубокой древности существовало поверье о том, что после смерти душа человека уходит именно под воду [9]. Изображение гладкой поверхности означает непроточные воды, и указывает на засилье нечисти. Похожую символику имеет также Храм Спаса на Крови.

Другим примером может послужить выпущенная в 1917 году новая серия банкнот номиналом 250 рублей, для дизайна которой в центре изображали четырёхлучевой коловрат на фоне двуглавого орла (рис. 5). Считается, что данный символ является оберегом и должен притягивать удачу и счастье.



Рис. 5

В 1918 г. для бойцов калмыцкой дивизии войск РККА Юго-Восточного фронта были введены ромбические алые нашивки с золотой

свастикой (рис. 6).



Рис. 6

Славянские знаки в дизайне вещей могли изображаться как одни, так и с другими элементами орнамента (геометрическими, растительными, зооморфными).

После второй мировой войны солярная символика в виде свастики стала ассоциироваться с фашизмом. Из дизайна вещей был убран этот знак света, да и другие славянские символы стали потихоньку забываться.

Сегодня, в 21 веке, всё больше людей начинают вновь интересоваться славянской символикой. Они узнают настоящие значения свастики и начинают применять их в своей жизни. Но с чем связана такая тяга к этому?

В ходе анкетирования 16-ти человек, носящих данные символы, были получены следующие ответы:

2- считают, что они должны знать и продолжать то, чем занимались их далёкие предки,

4- ради интереса решили прочесть больше о значении символики, после того как узнали настоящее значение коловрата (Солярный знак. Четырёх-лучевой коловрат ассоциируется с фашизмом),

3- потому что для них это кажется «супер мистическим и необычным»,

7- человек носит свастику, потому что считает модным.

Помимо этого, все без исключения ответили, что им приятно носить

славянскую символику, и что они чувствуют, как с ними становятся ближе к природе.

Славянские знаки входят в современную жизнь больше, как элемент дизайна нежели, как сакральные символы. Имеется множество производителей, которые предлагают красивые славянские обереги. Это могут быть как крупные сети магазинов, так и маленькие. Символику можно встретить в дизайне татуировок, одежды, аксессуаров, маникюра и т.д. (рис. 7).



Рис. 7

Изучив значение символики, люди смогут бережнее относиться к истории и культуре своего народа, что послужит дополнительной причиной для использования знаков.

Рейма Пиетиля считал, что познание истоков архитектуры и изучение природы строительного искусства, даст новый толчок для развития данной области. Тоже можно сказать и о других сферах дизайна.

Углубляясь в историю жизни, того времени, когда люди были одним целым с природой, появляется ощущение сакральности. Начинаешь ценить ушедшую культуру, понимать силу её влияния на человеческую жизнь. И эти новообретённые знания, и чувства могут быть использованы для создания более глубокого и проработанного дизайна комфортной среды,

окружающей человека.

Люди, живущие в современном, технологически развитом мире, желают оказаться ближе к природе. В моде одежда из натуральной ткани, био-косметика, дизайн интерьера и архитектуры, которые вписываются в окружающую среду. Именно поэтому славянская символика может набрать большую популярность. Дизайн с ней сможет привлекать не только своей красотой, но и историей. Ведь древние славяне со своим ведичеством, вызывавшим к духам олицетворяющих природу, могут быть очень интересной и привлекательной темой.

Список использованных источников

1. (Уральская школа дизайна. Опыт подготовки дизайнеров в Свердловском архитектурном институте: методические материалы / ВНИИТЭ. М., 1989. С. 9).

2. Быстрова Т. Ю. Философия дизайна: учебно-методическое пособие / Т. Ю. Быстрова. — 2-е изд., перераб. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2015. — 128 с. — ISBN 978-5-7996-1559-8.

3. Jožko Šavli, "Veneti: naši davni predniki" («Венеты: Наши древние предки», 1985 г., вместе с Matej Bor, Ivan Tomažič), Glas Korotana, 1985, 10, 5-50.

4. География и этническая география Балкан до 1500. 25 февраля 1999 г. В архиве с оригинала 25 февраля 1999 г.

5. Введение в славянскую филологию. Курс лекций / Сост.: канд. филол. наук, доц. О.Г. Щеглова. Новосибирск: Новосибирский государственный университет, 2013. 124 с.

6. Славянские символы и значение традиционной славянской символики // славяне URL: <https://xn--80aejvnu5h.xn--80aswg/slavyanskije-simvoly-2/> (дата обращения: 10.04.2020).

7. Татьяна Миронова. Броня генетической памяти. Глава "Языческие обряды в русском христианстве". Алгоритм, 2014.

8. Символика в быту (одежда славян, обереги) // Держава Русь URL: <https://derzhavarus.ru/simvolika-v-bytu.html> (дата обращения: 9.04.2020).

© Привалова А.В., 2020

© Кравченко Г.Г., 2020

А.В. Привалова

студентка
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д-р. пед. наук, профессор, заведующая кафедрой дизайна,
технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ВЛИЯНИЕ ДИЗАЙНА НА НАСТРОЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

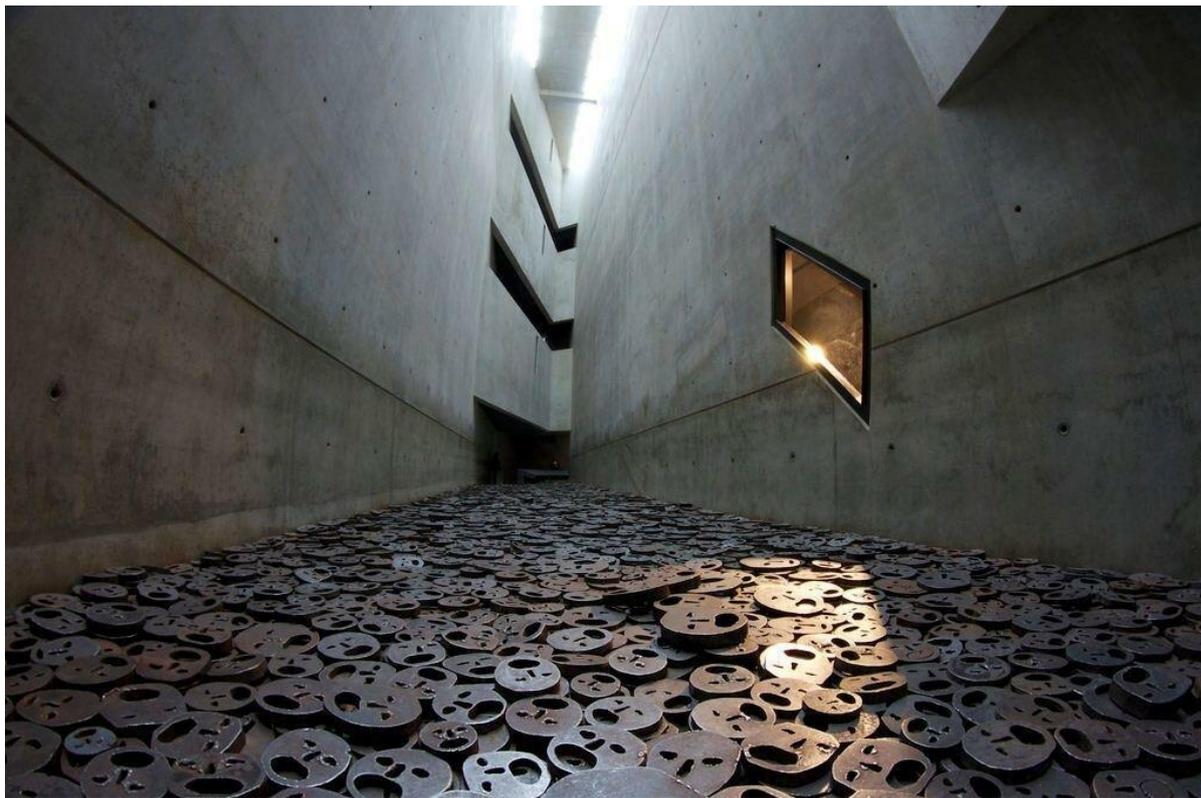
В статье рассмотрены возможные принципы влияния дизайна на эмоциональную составляющую человека. Особое внимание уделяется важности проявления чувств в данной области.

Ключевые слова: эмоциональная связь дизайна и человека, значение символов, восприятие мира.

Эмоциональный отклик очень важен. При нём у человека устанавливается связь с предметом, и вещь из несуществующей для сознания индивида, становится реальной. В дизайне данный фактор играет ключевую роль, ведь созданный объект мысли должен не просто начать существовать, но и стать запоминающимся. Вещи же, к которым люди безразличны, быстро стираются памятью.

В любой из сфер дизайна есть свои способы приобретения эмоциональной связи. Такими, по мнению Архитектурного журнала "Издательский дом "АСС-Медиа", для архитектуры являются: образность, материальность, временность, масштабность и сенсорность [1].

Благодаря образности проектируемое место должно вызывать у людей воспоминания, какие-либо образы в голове. Например, музей Холокоста в Берлине спроектирован так, что бы люди находясь в нём ощущали тишину.



Коридор. Фото с официального сайта jmberlin.de

Материальность тоже может вызвать определённые ассоциации и чувства. В зависимости от применённого материала и его текстуры человек будет ощущать себя более уютно и тепло (дерево) или холодно и отрешённо (метал и бетон).

Временность больше рассчитана на то, как будет выглядеть сооружение спустя долгий срок. Главное, чтобы материалы из которых оно сделано, с каждым годом становились величественнее и вызывали в людях ощущение особого течения времени.

Масштабность конструкций вовлекает человека и делает его частью окружения. Из-за этого он начинает испытывать более мощную эмоциональную связь. При сегодняшнем контрасте с прямыми и безличными зданиями это становится наиболее заметно.



Жилой комплекс Хундертвассера «Лесная спираль»,
Дармштадт (Германия)

Сенсорность же совмещает в себе все описанные ранее принципы. Архитекторы-феноменологи пытаются создать сооружения таким образом, что бы человек задействовал все чувства своего восприятия и полностью погрузился в ощущения.

Дональд А. Норман в своей книге «Дизайн привычных вещей» говорил о том, что плохой дизайн обычных предметов, которые постоянно окружают нас в повседневной жизни, может сильно повлиять на эмоциональное состояние человека и даже послужить причиной последующих проблем.

Так, он приводил в пример автомагнитола, панель которой состояла из «крошечных одинаковых кнопок, по которым трудно попасть во время езды». Дизайнер говорил об открывающихся в разные стороны дверях, никак не дающих понять этого, а так же о кране для воды без обозначений горячей и холодной стороны и многих других вещах [3].

Любой человек вспомнит какие-то привычные предметы, которые не получалось использовать правильно с первой попытки и наоборот, не

обратит особого внимания на дизайн тех вещей, что не вызвали проблем. В качестве примеров можно предложить телефоны разных производителей, имеющие похожую структуру или системы управления автомобилями. Люди сразу понимают, как этим пользоваться. Все вышеперечисленные вещи сильно сказываются на настроении человека, как и другие привычные предметы, окружающие нас.

Помимо этого дизайн может вызывать эмоции не только концептуально правильным или не правильным способом, но и своей смысловой нагрузкой. Чувства, которые перерастают в настроение, связаны с внутренним мироустройством человека. Мозг, опираясь на него, как раз и решает, каким образом реагировать на внешние раздражители [4].

Человек всегда оценивает действительность и то, что в ней происходит, относительно самого себя [5]. Так, у каждого есть определённые знаки, которые он стремится увидеть. Ими может быть перебежавшая дорогу чёрная кошка, найденная на улице монета, и даже услышанная мельком песня.

Все знаки можно разделить на группы:

1. Те, которые человек создаёт для себя, исходя из собственного опыта. К таким можно отнести пример о песне. Человек, слушал определённую мелодию, когда встретил любимого человека. Чуть позже он услышал её же, перед тем, как его приняли на работу. И из-за такой череды событий мозг начинает воспринимать данную песню, как знак удачи.

2. Знаки, которые зависят от культуры и одинаковы для её народа. Например, в Италии считается, что с человеком случится что-то хорошее если он услышит, как чихает кошка, а в Англии увидеть или услышать летучую мышь – плохой знак. Ещё со средневековья их считают спутниками ведьм [6].

Конечно, не все знаки и веру в них можно использовать в дизайне

вещей, но есть и такие поверья, что могут идеально подойти. К примеру, в Китае красные китайские фонарики символизируют удачу и гармонию, цифра 8 считается добрым знаком, рыба «золотая Арована» символизирует богатство [2], красный цвет притягивает счастье, в то время как белый обозначает траур и смерть.

Если дизайн графический или средовой имеет отношение к людям, обращающим внимание на данные знаки, то их можно использовать в наружной рекламе, оформлении дверей, стен и окружающего пространства.



Фотографии с сайта <https://ru.depositphotos.com/>



Кадр сериала «Desception»

В России, Аргентине и Дании красный цвет тоже позитивно воспринимается. Он часто считается символом красоты и удачи. Германия

же и Нигерия имеют совершенно противоположную ассоциацию с этим цветом. Его лучше не использовать, потому что он притягивает неудачу и разорение. Белый цвет в России, Новой Зеландии и США, в отличие от западных стран, олицетворяет чистоту и счастье [7].

В целом эмоциональный дизайн является мощным инструментом, который позволит созданному объекту стать более заметным и важным. Маскируя необходимые знаки в предмете дизайна можно вызвать необходимое настроение у человека, и тем самым установить с ним эмоциональную связь.

Список использованных источников

1. Архитектурный журнал «АСС» ООО ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ АСС-МЕДИА Город как форма мысли от 27.12.2012 в разделе архитектура и чувства с 88-93.

2. Арована – рыбка, приносящая удачу // aquariumhome.ru URL: <http://www.aquariumhome.ru/article148.htm> (дата обращения: 28.04.2020).

3. Дональд А. Норман Дизайн привычных вещей.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом “Вильямс”, 2006.

4. Малькова Я. В. Пространственные образы в обозначениях чувства отвращения, неприятия (на материале лексики русских народных говоров) / Я. В. Малькова // Научный диалог. — 2018. — № 12. — С. 119—132. — DOI: 10.24224/2227-1295-2018-12-119-132.

5. Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5 томах / под ред. Н. И. Толстого. — Москва: Международные отношения, 1995—2012, т. 4, с. 304

6. Суеверия в разных странах мира // sueverie.net URL: <https://sueverie.net/sueveriya-v-raznyx-stranax-mira.html> (дата обращения: 26.04.2020).

7. Цвета, их значение у разных народов и применение в интерьере // homemania.ru URL: <https://journal.homemania.ru/article/cveta-ix-znaenie-u-raznyx-narodov-i-primenenie-v-i> (дата обращения: 28.04.2020).

© Привалова А.В., 2020

© Марченко М.Н., 2020

В.Г. Пьянков

преподаватель
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

АКТУАЛЬНОСТЬ СОЗДАНИЯ И ПРИМЕНЕНИЯ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ИЛЛЮЗИЙ В ДИЗАЙНЕ

В статье раскрывается тема актуальности изучения пространственных иллюзий с использованием линейных текстур при создании абстрактных и реалистичных композиций и виньеток. Рассматриваются способы создания сложных паттернов с помощью линейной графики.

Ключевые слова: оп-арт, паттерн, линейная графика, текстуры, пространственное решение.

При создании современных иллюстраций дизайнеры все чаще используют сильную стилизацию объектов изображения, так как все больше людей хотят видеть картинку, которая не будет констатацией их жизни, а будет способствовать их релаксации, образному восприятию или уход в новые иллюзии.

Иллюзии завораживают своей глубиной и внутренним пространством. Сложно отвести взгляд от картинки, на которой что-то спрятано... Это то же самое как в джунглях выискивать спрятавшихся животных.

При создании пространственных иллюзий, студент должен освоить работу с линейными текстурами. В данном случае, линейные текстуры становятся формообразующими. Они могут создавать глубокое пространство, выравнивать его или искривлять в бесконечные или пересекающиеся пространства, создавать объемные фигуры и прятать их среди пространственных искажений.

Для начала нужно научиться создавать объем при помощи линейных текстур. Для этого нужно взять простые предметы быта. На них легко

отрабатывать создания объема параллельными вертикальными или горизонтальными линиями. На первом этапе линии не должны пересекаться, чтобы можно было почувствовать структуру объекта. В дальнейшем можно использовать пересекающиеся линии, но не стоит забывать, что сетка с пересекающимися линиями под прямым углом останавливает зрение и соответственно пространство. Поэтому, если у вас нет задачи остановить движение пространства, то это тупиковый вариант.

На втором этапе можно изучить пространственное изображение архитектурных объектов, разной сложности, от таких объектов как капитель, до больших и сложных комплексов зданий. Нужно попытаться сначала выстроить объем, а потом спрятать его в искажающемся пространстве.

На третьем этапе можно приступить к упрощению и сильной стилизации различных объектов. Начинать это нужно делать с простых предметов, имеющих достаточный объем для разворачивания текстур. Нужно научиться создавать стилизации не только при помощи линий, но и пятен. Тогда будет проще организовывать большие пространства. Не нужно бояться искажения привычных линий и форм. Нужно понять и научиться пользоваться пластичностью структуры, чтобы потом создавать собственные образы. На данном этапе можно изучить стилизации художников русского авангарда, европейских художников начала двадцатого века и современных скандинавских и европейских художников, работающих со стилизацией объектов. Таким художником является М. С. Эшер. Его пространственные решения стилизации объектов и животных, очень хорошо вдохновляют на создание собственного стиля. Изучив его стилизации животных и растительных форм можно приступить к следующему этапу.

Этап создания стилизованных пространственных иллюзий животного

мира и растительных форм. На этом этапе нужно сделать зарисовки животных и растительных форм так, чтобы у объектов сохранялась наибольшая плоскость для возможности выполнения пространственных текстур. Стилизации должны быть упрощенными, основанными на основных линиях построения, которые и будут в дальнейшем использоваться для построения иллюзии. Если возможно, то максимально использовать движение животного мира (бег, скачки, прыжки и перевороты), чтобы максимально выявить пластику объектов, это пригодится для дальнейшей работы. В растительных формах нужно максимально выявить структуру осей симметрии и систему роста, именно они будут основными направляющими при создании пространственных иллюзий.

На следующем этапе можно использовать более сложные предметы быта, такие как автомобили или парные объекты, например, кроссовки.

В дальнейшем можно создавать композиционные решения, соединяя в одной композиции несколько разных объектов, при условии, что они будут выполнены в одной стилизации и примерно с одинаковыми линейными текстурами.

Одним из сложных объектов при стилизации в пространственной иллюзии является человек. Хотя он и является достаточно пластичным, его стилизация немного не похожа на стилизацию животных. При некорректной в пропорциях трансформации частей тела человека, могут получаться грубые шаржи. Хотя, в некоторых случаях приветствуется комиксная стилизация в перспективе, то есть сильный ракурс с акцентом, например, на руки или ноги.

