

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГАОУ ВПО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет»

А. Г. Тарасова

ПРОЕКТИРОВАНИЕ АРТ-ОБЪЕКТОВ

Учебное пособие

Допущено Учебно-методическим объединением по профессионально-педагогическому образованию в качестве учебного пособия для студентов образовательных организаций высшего образования, обучающихся по направлению подготовки 051000.62 – Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)

Екатеринбург
РГППУ
2015

УДК 745.011(075.8)

ББК Щ120я73-1

Т 19

Тарасова, Анжелика Геннадьевна.

Т 19 Проектирование арт-объектов: учебное пособие / А. Г. Тарасова.
Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2015. 75 с.
ISBN 978-5-8050-0575-7

Предлагается пропедевтический материал по основам образного проектирования арт-объектов в рамках такого современного направления, как арт-дизайн.

Предназначено студентам, обучающимся по направлению подготовки 051000.62 Профессиональное обучение (по отраслям), профилю подготовки «Декоративно-прикладное искусство и дизайн», профилизациям «Арт-дизайн», «Дизайн интерьера» и «Дизайн и компьютерная графика».

УДК 745.011(075.8)

ББК Щ120я73-1

Рецензенты: кандидат педагогических наук, доцент А. В. Степанов (ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»); профессор, член Союза художников России Н. Д. Кузнецова (ФГБОУ ВПО «Уральская государственная архитектурно-художественная академия»)

ISBN 978-5-8050-0575-7

© ФГАОУ ВПО «Российский
государственный профессионально-
педагогический университет», 2015

Введение

В учебном пособии «Проектирование арт-объектов» рассматриваются история развития, объекты арт-дизайна и способы проектирования пространственно-декоративных объектов.

На современном этапе тяготение дизайнеров к особым художественным формам объясняется тем, что в искусстве они видят источник новых оригинальных идей, которые помогают им в решении собственных художественных задач и способствуют развитию дизайнерских приемов и средств.

Изобразительное искусство обогащает дизайнеров в творческом плане, способствует повышению их эмоционального заряда. Изучение авангардного искусства как сферы экспериментов в области разработки художественных методов и средств создания художественных образов позволяет формировать у дизайнеров свободное ассоциативное и творческое мышление. В этой связи вопросы, рассматриваемые в данном учебном пособии, приобретают особую актуальность.

Пособие дает представление об основных теоретических и практических понятиях в сфере дизайна (прил. 1), содержит практические рекомендации по организации процесса проектирования арт-объекта; рассматриваются методы и приемы творческой деятельности дизайнера и средства дизайн-проектирования.

Обширный материал по вопросам проектирования арт-объекта изложен в максимально сжатой форме, что предполагает обращение студентов к дополнительным источникам информации с целью расширения и углубления знаний.

Основные положения данного пособия носят как научно-методический, так и чисто практический характер, что должно способствовать повышению профессиональной компетентности студентов.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ АРТ-ДИЗАЙНА

1.1. История развития арт-дизайна

Арт-дизайн относят к одному из новых современных видов проектного дизайнерского творчества. В связи с этим, совокупность его существенных признаков в настоящее время еще четко не обозначена. Неопределенность понятия «арт-дизайн» – явление объективное, связанное с процессом формирования данного вида творческой деятельности, поиском аспектов его исследования и рассмотрением перспектив. Основной чертой современного арт-дизайна становится, наряду с функциональным разнообразием, его направленность к системному проектированию [20].

«Арт-дизайн (англ. *Art* – искусство). Его особенность состоит в том, что усилия дизайнера направлены в первую очередь (и, часто, единственно) на организацию художественных впечатлений, получаемых от образа воспринимаемого объекта. Изделия лишаются утилитарного значения (или сохраняют его в малой степени) и становятся почти исключительно декоративными, выставочными, т. е. фактически проектируются эмоции. В связи с переходом к рынку “эмоциональных покупок” опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна» [18, с. 135].

Арт-дизайн («дизайн-искусство») – вид дизайна с явным приоритетом эстетического начала, направленный на организацию художественного впечатления, получаемого от воспринимаемого объекта [13].

Это «проектирование эмоций», цели которого сближаются с задачами декоративного или даже изобразительного искусства, удаляясь от задач предметного художественного творчества (вкладка, рис. 1) [13].

Термин «арт-дизайн» возник в 80-е гг. XX в. в Италии, с появлением там двух дизайнерских групп – «Алхимия» (А. Гуэррьеро, А. Мендини) и «Мемфис» (Э. Соттсасс), которые бросили вызов ортодоксальному миру функционального дизайна.

По существу, объекты арт-дизайна – это декоративные композиции на тему вольно интерпретированных образов изделий тех или иных групп, видов и типов, часто переплетающиеся с образами, заимствованными из

других видов искусств. Иногда эти композиции по-настоящему оригинальны, выразительны, красивы, но чаще они просто преследуют цели эпатажа зрителей, ниспровержения общезначимых ценностей и критериев красоты компонентов предметного мира ради самоутверждения художников, стремящихся к новизне любыми средствами (рис. 1.1). В большинстве своем такие композиции мало рассчитаны на практическое использование, поскольку их утилитарные функции завуалированы, отстранены или вообще сняты авторами [13].



Рис. 1.1. Диван. Гаетано Пеше

В рамках отечественной теоретической концепции «системного дизайна» (разработана в 80-е гг. XX в.) дизайн рассматривается как проектирование предметно-пространственных систем и совершающихся в них процессов деятельности. Отметим, что арт-дизайн задействован и в предметно-пространственных системных образованиях, и в процессах, в них происходящих. Но этим его функциональность (как части системы) не ограничивается. «Новая функциональность» арт-дизайна разворачивается и в других планах: антропопредметном, натурнопредметном.

Антропопредметный план арт-дизайна связан с такими областями дизайна, как дизайн костюма (одежды), дизайн прически, боди-дизайн, дизайн действия и др.; натурнопредметный – с биопредметным (фитодизайном), зоопредметным (дизайном, раскрывающимся во взаимодействии с объектами живой природы) и дизайном ландшафтных пространств [20].

«Экспансия» арт-дизайна в окружающий мир «в связке» с существующими видами (разновидностями) дизайна несет определенную тенденцию, выражающуюся в специфическом подходе к созданию образа на основе «выхода» проектируемого предмета (объекта) в область искусства, худо-

жественного творчества. При этом проектируемый предмет (объект) сохраняет хотя бы малую часть своей функциональной «независимости», самодостаточности.

Дизайн давно уже стремится к интеграции с искусством. Вспомним, например, Британское движение искусств и ремесел (XIX в.), традиции «Баухауса», имена таких художников, как Густав Климт, Анри де Тулуз-Лотрек, Пит Мондриан, Владимир Татлин, Казимир Малевич, Сальвадор Дали, Хуан Миро, а также поэта Гийома Аполлинера, писателя Андре Бретона и многих других представителей «чистого искусства», которые вошли в историю дизайна как ключевые фигуры [20].

В свою очередь арт-дизайн настолько «плотно» интегрирует себя в искусство, что не только «самоидентифицирует» свое присутствие в нем (искусстве), но и становится зачастую неразличимым с ним. Подобный вариант полного слияния образной формы можно проследить, например, при сравнении объектов арт-дизайна и концептуального искусства. Внешне эти объекты могут быть вполне идентичны, но в контексте несут разную образную и смысловую нагрузку. Именно «контекстуальность» объекта становится разграничителем «зон влияния» арт-дизайна и соприкасающегося с ним концептуального искусства. Следует обратить внимание и на то, что цели у дизайнера и художника различны. Если дизайнер выстраивает образ на основе идеи предмета (объекта), то художник реализует идею образа через предмет.

Возможность существования арт-объекта в «двойственном контексте» следует признать в данном случае определенным парадоксом, а также феноменом. И хотя факты двойственности контекста в истории искусств существуют, но они носят несколько иной характер. Например, фаюмский портрет (ритуальный и музейный контексты), икона, храмовая живопись и скульптура, многие другие объекты искусства [20].

К художникам арт-дизайна можно отнести таких известных дизайнеров, как Рон Арад, Гаetano Пеше, Этторе Соттсасс, Джо Коломбо, Марио Беллини, Алессандро Мендини [7].

Ярким примером социально-культурно значимого арт-дизайна могут служить работы в этой области предметного художественного творчества, выполнявшиеся многогранным итальянским художником и дизайнером Этторе Соттсассом в 70–80-е гг. XX в. В 60–70-е гг. его имя было связано с фирмой «Оливетти», для которой он вместе с М. Беллини и М. Ниццоли

разрабатывал тогда блестящие образцы дизайна портативных пишущих машинок, настольных электронно-счетных машин, конторской мебели и оборудования офисов (рис. 1.2).



Рис. 1.2. Печатная машинка «Valentine». Этторе Соттсасс

В середине 60-х гг. XX в. Э. Соттсасс, М. Беллини и Д. Ч. Коломбо занимали неоспоримо лидирующее положение в национальном и отчасти мировом дизайне [7]. Каждая вещь, созданная кем-либо из них, вызывала и восхищение, и горячие споры в кругах дизайнеров, критиков-искусствоведов.

Высокая проектная культура была залогом успешного сбыта продукции, сделанной по их проектам [8]. Но Э. Соттсасс не удовлетворился достигнутым.

В те же годы, анализируя авангардную живопись и скульптуру, он находил в них идеи, которые затем воплощал в проектах «поэтической мебели», создаваемой им для фирмы «Poltronova». Его странная керамика рождалась под влиянием восточных философий, постижению которых он отдавал немало времени. В 1969–1970 гг. появилась новинка упомянутой фирмы – «серая мебель» (название – символ печали по уходящей молодости).

Однако называвшаяся так мебель изготавливалась не только серой, но и белой, и черной, и охристой (вкладка, рис. 2). В ней заметно было влияние его собственной керамики, ацтекской скульптуры и даже радиоприемников 30-х гг. (стиля «небоскреб»). Материалом мебели являлся окрашенный в массу стеклопластик, а технологией – вакуумное формование.

Э. Соттсасс работал над созданием гобеленов, мебели, посуды, других вещей, желая в результате экспериментов сформировать направление

артистического дизайна в противовес стандартной нейтральности обычного промышленного дизайна [26].

В 1979 г. к группе «Алхимия» присоединился Алессандро Мендини. Вскоре он стал ее творческим лидером. Одновременно с издательской деятельностью Мендини проектирует, делая острые, радикальные вещи (вкладка, рис. 3) [14].

Мендини приобретает репутацию модельера предметного мира, определяющего уровень «от кутюр» итальянской и мировой продукции.

