

зубной щетки – 2 случая. Авторами оригинальности стали всего 16 студентов, т.е. 32%. Результаты *контрольной* группы намного ниже. Так, применение кирпичам и карандашам было найдено только для 6 случаев, скрепкам и зубным щеткам для 8 случаев, а газету «смогли использовать» только в 7 случаях. Уникального применения кирпича, зубной щетки и газеты не было вообще, для карандаша и газеты найдено только по 1 случаю. Авторами оригинальных предложений стали 5 студентов или 8,62%.

Можно констатировать, что две экспериментальные группы третьего курса – творческие люди, они правильно избрали свою профессию, их уровень творчества находится в развитии, и приходится только сожалеть, что они не были изучены на первом курсе. Это дало бы возможность проследить творческий рост студентов экспериментальной группы и сравнить эмпирические данные по студентам одного года обучения.

Перенос курса по выбору «Психология художественного творчества» на первый или второй семестр позволит глубже изучить творческие способности студентов и использовать эти данные педагогами других учебных дисциплин для оптимального планирования тематики контрольных, курсовых и выпускных работ.

Н. Р. Муфтахотдинов

г. Кемерово

Дизайн в музее и выставочном пространстве

Музеи в современном обществе стали играть роль культурного центра и социального института воздействия. Современная музейная экспозиция открывает для посетителя возможность пополнить знания, полученные из книг, средств массовой информации, через интернет. Музей дает опыт живого, осуществленного в реальном времени и пространстве, восприятия культурных ценностей.

Экспозиция музея изначально была художественной системой. Она менялась, наращивала арсенал средств художественной выразительности. Искусство, дизайн музейной экспозиции - явления одного порядка с архитектурой, искусством интерьера, декоративно-прикладным искусством, с дизайном как таковым. Музейная экспозиция возникает первоначально как утилитарная функция, где задача дизайнера сводится к тому, чтобы представить в определенном порядке, в конкретном архитектурном пространстве предмет или коллекцию предметов. По мере развития экспозиции, она приобретает сначала черты, а затем и принципы художественной структуры. Структуры, которая превращает утилитарную организацию в художественно-осмысленную творческую деятельность. Поэтому об искусстве экспозиции можно говорить как о художественном жанре в системе пластических искусств на стыке архитектуры – интерьера – дизайна - станкового авангардного искусства и сценографии.

Дизайнеру, занимающемуся экспозицией, приходится решать очень сложные задачи: создать зрелищный, привлекательный для публики, нестандартный, но очень запоминающийся образ. Поэтому, на первый план выдвигаются средства создания экспозиционно-художественного образа.

Музейные предметы, переходящие в стадию художественных символов, являются основными элементами музейного языка. Дизайнер определяет границы и специфику вспомогательных средств. В первую очередь, это архивно-художественные средства, а для дизайнера – функционально-декоративное оформление, потому что любой элемент экспозиционного пространства несет свою смысловую нагрузку. Это связано с художественно-образной идеей экспозиции, с пластическим, цветовым и тектоническим решением всего проектируемого пространства.

Одним из самых простейших средств является комбинация из предметов в духе символического натюрморта. Дизайнером здесь определяется очень многое: количество предметов, их расположение в пространстве, цветовые, фактурные контрасты. Но это средство не единственное. В экспозиции были и есть витрины, световые и всевозможные технические установки. Для дизайнера очень важной

является работа непосредственно над витринами для экспозиции. Если несколько лет тому назад стояла задача организации отдельной витрины, ряда комплекса, то экспозиции сегодняшнего дня пытаются освоить все отведенное им пространство, всю среду в целом, расширяя рамки и границы вплоть до создания иллюзорного пространства. А задачи художественного построения экспозиции расширились до формирования комплексной художественной концепции музея в целом и включают в себя более широкий круг вопросов, ведь кроме чисто функциональных задач, витрина несет огромную эмоционально-пластическую нагрузку при создании пространства экспозиции музея.

Экспонат, привлекающий внимание зрителей, влияет на человека своим внешним видом. Поэтому дизайнеру очень важно продумывать объемно-пространственную конструкцию витрины. С появлением большого количества новых отделочных и конструктивных материалов, увеличились возможности при решении этих сложных задач.

Часто и вспомогательные элементы (свет, технические установки) становятся значительными художественными средствами, превращаясь при помощи дизайнера в метафорические конструкции. Задача дизайнера при этом остается архисложной: это не художественная инсталляция (хотя между ними есть много общего). Музейный предмет, обладающий нередко сакральным значением, не должен подвергаться физическому воздействию, нарушающему его структуру, то есть его нельзя «прибить», «покрасить», «распилить». Условные границы между предметом и витриной всегда остаются. Дизайнер, работая в трехмерном экспозиционном пространстве, не должен забывать об его особенностях. Нередко, приходится переходить и в четвертое измерение - время. Важнейшим средством его освоения для дизайнера является сюжет, последовательность действия в произведении, художественно-организованная через пространственно-временные отношения. Он в первую очередь и организует систему художественно-экспозиционных образов. Кроме того, экспозиционный сюжет способен персонифицировать конкретный историко-культурный процесс.

Сюжетная коллизия не случайно привносится в музей, ведь она уже потенциально заложена в любом музейном предмете. Каждая музейная вещь так или иначе связана с определенным событием в жизни ее создателя, владельца. Поэтому пояснительная записка о передаваемом в музей предмете называется «легендой».

Экспозиционный сюжет способен органично связать традиционно «экспозиционную» и традиционно «не экспозиционную» зоны музея в одно целое, многоплановое, сложное произведение экспозиционного искусства. При этом «экспозиция» и «не экспозиция» (фойе, гардероб, буфет, концертный или лекционный залы) не будут противопоставляться, а будут решаться как сложное, но все же единое, по замыслу дизайнера, пространство. Только дизайнеру под силу совместить экспозиционно-художественные модели с социально-бытовыми реалиями.

Огромное значение приобретает для дизайнера связь с интерьером-памятником, где создается единый и неразрывный ансамбль экспозиции и архитектуры, построенный либо на гармонии, либо на контрасте. Перед дизайнером встает задача выстроить экспозицию уже не просто как предметный ряд, внесенный в пространство интерьера музея, а как единое, законченное в своей организации содержательное пространство, воспринимающееся в форме ансамбля. Архитектура музейного зала становится не изолированной «нейтральной» средой, а целым пространственно формирующим экспозицию компонентом.

То, как, какими средствами и приемами создается многофункциональная и в целом сложная система современной экспозиции, какие факторы влияют на нее, - это является сферой приложения и результатом творческой мысли дизайнера. Дизайнер должен проявить такие качества, как одаренность и талант, как очевидная предрасположенность к этой области деятельности, к этому жанру пластического, концептуального и синтетического творчества – искусству музейной экспозиции.