На финальном этапе работы с иллюзиями, после изучения структурных линий объектов и выявления взаимосвязи между ними и объектом, можно приступить к созданию пространственного поля объекта

или группы объектов. Для создания этого поля нужно использовать структурные линии объекта, многократно повторяя эти линии, но изменяя их направления и взаимосвязи, а также меняя их толщины, превращая их иногда в структурные пятна. Линии можно пересекать и завязывать так, чтобы максимально добиться пространственного решения, в некоторых случаях – это прорыва пространства. Пространственное поле, независимо от предмета, должно иметь свою композицию и свои ограничения. Эти ограничения для пространственной иллюзии как картинная плоскость для графики или живописи. Но сама картинная плоскость композиции не ограничивается только прямоугольником или другой симметричной фигурой, так как в конце концов, расположение этой композиции будет нанесено на различные бытовые и не бытовые предметы, разной конфигурации.

Для улучшенной визуализации и понимания композиции, а также улучшения продажных свойств предмета с нанесенной на него композиции, в нее можно вставлять текст, разной направленности, но соответствующего композиционному решению.

Немного восполним этот пробел. Текст переводится в пространственное решение, как и абстрактная композиция, используя простые геометрические линии и связи. Его то же можно трансформировать в перспективе, переворачивать и перекручивать, если это необходимо по замыслу композиции. Структура композиции должна влиять на структуру шрифта и наоборот. Иначе, композиция может развалиться на отдельные составляющие, а должна быть тесная взаимосвязь.

Только после всех тональных работ, а лучше на первых порах работы делать черно-белые, без использования серых тонов, можно приступить к цветовому решению. Для начала, проще всего черно-белые композиции переводить в двух или трех цветовое решение, используя фоновые пустоты

отдельно, а пустоты в объектах отдельно. В дальнейшем можно увеличивать количество цветов, но нужно помнить, что увеличение цветовой гаммы может привести к рассыпанию композиции на составляющие. Необходимо помнить цветовые законы, законы контрастов и другие цветовые решения при создании композиции пространственных иллюзий.

На самом деле пространственные иллюзии – это не самое новое изобретение. Многие художники бились над этой задачей. Самым близким решением к ней является офорт, но офорт создавался как книжная иллюстрация или станковая графика. В нашем варианте композицию можно использовать на одежде, предметах быта, как знак или эмблему, в любых видах полиграфии, как интерьерный объект и на множестве других носителях. Пространственная иллюзия это современный образ графики, принятый молодежью и не отвергнутый старшей фокус-группой. Она интересна своими пластическими и цветовыми решениями, позволяя как через призму смотреть на наш мир.

© Пьянков В.Г., 2020

В.Г. Пьянков
преподаватель
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ ОБЪЕМНОГО МАКЕТА «КНИГА КАК АРТ-ОБЪЕКТ» В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

В статье раскрывается тема создания сложных по смысловой нагрузке объемно-пространственных арт-объектов в процессе проектной и творческой деятельности. Обращается внимание на целостное восприятие образа литературного произведения через объемно

пространственный арт-объект. Обращается внимание на свойства материалов для создания арт-объекта при работе над проектом или дипломом.

Ключевые слова: арт-объект, объемно-пространственные макеты, проектная деятельность, материалы, смысловой образ.

При создании большинства больших общественных зданий в оформлении используются арт-объекты. В зависимости от предназначения, они могут быть очень большими (оформление фасада, большого холла, конференц-зала или зала для переговоров), средними (оформление лестниц и коридоров), малыми (малые настенные объекты, отвечающие за смысловую нагрузку помещения) и сверх малыми (не утилитарные предметы, подчиняющиеся основной смысловой нагрузке и добавляющие эстетического восприятия). Среди сверх малых объектов выделяется направление – «Книга как арт-объект». Можно задаться вопросом – почему его нельзя сделать большим? Как книга является камерным произведением, доставляющая эстетическое удовольствие читателю или небольшой группе лиц слушателей, так и арт-объект воздействует на небольшое пространство вокруг себя, и чтобы его рассмотреть придется приблизиться к нему почти вплотную. Если «Книгу как арт-объект» сделать большим, он перестанет восприниматься как литературное произведение, которое мы можем взять в руки. Его образ перестанет быть книгой, а начнет восприниматься аттракционом, цирком или игровой комнатой. Духовный мир книги превратиться в игровую зону на потребу дня и перестанет быть камерным. Как и книга, этот арт-объект направлен на узкую фокус-группу, предпочитающую это произведение и относящиеся к нему с благоговением.

Книга – литературное произведение (сразу оговоримся, подарочное, хорошо оформленное издание), выполненное на бумаге с использованием типографских законов, многочисленных иллюстраций, виньеток, бордюров

и паттерна, выполненных с одной смысловой задачей – сохранения целостности образа.

Арт-объект – объект искусства, имеющий эстетическую ценность и иногда утилитарное значение. Он выполняется из прочных материалов, позволяющих сохранить долговечность.

В книге, как арт-объекте, как и в обычной книге, соединяются две задачи – познание и оформление. Может использоваться небольшое утилитарное значение (например, светильник или шкатулка). Но интерьерный арт-объект применяется для восприятия большой фокус-группы, а книга, как арт-объект, сохраняет свою камерность и избирательность, не теряя своих свойств эстетического украшения интерьера или рекламного продукта. Именно, рекламный продукт! Это еще одно направление книги, как арт-объекта, рекламировать собой литературное произведение. Он может быть просто рекламным объектом как плакат, а может быть объектом на продажу с рекламными свойствами. Но в обоих случаях, он должен сохранять образ литературного произведения, которое в нем позиционируется. Книга как арт-объект – это образ литературного произведения, а точнее, личный взгляд дизайнера или художника на образ книги через собственный опыт, переживания, понимание текста на данный момент. Но также, этот взгляд проходит через материалы, с которыми работает дизайнер, или через какие материалы он хочет передать этот образ и донести его до любителей литературы и фанатов этого произведения. Попробовать раскрыть образ книги по-новому. Заложить новые акценты в это литературное произведение, и в какой-то мере, стать соавтором этой книги, донеся собственные эмоции и переживаемые чувства об этом произведении.

Мы должны определиться, что хотим от нашего арт-объекта: необычно оформленную книгу, которую неудобно читать и с трудом можно

поставить на полку с другими книгами; или объект, при взгляде на который, будет вызывать положительный эмоциональный всплеск. А возможность некоторых манипуляций с ним (включение, выключение, открывание, передвижение внутренних частей объекта), то есть некой игры и восприятия книги не только через зрение, а и через тактильный контакт (что особо важно для восприятия детей), дающий дополнительные эмоции от любимого произведения. Особенно они будут сильны, если будут связаны с сюжетом самой книги. Моменты вращения пропеллера (Маленький принц), открывания глобуса (Путешествие к центру земли), световые эффекты, добавят арт-объекту утилитарности. Но не нужно забывать, что объект не должен стать тяжелым или громоздким. Освещение требует проводки кабелей, аккумуляторов и трансформаторов. Нужно учитывать, что лампы могут давать нагрев, поэтому некоторые материалы могут плавиться. Так же нужно изолировать правильно электрические провода, чтобы не получить разряд током. Материалы при создании единичного арт-объекта нужно подбирать так, чтобы при своей подвижности он сохранял прочность и не разваливался при каждом движении. Нужно использовать легкие и легко обрабатываемые материалы, такие как ПВХ. Каркас будет получаться легким и при правильной склейки прочным. ПВХ легко гнется при помощи производственного фена и запоминает форму. Для передачи текстур можно использовать печать на оракале или текстурные пасты. На тонкие детали можно использовать проволоку, пластиковые трубки и стальные спицы. Для создания единичного арт-объекта можно использовать бумагу и картон, но стоит помнить, что эти материалы хрупки и легко разрушаются. Поэтому стоит усиливать конструкцию дополнительными плоскостями, двойной и тройной проклейкой. Но у бумаги есть свои преимущества – она очень пластична в работе. Из нее можно выклеить любой объект, она легко сворачивается и изгибается, легко режется ножницами и ножом, очень легко

клеиться. Но если вы решили использовать электричество, то с бумагой оно не совместимо. На бумагу легко клеится пленка оракал.

При создании арт-объекта под производство, нужно будет сделать шаблоны и объекты под вакуумное литье и под другие станки, которые будут изготавливать этот объект. При создании арт-объекта на производстве, будет рентабельно, только от тиража, который окупит материалы и затраты на производство. Нужно будет разрабатывать выкройки и лекала, а также технические чертежи по производству и сборке арт-объекта.

Создание книги как арт-объекта эмоциональный творческий процесс с применением классических или современных технологий. Это похоже на контакт с другим миром, позволяющем более глубоко проникнуть в смысл прочитанного произведения и даст более твердую память о нем. При каждом взгляде на этот арт-объект у человека будут всплывать ощущения восприятия живого контакта с этим произведением. Положительные эмоции, пережитые однажды, будут всплывать вновь. Этому будет способствовать арт-объект, не являясь полноценной книгой, он зрительно и тактильно будет присутствовать в жизни человека, украшая не только внешний, но и его внутренний мир.

© Пьянков В.Г., 2020



К.А. Савич

магистрант кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Д.В. Гайдук

доцент кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

АРХИТЕКТУРА ЖИЛЬЯ И БЫТ

В статье рассматривается тенденция изменения планировки отечественного жилья, от периода Имперской России до Новейшего времени. Анализируются составляющие быта человека, влияющие на наполнение пространства для жизни.

Ключевые слова: архитектура жилья, быт, план, пространство для жизни, компактность, многофункциональность.

Строительная отрасль сегодня является одной из лидирующей в экономике России. Краснодарский край и Краснодар не исключение: третья позиция по объемам ввода жилья на 2019 год (4.5 млн. кв. м.) после Москвы и Московской области – 8.6 млн. кв. м. и 5.0 млн. кв. м, соответственно [3]. Большая часть квадратных метров – жилье, выгодная продажа которого, в большей степени, зависит от бытового и социального комфорта.

Комфортное жилье сегодня – это транспортная доступность, близость ДДУ, школы и рекреации, а также сферы культурного досуга, работы и торговой сети. Не маловажным становится планировочное решение: вместительная прихожая, эргономичная кухня, санузел, с возможностью установки стиральной машинки, наличие балконов и лоджий, возможность устройства рабочего места [2].

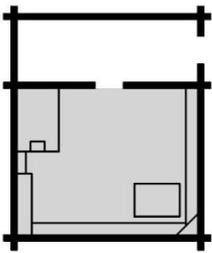
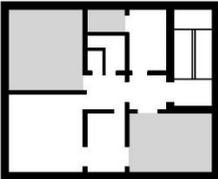
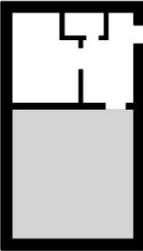
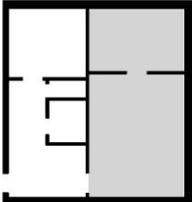
Архитектурным ответом на возрастающую потребность становится предложение рынка жилых комплексов с красивыми названиями и яркими визуализациями, но основанных на все тех же физиологических потребностях: сон, отдых, еда, выделение продуктов жизнедеятельности и

половой контакт. При неизменных физических потребностях ускоряется темп жизни, развивается наука и техника, меняется культура быта [1].

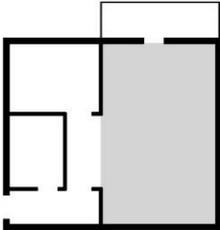
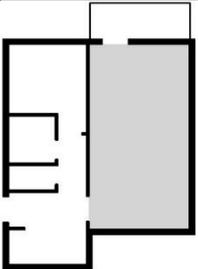
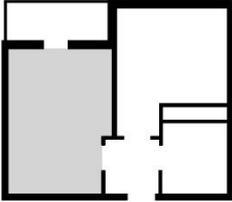
Усовершенствованная электронная техника, полуфабрикаты, покупки, работа и бизнес в сети интернет – все это требует анализа планировки жилья. Тенденцию изменения планировки жилья можно проследить в таблице 1.

Таблица 1 – Изменения планировки жилья на примере однокомнатной квартиры

Примечание: серым цветом выделены жилые помещения.

№	Период	Схема плана	S общая/жилая, м ²
1	Имперский период (село)		72.00/48.00
2	Имперский период (город)		90.00/46.00
3	СССР		30.00/18.00
4	Сталин И.В.		47.00/27.00

Продолжение таблицы 1.

№	Период	Схема плана	S общая/жилая, м ²
5	Хрущев Н.С.		31.00/19.00
6	Брежнев Л.И.		33.00/17.00
7	Горбачев М.С. Ельцин Б.Н.	Пользовались прежним наследием	
8	Новейшее время		25.00/12.00

Проведенный анализ свидетельствует об увеличении площади нежилых помещений, за счет увеличения в жилой ячейке вспомогательных, санитарных и хозяйственных зон: гардеробные, кладовые, постирочные, а также площади летних и неотапливаемых помещений. Более того, жёсткую планировку квартир на основе рекомендуемых площадей, предусмотренных в СП, сменяет свободная планировка, основанная на задании по проектированию от застройщиков. В результате чего, минимальная потребность человека в квадратных метрах приравнена к машиноместу, так называемому «смарт» стандарту, согласно маркетинговым исследованиям, и составляет сегодня 25 м² общей площади квартиры.

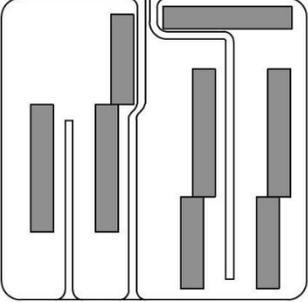
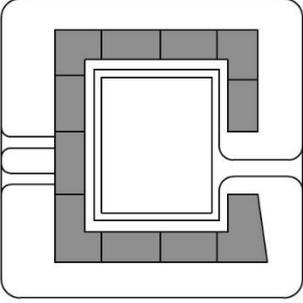
В основе компактности жилья заложена также идея, что и во всей культуре потребления – вещь не нужна после истечения ее короткого срока эксплуатации. Таким образом, жилье тоже необходимо менять, когда человек переходит в новый социальный статус. Идея хорошая, но в социально-экономических условиях России, претерпевает коренные изменения и для большинства людей становится единственно возможным жильем.

Трансформации подверглось и бытовое наполнение жилых комплексов и микрорайонов. Кинотеатры, торговые центры, здание администрации или полицейского участка, химчистки и прачечные перестали занимать роль культурно-бытовых акцентов в микрорайоне. Это связано с тем, что градостроительное проектирование сосредоточено на конкретном участке проектирования и развивается в сторону «Всё включено», т.е. тотальное интегрирование коммерческих и бытовых услуг в цокольные, первые этажи жилых домов и во встроено – пристроенные помещения жилых комплексов.

С одной стороны, данная тенденция, способствует развитию малого и среднего бизнеса на территории, предусмотренной застройщиком и увеличения числа услуг, предоставляемых потребителю, пусть зачастую в вариантах дублерах (множество аптек, химчисток и парикмахерских).

С другой стороны, маятниковый характер бизнеса и смена его деятельности приводят к превышению градостроительных и инженерных расчетов, заложенных при проектировании в части автомобильных парковок и стоянок, количества мусоросборник контейнеров и площадок для отдыха, нагрузок на электрическую, канализационную и тепловую сети. Изменение радиусов доступности отражено в таблице 2.

Таблица 2 – Изменение доступности социально-бытового обслуживания

№	Период	Схема плана квартала	Радиусы до магазинов, аптек, школ и т.д. (м.)
1	СССР		Магазин – 500 Школа – 500 Аптека – одна на 10–15 тыс. чел. Торг. центр – 1500 Поликлиника – 2000 Физ. площадка – 300 ДДУ – 300 [2]
2	Новейшее время		Магазин – 300 Школа – 500 Аптека – 500 ДДУ – 300 Поликлиника – 1000 Физ. – спортивные центр – 1500 [3]

Основываясь на всем вышесказанном, можно подвести итог, что человек в XXI веке, будучи многозадачным пытается максимально рационально и экономно использовать время, ресурсы и пространство.

Ключевым фактором в формировании быта квартир становится компактность и многофункциональность, которые и углубляются в детали – мебель и дизайн интерьера, а также способствуют наполнению бытового обслуживания микрорайона, создавая шаговую доступность до любой потребности, провоцируя градостроительные и экологические проблемы в масштабе целого города. Решение архитектурно – градостроительных проблем, связанных с социально – бытовым обслуживанием, в практическом плане предусматривает: создание доступного рынка жилья; создание социального и арендного рынка жилья; разработка программ по улучшению

жилищных условий населения; развитие градостроительной политики в рамках муниципального образования, а не фрагментарно. В теоретическом направлении тема повседневности требует дополнительных междисциплинарных исследований, связанных с восприятием быта, прогнозом его развития и усовершенствованием, а также адаптации под него архитектурных решений.

Список использованных источников

1. Полякова И. П. Деятельность в повседневной жизни личности / И. П. Полякова // Теория и история культуры, – 2009. – № 32. – С 33 – 37.
2. СП 42.13330.2016 Градостроительство. Планировка и застройка городских и сельских поселений.
3. РБК Недвижимость [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://realty.rbc.ru/>

© Савич К.А., 2020

© Гайдук Д.В., 2020

Ф.Д. Сангулия

магистрант

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.Н. Марченко

д. п. н., профессор, зав.кафедрой
дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

«КУЛЬТУРНЫЙ» КОНФЛИКТ ИЛИ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

В статье рассмотрена идея внедрения в учебный процесс графического дизайна как дисциплины, сосредоточенной на мультикультурализме и его адаптации для стран с разительным отличием менталитета и с более жесткими нормами морали.

Ключевые слова: графический дизайн, культура, образование, национальность, традиции, дизайн, этника, компьютерная графика.

Современный дизайн напрямую зависит от культуры породившего его общества. Становление графического дизайна — это ничто иное как международный диалог и взаимопроникновение культур. Но, насколько обмен тенденциями и культурными нравами полезен в контексте самобытности дизайна и существования его в социуме иного менталитета?

Образовательные системы графического дизайна направлены на изучение и использование модных тенденций дизайна всего мира, а также развития у студентов свободы мысли и воли действий, особенно, опираясь на западный и европейский дизайн.

Рассмотрим этот вопрос на примере Абхазии. Самобытная страна, имеющая строгие этические нормы морали, сохранившиеся еще с давних времен существования абхазского народа. В связи с этим у населения образовался определенный вкус и предпочтения. В своем большинстве абхазское общество довольно консервативное и скупое на такие качества дизайна, как пестрота или же лаконичный минимализм. Такой дизайн в народе просто не поймут. Конечно, это очень обобщённые данные и графический дизайн всегда должен обладать способностью небольшого «выхода за рамки», но он не должен смущать или вызывать у людей негативные эмоции, поэтому с национальными особенностями и привычками нужно считаться.

Внедрение дисциплины, сосредоточенной на мультикультурализме в образовательный процесс графического дизайна может стать важным фактором в образе мышления студентов, что, в свою очередь, повлияет в будущем на визуально-графическое наполнение средового пространства страны. Сегодня в Абхазии обучиться графическому дизайну можно только

в Абхазском государственном университете, где, к сожалению, существуют некоторые проблемы с преподаванием этой дисциплины, что обусловлено многими факторами. Если с чего и стоит начинать систематизацию правильного обучения, так это с национальной специфики, избегая модели этического развития «плавильного котла».