Понятия «ре-дизайн» и «банальный дизайн» связаны с деятельностью Алессандро Мендини. Мендини подвергал ре-дизайну уже успевшие стать классикой дизайна произведения, тем самым превращая их в новые, ироничные объекты. Ре-дизайн стула Тонета привнес веселое настроение в «надменность» «хорошего дизайна» и «хорошего вкуса» (вкладка, рис. 4).

Мендини принадлежит идея так называемого банального дизайна, передающего ощущение интеллектуальной и культурной пустоты, свойственное индустриальному обществу [14].

Банальность объекта подчеркивалась использованием яркого цвета или орнамента, как, например, в известном произведении Мендини – кресле «Пруст», которое он создал в 1978 г. для студии «Алхимия» и которое было вновь выпущено компанией «Cappellini» в 1993 г. (вкладка, рис. 5).

По-своему работал в арт-дизайне другой известный итальянский художник, архитектор и дизайнер мебели Гаetano Пеше. В конце 60-х – начале 80-х гг. XX в. он увлекался созданием надувной мебели из новых материалов (для фирмы «С&В»), в формообразовании которой проявлялось стремление к биоподобным формам [27]. В такой мебели серии «Up» кресло модели «Up 5» из полиуретана имело стилизованные черты женского тела (рис. 1.3), кресло модели «Up 7» (вкладка, рис. 6) напоминало человеческую ступню огромных размеров, кресло «Up 2» – отложной воротничок.

Примером арт-дизайна, носящего театрально-декорационный характер, является модель уникального по образу и композиции трехместного дивана, которому автор дал название «Закат солнца над Нью-Йорком» (вкладка, рис. 7). На одну раму здесь был поставлен блок из трех мягких подушек-сидений, двух разновысоких подушек-подлокотников и двух подушек-спинок (по краям дивана), обтянутых специальной светлой тканью с рисунком, изображающим ряды окон в небоскребах. Центральная большая стеганая подушка полукруглой формы красного цвета символизировала заходящее за дома солнце.

Последний и один из самых сенсационных проектов Пеше – «Московская комната» (вкладка, рис. 8). Куратор акции, американский дизайнер Адам Тиани, сказал: «Пеше – художник с буйной, избыточной фантазией. Он отлично сумел выразить яркий характер Москвы» [25].



Рис. 1.3. Кресло «Up 5». Гаетано Пеше

Творческий метод дизайнера характеризуется использованием богатой цветовой палитры, активным применением синтетических материалов – пенополиуретана, пластика, силикона – в сочетании с деревом, металлом и папье-маше (вкладка, рис. 9) [25].

Можно упомянуть еще об одном дизайнере – Джо Чезаре Коломбо – авторе множества проектных разработок: мебели и комплексов жилого оборудования, светильников, фототехники и т. п., в ряду которых как вполне реалистичные и прагматичные объекты массового производства, так и концептуально-футурологические прототипы-инсталляции, выполненные для выставок и крупных международных конкурсов. Людям будущего, по мнению Коломбо, потребуется новый тип среды обитания: «пространства, которые могут трансформироваться, пространства, подходящие для медитации и экспериментов, для интимности и для общения» [7]. Выполнение этой миссии – создание новой среды – подразумевало организацию новых производственных процессов и использование для изготовления существующих типов мебели новых материалов [7].

Так же, как и в живописи, и в скульптуре, в дизайне Коломбо предпочитал смелые изогнутые формы и избегал острых углов и прямых линий. Среди наиболее известных разработок Коломбо – кресло «Elda» (рис. 1.4),

созданное в 1963 г. и явившееся первым креслом большого размера из стекловолокна; стул «Universale» (рис. 1.5); кресла, стулья и табуреты из пластмассы, рассчитанные на крупносерийное производство на потоке методами штамповки, отливки и т. п., в том числе один из первых в Италии стульев, изготовленных целиком из пластмассы, т. е. в мономатериале.



Рис. 1.4. Кресло «Elda».
Джо Чезаре Коломбо



Рис. 1.5. Стул «Universale».
Джо Чезаре Коломбо

Рона Арада называли человеком из чистой стали. Он смог добиться от листового металла пластичности и заставил его превратиться в произведения искусства (вкладка, рис. 10, 11). Работая с формой и передовыми технологиями, Рон Арад зарекомендовал себя как один из самых влиятельных дизайнеров современности.

В начале 1980-х гг. он заявил о себе как о лидере постиндустриализма и создателе скульптурной мебели [1].

Рон Арад всегда избегал штампов. Он не хотел, чтобы критики называли его дизайнером или архитектором, и в каждой из этих областей зарабатывал репутацию бунтаря, постоянно подвергающего сомнению установленные методы.

Рон Арад больше напоминает путешественника-искателя, он постоянно искал необычные или даже парадоксальные решения и технологии, «ведь только тогда, – говорил дизайнер, – проектирование имеет смысл». Рон Арад работал с новейшими технологиями в области дизайна.

Первым предметом мебели, который изготовил Рон Арад (1981), стало кресло «Rower» (рис. 1.6), состоящее из переднего сиденья автомобиля «Rower» и рамы строительных лесов. «Rower Chair» и последовавшие за

ним предметы мебели стали отражением лондонских настроений того времени – духа бурного индивидуализма и постпанковского нигилизма на фоне городского упадка. Молодому дизайнеру удалось произвести фурор и решить проблему отсутствия инвестиций, создав мебель из промышленных отходов (рис. 1.7).



Рис. 1.6. Кресло «Rower».
Рон Арад



Рис. 1.7. Стул «Oh Void».
Рон Арад

Арад представлял поколение дизайнеров-самородков, которые начинали создавать из экономической необходимости и превращались в любимчиков богачей, диктуя цены на штучный товар [7].

Еще одним представителем арт-дизайна является швейцарский архитектор Марио Ботта.

Он известен оригинальным творчеством, начало которого практически совпало с зарождением постмодерна, а расцвет пришелся на закат последнего и зрелые годы маэстро. Помимо архитектурных проектов Марио Ботта известен своими работами в области дизайна мебели: в 1980-х гг. для фирмы «Alias» он создал элегантные стулья из металла: прозрачные, визуально легкие, они представляют собой металлический каркас с укрепленными на нем спинкой и сиденьем: стул «Quinta» (1985) – стальная рама, на которой укреплены металлические детали с отверстиями в качестве сиденья и спинки (рис. 1.8), стул «Seconda» (1982) – диагональная консоль, где вместо стальной трубки – алюминиевая лента, вместо плоскости спинки – вращающийся металлический валик (рис. 1.9). Жесткие графические линии стульев «Quinta» и «Seconda» в сочетании с хорошо решенной геометрической структурой зарекомендовали Ботту как хорошего художника и одно-

временно инженера. Авторская мебель привнесла в офисы авантажный комфорт и престижный эксклюзив, а самому дизайнеру принесла признание и деньги [7].



Рис. 1.8. Стул «Quinta».
Марио Ботта



Рис. 1.9. Стул «Seconda».
Марио Ботта

С середины 90-х гг. прошлого века и в начале нового, XXI, столетия это явление (арт-дизайн), давно существовавшее в странах Запада, в полной мере реализовалось и в России, захватив не только литературу, музыку, кино, театр, телевидение, изобразительное искусство, но и сферу архитектурных искусств, в том числе дизайн, с выделившимся из него арт-дизайном.

Увы, в условиях сегодняшней России как с социально-культурных, так и социально-экономических позиций, строго говоря, нет почвы для развития и востребованности арт-дизайна. В этом отличие отечественного арт-дизайна от арт-дизайна многих стран Запада, где наиболее талантливые дизайнеры уже несколько десятилетий успешно работают в этой области художественного творчества, а их новаторские поиски и находки, нацеленные на преодоление издержек как функционального, так и коммерческого дизайна (стайлинга), используются некоторыми фирмами, внедряющими разработки «артистических дизайнеров» в целях не столько коммерческих, сколько рекламных, как позволяющие выделиться среди конкурентов.

Опыт арт-дизайна заслуживает специального критического изучения для выявления его роли в поисках путей расширения культурного значения других видов дизайна как разных слоев предметного художественного творчества [13].

1.2. Арт-дизайн сегодня

Современный дизайн уже не настолько значим с политической и идеологической точек зрения, как в 1970-е гг. Сегодня дизайн жестко коммерциализирован. Как и в конце 1960-х гг., изначальные цели дизайна превратились в маркетинговый инструмент.

Дизайн в конструкторском и в оформительском плане – это инструмент для достижения поставленных целей. Принято считать, что дизайн хорош, если он облегчил восприятие информации [24].

Сегодня арт-дизайн позиционируют как вид дизайнерского творчества. Анализируя арт-дизайн как самостоятельную творческую форму, можно в рамках его формирующейся структурно-функциональной целостности выделить следующие ипостаси:

- арт-дизайн как стиль;
- арт-дизайн как метод проектирования;
- арт-дизайн собственно как вид самостоятельного творчества.

Область функционирования арт-дизайна в данных его ипостасях постоянно расширяется, постепенно обозначая его как специфическую открытую интегративную систему. Рассматривая арт-дизайн как системное явление, можно определить его следующим образом: арт-дизайн – это вид проектирования средствами разнообразных языковых форм (включая их синтез) в рамках предметно-пространственных, антропопредметных, натурно-предметных систем и совершающихся в них действий (деятельности), особенность которого – в организации художественного впечатления, получаемого от образа воспринимаемого объекта (действия).

Совокупность полезных функций арт-дизайна заключается в его творческих ценностных свойствах. Аксиология арт-дизайна раскрывается в перспективах его применения (как специфической формы проектной деятельности) в различных сферах и областях социальной культуры [20].

Арт-дизайн – одна из изящных линий развития современного дизайна. Основное качество, которым обладают дизайнерские решения этого

направления, – сильная художественная составляющая, основанная на принципах чистого (высокого) искусства (рис. 1.10).

Сегодня арт-дизайн распространен во многих сферах, связанных с дизайном предметов и окружающей среды: от интерьеров ночных баров и квартир до арт-дизайна собственного тела (*body-art*) (рис. 1.11), включающего дизайн кожи, ногтей, причесок. Арт-дизайн широко применяется при создании разных видов полиграфии.



Рис. 1.10. Лампа «Паук».
Творческая группа
«Wood-mechanics»



Рис. 1.11. Звериный боди-арт.
Крейг Трейси

Таким образом, при арт-дизайне художественные и эмоционально-образные достоинства созданного объекта будут преобладать над ценностями классического дизайна, такими как рациональность или технологичность, но при этом, естественно, функциональность будет обязательно присутствовать, пусть и не на основных позициях.