Говоря подробнее о «культурном» конфликте, можно обратиться к простейшим примерам, вроде популярной в наше время сексуализации рекламируемого продукта (рис. 1). Так привлечь внимание потенциального покупателя в разы легче. Однако подобный метод ни в какой даже самой завуалированной форме не должен применяться в Абхазии. Подобную рекламу, будь то коммерческую или даже социальную, воспримут как вульгарную, а продукт автоматически будет вызывать негативные эмоции и неодобрение со стороны людей.



Рис. 1 – Примеры сексуализации рекламы

Скромный, сдержанный, глубоко наполненный, символичный, самобытный – такому выражению графического дизайна стоит учить студентов в Абхазии. Риск возникновения однобокости мышления у будущих дизайнеров исключен, так как образовательная программа все еще будет направлена на изучение необходимых основ, различных стилей и модных тенденций графического дизайна, естественно, что без этого

никуда. В контексте дисциплины, направленной на мультикультурализм, можно придумывать различные интересные методики и задания вроде модификации любого зарубежного тренда или рекламы под особенности абхазской этики, т.е. *адаптировать* слишком вольный (для понимания абхазского народа) графический дизайн.

Для более глубокого понимания можно проанализировать еще один пример в виде логотипа для пивного бара (рис. 2). В нем определенно нет прямого сексуального контекста, но проблема на этот раз состоит в другом. В изображении используется женский образ в сочетании с алкогольным изделием. Конечно, девушкам в Абхазии употреблять алкоголь можно, и в обществе это не возбраняется, однако, важную роль в этом играет контекст. Абхазская женщина может пить алкогольные напитки, но она не должна с ними ассоциироваться. Существует определенный архетип абхазкой женщины и пусть со временем он приобретает все более размытый образ и носит больше формальный характер, нежели действительный, в головах абхазского народа все еще заложен «идеал правильной женщины» - скромная, сдержанная, мудрая, не курит и не пьет и т.д. Поэтому использование женщины в рекламе в подобном контексте вызовет отторжение и непонимание, а что еще хуже, клиенты данного заведения в лице самих женщин, станут жертвами порицания и неодобрения.



Рис. 2 – Логотип пивного бара, использующий женский образ для рекламы алкогольного напитка

Таким образом, можно увидеть, что необходимая и нужная образовательная система, направленная на изучение и обучение всемирного дизайна в погоне за трендами, имеет обратную сторону медали. И, безусловно, должно быть то, что могло бы сбалансировать этот международный обмен знаниями и взглядами на искусство или эффективную рекламу, рискующий размыть остатки различия между нациями с их уникальным менталитетом. Внедрение в учебный процесс дисциплины, сосредоточенной на проблеме мультикультурализма, помогло бы будущим графическим дизайнерам мыслить сложнее и искать более глубокие решения эффективной рекламы и, главное, не перенимать под копирку чужие стили и тренды, а оставлять за собой свое собственное «Я» с принадлежностью к своей нации и любви к ее культурным ценностям.

Список использованных источников

1. Багатырева Е.Н. Культурный конфликт в контексте социокультурного анализа // Известия Саратовского университета, 2016.
2. Инал-ипа Ш.Д. Очерки об Абхазском этикете // издательство «Алашара», Сухум, 1984.
3. Уловки графического дизайна для улучшения продвижения // Электронный ресурс // <https://ecommerce-platforms.com/>.

© Сангулия Ф.Д., 2020
© Марченко М.Н., 2020



М.К. Трапизаньян
студентка кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ.

Д.В. Гайдук
доцент кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ИННОВАЦИИ В СФЕРЕ АРХИТЕКТУРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК ТЕХНОЛОГИИ ФЕЙКА

Сегодня как никогда очень важно привлечь внимание к тому, как презентуется архитектурный проект. На смену чертежу приходит реалистичная презентация эталонного объекта-архитектурная визуализация, которая позволяет донести идеи проекта широкой аудитории. Однако на практике идеальная архитектурная модель, чужда реальной действительности.

Ключевые слова: архитектурное проектирование, инновация, архитектурный образ, фейк, восприятие архитектуры.

Архитектура сегодня давно перестала быть музыкой, застывшей в камне: динамичные фасады, энергоэффективные конструкции, нанотехнологичные материалы. Одновременно развиваются технологии, позволяющие увидеть окончательный итог проектирования- картинку с воплощенным в виртуальной реальности объектом.

Помогают в этом инновационные программы на основе BIM-технологии (ARCHICAD, Revit и сопутствующие им программы Autodesk 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Rhinoceros 3D), которые создавались, как для простых, так и для сверх сложных задач по конструированию, моделированию, расчету инженерных систем и нагрузок, так же для демонстрации достоинств проектируемого объекта, прогнозов «поведения» объекта в окружающей среде и его взаимодействие с ней.

Сам термин «инновация», насчитывает более ста определений в различных научных областях. В рамках архитектурной деятельности,

уместна трактовка «внедренное новшество», обеспечивающее качественный рост эффективности процессов или продукции, востребованное рынком; является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации. Примером инноваций в архитектуре является не только выведение на рынок продукта (материала, предмета интерьера), но и объекта, отвечающего стандартам качества среды. Процесс генерирования архитектурного объекта, его апробирование и практическая реализации сопровождаются визуальным рядом, который помогает предвосхитить ожидание, спровоцировать спрос и создать иллюзию желаемого. [3]

Погоня за эталонным образом объекта отражена в видеороликах, баннерной рекламе и брошюрах, которые формируют здание-бренд, с целью вызывать у потенциального покупателя самые восторженные эмоции и желание обладать увиденным. В большинстве случаев, в погоне за привлекательным архитектурным образом, игнорируется окружающая действительность. Умышленное сокрытие действительности в изображениях спровоцировало рост фейков в архитектуре. Благодаря этому визуальному, в переносном смысле, прогрессу, появляется возможность создавать ложные иллюзии для потребителей.

Таких примеров огромное количество в отечественной и зарубежной архитектурной практике. В большей степени фальсификации подвергается архитектура жилых зданий, как наиболее востребованный продукт на рынке строительства.

Красивая картинка (рендер, визуализация) с изображением нового жилого дома, в окружении качественного озеленения и благоустройства существенно привлекает внимание покупателя и заставляет его совершить покупку. Но уже на стадии реализации становится понятно, что все не так

идеально [4].

Во-первых, архитектурное окружение (соседние дома, парковки, торговые центры, офисы), которые на изображениях не показаны, а по факту существуют и выглядят угнетающими.

Во-вторых, преднамеренное увеличение расстояний между домами за счет угла обзора, выбранных ракурсов [1].

В-третьих, превышенные размеры и приукрашенное оборудование спортивных и детских площадок [2].

В-четвертых, фасадные решения, их цвет и пластика прямо противоположны ожиданиям и реальности: темные фасадные панели заменяют светлыми; качественные и дорогие материалы – дешевыми.

В-пятых, архитектурные объекты изображают вне городской среды. Соседним окружением становятся зеленные массивы и водная гладь, хотя фактически все выглядит на много скромнее.

Перечень примеров представлен в таблице 1 «Несоответствие визуализации и реализованного проекта».

Таблица 1. Несоответствие визуализации и реализованного проекта

Место расположения и название ЖК	Визуализация	Реализация	Проблемы
ЖК «Панорама», ул.40-летия Победы, г. Краснодар.			Отсутствие благоустройства; несоответствие фасадной отделки
ЖК «Легенда», ул. Восточно-кругликовская, г. Краснодар.			Отсутствие благоустройства, отсутствие парковой зоны; наличие соседствующей застройки, не изображенной на визуализациях

Продолжение таблицы 1

Место расположения и название ЖК	Визуализация	Реализация	Проблемы
Береговой проезд, 5 г. Санкт-Петербург			Отсутствие озеленения; наличие строений не изображенной на визуализациях; не соответствие фасадной отделки
ЖК «Краснодар» ул. Железнодорожная г. Краснодар			Отсутствие озеленения; наличие строений не изображенной на визуализациях

В результате, казалось бы, незначительных визуальных эффектов, проект может измениться до неузнаваемости, дойдя до стадии реализации. Поэтому в большинстве случаев, потребители, приобретая квадратные метры, покупают дорого «кота в мешке».

Современный человек становится заложником визуальной информации, в том числе и от архитектурной деятельности. На законодательном уровне РФ не закреплено положение о разработке визуального ряда архитектурных объектов, не принят закон о профессиональной деятельности архитекторов и персональной ответственности зодчих, поэтому ситуация с визуализацией объекта по-прежнему остается иллюзией.

Список использованных источников

1. СНиП 21-01-97* Пожарная безопасность зданий и сооружений (с Изменениями N 1, 2)
2. СП 42.13330.2016 Градостроительство. Планировка и застройка городских и сельских поселений. Актуализированная редакция СНиП

2.07.01-89* (с Изменениями N 1, 2)

3. Райзберг, Б. А. Современный экономический словарь / Б.А. Райзберг, Л.Ш. Лозовский, Е.Б. Стародубцева. — 6-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2017. — 512 с. — (Библиотека словарей «ИНФРА-М»). - ISBN 978-5-16-105386-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/751618>

4. <https://www.bn.ru/gazeta/articles/256092/>

© Трапизаньян М.К., 2020

© Гайдук Д.В., 2020

А.Ю. Федченко

преподаватель
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

Е.А. Шевякова

преподаватель
кафедры дизайна, технической и компьютерной графики
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

ТИПОВЫЕ ОТЛИЧИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ САЙТА, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЕГО ВИДА И НАЗНАЧЕНИЯ

В данной статье рассматриваются основные виды и типы сайтов, а также основные особенности их дизайн-проектирования.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-проектирование, дизайн-проектирование сайтов, интернет-ресурс, дизайн сайтов, верстка сайтов.

Дизайн-проектирование сайтов всегда было и остается одной из самых востребованных сфер в графическом дизайне. На сегодняшний день колоссальный спрос на разработку сайтов продолжает расти в связи с все большим уходом мира в тотальную цифровизацию. В связи с этим актуальность данной темы всегда будет держаться на высоком уровне.

В первую очередь стоит пояснить, что, говоря о дизайн-

проектировании сайтов и их верстке, в данной статье идет речь преимущественно о визуальной составляющей, т.к. верстка в HTML редакторах (техническая сборка, подключение к доменам и т.д.) не является работой графического дизайнера. В то же время стоит отметить, что дизайнеру необходимо понимать весь процесс создания сайта, для грамотного и корректного сотрудничества с программистом-верстальщиком.

Приступая к дизайн-проектированию конкретного сайта необходимо поставить цели и задачи, которые будет решать этот сайт: продажа товаров, реклама, имиджевая составляющая, информирование, презентация и т.д. Для этого стоит в первую очередь определиться с типом и видом проектируемого сайта, это позволит дизайнеру и заказчику понять друг друга и при необходимости вовремя скорректировать направление работы.

Исходя из различных целей исследования данной области, можно выявить больше десятка типов сайтов и больше сотни различных их видов, но для дизайнера важны лишь те признаки, которые влияют на процесс проектирования и визуальную составляющую. Поэтому рассматривая отличительные признаки различных сайтов в данном контексте, самой первичной можно выявить *типологию по цели создания*. Она делит все сайты на *коммерческие* и *некоммерческие*. А те, в свою очередь уже подразделяются на другие виды интернет ресурсов, в зависимости от категории решаемых задач и особенностей подачи информации.

Среди коммерческих сайтов можно выделить основные виды:

- сайт-визитка;
- интернет-магазин;
- промо-сайт;
- сайт витрина;
- сайт-сервис;

- лэндинг (одностраничный сайт);
- портфолио (галерея).

К некоммерческим интернет ресурсам относятся следующие виды:

- информационные (тематический сайт, новостной сайт, блог, форум);
- корпоративные сайты (корпоративные имиджевые и корпоративные информационные);
- порталы (контент-проекты, тематические сборники и т.д.).

Отдельной группой стоит выделить социальные сети. На сегодняшний день считается, что они находятся в пограничном состоянии между коммерческими и некоммерческими ресурсами, хотя обилие рекламы и дополнительных платных сервисов на страницах всех соц. сетей ясно говорит об их принципах функционирования.

В зависимости от типа и вида сайта необходимо правильно структурировать и грамотно подать всю информацию и графическое наполнение. Именно особенности подачи информации становятся ключевыми опорными точками в дизайн-проектировании любого интернет-ресурса. Далее рассмотрим самые явные характерные отличия в визуальном построении коммерческих и некоммерческих сайтов.

Так как основной задачей всех коммерческих сайтов является прямая или отложенная во времени продажа, то основной упор необходимо сделать на привлечение внимания к самому объекту продажи: он должен располагаться в визуальном центре композиции, быть достаточно крупным и ярким. Важно создать позитивный приятный и привлекательный образ этого объекта и вокруг него. Должна сработать коммуникация «увидел-захотел-купил». В дизайн-проектировании коммерческого сайта главной становится визуальная составляющая – яркая, запоминающаяся, притягательная. Всю остальную информацию стоит привести к лаконичному, простому и быстро понятному виду, т.к. на нее чаще всего у

пользователя просто нет времени, ему важно совершить покупку, а значит быстро найти кнопку «купить» или «заказать».

Например, занимаясь дизайн-проектированием сайта по продаже автомобилей, стоит больше внимания уделить изображению и расположению на странице самого автомобиля. Большие блоки текста с описанием достоинств авто даже при грамотной верстке привлекают к себе гораздо меньше внимания, чем красочное фото самой машины, ее внешних и внутренних деталей, а также ее счастливых обладателей. Умеренная и понятная инфографика поможет рассказать о преимуществах товара и поспособствует покупке, что и является основной задачей подобных сайтов.

При дизайн-проектировании некоммерческого сайта внимание фокусируется на самом содержании, переводится с визуальной части на суть информации. Из этого следует, что основной задачей при таком виде сайта является структурирование и упорядочивание наполнения: понятная и удобная верстка, деление на блоки и разделы, быстрая и простая навигация. В данном случае необходимо чтобы сработала коммуникация *«зашел с запросом-нашел, что искал»*.

Например, проектируя какой-либо новостной ресурс, стоит особое внимание уделить созданию визуально удобного меню с тематическими разделами и подразделами, подобрать оптимальный формат верстки текстовых блоков для комфортного чтения, найти подходящее расположение для ссылок на первоисточники, предусмотреть блоки с отзывами и комментариями, встроить компактную фото- или видео-галерею. Это будет гораздо полезнее, чем размещать крупно одно изображение, пусть и связанное непосредственно с самим текстом, как это было бы уместно для коммерческого сайта.

Обобщив, можно сказать, что главное в дизайн-проектировании коммерческих сайтов – это *цепляющая визуальная составляющая*, а в

некоммерческих – грамотное структурирование информации. Такой подход к дизайн-проектированию любых интернет-ресурсов позволит решать основные первостепенные задачи, а не просто создавать красивую, но «не работающую» картинку. Пользуясь такой системой типов и видов сайтов, дизайнер сможет быстро и грамотно ставить и выполнять цели, а значит, будет всегда востребован.

© Федченко А.Ю., 2020

© Шевякова Е.А., 2020

Е.А. Шевякова

преподаватель

кафедры дизайна, технической и компьютерной графики

Кубанского государственного университета,

г. Краснодар, РФ

СТАНОВЛЕНИЕ ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРА ПОСЛЕ ВУЗА В КОНЦЕПЦИИ «ДИЗАЙН - СОВМЕСТНАЯ РАБОТА ЗАКАЗЧИКА И ИСПОЛНИТЕЛЯ»

В данной статье рассматриваются рекомендации студентам-выпускникам в сфере дизайна для их более мягкой и успешной адаптации к трудовой деятельности с учетом актуальных потребностей заказчика и рынка труда.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-проектирование, начало трудовой деятельности, портфолио, специализация.

Сам процесс обучения студента в высшем учебном заведении, естественно, занимает ведущую роль в умах обучающихся, но вопрос дальнейшего трудоустройства и профессиональной реализации тоже стоит во главе у каждого из них. Для того чтобы стать успешным специалистом в области дизайна и начать строить свою карьеру в быстром темпе, студентам необходимо не только иметь талант и усердно трудиться все годы учебы, но и ориентироваться в современных потребностях рынка труда, а именно в

актуальных требованиях заказчиков к дизайнеру.

Для понимания полной картины происходящего стоит упомянуть, что в современной реальности рынок дизайна приобрел глобальный масштаб, т.е. сегодня заниматься проектом для крупной компании, например, из Лос-Анджелеса, с легкостью может дизайнер из Краснодара. Такая возможность работать из любой точки мира имеет две стороны: во-первых, даже начинающему специалисту это открывает доступ ко всему огромному рынку дизайна с его потребностями; но во-вторых, это становится причиной серьезной конкуренции.

Осложняет ситуацию и то, что современные заказчики ищут не просто первого попавшегося исполнителя, который просто справится с поставленной задачей, они ищут и готовы платить только тем, кто сможет доказать свой профессионализм еще до первой вербальной коммуникации, а в последствии не просто предложат красивую визуальную картинку, а будут отталкиваться именно от потребностей заказчика и необходимого функционала.

Такое пресыщение рынка труда и осознанный подход заказчика требует от студента максимальной вовлеченности в обучение и подготовки к трудовой деятельности уже в процессе него. Для этого можно составить ряд рекомендаций старшекурсникам, которые мы подробно рассмотрим далее.

Составление грамотного портфолио. Часто случается так, что, полностью отдавая свое время и внимание дизайн-проектированию во время обучения у студента не остается ресурсов для качественной и цельной подачи своих работ в виде эффектного портфолио. Это и является первой причиной в отказе при собеседовании на работу или в отказе при первых переговорах с заказчиком.

Кроме высокого качества работ, важно и их количество, т.к заказчики

часто соотносят друг с другом именно количество проектов и время работы в дизайне. Если в портфолио у дизайнера, работающего три-пять лет, всего несколько работ, скорее всего это может свидетельствовать о двух вещах: 1) либо у него большая часть проектов была не такой удачной, раз ее нельзя показать в портфолио; 2) либо этих проектов и не было, что говорит о том, что для него это просто хобби, а не профессия. Не так важно учебные ли это проекты или уже реализованные – главное, что хорошему дизайнеру всегда есть что показать.

Более узкая специализация. В рамках обучения дизайну в ВУЗе студент изучает очень широкий спектр дисциплин, как относящихся непосредственно к дизайн-проектированию, так и смежных. Это дает ему большой выбор для дальнейшей специализации, которая в свою очередь необходима по нескольким причинам:

- определение своей ниши будет делать дизайнера более заметным и конкурентоспособным среди остальных;
- любой заказчик понимает, что нет дизайнеров, которые одинаково хорошо разрабатывают дизайн для всего;
- дизайнеры слишком широкого профиля часто теряют свою индивидуальность и собственный стиль, т.к. им приходится работать «для всех»;
- профессиональное выгорание наступает быстрее и чаще, т.к. пропадает возможность работать только с теми проектами, которые доставляют удовольствие самому дизайнеру.

Выбор более узкой ниши не означает, что дизайнер перестает ориентироваться во всех актуальных направлениях и отрицает связь смежных между собой отраслей – это означает, что он четко понимает, что ему интересно, где он более качественно может проявить свой талант, а также осознает, что его узконаправленный опыт работы делает его более

ценным и уникальным специалистом. Дизайнер узкого профиля быстрее и качественнее привлечет внимание заказчика, т.к. сам понимает свои сильные стороны, сам понимает с чем он справляется лучше всего, а это и нужно работодателю – лучший в своем деле.

Решимость заявлять о себе. Многие дизайнеры, которые только закончили свое обучение считают, что они все еще недостаточно хороши, чтобы заявить о себе заказчику «в полный голос». Страх перед неудачей или критикой является серьезным препятствием для построения карьеры. Каждое собеседование в компанию становится настоящим испытанием не только для профессиональных компетенций, но и для нервной системы. Очень важно настроить студента на то, что собеседование – это ценный источник обратной связи. Даже если происходит отказ, есть большая вероятность, что собеседование проводит более опытный дизайнер, который может указать на пробелы в навыках и знаниях, а также дать несколько актуальных советов, которые в свою очередь очень пригодятся на последующих собеседованиях.

Нужно донести до студента, что для профессионального развития критика необходима. Она может исходить от более опытных дизайнеров и преподавателей, а также непосредственно от заказчика – таким образом можно выстроить конструктивный диалог, результатом которого станет мощный профессиональный рост и успех.

Понимание своей ответственности. Во время обучения студенты получают четкие инструкции для выполнения текущих заданий, что часто становится причиной неумения запрашивать грамотное Техническое Задание у заказчика при столкновении с реальными проектами. Неопытность начинающего дизайнера в вопросах получения ТЗ может повлечь за собой не только «необоснованную» критику, но и неудачный результат от проекта в итоге работы. Поэтому важно отметить, что, хотя

составление ТЗ и является обязанностью заказчика, но на плечи дизайнера ложится его *проверка и согласование*. В обсуждении ТЗ нет места стеснению, боязни уточнений и недопониманию! Заказчик несет полную ответственность в вопросах своих желаний и потребностей, без его участия в этих моментах результат будет в лучшем случае удовлетворительный. Когда же дизайнер, погружаясь в проект, выясняет у заказчика все нюансы, то результатом будут довольны обе стороны.

Плодотворное сотрудничество возможно, если в сознании студента будет грамотно выстроена модель «дизайнер – заказчик», имеющая в основе взаимоуважение, открытость к обсуждению и критике, понимание ответственности каждой из сторон, т.к. успешный дизайн – это совместная работа заказчика и исполнителя.

Обсуждать с учащимися возможные трудности после окончания ВУЗа необходимо для более мягкой адаптации к трудовой деятельности. Вышеописанные рекомендации помогут студентам старших курсов чувствовать себя более уверенно, выходя на рынок труда и ведя диалоги с заказчиком или работодателем.

© Шевякова Е.А., 2020



И.В. Ярошенко

канд. исторических наук, доцент кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

В.Д. Колесникова

студентка кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БАКАЛАВРОВ АРХИТЕКТУРЫ: ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

В настоящем растет необходимость интеграции задач сохранения архитектурного исторического наследия в процессы городского развития и обновления. Одной из главных задач компетентностного подхода в современном образовании является формирование профессиональных компетенций.

Ключевые слова: история архитектуры и градостроительства Кубани; систематизация архивных материалов; проведение предпроектных исследований; архитектурно-дизайнерский раздел проектной документации; индикаторы достижения компетенции.

В настоящее время вопросы изучения материальной культуры казачества, истории архитектуры и градостроительства Кубани занимает особое место в учебных планах проектных специальностей. В связи с этим, актуальна задача разработки и систематизации исторических материалов по данной проблеме. Основная цель теоретических дисциплин, связанных с историей Кубани – определение взаимосвязи истории России и региональных событий, специфики развития материальной культуры казачества, а также формирование знаний об архитектуре региона для их творческого использования в последующей профессиональной деятельности в современной практике и теории архитектуры. Задачи теоретического курса дисциплины «История архитектуры и градостроительства Кубани» состоят в следующем: 1) выявить и изучить

составляющие процесса формирования архитектурного облика городов Краснодарского края; 2) ознакомить студентов с периодизацией развития архитектуры и градостроительства Кубани; 3) передать студентам необходимые знания о историческом развитии архитектуры различных стилей; 4) последовательное изучение композиционных задач, исторически стоявших перед архитектурой и градостроительством определенных периодов. Место дисциплины «История архитектуры и градостроительства Кубани» в структуре образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 07.03.01 Архитектура определяется логической связью с предшествующими дисциплинами – История России; История Кубани; Геология и рельеф поселений. Последующие дисциплины, базирующиеся на приобретенных компетенциях – Современные проблемы архитектуры и градостроительства; Транспортная система города; Предпроектные исследования в архитектуре, где бакалавр должен уметь: осуществлять сбор, обработку, анализ данных о социально-культурных и историко-архитектурных условиях района застройки, включая состояние и историческое развитие существующей архитектурной среды, использовать знания о градостроительном регламенте, о региональных культурных традициях.

Одной из главных задач компетентного подхода в современном образовании является формирование профессиональных компетенций, где выпускник: способен участвовать в разработке и оформлении архитектурного концептуального проекта, в проведении предпроектных исследований, в разработке и оформлении градостроительного, архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации.

Планируемые результаты образования зависят от выполнения задач, ориентированных на значимость индикаторов достижения компетенции, чем являются знания и умения, которые реализуются в процессе овладения

профессиональными способностями. В результате освоения учебной дисциплины «История архитектуры и градостроительства Кубани» обучающиеся должны: знать периодизацию событий в истории России и Кубани; концепции исторического процесса различия и взаимовлияния культур; уметь собирать и систематизировать информацию, определяя актуальные проблемы современного градостроительства Кубани, определять и анализировать значимость и целесообразность проектно-реставрационных работ по сохранению культурно-исторического наследия архитектуры Кубани; уметь анализировать историческую информацию из различных источников для дальнейшего использования приобретенных знаний в практической деятельности для определения собственной позиции по отношению к явлениям современной жизни, исходя из их исторической обусловленности.

В последние десятилетия во всем мире, в том числе и в России, заметно меняются представления о методах и подходах к сохранению исторической городской среды. Бондарь В.В. пишет: «Краснодар, в отличие от многих исторических городов России, архитектурно сложился очень быстро, в 1880 –1910гг. Он вполне заслуженно может быть включен в список исторических городов РСФСР. Только неисследованность материала помешала сделать это вовремя, ошибка может дорого обойтись городу...» [4, с.68].

Научно-исследовательская деятельность Колесниковой В.Д. в области изучения исторического объекта архитектуры г. Краснодара осуществлялась как самостоятельная работа по дисциплине «История архитектуры и градостроительства Кубани». Изначально, интерес к самому загадочному и романтическому дому Екатеринодара – Краснодара по ул. Пушкина/61, возник у автора потому, что он был связан с историей семьи Колесниковых. Из семейных преданий известно, что прапрадед

Колесниковой В.Д. – купец по фамилии Галанин до революции купил Мавританский дом. Галанины были выходцами из Греции, фамилия является производной от греческой Галаниди. Ему принадлежала мукомольная фабрика и пеньковый завод на территории края. Фамилия Галаниди, исконно греческого происхождения [8]. В России она появилась в связи с переселением греков из Византийской империи, Черноморской (Понтийской) территории, укрывавшихся от геноцида турок. Согласно источнику [9], в архивах есть сведения о пятерых носителях фамилии Галаниди: одного из них расстреляли в 1938 году, четверо других были осуждены по национальному признаку в 1942 году и выселены в Красноярский край. После революции, во время объявления отмены частной собственности, особняк, который на тот момент принадлежал Кубасовым, был экспроприирован и превращен в многоквартирный жилой дом на 15 квартир, окна только трех из которых выходили на фасад: №1, 2 и 7. Семье Галанина досталась одна комната и часть коридора с плитой для приготовления еды.



Рис.1. Главный южный фасад здания по ул.им.А.С.Пушкина, 59/61. Архитектор И.В. Рымаревич-Альтманский. 1910-1912гг. Фотодокумент сер.1980-х гг. (1)

Архивный анализ материалов Краснодарского государственного историко-археологического музея-заповедника им. Е.Д. Фелицына позволил историку М.Г. Никишовой писать о том, что в середине XIX века квартал, где находится здание, был усадьбой графа Феликса Николаевича Сумарокова-Эльстона, занимавшего должность наказного атамана Кубанского казачьего войска и начальника Кубанской области в 1863–1869 годах. На своем усадебном месте граф построил дом: просторный, турлучный, с колоннами. Затем усадьба возле Крепостной площади перешла в руки полковника Льва Яковлевича Вербицкого. Некоторое время спустя, большую часть площади застроили, но осталось название улицы – Крепостная (ныне ул. им. А.С. Пушкина)[6,с.47]. В начале XX века на Крепостной улице, на бывшем усадебном месте Вербицкого, все еще стоял турлучный дом, но жил в нем владелец пивоваренных заводов Немирович – Лондон. Старожилы рассказывали, что супруге заводчика дом не нравился и она захотела его перестроить – чтобы был «как дворец эмира Бухарского» [там же].

В публикациях краеведа В.П. Бардадыма: «По сообщению екатеринодарки М.Н. Крыловой, дочери архитектора Н.М. Козо-Полянского, Иван Васильевич Рымаревич-Альтманский, обладая живым творческим воображением, спланировал дом с куполом и шпилем на приобретенном усадебном участке, ранее принадлежавшем полковнику Л.Я. Вербицкому (на ул. Крепостной (Пушкина), 47), в «мавританском стиле», облицованный синей керамической плиткой, который он, якобы, «построил для себя» [2, с.208]. Это единственное упоминание об архитекторе (по сведениям В.П. Бардадыма) не подтверждено архивными документами.

В 1992 году со слов жительницы дома В.Ф. Павенской записана история любви молодого инженера и грузинской княжны. Согласно этой

версии, которая больше напоминает собой легенду, инженер-архитектор Иван Рымаревич-Альтманский спроектировал и построил этот дом в 1910–1912 годах, в память о трагической любви к грузинской княжне, которая вскоре после разлуки с любимым умерла. Так и появился этот особняк с двумя чешуйчатыми куполами, символизирующими двух влюбленных, «которым никак невозможно встретиться. Разве что на небесах...» [11].

В архиве кафедры архитектуры ФАД КубГУ хранятся материалы отчета 1982-1986 годов об обследовании зданий и сооружений города Краснодара с целью выявления памятников архитектуры, выполненные под руководством кандидата архитектуры профессора А.В. Титова; с 1982 года к.т.н., доцента О.Ф. Юрьева; с 1982-1986 год к.т.н., доцента Г.М.Цудикова. В этих уже исторических материалах объект нашего исследования значится как «Дом Рымаревича-Альтманского 1910–1912 гг.».

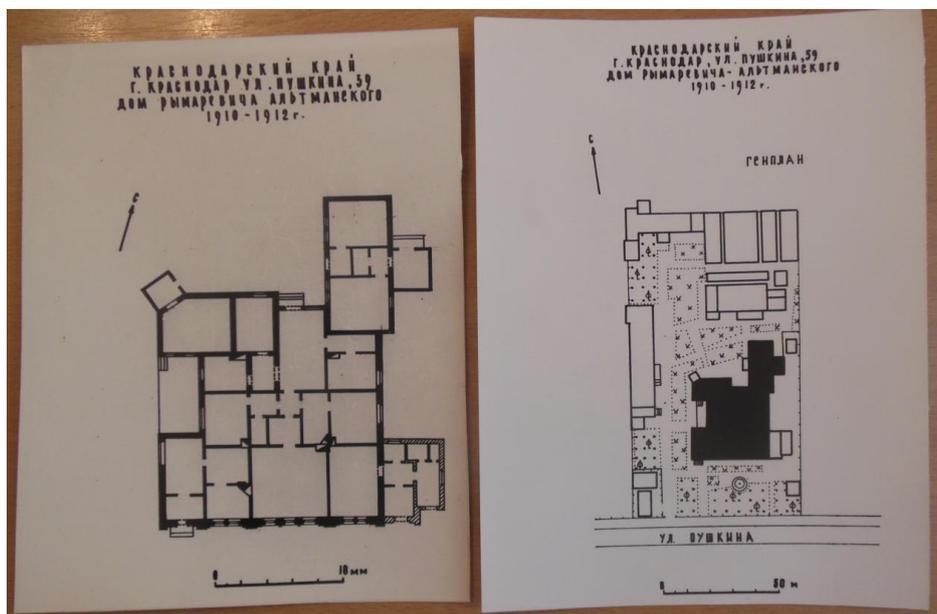


Рис. 2. План и генплан здания по ул.им.А.С.Пушкина 59/61 (1)

Одноэтажный кирпичный особняк периода архитектурной эклектики расположен в исторической части города среди одно-двухэтажной застройки улицы им. А.С. Пушкина. Был реконструирован 1910–1912гг. и

облицован керамической плиткой главный южный фасад [7, с.75].

Архивные материалы из фондов музея «Дом атамана Бурсака» г.Краснодар, полученные и систематизированные Колесниковой В.Д., включают в себя: паспорт объекта, учетную карточку, планировки и краткое описание дома, исторические фотографии. В дополнение вышеизложенного, можно добавить: *«Здание со сложной конфигурацией плана и размещено с отступом от красной линии улицы. Планировка – анфиладная.*

Главный южный фасад в восемь осей раскрепован ризалитами с пилястрами по бокам. Ризалиты выступают по вертикали из плоскости фасада и увенчаны аттиками со сферическими металлическими завершениями.

Оконные проемы ризалитов стрельчатые, а центральной части – с полуциркульными перемычками размещены в нишах и обработаны по бокам витыми колонками. Цветовое решение построено на сочетании светло-зеленой облицовки керамической плиткой и белокаменного резного декора оконных ниш, фриза и аттика» [1].

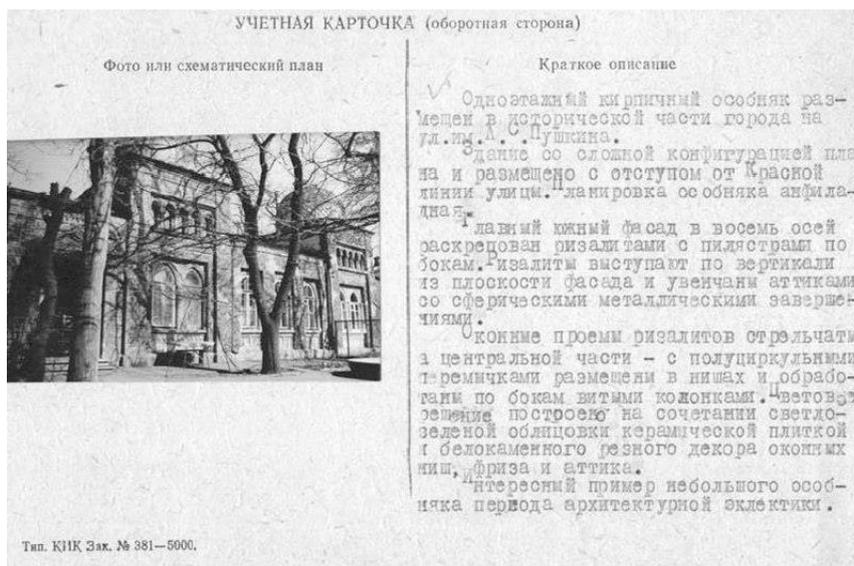


Рис. 3. Учетная карточка здания. Обратная сторона (1)

Памятник подлежит государственной охране местного значения согласно решению КИК №540 от 26.08.1981г. Дата составления карточки: март 1982 г. Согласно учетной карточке, составленной Главным управлением охраны, реставрации и использования памятников 25 сентября 1985 года, дом является памятником архитектуры, создан в 1910-1912 гг., техническое состояние на момент составления карточки – среднее, категория охраны – местная, утвержденной охранной зоны нет, органы охраны – республиканского и местного уровня место хранения документации – ВНИИиск. Составители: Лысенко Е.Е., архитектор Цудиков Г.М., доцент. Инспектор по охране памятников: Волкодав Н.В.

Согласно паспорту объекта, характеристика общего состояния памятника архитектуры: Состояние стен – хорошее. Состояние конструкций, покрытий, потолков, пола, декора фасадов, интерьеров – среднее [1].

Архитектура
ПАМЯТНИК ИСТОРИИ
(здания, место битвы, обелиск, мемориальная плита, братская могила и др.).

169

Имени дом Евадрия
кого инженера Евадрия
Альбианского

г. Краснодар, ул. им. Пуш-
кина, 51

Итого кх отсюда
используются для реставрации
и охраны памятника,
решение КИК № 540 от 26.08.81

дата составления карточки и под-
пись лица, заполнившего карточку.
март 1982г. *Н.В.В.*

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ СССР ПАМЯТНИКОВ ИСТОРИИ И КУЛЬТУРЫ СССР (составитель 3.2. - I.2.1
Главное управление охраны, реставрации
и использования памятников
СООБНАЯ РЕСПУБЛИКА РСФСР (защитное республиканское учреждение)
Адрес: Краснодарский край, г. Краснодар, ул. им. А.С. Пушкина, 51
(СССР, край, ул. им. А.С. Пушкина, 51, республиканский округ, мемориальный пункт)

УЧЕТНАЯ КАРТОЧКА
Дом Евадрия Альбианского

I. НАИМЕНОВАНИЕ ПАМЯТНИКА	памятник архитектуры	памятник истории	памятник архитектуры	памятник ме- мориальной живописи
II. ПЕРИОДИЧЕСКАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ	памятник архитектуры	памятник истории	памятник архитектуры	памятник ме- мориальной живописи
III. ДАТИРОВКА ПАМЯТНИКА	1910-1912 гг.			
IV. ХАРАКТЕР СОВРЕМЕННОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	используется по назначению	используется по назначению	используется по назначению	используется по назначению
V. ХАРАКТЕРИСТИКА ТЕХНИЧЕСКОГО СОСТОЯНИЯ	хорошо	средне	плохо	катастрофично
VI. КАТЕГОРИЯ ОХРАНЫ	федеральная	республиканская	местная	не охраняется
VII. НАЛИЧИЕ ДОКУМЕНТАЦИИ	архив	фотографии	чертежи	исследования
Дата составления карточки	25 сентября 1985			
Составители:	Лысенко Е.Е., архитектор Цудиков Г.М., доцент Волкодав Н.В., инспектор по охране памятников			

Рис. 4. Учетная карточка здания (1)

Так как особняк размещен в глубине участка с отступом от красной линии улицы. Это позволило организовать перед ним палисадник с круглым в плане бассейном. Объем, близкий в плане к квадрату, изрезанный в западной части плана сильно заглубленной лоджией. К северному торцу объема по восточной границе участка, а также к восточному фасаду примыкают пристройки 70-х годов.

Главный вход, обращенный в сторону улицы, ведет в вестибюль и большие смежные помещения, расположенные по периметру зала с верхним светом в центре объема. Главный южный фасад в восемь осей имеет ризалиты с гладкими пилястрами по бокам.