Типологизация дизайн-деятельности возможна и целесообразна по нескольким основаниям, взаимно дополняющим друг друга: по области дизайн-деятельности (субъекты дизайна), по направлениям дизайн-деятельности (существующим и перспективным), по ее специализации в зависимости от классов, групп и видов объектов дизайна, наконец, по отношению к категориям «утилитарное» и «эстетическое» [2].

Для выявления художественной природы арт-дизайна, а также определения его места и роли в многообразном мире дизайна, необходимо со-

средоточить внимание именно на последнем основании типологизации дизайнерской деятельности [12]. По этому признаку выделяются и характеризуются следующие виды дизайна: нон-дизайн (*non-design*), системный дизайн, инженерный дизайн, классический дизайн, стайлинг (*styling*) и арт-дизайн.

В нон-дизайне превалируют утилитарное начало и деятельностный уровень проектирования. Нон-дизайн – это вербальная, текстовая, словесно-логическая форма проектирования. В отличие от других видов дизайна его продуктом являются не проектно-графические или макетно-модельные результаты разработок, а тексты, содержащие, например, сценарии, нормы, правила, программы, отражающие определенные стратегии деятельности и позволяющие наиболее эффективными методами добиться желаемых результатов [11].

Как мы уже говорили, арт-дизайн – это «проектирование эмоций». Чаще всего объекты арт-дизайна – это демонстрационно-выставочные экспонаты, но представляющие собой не произведения изобразительного или декоративного искусства, а декоративные образы знакомых по визуальным признакам вещей: одежды, головных уборов, посуды, мебели, светильников и т. д., преобразованных фантазией художника (рис. 1.12).

Арт-дизайн целенаправленно отошел от критериев, определяющих сущность промышленного дизайна и стайлинга, пополнив собой разные направления авангардизма в пространственных и пластических искусствах или концептуально особые разновидности выставочного декоративного искусства (рис. 1.13).

Творцы произведений арт-дизайна нередко считают себя художниками особого мира преобразованных их выдумкой вещей, но не дизайнерами, ориентированными на промышленное внедрение практически полезных и одновременно красивых изделий самого разного назначения, необходимых людям в их многообразной жизнедеятельности (рис. 1.14).

Арт-дизайн имеет дело с вещами, или их художественно трансформированными образами, являющимися также объектами и промышленного дизайна или стайлинга (только технически простыми).

Слово «дизайн» давно стало модным, престижным, оставив позади «декоративно-прикладное искусство».

Дизайн резко перестроил систему значений предмета в культуре – теперь дизайн работает на дифференцированную массу потребителей, а декоративное искусство и тождественный ему по сути так называемый арти-

стический дизайн обеспечивают потребительской элите выражение ее обособленности, «антимассовости» [6].

Дизайн вместе с архитектурой и прикладным искусством относится к предметному художественному творчеству, являясь одним из видов художественно ориентированной проектно-творческой деятельности, базирующейся на технике промышленного производства.



Рис. 1.12. Декоративные резные тарелки.
Андрей Таннер



Рис. 1.13. Скульптура из железных гаек.
Мануэль Марти Морено



Рис. 1.14. Скульптура из стекла и металла.
Дэвид Беннет

Предметное художественное творчество зарождалось, формировалось и развивалось, условно говоря, на пересечении сферы сугубо утилитарного, технико-конструктивного предметного творчества и сферы художественного творчества, относящегося к миру искусств. В нем сочетаются материальная культура (предметное творчество) и духовная (мир «чистых» искусств) [9].

Предметное художественное творчество, в сущности которого сливаются утилитарно-практическое и эстетическое начала (имеющие разную весомость в различных объектах), материальное и духовное, относится к группе архитектурных искусств. В нее входят прежде всего архитектура, затем прикладное искусство (все его виды), дизайн, крестьянское предметное художественное творчество, городское ремесленное творчество, народные художественные промыслы.

Природа архитектурного творчества характеризуется бифункциональностью (единством красоты и пользы) в отличие от монофункциональности

нальности живописи, скульптуры, графики, художественной фотографии, художественной литературы, искусства кино, театра, музыкального искусства. Монофункциональные искусства свободны от утилитарности, обладая одной лишь художественной функцией и духовной ценностью [9].

1.3. Классификация арт-объектов

Обычно арт-дизайн рассматривается только в рамках индустриального дизайна. Вместе с тем, даже находясь на данной позиции, исследователи фиксируют некоторые принципиальные, существенные признаки арт-дизайна в целом.

К ним можно отнести, во-первых, целевую установку арт-дизайна – направленность творчества дизайнера на «организацию художественных впечатлений»; во-вторых, «внутреннюю антитезу» утилитарной и образной функций дизайна, в которой выявляется доминанта декоративной, выставочной функции; в-третьих, «проектирование эмоций», связывающее создание произведений арт-дизайна с рынком эмоциональных покупок.

Типология арт-дизайна – обобщенная системная классификация разновидностей и форм проявления арт-дизайна [21]:

- арт-стайлинг (проектирование, связанное с повышением привлекательности объекта без учета его структурно-конструктивных характеристик);
- имиджевый арт-дизайн (проектирование артистического имиджа);
- художественный арт-дизайн (проектирование объектов искусства, предметов, действий);
- прикладной арт-дизайн.

Объектами арт-дизайна могут являться полиграфическая продукция, товары народного потребления, предметы и изделия культурно-бытового назначения, произведения декоративного искусства (рис. 1.15), аксессуары костюма, рекламная продукция, интерьеры и витрины (рис. 1.16), предметы оформления массовых мероприятий, спортивных и политических акций, фирменный стиль, а также концептуальные изобразительные объекты: ассамбляж (рис. 1.17), коллаж (вкладка, рис. 12), инсталляции (вкладка, рис. 13) и прочее.

Говоря об арт-объектах, мы имеем в виду целый комплекс смыслов образно-предметного мира, а также сами объекты, формообразование которых определено функциональными целями и задачами чистого искусства

(живопись, графика, объекты декоративно-прикладного искусства и др.). Образные смыслы арт-объектов раскрываются в диапазоне «произведение искусства – артистическая дизайн-форма» [20].



Рис. 1.15. Скульптура «Stratospheric». Флетчер Воган

Слово «арт-объект» (лат. *arte* – искусственно) часто употребляется в публицистической литературе, но недостаточно четко определено в искусствоведении. Поэтому трактовка данного термина крайне широкая, в целом можно сказать, что арт-объект – «какой-то необычный предмет» [4].

Можно отметить также, что основной, отличительной, функцией арт-объектов является привлечение внимания, визуальное взаимодействие со зрителем. «В многообразии культурной жизни – на выставках, вернисажах, презентациях – <...> долговечные варианты объектов, безусловно, имеют смысл и дают даже на таких мероприятиях возможность художественного обогащения. <...> Объекты в отличие от других форм не подчиняются никаким точным правилам. <...> Спонтанность, импульсивность, свобода – вот что является их основой» [4]. Арт-объекты призваны вызывать различные эмоциональные реакции зрителя, заставляя его задумываться, под новым углом взглянуть на что-то обыденное (рис. 1.18). Арт-объекты рассчи-

таны, в основном, на зрительную и эмоциональную реакцию и, как правило, в остальном нефункциональны [4].



Рис. 1.16. Бутик Йоджи Ямамото.
Рон Арад



Рис. 1.17. Картина из мусора.
Том Дайнингер



Рис. 1.18. Скамейка. Пабло Рейнозо

Отличительные черты арт-дизайна [21, 25]:

- использование нестандартных материалов (вкладка, рис. 14);
- преобладание принципа «*hand made*» («сделано вручную») при создании объектов дизайна (вкладка, рис. 15);
- неожиданные комбинации цвета и света (рис. 1.19);
- использование нестандартных образов (рис. 1.20);
- художественная детализировка формы, качества поверхности (рис. 1.21);
- применение экзотических стилей, ранее в дизайне не применявшихся (рис. 1.22);

- высокое качество композиции (рис. 1.23);
- смешение стилей в одном объекте (рис. 1.24).



Рис. 1.19. Скульптура из пленки и металлической проволоки «Электронирвана». Павел Никифоров



Рис. 1.20. Металлическое кружево. Кэл Лейн



Рис. 1.21. Неоконченные скульптуры людей, металл. «Unmask Group»



Рис. 1.22. Арт-светильники из высушенной тыквы. «Calabarte»

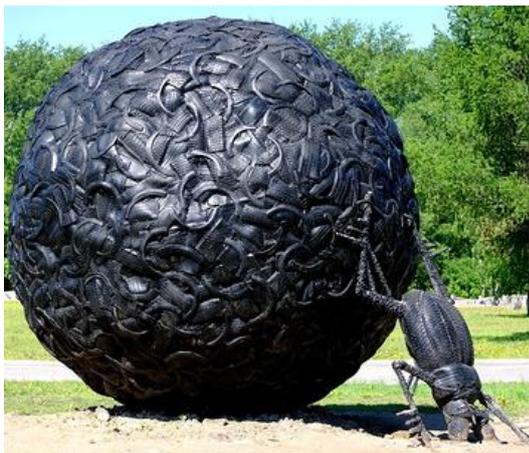


Рис. 1.23. Арт-объект «Жук-скарабей». Молдакул Нарымбетов (Пермь)



Рис. 1.24. Арт-механика «Денежное дерево». Виктор Григорьев (Калуга)

Можно выделить два *основания классификации арт-объектов*: вид изобразительного искусства и стилевое направление. По виду изобразительного искусства арт-объекты делятся на объемные, плоскостные и объемно-пространственные. Также арт-объекты можно классифицировать по стилю.

Плоскостные декоративные арт-объекты в свою очередь делятся на графические (полиграфическая продукция, плакаты, фирменный стиль, коллаж) (вкладка, рис. 16) и живописные (аэрография, настенные живописные панно, фрески) (вкладка, рис. 17); *объемные* – на скульптурные (рис. 1.25, 1.26), рельефные (рельефы, лепнина) (вкладка, рис. 18–21), предметные (предметы интерьера, мебель, предметы промышленного дизайна) (рис. 1.27–1.30; вкладка, рис. 22–27) и пространственные (инсталляции) (вкладка, рис. 28–31).