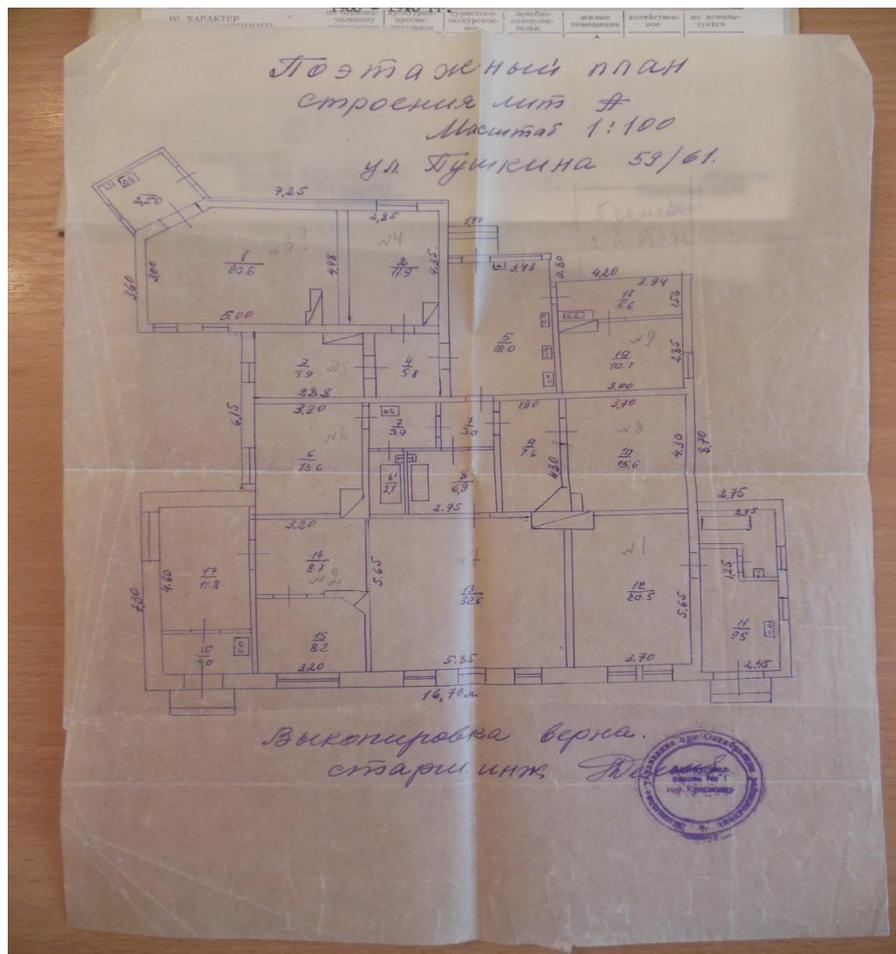


Рис. 5. План объекта по ул им. А.С.Пушкина, 61 (1)

На уличном фасаде невысокий цоколь и венчающий карниз с лепным растительным орнаментом, фризом, разорванными выступающими ризалитами, которые увенчаны аттиками с богато декорированными лепкой колончатой аркатурой, лепным растительного орнамента фризом с карнизом и декорированными металлическими в виде чешуи сферическими завершениями. В цветовом решении фасада сочетаются светло-зеленая облицовка стен керамической плиткой, белые декорированные лепкой ниши оконных проемов, аркатурные пояса и фризы, неокрашенные металлические завершения.

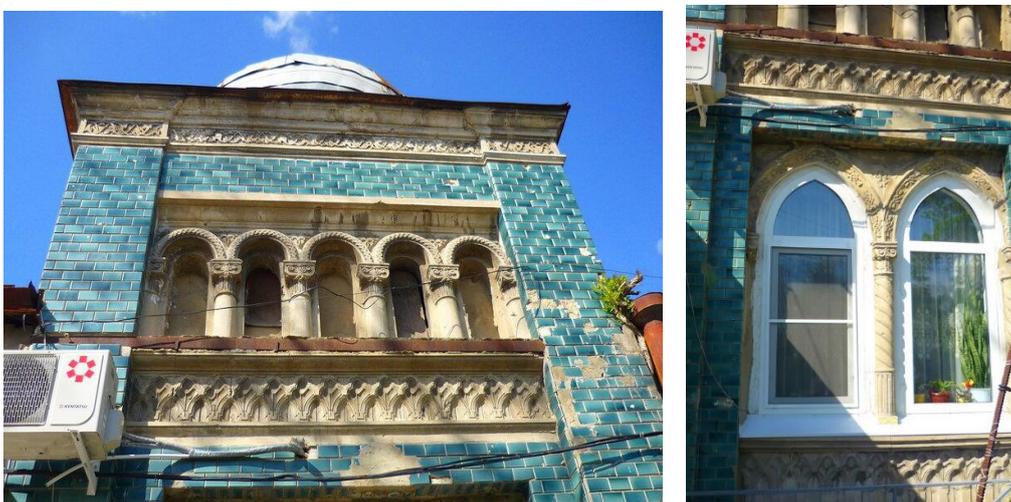


Рис. 6. Архитектурный декор в мавританском стиле.
Фото Колесниковой В.Д. 2019 г.

Оконные проемы ризалитов стрельчатые в центральной части – с полуциркульными перемычками размещены в нишах и обработаны по бокам витыми колонками белокаменного резного декора оконных ниш, фриза и аттика.

Основная библиография, использовавшаяся при составлении паспорта и карточки здания:

1. БТИ Краснодарского горисполкома. Технический паспорт №222.
2. Сведения проф. Титова А.В. ГАКК, фонд Титова А.В.

Вкладыш к паспорту содержит описание: *«Стрельчатые оконные проемы спаренные в нишах ризалитов обрамлены витыми полуколоннами и архивольтами, с лепным геометрическим орнаментом. Оконные проемы центральной части фасада с арочными перемычками размещены в нишах и с наличниками в виде витых полуколонок и архитравом. Парадный вход со стрельчатой перемычкой с рамочными наличниками и лепным растительным орнаментом.*

Западный дворовой фасад между сильно выступающими боковыми ризалитами имел лоджию с навесом из стекла (сохранилась только облицовка половины лоджии из цветной глазурованной плитки). Оконные проемы западного фасада прямоугольные, с рамочными наличниками.

Дворовой фасад имеет несколько выступающий цоколь и венчающий карниз. Декор уличного фасада построен на сочетании кладки из лицевого кирпича и гипсовых литых барельефных орнаментов. Северный и восточный дворовые фасады решены без декора.

Конструкции здания: фундаменты – кирпичные, стены – турлучные, обложенные снаружи кирпичем перекрытия – деревянные.

Габаритные размеры: 22,20 x 19,40 м.» [1].

По воспоминаниям горожан, долгое время архитектор жил в доме один, с прислугой, для которой было выделено отдельное здание. Во дворе особняка находился красивый фонтан, дорожки, вымощенные камнем, веранда, на которой архитектор принимал гостей. По словам некоторых старожилов, двор был застроен такими постройками, как конюшня, курятник, прачечная, помещения для прислуги и другими хозяйственными постройками, которые после революции в 1920-х годах стали жилыми строениями. Придомовая территория была обнесена кованым забором, к дому вела вымощенная булыжником дорога, а над ней зеленым тоннелем склонялись клены и липы.

В декоративном убранстве дома были использованы мотивы «мавританской» архитектуры. В данном примере, как стилевое направление архитектурного стиля Историзм, мавританский (или «туркери») проявился только в решении фасадов, не затрагивая композиции плана и интерьера. Фланкирующие ризалиты имитируют формы пештаков – высоких порталов средневековых культовых и общественных зданий стран Ближнего и Среднего Востока. Над венчающими карнизами ризалитов находились высокие сферические купола с конусным завершением [5,с.81].

Дом хранит на себе воспоминания о Великой Отечественной войне. На стенах фасада видны следы от пуль. Облицовка одного из куполов слетела в войну при разрыве снаряда. С тех пор он закрыт оцинкованными листами.

В 1970-1980гг. были созданы кирпичные пристройки к западному, северному и восточному фасадам. Утрачен навес над лоджией на западном фасаде и декор интерьеров. При реконструкции начала XX века были внесены значительные изменения в планировку здания и в архитектурную композицию его фасадов, поэтому 1910–1912 годы можно считать датой его строительства. Дом является историческим памятником архитектуры г. Краснодара. Жильцы, как собственники жилья, не имеют права вносить изменения в облик дома. По новому техническому паспорту износ здания составляет более 50%. В 2009 году объект был включен в программу «Краснодару – столичный облик».

Стоимость реконструкции оценена в 6,7 млн. руб. Каждый год реконструкцию откладывают. Проблема в том, что у объекта несколько собственников, сложно со всеми договориться. Рассматривается возможность осуществить реставрацию здания по госпрограмме капитального ремонта аварийного и ветхого жилья [10].



Рис.7. Современное состояние объекта. Фото Колесниковой В.Д. 2019 г.

В настоящем растет необходимость интеграции задач сохранения архитектурного исторического наследия в процессы городского развития и обновления. Основной «глобальной причиной разрушения пространственного облика исторической части Краснодара... является... смещение акцентов в характере современного российского градостроительства и утилитарное понимание роли архитектора ...» [3, с.124].

Реализация компетентного подхода в области проектных специальностей ставит задачи использования накопленных знаний и умений в профессиональной деятельности архитектора по сохранению культурного наследия Кубани. В рамках представленных индикаторов достижения компетенции, планируется достижение основной цели образования – подготовка квалифицированного специалиста, конкурентоспособного на рынке труда, способного к творческой и эффективной работе на уровне мировых стандартов.

Список использованных источников

1. Архивные материалы из фондов музея «Дом атамана Бурсака» г.Краснодар
2. Бардадым В.П. Зодчие Кубани [Текст] / Виталий Бардадым. - Краснодар : Вишера, 2011. - 353
3. Бондарь В.В. Город Екатеринодар в пространстве и во времени: Опыт исторической урбанистики. Монографический сборник. Издатель Игорь Платонов, 2006. – 128с.
4. Бондарь В.В. Краснодар: судьба старого центра. К проблеме современного кризиса историко-архитектурного облика города. Издатель Игорь Платонов, 2007. – 80с.
5. Казачинский В.П., Бондарь В.В. Архитектура и градостроительство Кубани XIX – XXвв. Ч.1: Архитектура Екатеринодара до 1917 г.: (Очерк). – Краснодар: Экоинвест, 2001.- 114с.
6. Никишова М.Г. Екатеринодар-Краснодар: Фотоальбом.- 2-е изд. Переработанное.- Краснодар: Платонов, 2013.- 96с.
7. Отчет о научно-исследовательской работе: Обследование зданий и сооружений города Краснодара с целью выявления тех, которые могут быть отнесены к категории памятников архитектуры. //Под рук. Симанкова В.С. Т. II. Гос. регистр. № 80071508: КПИ, Краснодар, 1986
8. <http://www.ufolog.ru/names/order/Галаниди>
9. <https://rosgenea.ru/familiya/galanidi>
10. <https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fwww.livekuban.ru%2Ffin-life%2Fdom-lyubvi%2F&d=1>
11. <https://ru-traveller.livejournal.com/4320127.html>

© Ярошенко И.В., 2020

© Колесникова В.Д., 2020



И.В. Ярошенко

канд. исторических наук, доцент кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

М.К. Трапизаньян

студентка кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

О ЗНАЧЕНИИ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ПРАКТИКИ В ПРОЦЕССЕ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ОБЪЕКТОВ АРХИТЕКТУРНОГО ИСТОРИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ КУБАНИ

Изучение основных теоретических и практических положений архитектурной графики для выражения проектных замыслов должно базироваться на знании истории России и региона, периодизации исторических стилей в архитектуре.

Ключевые слова: графическая визуализации объектов проектирования, тенденции историзма в архитектуре, мавританский стиль, проектный замысел, декоративные элементы архитектурного убранства

Актуальной проблемой современного проектного образования по направлению подготовки 07.03.01 Архитектура является визуализации объектов проектирования. Основная цель – сформировать представление о графической и пластической визуализации, как средстве проектной коммуникации. Задачи дисциплин «Основы визуализации объектов проектирования» и практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности (визуализация объектов проектирования) направлены на изучение основных теоретических и практических положений архитектурной графики для выражения проектных замыслов.

В решении задач изменения пространственной структуры городов важен научный анализ «характера исторической застройки городов, выявление особенностей процесса территориального роста, формирования

планировочной основы, архитектурного содержания, процессов стилеобразования, фиксация и характеристика этнических, религиозных, сословных атрибутов в гражданской архитектуре» [9]. Изучение основных теоретических и практических положений архитектурной графики для выражения проектных замыслов должно базироваться на знании истории России и региона, периодизации исторических стилей в архитектуре.

Здание туапсинского автовокзала (рис. 1) – визитная карточка города, одна из главных его достопримечательностей и истинное украшение улицы имени Маршала Жукова, 6. Здание было построено в 1913 году по проекту архитектора Богоявленского. В этом же году архитектор получил звание академика архитектуры. Старший инженер-архитектор В.П. Ермилов осуществлял строительные работы по проекту Богоявленского. Историческая обусловленность строительства здания определялась экономическим развитием Кубанской области.

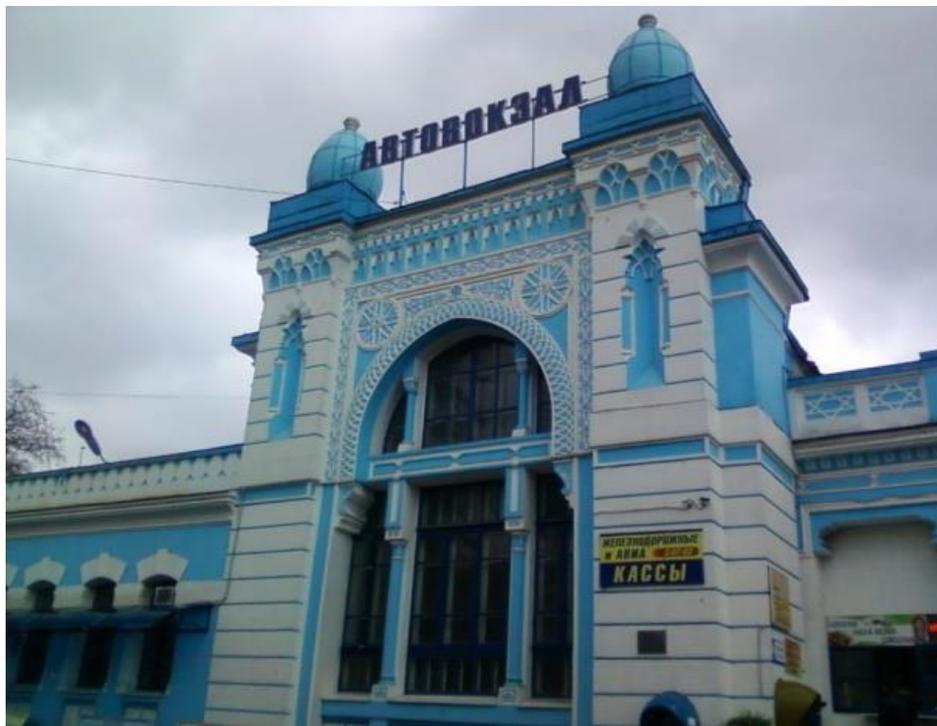


Рис. 2. Тупсе. Автовокзал.
Фото М. Трапизаньян. 2019 г.

Датой основания города Туапсе считается 25 мая 1838 года. Изначально, это было одно из 17 укреплений Черноморской береговой линии. В 1896 году из Кубанской области выделяется Черноморская губерния в составе трех округов – Новороссийского, Туапсинского и Сочинского. Вельяминовский посад Туапсинского округа стал окружным центром. В 1897 году он был переименован в городской посад Туапсе. Туапсе по-черкесски означает: «Туа»-две, «псе»- вода, т.е. «две воды», так как город находится в долине двух рек – Туапсе и Паук.

Во второй половине XIX века на Северном Кавказе не было железнодорожных путей сообщения. В 1874 году генерал-адъютант Посвет предпринял поездку по Черномории, после которой началось проектирование министерством путей сообщения железной дороги через Туапсе и морского порта. Экономическому развитию Кубанской области способствовало строительство Владикавказской железной дороги Ростов – Владикавказ.



Рис. 3. Туапсе. Здание железнодорожного вокзала. Фото около 1930-го года (5)

Акционерная дорога начала действовать в 1875 году. В 1887 году железная дорога пришла в Екатеринодар, а уже в 1888 году было завершено строительство ветки Тихорецкая – Новороссийск. В 1898 году открылась железная дорога Тихорецкая – Царицын. В 1901 году железная дорога

связала города Екатеринодар и Ставрополь. Со строительством в 1902 году Армави́ро-Туапсинской железной дороги, связавшей Туапсе прямым сообщением с Санкт-Петербургом и Москвой, началось строительство Черноморской железной дороги. Дорога пролегла через Гойтхский перевал, сквозь горы было прорублено и построено 6 тоннелей. В 1923 году благодаря железнодорожному сообщению Туапсе-Сочи наладилось быстрое и бесперебойное сообщение между двумя близлежащими городами. Все эти важные промышленные изменения явились этапными вехами в истории города.

Железнодорожной судьба у туапсинского вокзала была не долгой. В дальнейшем был открыт новый участок железной дороги Сочи – Туапсе и в городе был построен новый железнодорожный вокзал. Старый, при этом, оказался вдали от главной магистрали железнодорожной ветки, а здание стало выполнять функцию автодорожного вокзала. Недавно прошедшая реставрация восстановила изначальное колористическое решение центрального фасада.

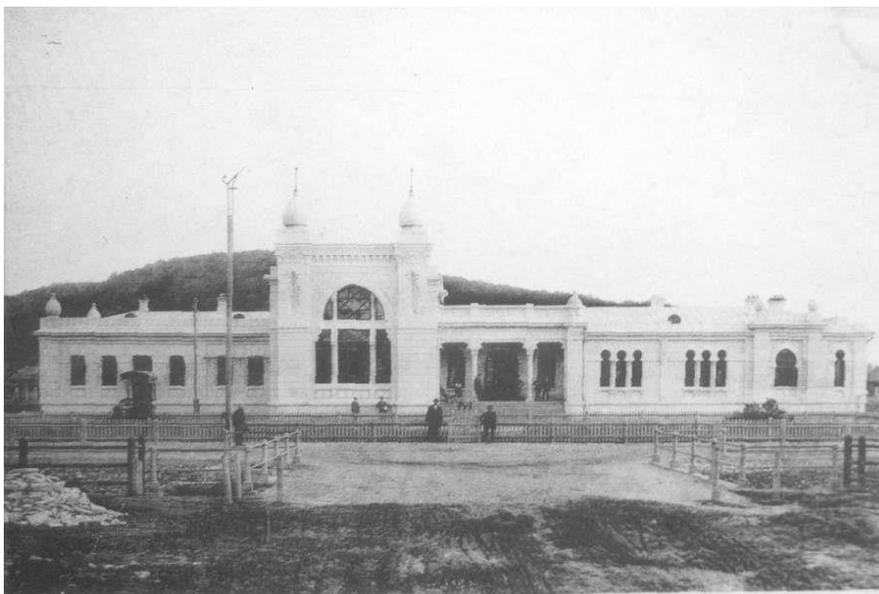


Рис. 4. Туапсе. Здание железнодорожного вокзала. Издатели: Туапсе, 1927.
Издание Контрагентства печати (6)

В конце XIX века Туапсе все еще носил характер восточного маленького городка. По данным первой всеобщей переписи населения Российской империи в 1897 году в Туапсинском округе насчитывалось немногим более 9051 человек, а в самом городском посаде – 1392 человека. Посад рос и в 1907 году в нем проживало уже 5300 человек. По данным от 1899 года из Екатеринодара и других городов переселились представители разных сословий: мещане, купцы, ремесленники. На аукционе покупались земельные участки под индивидуальное строительство. В городском посаде стали селиться врачи, заинтересованные в лечении курортников. В бухте недалеко от моря оказался хороший пляж, который обустроили для отдыхающих. Около Крепостной горки возник парк, а рядом с ним была построена предприимчивым купцом Марковым кофейня с бильярдом и залом для курения турецкого кальяна [6].

В начале XX века значение Туапсе как привлекательного курортного местечка возросло. Появляется большое количество частных гостиниц и кабинетов частнопрактикующих врачей. Общий фон жилой застройки города в конце XIX - начале XX веков составляли турлучные, саманные и кирпичные дома.

Период архитектурной эклектики общественных и жилых зданий города Туапсе продолжался вплоть до первых десятилетий XX века. Наиболее органичными и выразительными для дореволюционного Туапсе были здания, спроектированные в тенденциях историзма с использованием «мавританской» стилистики в образном решении экстерьера. Таковыми были: здание туапсинского железнодорожного вокзала (1913, арх. Богоявленский), Вилла Перцова (рис. 4) и дача Голубева.



Рис. 4. Туапсе. Вилла Перцова. Издатели: Туапсе, 1917.
Издание Бр. Борисовых, тип 2

Временные пределы архитектурного стиля Историзм обозначены периодом от середины XIX века до начала Первой мировой войны. Стилистические особенности Историзма определялись репрезентативностью уже прошлых, сложившихся ранее архитектурных стилей, которые имели собственное звучание, но уже в новом временном пространстве. Для европейских культовых и светских построек мавританского стиля характерно обилие килевидных, подковообразных, многолопастных и фестончатых арок, куполов, фризмов, карнизов и настенной резьбы. Колонны облицовывались изразцами, керамической и стеклянной мозаикой. В декоративном убранстве характерны геометрические, растительные орнаменты и эпиграфические орнаментальные мотивы. В период раннего романтического историзма не делалось различий между собственно мавританским зодчеством и формами, более характерными для Османской империи.

Одним из первых архитектурных объектов России в мавританском стиле стал Воронцовский дворец в Алушке, спроектированный британским архитектором Блором под влиянием «индо-сарацинского» павильона в Брайтоне. Впоследствии, этот стиль стал востребован для русской усадебной архитектуры, на южных курортах и даже в центральной части России (дом А. Морозова на Воздвиженке) [7].

Таким образом, здание туапсинского железнодорожного вокзала

характерно для проявления архитектурного стиля Историзм в России начала XX века. Проект архитектора Богоявленского стал отражением восточного колорита южного курортного дореволюционного Туапсе. В дореволюционной России была особенная традиция – идентичность вокзалов начальной и конечной станций одной железнодорожной ветки. Так было и со станциями Туапсе - Ставрополь (Туапсинка). Оба здания были вокзалами замыкающих станций одной дороги. В 30-е годы XX века ставропольская станция Туапсинка была закрыта в связи со строительством новой магистрали. За этот период бывшее здание вокзала превратилось в обветшавший, заброшенный, но жилой дом на окраине Ставрополя. Дом потерял все декоративные элементы архитектурного убранства, характеризующие исторический стиль, но сохранил план здания, что важно для нашего исследования. План здания был проекцией трех прямоугольных объемов с активно выдающимся, акцентным центральным в плане объемом.

Здание изначально не имело угловых объемов. Центральный объем предназначен быть залом ожидания и функционально связывал привокзальную площадь и выход на перрон вокзала. Здание имеет отчетливо проявленный цоколь с имитированной квадратной кладкой.

Акцентирующий центральный объем главного фасада, выходящий на привокзальную площадь, имеет боковые ризалиты, возвышающиеся над кровлей. Над венчающим карнизом ризалитов на колоннах находятся высокие сферические купола с конусным завершением – такая композиция воспроизводила формы минаретов. Они были увенчаны шпилями (ныне утрачены), но считаются по фотодокументам 1930-х годов.

Верхняя часть ризалитов декорирована лопатками. По оси центрального объема расположено подковообразной формы большое окно. Особенная расстекловка художественной формы окна разделяет его на шесть частей малыми перемычками. Вертикальные деления декорированы

тонкими длинными полуколоннами. Оконные проемы фасадов, идентичные в пределах отдельных плоскостей, ритмично расположенные в малых фасадах, акцентированы замковыми камнями на левой половине фасада и подковообразными нишами в правой части.

Мавританский стиль отчетливо проявился: в пространстве под венчающим карнизом центрального объема здания, в декоре ризалитов, фланкированных лопатками, в форме окон, наличников, в нишах над проемами правой части главного фасада. По мнению Гнедича П.П. в восточной архитектуре: «...орнаментистика, испестрившая все стены, блестящая по бесконечным комбинациям получает перевес над архитектурным целым» [1, с. 234]. Такая эмоциональная характеристика стиля лишь, отчасти, может быть отнесена к нашему исследуемому объекту. В характеристике интерьера мавританского стиля – просторные большие площади, высокие потолки, габаритные окна, коридоры и холлы, чтобы чувствовать себя комфортно и выглядеть аутентично. В интерьере зала ожидания и в настоящее время сохранились килевидные объемы.

Особое внимание в мавританском стиле уделяется пространству перед архитектурным объектом. В данном случае это привокзальная площадь, где акцентной доминантой стал фонтан «Маяк». Небольшая модель маяка с лестницами, балкончиками и смотровой площадкой наверху – действует в настоящее время.

Развитие профессиональных качеств бакалавров архитектуры базируется на практическом выполнении архитектурно-графических композиций на примере исторических и современных архитектурных объектов. Приобретаемые способности позволяют демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания

при разработке проектов. Целенаправленность архитектурной визуализации состоит в графическом воспроизведении объекта или градостроительной ситуации в архитектуре, что позволяет определить внешние характеристики объекта.

В процессе практических занятий по воспроизведению архитектурного объекта, используя художественно-графические средства выразительности, «...студенты получают возможность вполне осознанно и последовательно проникать в тайны его внутренней архитектоники, постигать способы образного выражения смысловой информации в визуально определяемой форме» [5, с. 41].

Публикуемые в данной статье учебные работы выполнены Трапизаньян М. по дисциплине «Основы визуализации объектов проектирования» в 2016 году под руководством доцента Ярошенко И.В.

Способность воссоздать пространственную ситуацию (в области графической визуализации архитектурного объекта) приводит к развитию объемно-пространственных представлений студента. Основная цель тонального решения в данной учебной зарисовке – создать «воздушную перспективу» объекта в площадном пространстве (рис. 5). Светотень является характеристикой формы объекта. Штрих дает тональность изображению, определяет объемные признаки формы.

Задачи живописного решения объекта архитектуры включают в себя развитие художественного вкуса, воспитание визуальной культуры восприятия имеют цели формирования целостной характеристики изображаемой формы, выявления смысловой доминанты и нивелирование второстепенных деталей. Изучение возможностей живописных материалов, таких как акварель, гуашь, темпера – дает возможность передавать естественное освещение, пространственные ощущения с целью создания образной формы исторической архитектуры (рис. 5, а, б). Акварельный этюд

с задачей составления «сокращенной палитры» – этап продвижения к графическому решению (рис. 5, в). Рисунок кистью в монохромном цвете с задачей моментальной фиксации объекта – сложная задача для начинающего рисовальщика. В нашем случае автор, увлекшись образным содержанием формы, вышла за пределы точки восприятия объекта, преувеличила перспективное сокращение архитектурной формы, но сохранила композицию эскиза (рис. 5, г).

При выполнении задачи передать вечернее или архитектурное освещение – важно было организовать изобразительную плоскость с учетом искусственного освещения и продумать выбор контрастных графических материалов (рис. 5, д). Прием использования тонального пятна, как графического средства при передаче освещения, не исчерпывает возможностей этого приема. Тональное пятно в сочетании с тонированной бумагой может способствовать выявлению строгой геометрической формы объекта. Пятно в комплексе с линией и тоном способно подчеркнуть глубину окружающего пространства (рис. 5, е). Взаимообусловленность содержания и формы является одним из важнейших законов творчества, необходимым условием художественности произведений искусства [4, с. 25].

Наиболее точно пластическая взаимообусловленность формы и архитектурного декора исторических зданий передается в линейном изображении. Различная степень градации самой линии обладает свойством передачи пространства, ритмических связей, пропорций, характера формы (рис. 5, ж). В архитектурной графической визуализации важно конструктивное выявление соотношения объемов, структуры формы, анализ доминантности главного фасада объекта (рис. 5, з). На основании конструктивного линейного анализа мы дополнили описание исторического здания.



а) тональный рисунок объекта



б) цветное решение (бум., гуашь)



в) живописный этюд.
Сокращенная палитра (бум., акварель)



г) рисунок кистью (бум., акварель)



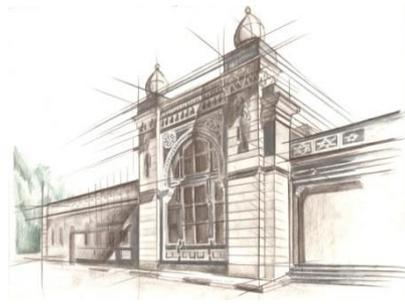
д) вечернее освещение объекта
(бум., тушь, бел.)



е) пятновое решение эскиза (тон. бумага,
белила, карандаш)



ж) линейный рисунок объекта
(тон. бумага, карандаш)



з) конструктивный анализ формы
объекта (бум., кар.)

Рис. 5. Тональное решение архитектурного объекта.
Учебные зарисовки

В публикациях историков архитектуры говорится: «...образ прошлого, который несет в себе город – не только память, но и опора, точка отсчета его будущего существования» [2, с. 5]. Приобретенные в процессе проектного образования компетенции необходимо рассматривать, в том числе, как осознанную способность реализации знаний и умений для эффективной творческой деятельности в конкретной ситуации.

Список использованных источников

1. Гнедич П.П. Всемирная история искусств.- М.: Современник, 1996.- 494с./Репринт. Гнедич П.П. История искусств с древнейших времен.-Спб.: Изд. А.Ф. Маркса, 1885
2. Казачинский В.П., Бондарь В.В. Архитектура и градостроительство Кубани XIX – XXвв. Ч.1: Архитектура Екатеринодара до 1917 г.: (Очерк). – Краснодар: Экоинвест, 2001.- 114с.
3. Материалы Централизованной библиотечной системы города Туапсе. Центральная городская библиотека им. А.С.Пушкина
4. Стор И.Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. Уч. пос. для вуз.- М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003.- 296с.
5. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум.- Мн.: Харвест, 1999.- 312с.
6. <http://www.lapshin.org/cultivar/tuapse/krivenko.htm>
7. <https://www.culture.ru/architecture/themes>
8. <http://myekaterinodar.ru/tuapse/cards/tuapse-dom-percsova-do-1917-goda/>
9. <http://refleader.ru/polotrmerqas.html>

© Ярошенко И.В., 2020

© Трапизаньян М.К., 2020



И.В. Ярошенко

канд. исторических наук, доцент кафедры архитектуры
Кубанского государственного университета,
г. Краснодар, РФ

АРХИТЕКТУРНЫЙ КОВАНЫЙ ДЕКОР В ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ФОРМАХ ЭКСТЕРЬЕРА ГРАЖДАНСКИХ ПОСТРОЕК КУБАНИ КОНЦА XIX – НАЧАЛА XX ВЕКОВ

В архитектурном декоре Екатеринодара и городов Кубанской области конца XIX века железо и чугун стали новыми строительными материалами в создании конструктивных приемов оформления экстерьера зданий.

Ключевые слова: пластические возможности ковани, орнаментальные комбинации, композиционное оформление элементов экстерьера, художественнаяковка железа, «кирпичный стиль».

В качестве декора и функциональных архитектурных форм общественных зданий, гражданских построек и народного жилища Кубани с конца XIX века стал применяться просечной металл, кованое железо и чугунное литье.

В архитектурном декоре Екатеринодара и городов Кубанской области конца XIX века железо и чугун стали новыми строительными материалами в создании конструктивных приемов оформления экстерьера зданий. Мастера обработки металла умели создавать архитектурные детали из кованого железа, что определило своеобразие архитектурного облика Екатеринодара и других городов Кубанской области (рис. 1). Пластические возможности ковани использовались в композиционном оформлении таких элементов экстерьера, как: ограды, парапетные решетки, балконные ограждения и лестничные, кронштейны балконов, кронштейны для флагов, подзоры надкрылечных зонтов, двери, оконные решетки, раздвижные кованые решетки для окон, так же оконные ручки-замки.



Рис. 1. Екатеринодарский архитектурный декор.
Кон. XIX в. Ул. Горького, 129. Фотоархив Кадоркина В.И., 1988 (8)

Кубанские кузнецы использовали при создании вариаций орнаментальных декоративных композиций следующие исходные элементы: спиралевидные и S-образные завитки, биспирали, сердцевидные червонки, круги. В архитектурном декоре станичных кирпичных общественных зданий и частных домов кованый художественный металл применялся чаще всего для изготовления надкрылечных навесов-зонтов (рис. 2).



Рис. 2. 1889 год. Надкрылечный навес.
Краснодар, ул. Карасунская, 37. Фото 2006 г. (8)

Изучение традиционной культуры Кубани началось с середины XX века. В 1967 году был опубликован коллективный труд «Кубанские станицы. Этнические и культурно-бытовые процессы на Кубани», в котором Л.Н. Чижикова была автором раздела «Поселения и жилища», где изложены

материалы этнографической экспедиции. В научном труде Московских ученых значилось: «На домах, знаменующих развитие городского строительства на рубеже XIX – XX вв., двухэтажных, кирпичных, более нарядных, чем скромные станичные постройки, появляются и более пышные кованые украшения, отяжеленные сложными фигурными деталями (рис. 3). В этом декоре, несомненно, идущем от станичных украшений, уже в значительной мере утрачена наивная прелесть первоисточника, где со всей непосредственностью находила выражение народная фантазия» [5, с.119].



Рис. 3. Кованый надкрылечный навес дома купца Иглина М.Е. Кон. XIX века. (7). Фото Ярошенко И.В. 30.07.19

В монографии Н.А. Гангур, посвященной материальной культуре Кубани, автор сообщает: «...с точки зрения их конструктивных, стилистических и типологических особенностей обнаруживается существование местных локальных традиций и школ кузнечного ремесла... в диахронии четко прослеживается основная тенденция развития кованого металла – от строгой простоты ранних произведений к повышенной декоративности позднейших» [3, с. 66].

В процессе научно-исследовательской практики Ярошенко И.В. за 2019 год в станице Новопокровской Краснодарского края зафиксированы образцы художественнойковки конца XIX века: кованые надкрылечные навесы, парапетные ограды и ограда церковная.

В настоящее время кованый надкрылечный навес цилиндрической формы является экспонатом МБУК «Новопокровского историко-литературного музея им. А.А. Первенцева». В конце XIX века жилой дом с лавками принадлежал заготовителю зерна и кожи купцу Иглину Матвею Егоровичу и находился в самом центре станицы (ныне улица Ленина, 99) [6, с. 51]. Дом сложен из кирпича. У бокового фасада дома был обустроен главный вход в дом с разворотом на центральную улицу. Крыльцо с навесом, которое подчеркивало состоятельность владельца дома, было необычайно выразительным для своего времени. Цилиндрическая форма и размер навеса – не типичны для архитектуры Кубани. Конструкция навеса состоит из дугообразных металлических выгнутых по форме полукруга прутков, зафиксированных полосовым металлом и накрыта листовым железом. Справа и слева выгибы для стока дождевой воды (рис. 4).



Рис. 4. Боковой фрагмент ковани надкрылечного навеса дома купца Иглина М.Е. (7). Фото Ярошенко И.В. 30.07.19

Композиция центральной части надкрылечного навеса симметричная. Структурная основа для ковани по вертикальному центру – пруток (направлен сверху в низ), по горизонтали справа и слева, не достигающие до центра пики. Вертикаль и горизонтальные членения соединены наклонными S-образно изогнутыми линейными завитками.

Декоративная композиция в металле представлена сочетанием

линейной пластики с включением объемных элементов растительных и животных форм. В центральной части сюжета расположен круг (колесо) – символ солнца. Символическое толкование связывает колесо с элементом круга, динамику движения которому придают условно стилизованные спицы колеса, что задает значение вращения кругового процесса возникновения и исчезновения, свободы от локальной связи [2, с. 120]. В традициях кубанской орнаментики – круг акцентирован цветочной розеткой, восемь флеронов, расположенных по каждой спице условного колеса, задают ощущение праздника и вечного цветения. Расположенные справа и слева от солнечного колеса стилизованные силуэты диковинных райских птиц (павлинов) завершают композиционный план и представляют собой некое приветствие от хозяина для всех входящих в дом. В общей композиции навеса над крыльцом дома использованы следующие исходные элементы: S-образные завитки, сердцевидные линейные изгибы прутка (червонки), биспирали. Составляющие декора ковани фиксированы чаще скобками-перехватами (рис. 5, 6).



Рис. 5. Фрагмент верхней части "колонки" надкрылечного навеса дома купца Иглина М.Е. (7).
Фото Ярошенко И.В.30.07.19



Рис. 6. Фрагмент центральной части надкрылечного навеса дома Иглина М.Е. (7).
Фото Ярошенко И.В. 30.07.19

Бывший купеческий дом с лавками Соловьева Никиты Ивановича и в настоящее время находится в станице Новопокровской (ул. Ленина, 199) [6,

с. 60]. Дом построен из красного кирпича в 1912 году для семейных нужд. В нем кроме жилых комнат были торговые лавки. Архитектурный декор дома дополняет ручная художественная ковка: ограды между аттиками и парапетными тумбами, также навес-зонт над центральным главным входом в дом (рис. 7).



Рис.7. 1912 год. Навес-зонт на кронштейнах над центральным входом дома купца Соловьева Н.И. Краснодарский край, ст. Новопокровская, ул. Ленина, 199. Фото Ярошенко И.В. 31.07.19

Главный фасад здания симметричен. Под центральным аттиком находится главный вход в дом, который акцентирован двускатным навесом. Конструкция навеса состоит из металлических прутков, двух треугольных кронштейнов и двускатной крыши (после реставрации из оцинкованного железа, по краю «бахрома» в технике просечного металла).

Орнаментальные декоративные композиции навеса заключены в трех треугольниках. Структуру центральной композиции составляет вертикальный пруток, окончанием которого стал стилизованный объемный бутон из проволоки. Исходными элементами линейно-декоративной пластики ковани стали: S-образные завитки, биспирали, сердцевидные формы завитков и круги. В шести парапетных ограждениях использованы ампирные мотивы триумфальных венков, круги. Линейная пластика и простота форм в искусстве художественной ковки металла также присутствовала в работе кузнецов.