Рис. 1.25. Скульптура из стекла «Fixed Orbit». Грэхэм Колдвэлл



Рис. 1.26. Скульптура из стекла «Glimpse Mechanism». Грэхэм Колдвэлл

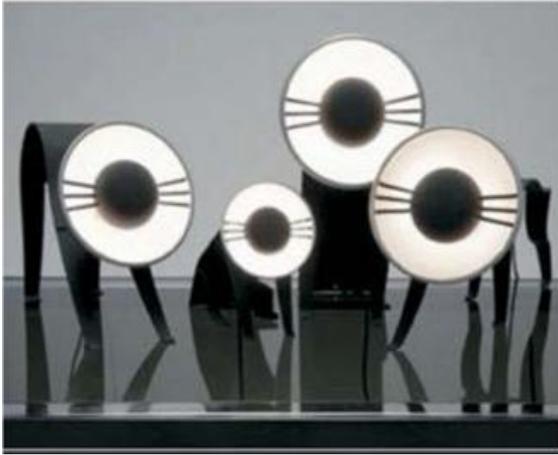


Рис. 1.27. Светильники «Котята».
Дизайнерская компания
«House of Misha»



Рис. 1.28. Стул «Венера».
Эдуард Макинтош

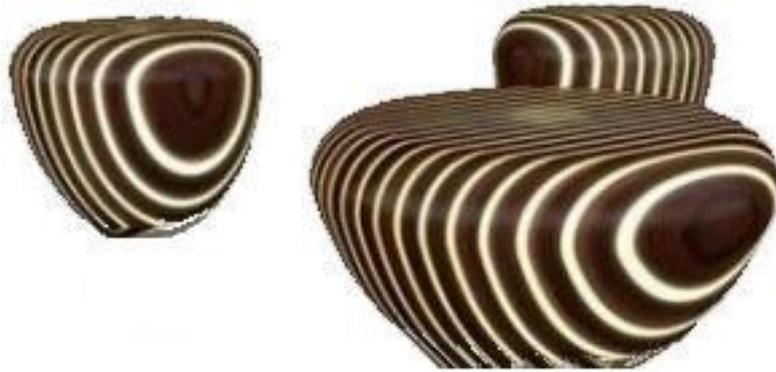


Рис. 1.29. Набор из кофейных столиков и сидений «Bright Woods».
Джанкарло Цема



Рис. 1.30. Кушетка из монет из коллекции «Obsessive Furniture».
Джонни Свинг

Выделяют арт-объекты, созданные в следующих *стилях*: супрематизм (беспредметные геометрические абстракции – плакаты, инсталляции, графика) (рис. 1.31), футуризм (характеризуются технологичностью, простотой линий – предметы промышленного дизайна, мебель) (рис. 1.32), конструктивизм (характеризуются строгостью, геометричностью, монолитностью – мебель, предметы интерьера) (вкладка, рис. 32, 33), функционализм (имеют утилитарно-практическое назначение – мебель) (рис. 1.33).



Рис. 1.31. Интерьер галереи «Gmurzynska Zurich» в Цюрихе.
Заха Хадид



Рис. 1.32. Барная стойка.
Заха Хадид



Рис. 1.33. Стул-«камердинер». Ханс Вегнер

Очевидно, что содержание понятия арт-дизайн перечисленными признаками не ограничивается. В последнее время его связывают с более широким полем проектно-дизайнерской деятельности, включающим в себя такие направления реализации арт-дизайна, как арт-стайлинг, арт-реклама, арт-имидж, арт-экспериментальное проектирование, арт-поиск креативных идей, индивидуальные и коллективные творческие арт-презентации и др. [20].

Вопросы и задания для самопроверки

1. Что такое дизайн?
2. Какие виды дизайна и какие их функции выделяют в настоящее время?
3. В какие годы возник термин «арт-дизайн»?
4. Что такое арт-дизайн?
5. Расскажите о некоторых авторах, вошедших в историю развития арт-дизайна.
6. В каких сферах распространен арт-дизайн?
7. Какие требования предъявляются к современному арт-дизайну?
8. В чем заключается совокупность полезных функций арт-дизайна?
9. Что такое арт-объект?
10. Назовите отличительные черты арт-дизайна.
11. Как можно классифицировать арт-объекты?



Рис. 1. Мебель серии «Ur».
Гаetano Пеше



Рис. 2. Индустриальный дизайн.
Этторе Соттасс



Рис. 3. Диван «Кандинский».
Алессандро Мендини



Рис. 4. Ре-дизайн стула Тонета.
Алессандро Мендини



Рис. 5. Кресло «Пруст».
Алессандро Мендини



Рис. 6. Кресло «Ur 7».
Гаetano Пеше



Рис. 7. Диван «Закат солнца над Нью-Йорком». Гаetano Пеше



Рис. 8. Инсталляция «Московская комната». Гаetano Пеше



Рис. 9. Кресло «Fetri». Гаetano Пеше



Рис. 10. Стул «Вездеход». Рон Арад



Рис. 11. Стул «Трансформер». Рон Арад



Рис. 12. Коллаж «Домашние любимцы». Сэмюэль Прайс



Рис. 13. Сюрреалистическая инсталляция. Сэнди Скоглунд



Рис. 14. Скульптура из тыквы. Рэй Виллафэйн



Рис. 15. Бумажные колибри. Чон-ах Хванг

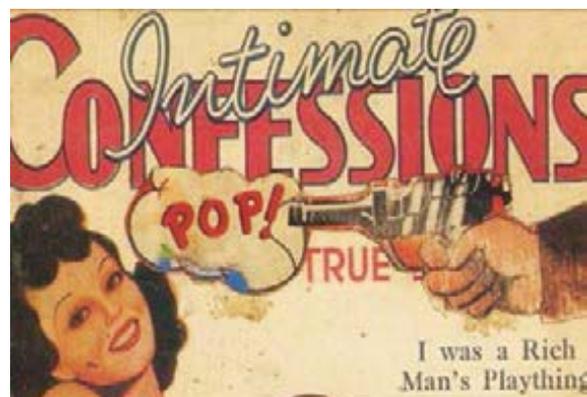


Рис. 16. Коллаж «Я была игрушкой богатого человека». Эдуардо Паолоцци



Рис. 17. Аэрография, роспись детской ванной. Эдгар Гришунин



Рис. 18. Декоративное панно «Цветы». Дизайн-студия А. Гусева



Рис. 19. Декоративное панно «Цапли». Дизайн студия А. Гусева

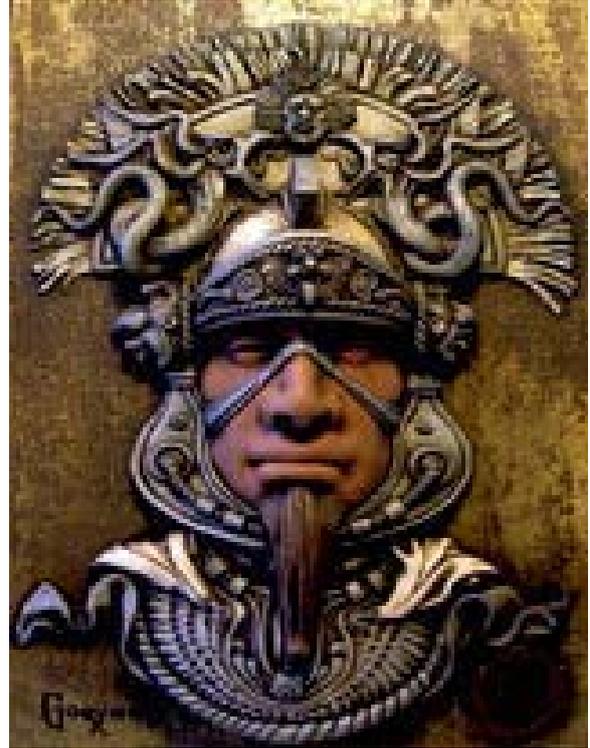


Рис. 20. Панно «Победитель змей». Виктор Горяев



Рис. 21. Панно. Виктор Горяев



Рис. 22. Ковровая лампа «Snug Lamp». Бана Бейтэл



Рис. 23. Швейная машинка и настольная лампа «SEW». Дизайнерская компания «Vaita Design»



Рис. 24. Арт-объект «Osso buco» («Дырочка в кости»): напольный светильник, сиденье и скульптура. Нинна Хелен Ольсен



Рис. 25. Коллекция деревянных лавок «Steam». Бае Се-хва

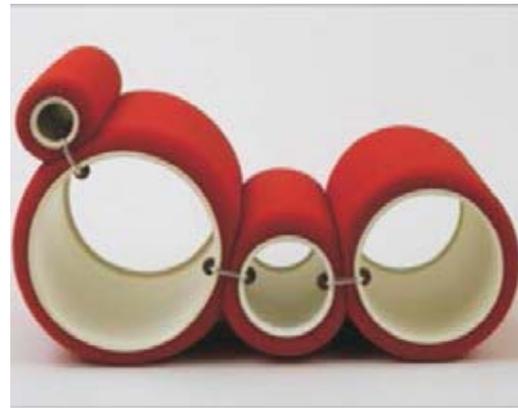


Рис. 26. Кресло «Tube». Джоэ Чезаре Коломбо

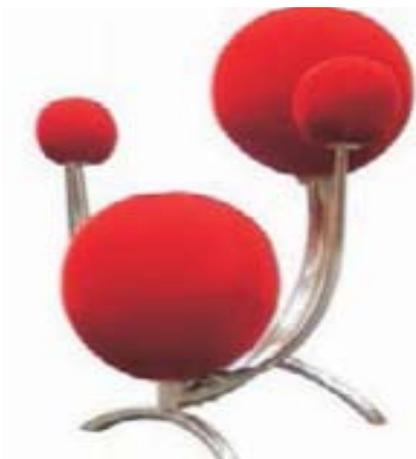


Рис. 27. Кресло «Солнечная система». Алан Игл



Рис. 28. Инсталляция в «Johansson Projects gallery». Пол Хейс



Рис. 29. Инсталляция в театре «S.O.T.A» (Сан-Франциско). Пол Хейс



Рис. 30. Ресторан в Сан-Франциско. Пол Хейс



Рис. 31. Декорации к спектаклю «Лесистрата». Пол Хейс



Рис. 32. Кресло по дизайну Йозефа Хоффманна. Компания «Wittmann»



Рис. 33. Кресло по дизайну Геррита Ритвельда. Компания «Architects»



Рис. 34. Инсталляции из ниток. Габриэль Дюу



Рис. 35. Витражные окна (аэропорт Майами). Кристофер Дженни



Рис. 36. Инсталляция из трубочек для напитков. Сан Сик Хонг



Рис.37. Каменные стены «Кривые соты». Раффаэлло Галиотто

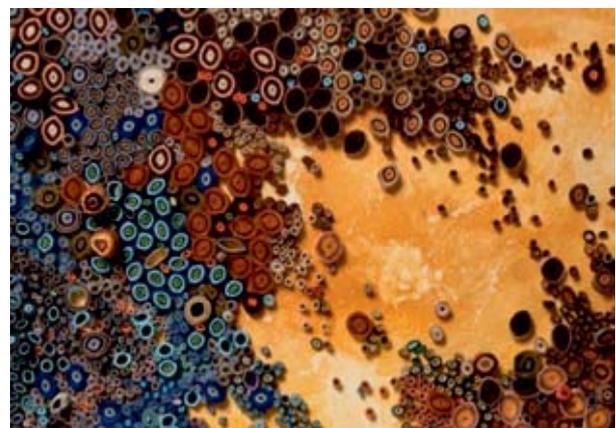


Рис. 38. «Подводные рифы», цветная бумага. Эми Генсер



Рис. 39. Каменные стены «Кривая Гиза». Раффаэлло Галиотто



Рис. 40. Бутылка для рекламы шампанского «ZARB»



Рис. 41. Мебель для кафе. Каман Тунг



Рис. 42. Складной стул. Ханс Вегнер



Рис. 43. «Table-Chest». Шин Азуми



Рис. 44. Светильник «Cosy In Grey». Харри Коскинен



Рис. 45. Настольный светильник «Пион», техника Тиффани. Луи Комфорт

2. СТРАТЕГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ АРТ-ОБЪЕКТОВ

2.1. Художественно-образное моделирование

Предметным миром мы обычно называем свое материальное окружение, но не все, а только ту совокупность вещей, которые созданы человеком и для человека – для его безопасности, его комфорта, его удовольствия.