На улице им. Блюхера в станице Новопокровской по настоящее время

используется часть ограды, которая принадлежала разрушенной церкви. Удивляющая долговечность и художественная выразительность кованой ограды – пример в искусстве обработки металла. Композиция метрического повтора ограды имеет структуру, базирующуюся между двумя вертикальными четырехгранными прутками. Третий вертикальный четырехгранный пруток короче и соединяется с двумя первыми через завитки сердцевидной формы, верхнего и нижнего орнамента. Пролет ограды имеет форму вытянутого прямоугольника, где ритм вертикальных прутков выстроен на четырех горизонтальных членениях. Исходными элементами конструкции пролета ограды в линейно-декоративной пластике ковани стали: сердцевидные формы завитков различной величины и конфигурации; трапеции, которые в ритмическом повторе образуют орнаментальную полосу, подобную меандру, повторяющуюся в одинаковой величине и длине в верхнем и нижнем ряду пролета, кованые шарики; пики, ритмично оформляющие верхнюю часть ограды (рис. 8). Все основные декоративно-художественные элементы ковани, образующие полотно ограды, фиксированы скобками-перехватами.



Рис. 8. Фрагмент кованой церковной ограды.
Краснодарский край, ст. Новопокровская, ул. Блюхера.
Фото Ярошенко И.В. 31.07.19

Мастера кузнечного дела достигли предельной ясности в целях передачи графической выразительности архитектурного декора. Зооморфные мотивы стилизованных композиций в художественном решении надкрылечных зонтов: крылатые драконы с открытой пастью, змеи и другие фантастические существа известны по сохранившимся работам армавирской школы кузнечного ремесла (рис. 9).



Рис. 9. Кованый навес на кронштейнах.
г. Армавир, ул. Кирова, 36. (3)

По мнению краснодарского краеведа В.П. Бардадыма «чеканный дракон» у особняка купцов Багарсуковых «повторенный много раз в других постройках Екатеринодара» был неким изначальным образцом для подражания [1]. Екатеринодарское общество кубанских кузнецов, вероятно, имело собственные издания рисунков для художественнойковки. Существование источника сюжетов объясняет схожесть композиционных

приемов и, одновременно, стилового разнообразия архитектурного художественного металла на Кубани. По сохранившимся артефактам и существующим в настоящем объектам, можно выделить следующие типы орнамента кубанской ковани: растительный; геометрический; зооморфный и меандровый.

Екатеринодарский особняк купцов Багарсуковых (построен в 1900-1901 гг.) в настоящее время является великолепным образцом здания в духе «классической эклектики». В начале XX века двухэтажный дом, расположенный на Соборной площади, ставший ее украшением, удивлял не только своим архитектурным убранством, но и великолепными образцами кованого художественного металла. Отличительной особенностью особняка стал венчающий его высокий кованый шпиль на котором находится флюгер с указателем сторон света, имеющий ведущий сюжет морского конька (рис. 11). Верхний объем кровли обрамляют парапетные ограждения. Парапетные тумбы соединяют кованые ограды. Все они выдержаны в единой стилистике сочетания линейной пластики дуг, завитков на пересечениях и окончаниях которых находятся растительные и цветочные мотивы. Линия верхних парапетных ограждений образована композицией на основе метрического повтора единого сюжета, вершиной которого стала стилизованная лилия с опущенными лепестками, а откликом ей служит лилия с развернутыми лепестками. Центр композиции единого сюжета ограды поддерживают кованые флероны. Над центральной и крайними частями ризалита выше уровня венчающего карниза находятся аттики, соединенные между собой архитектурными объемами декора и кованой парапетной оградой. Ритмический повтор ограды, соединяющий парапетные тумбы иной – это повторяющийся единый сюжет с акцентным центром в виде пятилепесткового цветка.



Рис. 10. Кованый навес на кронштейнах над центральным входом особняка купцов Багарсуковых, 1901 г. г. Краснодар, ул. Гимназическая, 67. Фото Ярошенко И.В. 05.08.19

Главный вход в особняк Багарсуковых находится на центральной оси левого крыла. Он оформлен в виде пилястрового портика с треугольным фронтоном, в который вписывается металлический трехскатный навес-зонт. Зонт поддерживают треугольной формы кованые кронштейны, в которых вписан достаточно выразительный сюжет. Огнедышащие драконы в изящном S-образном изгибе, мирно охраняют вход и символизируют побежденных чудищ, что обещает победителю богатство и благоденствие [2, с.77]. Именно такой сюжет был изначально известен в христианской европейской культуре, что созвучно русским сказкам и легендам.

Образ чудища сочетал в себе узнаваемые черты рептилий, птиц и животных. Чеканка, как техника декоративнойковки, применялась для придания большей выразительности объекту. При прочеканивании листовой металл обрабатывался «на более мягком основании (глина, смола, дерево и т.д.) с помощью молотков, и ...фигурное изображение достигается посредством точных подогнанных ударов» [4, с.381]. Для повтора образца использовались шаблоны. Мастера кузнечного дела применили в работе над архитектурным металлическим декором особняка Багарсуковых все

известные составляющие ручнойковки: проволоку, прутки, ленты, полосовой материал и листовой металл для прочеканивания.

Структуру композиции кронштейна составляет треугольник, в свободное пространство которого заполняет S-образно изогнутый полосовой материал. Сюжетный акцент композиции – прочеканенный дракон представлен в окружении стилизованных листьев, цветов, объемных проволочных бутонов (рис. 11). По краю зонта-навеса проходит орнаментальная полоса, основанием которой стали прутковые S-образные элементы и между ними вертикально выставленные на прутке стилизованные цветы. Элементы декора соединены скобой-перехватом.

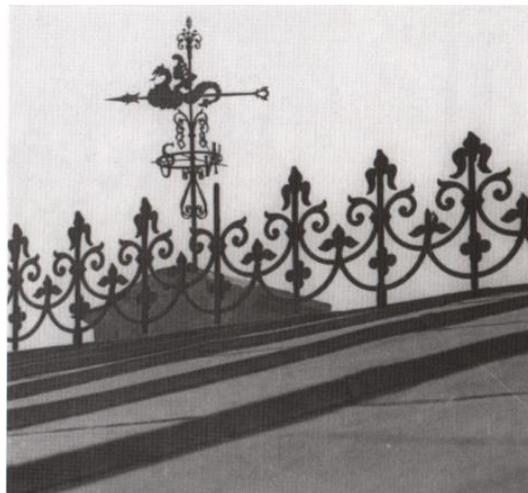


Рис. 11. Кованый шпиль-флюгер и фрагмент парапетной ограды особняка купцов Багарсуковых, 1901. г. Краснодар, ул. Гимназическая, д.67. Фото 1993 г. (1)

Лестница, ведущая на второй этаж, в особняке купцов Багарсуковых выдержана в стилистике экстерьернойковки и повторяет ее растительные мотивы (рис. 12). Основной сюжет многократного повтора имеет форму ромба, в центре которого на вертикальном прутке – цветочная розетка с расходящимися по четырем направлениям завитками. Стилизованные формы листьев, цветов и бутонов подчеркивают изящную статичность лестничнойковки.



Рис. 12. Кованая лестница, ведущая на второй этаж особняка купцов Багарсуковых. г. Краснодар, ул. Гимназическая, 67. (1)

С 1860-х годов, в тенденциях Историзма, в искусстве художественнойковки металла прослеживаются признаки стилей ренессанс, барокко, классицизм, ампир, что увеличивало зрительно-декоративный эффект в восприятии архитектурного объекта. Часто структурная основа, например, навеса над центральным входом, терялась в преувеличенной орнаментике таких элементов, как: извивающиеся стебли растений, цветочные волюты, стилизованные мотивы листьев, бутонов, цветов. Популярный в народном искусстве восточных славян солярный символ – розетка – становится одним из любимых и широко распространенных мотивов в декоре кованых навесов Екатеринодара [3, с. 67]. Приветствие древнему символу и разнообразие технических приемов ковани, известных мастеру, создали возможность для выполнения высокохудожественных работ.

На рубеже XIX – XX веков определяется повышенный интерес к классическому стилю и ампирной пластике. Мастера кузнечного дела в заполнении фронтонов, обвязок и кронштейнов козырьков начинают применять и использовать метрический ряд вертикальных стержней, меандр, кольца, триумфальные венки с бантами, ветки лавра и лиры.

В художественном декоре элементов экстерьера архитектуры Кубани оставил свой неповторимый след стиль модерн. Декоративные композиции в металле представлены двумя художественными направлениями: линейно-декоративные композиции и линейная пластика с включением объемных элементов растительных форм. Изначально функциональные элементы здания, приобрели художественный статус и гармонично вписались в «кирпичный стиль» Екатеринодара и городов Кубани (рис. 13, 14).



Рис. 13. Кованая балконная ограда.
г. Краснодар, ул. Чапаева, 88. (8)



Рис. 14. Надкрылечный навес на кронштейнах.
Меандр. г. Краснодар, ул. Длинная, 176.
Фото от 13.12.2012. (8)

Ручная художественная ковка по металлу функционально вносила не только эстетику в декор элементов экстерьера, но представляли собой функцию охранной задачи посредством надежных дверей из металла или кованого декора на них, ручек-здвижек на окнах, раздвижных ставен, парапетных оград (рис. 15, 16).



Рис. 15. Кованая раздвижная решетка для окна (8)



Рис. 16. Кованые ворота.
г. Краснодар, ул. Кирова, 66 (8)

Пластический декор из металла, вливаясь в единый архитектурный замысел, придавал постройкам художественную выразительность тем, что ажурно подчеркивал контуры внешних форм сооружений и придавал неповторимое своеобразие архитектуре Екатеринодара.

Список использованных источников

1. Бардадым В.П. Архитектура Екатеринодара. – Краснодар: Советская Кубань, 2002.-256с.
2. Бидерман Г. Энциклопедия символов: пер. с нем./Общ. ред. и предис. Свенцицкой И.С. – М.: Республика, 1996. – 335с.
3. Гангур Н.А. Материальная культура Кубанского казачества: [в 2т.]. -Краснодар: Традиция, т.2. – 2009.-272с.
4. Гейдова Д., Дурдик Я., Кибалова Л., Мудра М., Стара Д., Урешова Л., Клингбург К-Г. Большая иллюстрированная энциклопедия древностей. /пер.Михайлова Б.Б. – Прага: Артия, 1980.- 496с
5. Кубанские станицы. Этнические и культурно-бытовые процессы на Кубани. / Под. ред. К.В. Чистова.-М.: Наука, 1967.-355 с.
6. Маслов А.В. Хроника Новопокровского района (статистика, факты, документы) 1827 – 1977.- Новопокровская, 1980,-68с.
7. Экспонаты МБУК Новопокровского историко-литературного музея им. А.А. Первенцева.
8. <http://myekaterinodar.ru/ekaterinodar/gorodskaya-sreda/kovan-ul-gogolya/>

© Ярошенко И.В., 2020

А.А. Ярыгина, В.А. Свириденко
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,
г. Краснодар, РФ

ТРАНСФОРМАЦИЯ СТИЛЯ ГРАНЖ В МОДЕ XXI ВЕКА

В работе анализируется стиль гранж, его характерные особенности, его трансформация, влияние на другие стили, источники вдохновения, позволяющие дизайнерам работать с данным стилем.

Ключевые слова: характерные особенности стиля гранж, история возникновения, современное прочтение стиля, источники вдохновения, эклектичность, роль в развитии других стилей.

Гранж (англ. grunge, букв. «грязь», «надрыв») — изначально ответвление или подстиль в музыкальном направлении, именуемом альтернативным роком. Гранжу свойственны «грязное» гитарное звучание, мрачные тексты на тему отчуждения, одиночества, апатии и свободолюбия. В отличии от других жанров музыки, красота гранжа была демократичной и безыскусной. Конечно, приведенные до этого факты не могли не отразиться на внешнем виде музыкантов, которые появлялись на публике в обычной, часто помятой или поношенной одежде и избегали театральности. Именно это изначально и стало зарождением в моде нового стиля «гранж».

Изначально одежда, которую носили гранж-музыканты, как правило, представляла собой «обыденные повседневные» вещи, которые они надевали как на сцене, так и дома. Как правило, внешний вид гранжера состоял из аксессуаров, купленных в секонд-хенде, и заурядной верхней одежды. Часто образ дополняли неопрятный внешний вид и длинные волосы. Журналистка Кэтрин Стронг отмечала, что «гранж стал анти-потребительским движением, где считалось — чем меньше ты тратишь на одежду, тем больше у тебя «крутости». Гранж мода в большей степени являлась анти-модным явлением и представляла собой движение против правил и стандартов в отношении внешнего вида, подталкивая музыкантов

одеваться аутентичным, анти-гламурным способом. Но несмотря на это данный стиль стал активно использоваться в качестве «визитной» карточки отдельных групп и как не парадоксально, но с тех пор прочно закрепился в модной индустрии.

По мере роста популярности гранжа и его адаптации в обыденной жизни, многие модные дома стали обращать внимание на одежду этого стиля и продвигать схожие тренды в своих коллекциях. С середины 1992 г. начался стремительный рост интереса к гранжевой продукции прет-а-порте. И даже не смотря на падения интереса к гранжевому движению после смерти его родоначальника Курта Кобейна в 1994 г., модельеры и в наши дни выпускают коллекции, вдохновленные этим жанром.

В 2008 г. гранжевый стиль вернулся в модный тренд, а в 2013 г. Эди Слимман_дизайнер бренда Yves Saint Laurent организовал целый модный показ одежды сезона «осень-зима».

Можно допускать мысль, что в XXI вв. гранж переродился вновь, вбирая в себя даже те модные тренды, которые изначально были не подвластны данному стилю. Но не стоит забывать, что несмотря на эклектичность данного стиля в нем все же есть определенные принципы, такие как:

- удобство, расслабленность, легкость в движениях;
- многослойность образа;
- приглушенные тона;
- объемные силуэты.

Несомненно, в наши дни можно смело утверждать, что первоначальный смысл давно утрачен. Борцы с правилами и стандартами не смогли победить моду. В этом нет ничего удивительного, ведь невозможно победить индустрию моды и красоты, она всегда будет подстраиваться под желания людей и создавать такую одежду и аксессуары, которые будут

востребованы. Гранж стал частью моды и его элементы можно видеть в коллекциях многих брендов. Даже такие модные дома, как Chanel, Givenchy, Saint Laurent используют элементы этого стиля в своих образах.

Поэтому сегодня можно выбрать платье и другие наряды в стиле гранж, которые подходят даже для красной ковровой дорожки.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что идеология стиля полностью улетучилась. Современный гранж соединился с роскошью и прекрасно уживается с теми идеями, с которыми изначально должен был бороться.

Сейчас, создавая коллекции в духе этого стиля, дизайнеры черпают своё вдохновение и в абсолютно противоположных гранжу идеях, но тем не менее создавая гармоничные, целостные и модные образы.

Так, в коллекции бренда Miu Miu сезона осень-зима 2020-2021 гг. ярко показано настроение стиля нуар. Это доказывают сами образы моделей: ярко подчеркнуты глаза, прически актрис старого Голливуда, использование материалов характерных для данного стиля: кружево, шёлк. Но тем не менее нельзя не утверждать, что данная коллекция относится и находит своё отражение в гранже. Это доказывают также «мрачные» образы моделей, преимущество объемных силуэтов, использование «клетки» в тканях, что считается одной из основ гранжа, а также использование объемной обуви, металлического декора.

Ещё одной, на мой взгляд, выдержанной в современном понимании гранжа стала коллекция бренда Valentino сезона осень–зима 2020-21 гг. В ней нашли своё отражение такие принципы стиля, как преобладание темной цветовой гаммы, сочетание грубой обуви с романтическими, женственными силуэтами. А также создание образов «бунтарей».

Если сравнивать гранж текущего и будущего сезона осень–зима 2020 и гранж 90-х, то следует провести подробный анализ, чтобы наглядно

доказать его трансформацию. Так, стандартным набором гранжера 90-х была фланелевая клетчатая рубашка объемного силуэта, будто снятая с чужого плеча, потертые джинсы и грубые ботинки. Сейчас же на подиуме мы, несомненно, встречаемся с «клеткой», но современные текстильные технологии предлагают нашему вниманию большое многообразие и возможности использовать этот узор уже в других тканях, таких как шёлк, шифон, органза и т.д. А то есть, это даёт возможность воплощать совсем иные силуэтные линии в одежде, создавая более женственные силуэты. Также в сезоне 2020–2021 особое место занимает тренд на джинсовую одежду, аналогично, как это можно было наблюдать в 90-х. Но использование денима в современном сезоне, это прежде всего подчинение его трендам. Сейчас, не последний модный сезон, чаще всего мы видим на подиуме джинсовый пэтчворк. Дизайнеры не боятся экспериментировать на сочетании разных цветов и фактур данной ткани, тем самым проявляют свободу и не подчиняются стандартным модным канонам. Особое внимание следует уделить аксессуарам, ранее, при зарождении гранжа, стандартной обувью стиля были объемные армейские ботинки. Сейчас, несомненно, присутствует тренд на громоздкую обувь, но при этом чаще всего данная обувь комбинируется с легкими материалами. Но, несомненно, это не единственное преобразование гранжевой обуви. Воплощением бунтарского стиля стали и классические босоножки с плотным носком и уютные туфли с колготками в сетку или с дерзким узором.

Таким образом, за четверть века, гранж не просто трансформировался, но и полностью переродился. Да, сейчас гранж это не знак аутентичности, но благодаря ему, множество стилей приобрели особое настроение. Гранж стал более женственным, современные тренды подчинили себе данный стиль, но не стоит и забывать, что именно благодаря ему современная женская мода по-особенному выражается, транслируя не просто

женственность, но и силу, твердость и дерзость, которая также может быть присуща женщине в современном мире. И самое важное, что эклетичность гранжа позволяет выглядеть не только красиво, но и чувствовать себя комфортно и свободно, что изначально было и является ключевым для течения данного стиля.

Список использованных источников

1. Стиль гранж в одежде и прическах – история и смысл / <https://mylitta.ru/2893-style-grunge.html>
2. Гранж / <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B6>
3. Коллекции / <https://www.vogue.ru/collection/>
4. Коллекция весна-лето 2017 с элементами стиля гранж от GEORGINE / <https://mylitta.ru/2931-georgine-2017.html>
5. Мода и искусство // Ред. Гечи Адам, Караминас Вики; 2015. – 272 с.

© Ярыгина А.А., 2020

© Свириденко В.А., 2020

А.А. Ярыгина, К.С. Яковлева
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,
г. Краснодар, РФ

ИЗУЧЕНИЕ РЫНКА МОЛОДЕЖНОЙ ОДЕЖДЫ В СТИЛЕ СПОРТ-КЭЖУАЛ ДЛЯ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

В работе проводится изучение рынка молодежной одежды в стиле спорт-кэжуал. Эта тема является одной из наиболее актуальных, так как в данный момент наблюдается актуальность стильных и удобных образов по всей России, а климат Краснодарского края позволяет более ярко проявить свой стиль. Больше молодежи в выборе своего повседневного образа предпочитают удобство, для более мобильного перемещения по городу. Цель статьи заключается в рассмотрении преимуществ стиля спорт-кэжуал для молодежи Краснодарского края. Выявлена и обоснована необходимость совместного использования методов аналитического и

исследовательского в процессе толкования.

Ключевые слова: спорт-кэжуал, модный ритейл, климат, тренд, рынок, бренд, тенденции, стиль, молодежь, мобильность, масс-маркет, покупатель, коллаборация.