Любой фрагмент или отдельный элемент предметного мира всегда сначала возникает в чьем-то сознании в виде бесплотного образа, проектного замысла, идеи, т. е. в своей *идеальной форме*. Затем идея всесторонне обдумывается: конкретизируется, проверяется на уместность и своевременность в сложившейся ситуации... Именно это и придает свободному образу, фантому реальную социально-культурную *осмысленность* [17].

И только затем, если все складывается удачно и все условия соблюдены, начинается процесс вывода идеи из потаенности. Происходит ее *материализация* – сначала в виде проекта с помощью приемов *композиционного формообразования*, а потом – и нового элемента предметного мира.

Этот путь от идеи к окончательному ее воплощению, казалось бы, слишком очевиден, чтобы специально говорить о нем. Но именно последовательное прохождение этого пути и выделяет любой объект предметного мира из всего природного материального окружения человека. А материализуются они (объекты предметного мира) в сегодняшней действительности через сознание проектировщика. Процедура моделирования обычно предвосхищает всякое сложное дело.

Моделирование призвано помочь избежать ошибок в окончательном варианте объекта, когда включены уже все ресурсы. Моделируют, имитируя подлинные материалы, и моделируют в материалах будущего объекта, в уменьшенном масштабе и в реальном, для испытаний и для презентаций.

Существует множество различных методов моделирования, но в дизайне традиционно применяется *художественно-образное моделирование*. На определенном этапе дизайнерской разработки практикуется, конечно, и создание материальных или виртуальных моделей будущих объектов, но это всего лишь то, что объединяет дизайн-процесс с любым иным проектированием вещей. И знаменательно, что связь с универсальным творческим мышлением проявляется как раз в области профессиональной методики поиска образа.

Художественно-образное моделирование дизайн-проекта происходит не в мастерских и не на компьютере, оно разворачивается в сознании дизайнера – в его фантазии, его воображении, совмещающем в себе энергию созидания нового с интуицией предвидения и способностью отражать и систематизировать наблюдаемое.

Любое творческое мышление отличается от рутинного, и было бы несправедливо заявлять, что у дизайнеров все происходит совсем не так, как у других проектировщиков [17]. Творческие способности столь же необходимы и конструктору, и инженеру, и технологу, и прочим специалистам, которые своим трудом создают какой-либо материальный объект. И все же, не в обиду будет сказано представителям этих профессий, определенное отличие существует. Особенно ясно и наглядно демонстрирует его одна краткая фраза-формула, ставшая уже хрестоматийной. Звучит она так: «Дизайнеру заказывают не мост, а переправу».

Почему? Проанализируем предложенную сентенцию.

Понятно, что перед нами не просто некая констатация, но метафора, которую следует «расшифровать». Так что же такое в этом высказывании «мост»?

С заказом на проект моста – а это вполне конкретный объект – обращаются к инженеру-мостостроителю, к конструктору, специализирующемуся на проектировании этих сооружений, наконец, к архитектору. При этом изначально полагается очевидным, что в сложившейся ситуации требуется именно мост и ничто иное. Задание формулируется именно и только так: «спроектировать мост».

Далее оно может выполняться самыми разными способами: исходя из реальных условий, финансовых возможностей, соображений проектировщика мост может оказаться подвесным или понтонным, на «быках» или какой-либо иной конструкции – но это всегда будет мост и только мост. Итак, «мост» в этой фразе есть обозначение самой идеи задачи, «мост» – *метафора задачи*, которая, будучи однозначно сформулированной, требует четкого и адекватного проектного ответа [17].

В отличие от этого слово «переправа» в приведенной фразе определяет содержание сложившейся проблемы. Она состоит в том, что существует необходимость переправиться через некое пространство, т. е. попасть на ту сторону, тот берег – реки, оврага, пропасти, железнодорожных путей и т. д. Спектр решений такой проблемы включает в себя, среди прочего, и сооружение моста, но никак этим не исчерпывается. Переправиться

в принципе можно различными способами: прорыв под землей тоннель, на плавучем средстве (если через воду), на воздушном шаре, по канатной дороге... с помощью телепортации, наконец! Итак, в этом контексте «переправа» – *метафора проблемы*.

Итак, мы имеем противопоставление («не..., а...») *задачи* и *проблемы*. В приведенной фразе утверждается, что к дизайнеру не следует обращаться за решением узко поставленной, конкретизированной задачи; поле его деятельности – поиск возможностей разрешения проблемы, всегда обладающей качеством неопределенности.

Трансформация задачи в проблему есть процедура *проблематизации*, т. е. *расширения смыслового контекста* первоначальной задачи, включения в него новых смыслов и значений.

Внутри самого дизайна сложилось естественное разделение на *инновационное* проектирование и проектирование *аналоговое*. Между двумя этими профессиональными установками (возникшими по объективной необходимости или в силу дарованных природой возможностей) есть принципиальные различия (таблица) [17].

Логика инновационного и аналогового проектирования

Аналоговое проектирование (решение задачи)	Инновационное проектирование (разрешение проблемы)
Неопределенная ситуация сводится к определенной, имеющей известное решение	Определенная ситуация при расширении ее контекста (при включении в нее новых обстоятельств и т. п.) освобождается от готовых решений
Находятся аналоги, прототипы решения сходной задачи	Ситуация становится неопределенной, открытой, обладающей широким спектром возможных разрешений
Проверяется возможность перенесения найденных решений на проектируемый объект	Выбранное решение конкретизируется, проверяются его уместность и своевременность в данной социокультурной ситуации, рассматриваются практическая возможность воплощения, соответствие уровню развития технологий, допустимым финансовым затратам и т. д.
В проектном предложении минимально трансформируются знакомые решения сходной задачи	В проектном предложении содержится неожиданное и на первый взгляд парадоксальное разрешение проблемы
Прототипический подход («мост»)	Проблематизирующий подход («переправа»)

И все же, как бы реальные жизненные обстоятельства ни корректировали деятельность дизайнера, для представителя этой профессии более характерна логика *проблематизирующего подхода*. Именно эта способность делает проектировщика вещей дизайнером и отличает его от прочих, близких ему, специалистов.

И дело даже не в том, что он усваивает композиционные приемы – архитекторы владели ими задолго до того, как возникла (выделилась) профессия дизайнера. Такие знания и навыки востребованы при решении профессиональных задач, включая и квазидизайнерские, то есть требующие аналогового проектирования. Но подлинный дизайн – это внесение социально-культурных инноваций и поиск нестандартных решений, дизайн – это прежде всего разрешение проблемы «переправы» в ситуации, когда «мостостроительство» почему-либо невозможно или нецелесообразно [17].

2.2. Композиция в арт-дизайне

Свободное владение средствами композиции – неотъемлемая составляющая профессии дизайнера, а навыки композиционного моделирования лежат в основе формообразования. Композиционное развитие начинающего дизайнера сродни развитию речевого аппарата. Человеческое умение говорить для дизайнера означает умение выражать свои мысли формой. Средства композиции являются основой художественного языка дизайнера, способствуют решению задач по организации пространства и формы, позволяют выразить формальными знаками идею, чувство, образ. Композиция – средство, а не цель!

Под *композицией* понимают строение, соотношение частей и целой объемно-пространственной структуры объекта. Композиция является фактором, связывающим конструкцию с эстетической формой [22].

Под *тектоникой* (от греч. Tektonikos – относящийся к строительству) – зримое выражение объекта в форме конструктивной основы, несущей способности, устойчивости предмета и его отдельных частей [5].

Под *конструктивной основой* понимают работу несущей части конструкции, характер распределения главных усилий, соотношение масс, организацию конструктивных материалов и т. п.

Форма должна четко отражать все эти особенности конструктивной основы (рис. 2.1). Конструкция должна «работать». Слабо загруженная, она

теряет свое тектоническое звучание, а следовательно, и эстетическую выразительность.

Рассмотрим некоторые средства композиции.



Рис. 2.1. Шезлонг «LC 2». Ле Корбюзье

Метрический повтор в композиции – повторение какого-либо элемента.

Под *ритмом* понимают повторность тех или иных сходных составляющих формы и композиции через определенные соизмеримые промежутки [5]. *Метр* представляет собой предельно упрощенный ритм. Ритм и метр отражают количественное изменение в форме, которое относится к любым ее элементам: отдельным линиям, целым образованиям и цвету, являющемуся самостоятельным средством формообразования. Ритмический и метрический строй образуются и с помощью масс, цвета (рис. 2.2).

Контраст – противопоставление, борьба разных начал в композиции – одно из главных средств композиции (рис. 2.3).



Рис. 2.2. Нарезанные металлические скульптуры.
Парк Чен-гел



Рис. 2.3. Скульптура из стекла.
Дэвид Баннет

Сущность композиции, построенной на контрасте, – в активности визуального воздействия. Умело примененный контраст придает предмету нарядность, яркость, делает его заметным; перенасыщенная контрастными отношениями форма становится излишне пестрой, разрушается красота даже удачно разработанной структуры. Контраст активизирует любую форму, но достичь гармонии можно только подчинив контраст композиции, сопроводив необходимыми нюансными отношениями, снижающими его резкость.

Степень контраста зависит не только от цветового отношения, но и от величины деталей – малое противопоставляется большому. При окраске в два цвета необходимо учитывать пропорциональный строй предмета: тектоничность, свойство статичности и динамичности. Недопустимо расчленять подвижный предмет цветом поперек направления его перемещения.

Акцент – выделение художественными средствами какого-либо элемента формы. Акцент увеличивает выразительность формы. Для акцентирования используют самые разные закономерности и средства формообразования, а также цвет и его контрастные сочетания (рис. 2.4). Все это можно характеризовать как меру контраста.



Рис. 2.4. Огромные игрушки: монументальная скульптура.
Лоуренс Ардженто

Под *нюансом* в технической эстетике понимают закономерность тонкой проработки формы, придающей ей особое свойство пластичности (рис. 2.5). Закономерность нюанса широко используется как средство формообразования для выражения тектоничности акцентирования элементов формы предмета, образования метра и ритма и приобретает особое значение в формообразовании при зримом оптическом искажении формы, которое исправляется главным образом нюансировкой.

Под *пропорциями* понимают соразмерность элементов, систему отношений частей формы предмета между собой и с целым, придающую ему гармоническую целостность и художественную завершенность [23]. Форма почти всегда зримо расчленяется на части, которые обычно являются подобными (рис. 2.6). Это придает форме определенную стройность.



Рис. 2.5. Кресло «Embryo Chair». Марк Ньюсон



Рис. 2.6. Книжная полка «Joy». Акилле Кастильони

В художественном конструировании часто пользуются модульными пропорциями, или пропорциями кратных отношений. Их можно применять, если в основе пропорционального строя лежит условная единица, называемая модулем.

Под *симметрией* понимают такой порядок в построении формы, при котором соблюдаются соразмерность, пропорциональность в расположении частей и целого относительно осевой линии, центра (рис. 2.7). Различают осевую, зеркальную и центральную симметрии [23].

Цвет выражает и проявляет в форме многие закономерности, на основе которых создана композиция предмета (вкладка, рис. 34). Различают

чистые цвета (хроматические) – это цвета оптического спектра, и составные (сложные, ахроматические) – белый, серый, черный.

Цвет характеризуется тоном, насыщенностью, светлотой. Тон представляет собой свойство, которым один цвет отличается от другого (именно тон определяет название цвета – «синий», «красный» и т. д.); насыщенность – свойство, указывающее на силу или интенсивность цвета; светлота – это степень насыщенности цвета относительно бело-черной шкалы.

Окраска в разные цвета должна соответствовать членению формы (вкладка, рис. 35). Приглушенные цвета лучше воспринимаются при матовой фактуре поверхности, а насыщенные яркие – при глянцевой. Это зависит от степени отражения и рассеивания света поверхностью. Отраженный свет не участвует в образовании формы и не является средством выражения закономерностей формообразования, но, отражаясь от поверхностей формы, выявляет структуру композиции, ее пластичность (рис. 2.8).



Рис. 2.7. Абажур. Ричард Суини, Лиам Хопкинс



Рис. 2.8. Инсталляция «Светлое поле». Брюс Мунро

Поэтому отраженный свет накладывает определенные требования на формообразование. Излишняя рельефность или ее отсутствие одинаково неприемлемы, так как они приводят к наложению теней друг на друга, разрушают композицию, ухудшают пластичность формы.

Выразительность композиции зависит не только от геометрии – формы, размеров и взаимного расположения ее составных частей, но и от качественных характеристик элементов композиции, например, от материала. Выбор материала диктуется, в первую очередь, функциональными требованиями, но каждый материал имеет свои художественные особенности, и это необходимо учитывать. Составляющие элементы могут быть гладкими и шероховатыми, блестящими и матовыми, мягкими и твердыми и т. д.

Выразительность создается за счет грамотного подбора текстуры и фактуры материала. При этом поверхность не только декоративна сама по себе, она подчеркивает красоту формы, усиливает звучание всей композиции (рис. 2.9).

Текстура – проявление определенных свойств материала, его внутреннее строение. Она видна в рисунке поверхности. Материалы с яркой, выразительной текстурой (камень, дерево, песок) изначально декоративны. Если материал не имеет характерного рисунка поверхности (стекло, металл, обработанный камень, гладкая керамика) (рис. 2.10–2.12), он больше подходит для предметов с выраженной пластикой. При этом блестящие и гладкие материалы (стекло, металлы) выявляют пластические свойства, подчеркивают форму, а мягкие пористые материалы (глина, известняк, пенопласт) наоборот, гасят выразительность формы, иногда даже разрушают впечатление пластики.

Фактура – рельеф поверхности: вафельный, плетеный, чешуйчатый и т. д. Она передает своеобразие материала элементов композиции, от нее зависит восприятие цвета.

Фактура воспринимается не только зрительно, но и осязательно (рис. 2.13, 2.14) [19]. В значительной степени она определяется степенью обработки материала (вкладка, рис. 36–39) [12].



Рис. 2.9. Бревно-матрешка.
Джузеппе Пеноне



Рис. 2.10. Стекланный стул.
Широ Курамата



Рис. 2.11. Скульптура, фарфор.
Лоран Краст



Рис. 2.12. Кресло «Oh Void».
Рон Арад

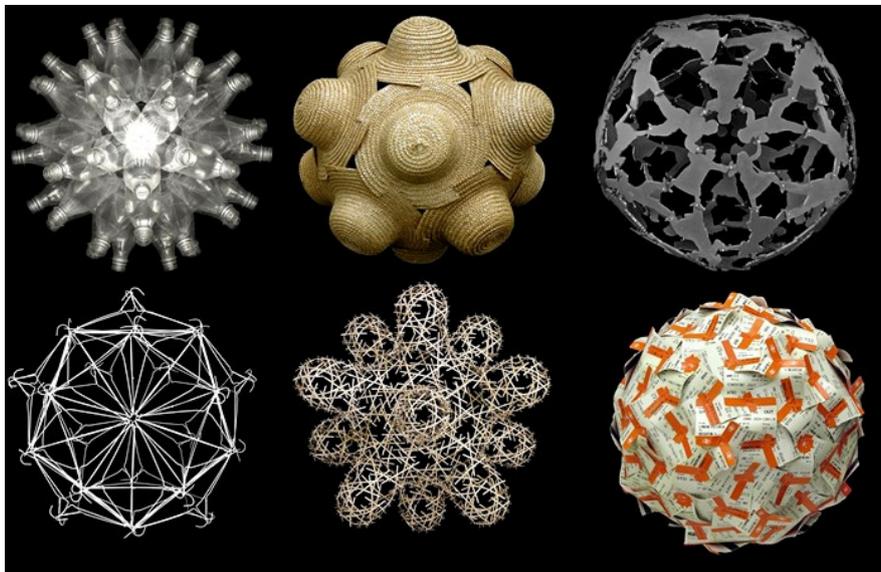


Рис. 2.13. Сферические скульптуры. Ник Сэйерс



Рис. 2.14. Люстра «Космический ангел». Росс Лавгроув

Пластическое восприятие фактурной поверхности зависит от расстояния. Четкое выявление фактуры предполагает, что зритель будет находиться близко.

Наряду с текстурой и фактурой при создании композиции необходимо учитывать природный цвет материалов, из которых созданы отдельные элементы. Как правило, при объединении в композицию элементов из различных материалов используется принцип контраста. Контрастные формы дополняются контрастными фактурами, текстурами, цветом. Это создает дополнительное напряжение, усиливает выразительность композиции.

Форма, текстура, цвет, фактура отдельных объектов, взаимодействуя, дополняют и в то же время подчеркивают индивидуальность друг друга.

2.3. Требования, предъявляемые к арт-объектам и процессу их создания

К арт-объектам предъявляется множество требований. Все их можно разделить на группы:

1. Эстетические требования.

Объясняются потребностью человека в выражении потребительских свойств изделия или комплекса через чувственно воспринимаемые признаки формы.

Эстетичность – обобщенное требование к изделию. Сюда относятся групповые и единичные эстетические требования, которые конкретизируются относительно изделий определенного типа или назначения.

К эстетическим требованиям относятся:

- информативность формы;
- композиционное совершенство и гармоничность.

Информативность формы обеспечивается наличием в ней признаков, которые позволяют потребителю без труда опознать назначение изделия, возможные варианты и порядок его функционирования (вкладка, рис. 40). Все это вместе взятое есть опознаваемость изделия (рис. 2.15).

Опознаваемость изделия достигается путем выделения художественными средствами главных элементов в общем композиционном строе формы, а также за счет наличия знаковых элементов-эмблем, символов общепринятых кодов, надписей.

Говоря о требовании *композиционного совершенства формы*, отметим следующее.

Самое важное здесь – наличие в форме главного мотива – идеи, которая ложится в основу всего композиционного строя (рис. 2.16). Отсутствие композиционной идеи в форме разрушает целостность изделия. Также нельзя забывать о требовании соответствия композиционной основы функционально-конструктивным характеристикам изделия, т. е. согласованности его конструктивного решения с эстетической характеристикой объемно-пространственной структуры.



Рис. 2.15. «Гранатовый кролик».
Скульптура торговой марки «Lucky Bunny»

Приведенная выше группа единичных требований – предпосылка для образования стиля, понятие которого выходит за рамки группового требования композиционного совершенства.

Это относится и к требованию обеспечения информативности формы. Под стилем понимают характерный вид, наличие единых признаков в формах комплекса и предметов, а также в разных формах деятельности человека. Носителями стиля являются линии, называемые формальными чертами, которые образуют контур формы, силуэт предмета и его частей (рис. 2.17).

Различают стили отдельных предметов и целых комплексов. Эти стили относятся только к их форме.

При разработке объектов дизайна возможно использовать разные стили: функционализм, футуризм, абстракционизм и т. д. Задача дизайнера – найти оптимальное стилевое решение. Он разрабатывает форму в стиле, присущем объекту, но обеспечивая связь с окружающей средой, временем и стилем эпохи.

Так, стилевому решению обязательно свойственны единство образа, соответствие формы и элементов выбранному материалу, ведь физические

свойства, степень пластичности материала накладывают ограничения на формальные черты. Физическое свойство пластичности материала переходит в понятие технической эстетики.



Рис. 2.16. Неоконченные скульптуры из серии «Флеш память». Арт-трио «Unmask Group» (Лю Чжань, Куан Цзюнь, Тан Тиэвен)



Рис. 2.17. Стул «Василий». Бройер Марсель Лайош

Под пластичностью формы понимают согласованное проявление в ней объемно-пространственной структуры, пластичности материала и закономерностей формообразования, тектоники, ритма, метра, нюанса.

2. Утилитарно-функциональные требования.

Назначение, утилитарность и тип потребления технического изделия оказывают непосредственное влияние на его форму как в целом, так и отдельных составляющих (вкладка, рис. 41).