По мнению большинства специалистов, пока для российской молодежи понятие бренда не имеет особого значения. В этой аудитории выбор вещи определяется ценой, модностью и актуальностью, а аудитория людей лояльных к конкретным маркам не так велика. Таким образом, на современном рынке молодежно-подростковой одежды конкурируют не бренды, а магазины. Те магазины, которые предложат более модную одежду, которая будет соответствовать всем модным течениям и по выгодной цене для молодых людей. Если покупатель и выбирает конкретный бренд, то именно тот, который удовлетворяет его потребности в совокупности, обычно покупка брендовой вещи осуществляется в среднем раз в 4 месяца, такое явление обусловлено высокой ценой. Поэтому большинство молодых людей предпочитают магазин, принадлежащий крупной корпорации, например, Inditex, которая подразделяется на отдельные магазины, отличающиеся концепцией друг от друга. Успех компании зависит от того, смогла ли она произвести востребованный продукт (с точки зрения «физических» характеристик и имиджа бренда) и предложить его в удобном для потребителя месте. Например, можно увидеть популяризацию среди молодежи спортивных брендов, которые предлагают доступные цены на комфортную одежду. Такими темпами предполагается что и мировые бренды такие как Gucci, Chanel и прочие смогут выпускать линейку одежды для молодежи по доступной цене.

На рынке по-прежнему сильны рационализаторские настроения, модные тенденции пока отодвинуты на второй план. Убежденность в рационализации потребительского поведения стала явственно ощущаться

при анализе динамики и структуры продаж игроков рынка за 2015–2018 гг. Падение доходов населения на фоне роста цен в рознице создало условия, при которых рядовой российский покупатель был вынужден придерживаться экономичной стратегии в покупках. При этом происходящие изменения оцениваются как долгосрочное направление. Сейчас покупатель совершает меньше спонтанных покупок и более взвешенно подходит к вопросу о расходах на одежду. Наблюдаемыми проявлениями этих процессов являются внимание россиян к скидкам и акциям, отказ от покупок или переход в более низкий ценовой сегмент.

Кризис модного ритейла в настоящее время в России преодолен, впереди – восстановление рынка [4]. Однако быстрого возврата к докризисным показателям ожидать не стоит, особенно исходя из нынешнего экономического состояния России, которая терпит большой упадок. По итогам 2018 г. рынок розничных продаж одежды увеличился на 1,8 % в натуральном выражении, а обуви – на 4,98%. После падения более чем на 208% эти показатели не самые лучшие. Это связано с тем, что жители России еще не пришли в равновесие в своем финансовом положении от последствий обвала рубля и роста цен в кризисные 2015–2016 гг. Это соответственно сказалось и на покупательской способности не только молодежи, но и более старшего поколения. А так как основные покупатели молодежной или подростковой одежды это молодые люди, еще не имеющие своего заработка, которые основываются на доходах своих родителей, то и рынок молодежной одежды и одежды в целом потерпел потери. Розница в России была проводником роста всей экономики с начала 2000-х гг., но сейчас на первое место вышли другие факторы. В ближайшие годы можно ожидать ужесточения конкуренции между лидерами рынка за покупателя, включая оптимизацию ассортиментной и ценовой политик, а также изучение массива данных о потребительском поведении и

совершенствования программ лояльности, акций, и скидков постоянным покупателям, подобный ход привлекает на 18% больше потребителей обратно, нежели разовые снижения цен [5].

Для обеспечения эффективного ведения бизнеса необходимо учитывать:

- выгодное местоположение магазина, что в свою очередь, ведет к увеличению постоянных издержек (аренда помещения);

- исчерпание возможностей выбора хороших торговых площадок;

- достаточно высокая приверженность потребителей к зарубежным брендам;

- значительный упор на неценовую конкуренцию (рекламные кампании), что ведет к увеличению стартового капитала, особенно в нынешних СМИ, где реклама окружает нас повсеместно, а также создание алгоритмов, которые могут отслеживать ваши частые поисковые запросы и предлагать продукцию которую вы искали;

- зависимость от поставщиков ткани и фурнитуры, так как модные тенденции ограничены жесткими временными рамками, следовательно, малейшая задержка поставки приводит к потере части прибыли, ведь все что было актуально вчера, сегодня уже может никто не купить.

В ходе опроса мы выяснили что такие стили как: спорт-кэжуал, классический, спортивный, эклектика, гранж имеют достаточно широкий круг своих покупателей. Наиболее популярный стиль для молодежной одежды – это спорт-кэжуал (от английского casual), что обозначает повседневный стиль одежды, главным критерием которого является удобство и практичность. Он характеризуется сочетанием разных предметов одежды, в том числе с вещами из спортивного гардероба, что делает стиль спорт-кэжуал одним из самых комфортных. Такой стиль становится одним из самых пригодным для большого города, но стоит

обратить внимание на то что Краснодар, а также пригороды, не является крупным мегаполисом, где сосредоточены крупные производства индустрии моды и где могут быть более жесткие критерии к стилям в одежде. Поэтому здесь лидирует спортивный стиль, затем эклектика, классический и стиль гранж. Исходя из этого можно сделать вывод, что краснодарская молодежь весьма заинтересованно относиться к независимому и удобному стилю спорт-кэжуал [6].

Большинство представителей молодежи приобретают одежду в торговых комплексах, моллах. Так как в торговых центрах собрано больше всего привычных уже покупателю магазинов одежды, вероятность того что потребитель купит больше товаров и потратит больше сбережений увеличивается в 27 раз. Стоит отметить новый тренд, который наметился в потребительском поведении молодежи – покупка модной одежды посредством Интернета. Среди сегментов магазинов, в которых чаще всего одевается опрошенная молодежь, лидируют масс-бренды, аутлеты (аутлеты – торговые комплексы находящиеся за пределами города) и рыночные комплексы [1]. Так как сейчас преобладает мобильность и активность молодежь предпочтёт одежду спорт-кэжуал, которая к тому же представлена на всех этих торговых площадках.

Один из главных ориентиров – это привлекательность цены для основного потребителя, то есть молодежи. Поэтому нужно создать комфортную ценовую среду для покупателя, что не так сложно в рамках обсуждаемого стиля в отличие от более элитных и дорогих модных направлений, относящихся к люксовому сектору (рококо, барокко и др.).

Другим не менее важным критерием является соответствие трендов (модных направлений, течений). Если бренд не следит за модой, то скорее всего он будет иметь меньше покупателей даже при низкой ценовой политики, чем его конкуренты, которые следуют новым веяниям.

Отслеживать их можно опираясь на популярных исполнителей и блогеров (от англ. blogger) – человек, занимающийся ведением своего личного дневника онлайн, в котором он рассуждает, высказывает свои мысли и мнение, размещает различные форматы мультимедиа (рисунки, фотографии и видеоклипы). Так как молодежь в большинстве случаев хочет походить на успешного человека приблизительно своего возраста. Такие люди для молодого человека являются «идолами», опираясь на их образ жизни и соответственно на стиль в одежде выбирают то в чем одеты медийные личности [7].

Стиль спорт-кэжуал обладает множеством преимуществ на территории краснодарского края. Например, это наличие умеренно-континентального климата на Черноморском побережье южнее Туапсе – субтропический. Хребты Большого Кавказа закрывают побережье от холодных ветров, что позволяет носить легкие хлопковые футболки, брюки, свитшоты, худи, кроссовки, кеды.

Средняя температура января минус 2,6°С (на равнине –3–5°С, на побережье +5°С, в горах –8°С). Средняя температура июля +22,6°С (на равнине – +22°С, на побережье Черного моря +25°С; в горах +13°С). Годовое количество выпадающих осадков колеблется от 350 мм на Таманском полуострове и 500 мм на правобережье Кубани до 2500 мм и выше на юго-западных склонах Кавказского хребта. Каждую весну край затапливают паводки. В целом для края характерны жаркое лето и мягкая зима [4].

В крае среднегодовые температуры понижаются с высотой. Для зимы характерна неустойчивая погода с чередованием коротких морозных и теплых периодов, сильного ветра, отсутствием промерзания почвы и устойчивого снежного покрова. Осадки выпадают в виде снега, дождя и мокрого снега. В краснодарском крае осадки в виде снега явление не частое,

обычно они не задерживаются больше чем на 3–4 дня. Продолжительность теплого периода (периода с температурой воздуха выше 0°C) на большей части территории составляет 9–10 месяцев, а на Черноморском побережье устойчивого перехода через 0°C не бывает, то есть снижение температур воздуха до отрицательных значений наблюдается в холодный период лишь в течение нескольких дней. Безморозный период в большинстве районов длится 180–200 дней, на Черноморском побережье – 220–260.

Климат в крае считается одним из наиболее благоприятных в России для проживания и деятельности человека. Краснодарский край – самый теплый регион России, средняя продолжительность времени, когда в светлое время суток на территории края наблюдается солнечная погода, составляет 2300 часов в год.

Таким образом учитывая мягкий климат можно сделать вывод что стиль спорт-кэжуал один из наиболее приемлемых для Краснодарского края. Кроссовки и кеды, которые присуще этому стилю подходят для теплого климата. Футболки, джинсы и ветровки будут актуальны весной и осенью, так как эти сезоны достаточно теплые. Умеренное количество осадков позволит не ограничиваться в обуви и выборе низа образа. Так же не обязательно покупать классические дорогие шубы, шарфы, пуховики, которые зачастую скрывают стиль. Что обеспечивает приемлемый расход на создания стиля. В среднем в летний период на покупку одежды в стиле спорт-кэжуал можно затратить от 1500 до 3000 рублей, учитывая, что в масс-маркетах идут активные распродажи, где делают скидки до 70%.

Молодое поколение привнесло новые тренды в модную индустрию. Во-первых, им необходимо гораздо больше модных вещей, чем раньше. В среднем, один клиент покупает сегодня модной продукции на 60% больше, чем 15 лет назад. Это связано с большей ценовой лояльностью и расширяющимся выбором. Также с влиянием социальных сетей, которые

требуют всего нового и быстроменяющегося. Чтобы успеть за всем новым тенденциям, современному молодому нужно быть активным, мобильным, и при этом выглядеть стильно. Все эти задачи решает стиль спорт-кэжуал.

Во-вторых, молодежь покоряет рынок современной моды, привнося свои идеи, создавая свои бренды или же бренды создают коллаборации (сотрудничество – процесс совместной деятельности в какой-либо сфере двух и более людей или организаций для достижения общих целей) с популярными среди молодых людей личностями.

Список использованных источников

1. Басин Е.Я., Краснов В.М. «Гордиев узел» моды // Мода: за и против [Электронный ресурс]. URL: <http://vneshnii-oblik.ru/gordiev-usel.html> (дата обращения: 16.12.2019)
2. Воронов В.И. Российский рынок молодежной одежды [Электронный ресурс] <https://center-yf.ru/data/Marketologu/Rossiiskii-rynok-molodezhnoi-odezhdy.php>
3. Горохов М.А. Маркетинговые исследования рынка молодежной одежды [Электронный ресурс] URL <https://cyberleninka.ru/article/n/marketingovye-issledovaniya-rynka-molodezhnoy-ulichnoy-odezhdy>
4. Грунт Е.В. Факторы, влияющие на занятия шопингом населения российского мегаполиса // Изв. Урал. федер. ун-та. Сер. 3: Общественные науки. 2015. № 2(140).
5. Демидов А.М. Особенности современного потребительского поведения россиян (доклад в рамках серии семинаров «Социология рынков» на факультете социологии ГУВШЭ) [Электронный ресурс]. URL: <http://soc.hse.ru/ecsoclab/marke> (дата обращения: 15.12.2019)
6. Конкуренты на рынке одежды [Электронный ресурс] URL https://life-prog.ru/2_110724_konkurenti-na-rinke-odezhdi.html.
7. Подольская О.Б. Влияние процессов в сфере моды на социальное поведение студенчества [Электронный ресурс]. URL: <http://sci.house/moda/studenchestvo-kak-subyekt-modnogopovedeniya.html> (дата обращения: 16.12.2019).
8. Рынок моды в 2019 году: взгляд The Business of Fashion и McKinsey & Company [Электронный ресурс] URL <https://www.sostav.ru/publication/rynok-mody-v-2019-godu-vzglyad-bof-i-mckinsey-and-company-36771.html> (дата обращения 16.12.2019).

© Ярыгина А.А., 2020

© Яковлева К.С., 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
<i>Ажгихин С.Г., Славинская С.В.</i> Дизайн-проектирование современного учебного плаката ..	4
<i>Айрапетян Г.М., Ажгихин С.Г.</i> Роль графического дизайна в социальной рекламе	9
<i>Андреева В.А.</i> Проектирование благоустройства территории школы с учетом современных тенденций климатических условиях юга России	14
<i>Белобаба М.Д., Валуева А.Е.</i> Восприятие цвета в графическом дизайне	19
<i>Белобаба М.Д., Валуева А.Е.</i> Направления декоративного освещения и его роль в ландшафтном дизайне	24
<i>Бердник Т.О., Смоляр В.И.</i> Художественно- композиционные приемы конструктивистов в оформлении массовых праздников	29
<i>Богатырева Д.А., Марченко М.Н.</i> Дизайн-образование детей дошкольного возраста	37
<i>Борисова Е.В., Марченко М.Н.</i> Принципы дизайн- проектирования современных детских книжных изданий	50
<i>Ботарева К.С., Ажгихин С.Г.</i> Специфика требований к технической составляющей онлайн курса	56
<i>Василюк А.В., Марченко М.Н.</i> Основные художественно- стилистические течения постиндустриального дизайна	60
<i>Ворожейкина О.И.</i> Методология разработки и опыт внедрения мультимедийных обучающих материалов в отраслях дизайна	73
<i>Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.</i> Аспекты формирования облика городов малой родины на примере урбанистической рекреации в Западно- Казахстанской области Республики Казахстан	88
<i>Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н.</i> Использование ВІМ технологии в реставрации архитектурного наследия	102

<i>Ворожейкина О.И., Ворожейкин Н.Н., Пазлышанова Ж.Н.</i> Аспекты изучения использования национального орнамента в интерьерах общественных зданий Западно-Казахстанской области	116
<i>Грицык А., Ажгихин С.Г.</i> Графический дизайн рекламы, как специализированный инструмент коммуникации	132
<i>Грицык А., Ажгихин С.Г.</i> Влияние символики на проектирование графического дизайна коммерческой рекламы	137
<i>Евтеева А.В., Валуева А.Е.</i> Типы современного освещения в интерьере	143
<i>Зимина О.А., Вакуленко Е.Г.</i> Историко философский аспект развития моды	147
<i>Иващенко И.Н., Багманян Л.Г.</i> Форма как выражение упорядоченности и равновесия в проектировании костюма	157
<i>Иващенко И.Н., Махрова И. А.</i> Теплоизоляционная способность одежды для населения с избыточной массой тела	164
<i>Иващенко И.Н., Муравлева Е.М.</i> Синтез антропологических исследований в проектной деятельности	169
<i>Калмычек Р.Ю., Свиридова Л.А.</i> Автоматизация расчетов и моделирования при проектировании жилого микрорайона	176
<i>Капустина А.А., Зимина О.А.</i> Использование шрифтовых композиций в дизайне одежды	184
<i>Карагодина М.Е.</i> Фотокомпозиция в графическом дизайне	191
<i>Кладова Н.Е., Карагодина М.Е.</i> Шрифт, как средство коммуникации в графическом дизайне	195
<i>Корчиков П.С., Марченко М.Н.</i> Философские аспекты в дизайн-проектировании	199
<i>Корчиков П.С., Марченко М.Н.</i> Влияние конструктивизма на развитие графического дизайна в России	209

<i>Кучеренко М.С., Исаакова А.А.</i> Изучение объектов-аналогов как важный предпроектный этап в дизайн-проектировании	220
<i>Кучеренко М.С., Мартиросов А.В.</i> Графическая стилизация зооморфных форм в графическом дизайне	232
<i>Кучеренко М.С., Никуличева С.М.</i> Применение изометрических изображений в графическом дизайне	243
<i>Кучеренко М.С.</i> Роль рисунка «от руки» в современном графическом дизайне	254
<i>Кучмина Л.В., Ажгихин С.Г.</i> Типографика как неотъемлемая часть интерактивного дизайна	265
<i>Кучмина Л.В., Ажгихин С.Г.</i> Роль интерактивного дизайна в процессе формирования экспозиции археологического музея	270
<i>Мартиросов А.В., Кучеренко М.С.</i> Некоторые тематические аспекты и историографические константы скифского звериного стиля (СЗС) в процессе изучения регионального компонента античного культурного наследия на Кубани и Северном Кавказе графическими дизайнерами на территории ЮФО	276
<i>Морозова Е.А., Пучкова Т.Е.</i> Проектная ситуация для интерьера ванной комнаты	289
<i>Мочалова А.К., Зимина О.А.</i> Вышивка как синтез традиций и инноваций при проектировании современного костюма	297
<i>Никуличева С.М.</i> Паттерн в современном дизайне	301
<i>Обари Ф.М.</i> Роль цветового восприятия костюма в системе дизайн-образования	306
<i>Привалова А.В., Кравченко Г.Г.</i> Славянская символика в дизайне	311
<i>Привалова А.В., Марченко М.Н.</i> Влияние дизайна на настроение человека	321
<i>Пьянков В.Г.</i> Актуальность создания и применения пространственных иллюзий в дизайне	327

<i>Пьянков В.Г.</i> Практические рекомендации по созданию объемного макета «Книга как арт-объект» в учебном процессе для студентов-дизайнеров	331
<i>Савич К.А., Гайдук Д.В.</i> Архитектура жилья и быт	336
<i>Сангулия Ф.Д., Марченко М.Н.</i> «Культурный» конфликт или национальные особенности преподавания графического дизайна	341
<i>Трапизаньян М.К., Гайдук Д.В.</i> Инновации в сфере архитектурного проектирования как технологии фейка	346
<i>Федченко А.Ю., Шевякова Е.А.</i> Типовые отличия дизайн- проектирования сайта, в зависимости от его вида и назначения	350
<i>Шевякова Е.А.</i> Становление трудовой деятельности дизайнера после вуза в концепции «дизайн - совместная работа заказчика и исполнителя»	354
<i>Ярошенко И.В., Колесникова В.Д.</i> Научно- исследовательская деятельность как фактор развития профессиональных компетенций бакалавров архитектуры: исторический аспект	359
<i>Ярошенко И.В., Трапизаньян М.К.</i> О значении научно- исследовательской практики в процессе визуализации объектов архитектурного исторического наследия Кубани	373
<i>Ярошенко И.В.</i> Архитектурный кованый декор в функциональных формах экстерьера гражданских построек Кубани конца XIX – начала XX веков	385
<i>Ярыгина А.А., Свириденко В.А.</i> Трансформация стиля гранж в моде XXI века	399
<i>Ярыгина А.А., Яковлева К.С.</i> Изучение рынка молодежной одежды в стиле спорт-кэжуал для Краснодарского края	403

Научное издание

ДИЗАЙН И АРХИТЕКТУРА:
СИНТЕЗ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ

Сборник научных трудов
Выпуск 4

Публикуется в авторской редакции

Подписано в печать 17.08.2020. Формат 60×84/16.

Усл.-печ. л. 25. Тираж 500 экз.

Кубанский государственный университет
350040, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149.

Издательско-полиграфический центр
Кубанского государственного университета
350040, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149.