К утилитарно-функциональным требованиям к изделию относятся способность эффективно выполнять главную функцию и возможность выполнять дополнительные функции (вкладка, рис. 42, 43).

3. Технологические и общетехнические требования.

Технологические требования должны учитываться дизайнером при проектировании изделия. Приступая к разработке художественного проекта или объекта, дизайнер обязан изучить существующие технологии, возможности производства. Однако эти возможности не должны тормозить разработку нового проекта, так как художественное конструирование в большинстве случаев предполагает некую модернизацию производства, созда-

ние новой технологии, использование прогрессивных материалов. Главное, чтобы художественный и технологический приемы не входили в противоречие, не порождали конфликт.

Качество изготовления объекта дизайна зависит от тщательности разработки проекта.

4. Социально-экономические требования.

Выражают взаимоотношения потребителей с отдельными изделиями промышленности и искусственной предметной средой в целом и являются следствием общественной потребности и возможностей общества. К социально-экономическим требованиям относятся соответствие изделия общественно необходимым потребностям; оптимальному ассортименту и классу; соответствие формы и самого изделия моде, требованиям унификации и стандартизации; экономичность изделия и его эксплуатации. Требование соответствия моде порождает ряд проблем, связанных с отношением между модой и моральным старением формы, формой и моральным старением конструкции. Под модой понимают господствование в определенной общественной среде в определенное время неких социально-психологических явлений, образований, типов поведения и идеалов, образцов предметов, их форм (вкладка, рис. 44, 45).

2.4. Этапы разработки арт-объектов

В процессе проектирования (разработки) арт-объекта можно выделить несколько этапов. Рассмотрим основные из них.

1-й этап: предпроектный анализ.

Сбор и обобщение сведений об особенностях проектной задачи: анализ и отбор аналогов. В результате накопленного материала у дизайнера возникает та или иная идея. Постепенно, в силу особенностей его мышления, стремления к обобщению, она воплощается в художественный образ. Художественная идея, первоначальный образ хотя и основаны на определенных функциональных предпосылках, являются прежде всего результатом переживания эмоций, работы интуиции, фантазии и личных представлений дизайнера.

При разработке формы и декоративного оформления модели дизайнер использует разные источники:

- образы природы (сочетание цветов, форма);
- образцы классического декоративного искусства;

- образцы народного творчества, тканей, керамики;
- явления и события действительности;
- образцы культуры и творчества народов зарубежных стран;
- новые материалы и технологии;
- личные переживания, ощущения;
- впечатления от личности и индивидуальности известных людей;
- особенности того или иного стиля;
- характеристики материала.

2-й этап: разработка дизайн-концепции проектного замысла.

Разработка эскиза: поиск формы, построение композиции (рис. 2.18, 2.19) [22]. Процесс построения объемной композиции в свою очередь также можно расчленить на этапы в зависимости от степени ее проработки по принципу «от общего к частному», соответствующие реальному процессу проектирования.

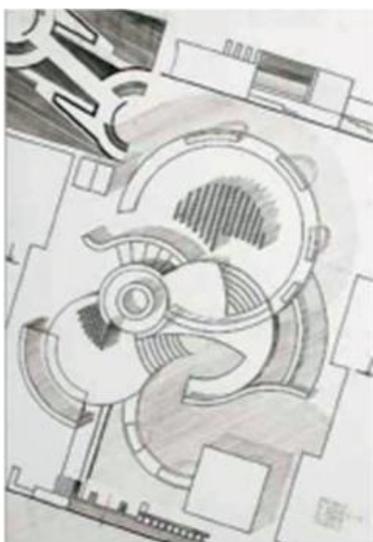


Рис. 2.18. Поиск композиции



Рис. 2.19. Построение композиции

Каждый этап, по сути, представляет собой фиксацию качественного уровня построения и гармонизации формы:

1) определение соотношения объемных элементов и внешнего меж-объемного пространства. Здесь определяется тип объемной композиции, уточняется соотношение массы объемов и внешнего пространства. На данном этапе наиболее активно используются такие композиционные средства, как положение в пространстве, величина;

2) определение соотношения объемов между собой. Здесь определяются и уточняются геометрические характеристики объемов, приводится к гармоничному единству их взаимодействие. На данном этапе наиболее

активно используются такие средства гармонизации формы, как симметрия, асимметрия, тождество, нюанс, контраст и геометрический вид;

3) пластическая разработка поверхностей объемных элементов. Здесь осуществляется детализировка композиции, уточняются формы элементов, гармонизируются элементы и детали композиции. На данном этапе наиболее активно используются такие средства художественной выразительности, как пропорции, членение, метр, ритм, цвет, фактура.

Однако все композиционные средства могут использоваться на каждом этапе построения объемной формы, к примеру, пропорции могут меняться при определении величины и при выборе геометрического вида объема.

Также на этапе разработки дизайн-концепции проектного замысла происходит создание модели разрабатываемого объекта.

Макет (фр. *maquette* – масштабная модель, итал. *macchieta*, уменьшительное от *macchia*) – модель объекта в уменьшенном масштабе или в натуральную величину, лишенная, как правило, функциональности представляемого объекта. Предназначен для представления объекта. Используется в тех случаях, когда представление оригинального объекта неоправданно дорого или невозможно [10].

Изначально макет, миниатюрная копия объекта, служит для проверки наличия тех или иных недостатков, поиска рациональных решений. Он необходим для передачи представления о композиции объекта, его характере, совокупности художественных форм (рис. 2.20).

Профессиональное изготовление макета предполагает творческое выражение задуманной композиции путем создания с максимальной реалистичностью миниатюрной копии будущего объекта с соблюдением всех пропорций (рис. 2.21).



Рис. 2.20. Композиционное моделирование

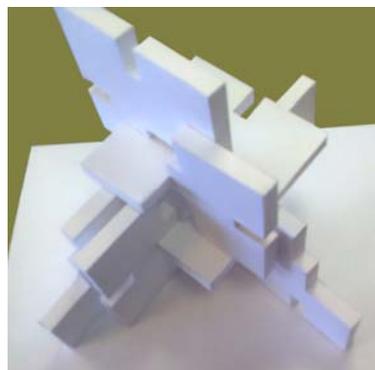


Рис. 2.21. Пример макета

Отдельно стоит рассмотреть технологию изготовления макета.

Для любого геометрического тела желательно вычертить его развертку на бумаге или картоне (рис. 2.22). Разверткой поверхности геометрического тела является плоская фигура, которая получается в результате совмещения всех граней или всех поверхностей, ограничивающих тело с одной плоскостью. Поверхности некоторых геометрических тел криволинейной формы нельзя развернуть в одну плоскость, например, шара. Для развертки таких поверхностей используют способ приближенной развертки [11].

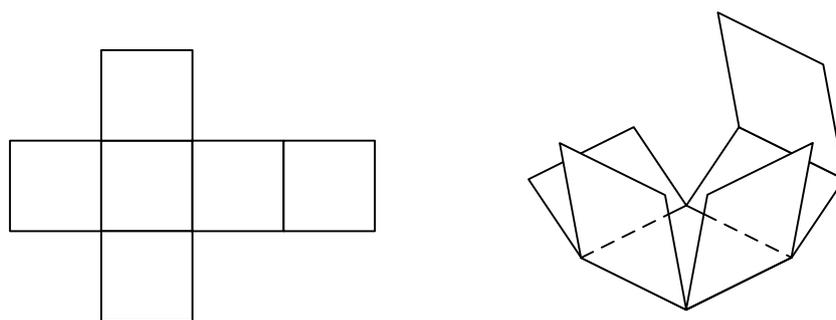


Рис. 2.22. Развертка макета

Существует несколько основных приемов придания бумаге нужной конфигурации:

- чтобы сделать любую поверхность криволинейной, следует пропустить бумагу через вал или иной цилиндрический предмет;
- другой способ закругления листа – разделение на вертикальные по 3–5 мм полосы развертки данных тел и надрезание их макетным ножом по металлической линейке со стороны сгиба на $1/3$ толщины листа;
- лучший способ склейки – встык на ребро;
- существует и более простой способ – приклеивание одной формы к другой при помощи отворотов по 5–15 мм. Отвороты надрезаются в сторону загиба. Этот метод наиболее эффективен при изготовлении достаточно крупных цилиндрических объемов, где требуется закрыть все поверхности. В этом случае надо очень тщательно по окружности сделать надсечки отворачиваемых треугольников, чтобы предельно сохранить кривизну круга и избежать образования щелей между кругом и прямоугольной частью развертки [10].

3-й этап: материальное воплощение арт-объекта.

При создании арт-объектов используют различные материалы: бумагу (рис. 2.23), металл (рис. 2.24), стекло, дерево, пластмассу, фарфор, глину. Выбор материала зависит от назначения произведения, от создаваемого образа.

Керамика очень декоративна и по сравнению с другими материалами менее прочна, поэтому она используется главным образом в скульптуре малых форм и иногда в станковой. Композиция в пластике определяется ее особенностями как вида искусства и возможностями используемого материала.



Рис. 2.23. Инсталляция облака, бумага. Мия Перлман



Рис. 2.24. «Деконструкция собственного тела», металл. Энтони Гормли

Моделирование из простых фигур на любом уровне творческого развития является организующим началом при определении гармоничного пространства, а рассмотрение особенностей развития внутреннего и внешнего пространства и создание «личностных» пространств дает возможность почувствовать себя творцом. Средствами макетирования создается объемно-пространственная модель пространства, дается оценка пластичности и эргономичности пространства.

С учетом возможностей современных компьютерных технологий моделирование пространства средствами макетирования видится важным этапом развития творческих способностей любого человека.

Приведенные на рис. 2.25 схемы являются прототипами фронтальной (рис. 25, а), объемной (рис. 25, б) и глубинной (рис. 25, в) композиций.

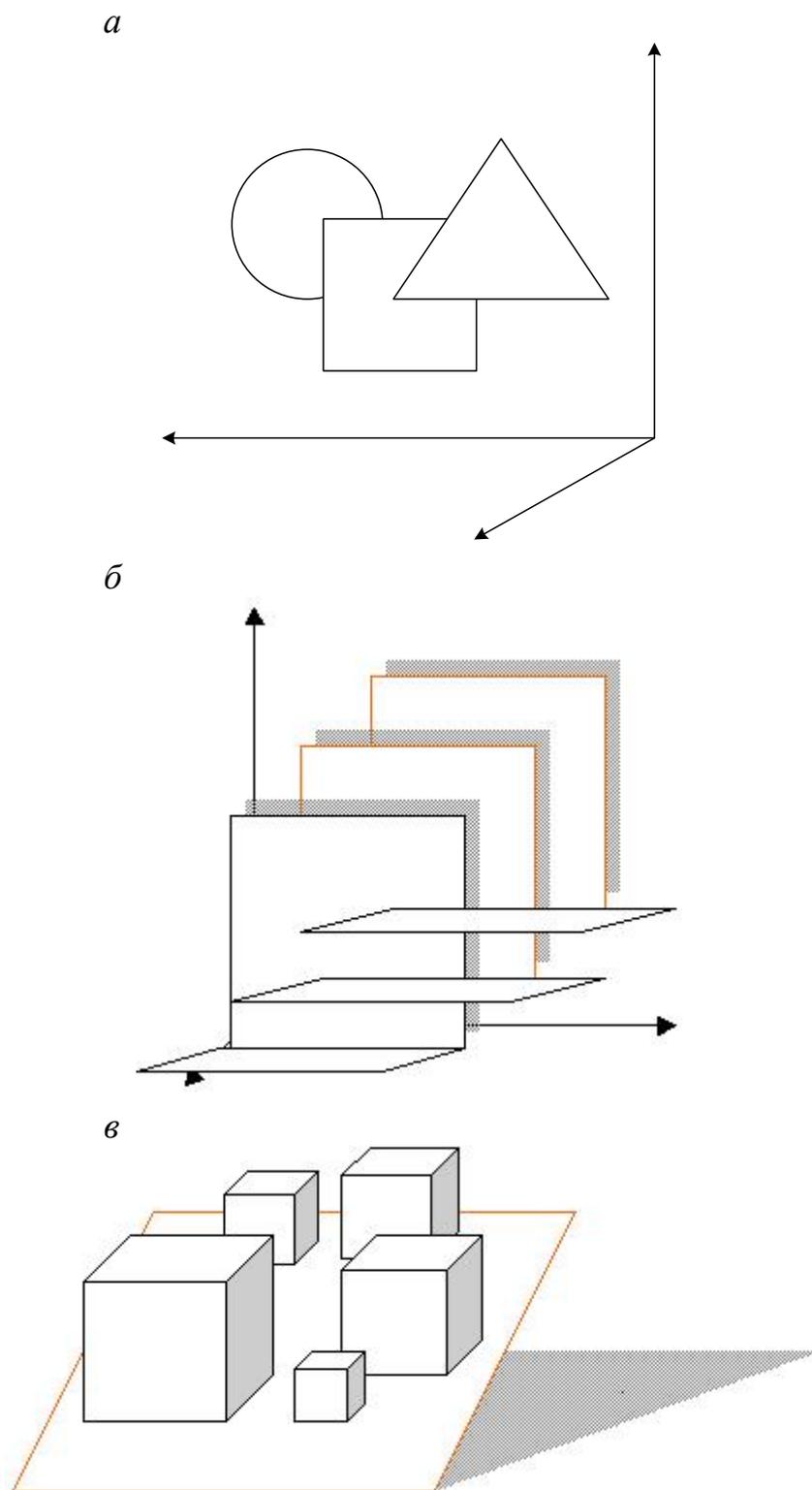


Рис. 2.25. Элементы, используемые при моделировании пространства:
a – квадрат, треугольник, круг – основные элементы при моделировании фронтального пространства; *б* – кулисные поверхности и сечение плоскостью, применяемые при моделировании объемов пространства; *в* – куб, пирамида, призма – элементы, применяемые при моделировании глубинного пространства

Объемный арт-объект должен хорошо смотреться со всех сторон, он не имеет какого-то одного плана. При этом чрезвычайно важно, чтобы при обзоре с разных сторон сохранялось единство стиля в произведении, и чтобы ни одна деталь не шла вразрез с общим замыслом.

Вопросы и задания для самопроверки

1. Что такое проектирование арт-объекта?
2. Назовите этапы проектирования при разработке арт-объекта.
3. Какие виды композиции применяют в арт-дизайне?
4. Какими методами и средствами применяют при проектировании арт-объектов?
5. Какие требования предъявляют к разработке арт-объектов?
6. Что такое инсталляция?
7. Что такое макет?
8. Какие материалы применяют в проектировании арт-объекта?
9. Какие источники использует дизайнер при разработке формы и декоративного оформления модели?

3. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

3.1. Общие положения

Выполнение практических заданий предполагает активный творческий процесс повторения средств гармонизации и закономерностей композиции в объеме.

Целью практических занятий по разработке плоскостных и объемных декоративных арт-объектов является развитие творческого воображения, фантазии и оригинальности мышления (прил. 2); композиционное освоение категорий, средств, приемов и технологий образного проектирования на основе «театрализованного» подхода к осуществлению синтеза межвидовых образных средств искусства и дизайна.

Актуальность содержания обусловлена регулярным возникновением тех или иных объектов арт-дизайна в социальной среде. Процесс образного проектирования возникающих объектов определен практикой, что и дает основания считать арт-дизайн-проектирование практически востребованным видом деятельности.

Формированию у арт-дизайнера композиционных навыков способствует работа по синтезированию образных средств – вербальных, визуальных, аудиальных (идея театрализации проектируемой среды) [21].

Процесс композиционного проектирования декоративных и синтезированных арт-объектов в плане освоения учебной дисциплины связан с эскизированием – вручную или с помощью компьютера.

3.2. Практическое задание «Графическая композиция»

Содержание. Выполнение образцов графического заполнения плоскости, выявление выразительного характера различных геометрических форм точечно-линейной графики.

Цель. Получить начальное представление о композиции и понять возможности композиционного решения с помощью простых геометрических форм.

Задачи:

- выполнить эскизы геометрического заполнения плоскости;

- добиться согласованности и соподчиненности входящих в композицию элементов;

- графически оформить рисунок.

Краткие теоретические сведения

Графика – способ передачи на плоскости той или иной смысловой информации, а также средство чисто художественной разработки формы. Графическими средствами являются точка, линия, пятно и цвет.

Точка – это, по сути, графический акцент на плоскости. Очень часто является центром строя композиции, фокусирует на себе внимание зрителей. Художественные свойства точки прямо связаны со свойствами линии, пятна и цвета, что в целом составляет гармонично организованную графическую плоскость.

Линия характеризуется протяженностью или развитием на плоскости в одном координатном направлении. Характер линейно-графической формы во многом определяется материалом и техникой ее исполнения. Рейс-федер дает тонкую, прямую, четкую линию; карандаш – более светлую, свободного начертания; перо – тонкую, с утолщением. Строя линейно-графическую композицию, важно как можно ярче продемонстрировать специфические свойства линий разного исполнения.

Пятно, как правило, заполняет большую часть графической плоскости. Использование пятна значительно расширяет палитру средств построения графической композиции. Тонально-плоскостная разработка достигается за счет применения разного рода заливочных, пастозных и растровых графических форм. Решение любой композиционной задачи требует использования своих приемов тоновой графики. При сопоставлении тоновых и линейных форм важно добиться гармоничной связи между ними с целью наиболее яркого раскрытия их художественных свойств и сохранения целостности всей графической композиции. Решение подобной композиционной задачи предполагает использование простых геометрических фигур, причем в минимальном количестве. При таком использовании четче выявляется характер формальной графической композиции.

Материалы: ватман формата А4, карандаш, ластик, тушь, рапидограф.

Инструкционная карта

№ п/п	Операция	Приемы и действия	Контролируемые параметры выполнения
1	Поиск композиционного решения	Определить количество элементов геометрической формы	Использование от 3 до 5 графических элементов геометрической формы Использование только простых геометрических форм
2	Композиционное размещение изображения на листе	Выполнить эскизы геометрического заполнения плоскости: а) разместить изображение на листе формата А4; б) выделить главный элемент по отношению к подчиненным	Целостность и равновесие всей композиции Фигуры должны быть различными по размеру, форме, расположению на плоскости Главный элемент должен притягивать к себе внимание за счет использования тонового контраста
3	Цветовое решение	Выполнить композицию в ахроматических цветах: а) использовать линейную обводку; б) выполнить легкую тональную проработку	В композиции должны быть выделены доминанта и второстепенные элементы Выявленность согласованности элементов
4	Обобщение и завершение работы	Графически оформить рисунок: а) проработать детали переднего плана; б) уточнить тональные отношения; в) проработать законченную композицию тушью	Основной критерий завершения работы – целостность композиции

3.3. Практическое задание «Цветовая графическая композиция»

Содержание. Выполнение цветовой графической композиции с выражением художественного образа.

Цель. Получить представление о цвете и осознать возможности композиционного решения с помощью цвета.

Задачи:

- выполнить эскизы цветового геометрического заполнения плоскости;
- добиться согласованности и соподчиненности входящих в композицию элементов;
- графически оформить рисунок.

Краткие теоретические сведения

К хроматическим цветам относятся чистые цвета спектра, получаемые при разложении дневного света, проходящего сквозь светопреломляющую призму. В первую очередь они различаются по цветовому тону. При своем упрощенном гармоническом построении эти цвета образуют основной хроматический круг, в котором цвета располагаются в порядке, соответствующем их физическому расположению в спектральном ряде (как, например, в радуге). При более тщательном смешении хроматических цветов образуются оттенки, которые в том же гармоническом порядке образуют так называемый полный цветовой круг.

Основные свойства цвета – его светлота, насыщенность, яркость.

Светлота – важное композиционное свойство как хроматического, так и ахроматического цвета. Светлота цвета означает степень присутствия в нем белого или черного цвета. При разном количестве отраженного света хроматический цвет выглядит светлым или темным. Его крайние состояния – собственно белый и черный цвета.

Насыщенность – другое основное свойство цвета. Насыщенность определяется как отношение хроматического (спектрального) цвета к серому цвету. Чем «чище», заметнее хроматический цвет на фоне серого, тем он насыщеннее. В композициях в целях достижения большего единства используются, как правило, цвета одной степени насыщенности. При этом общая цветовая композиция оценивается как мягкая, сдержанная, спокойная. Если применяют резко отличающиеся цвета, причем по нескольким свойствам, например, по светлоте и насыщенности, то композиция считается активной, контрастной. Резкое отличие цветов по светлоте и насыщенности определяется как цветовой контраст.

Яркость цвета связана с его цветовым тоном, насыщенностью и светлотой и вызывает ощущение повышенной силы света и повышенной освещенности поверхности. Так, ярко-красный или ярко-синий цвет создает впечатление поверхности, освещенной лучами сильного источника света.

Также цвета различаются по зрительной теплоте, легкости и мягкости. Эти свойства цвета определяются чисто эмоциональной реакцией зри-

теля, связывающего его с ощущениями разных по цвету природных материалов и форм, например, льда, снега, воды, зелени, песка, солнца, огня и т. д.

В колористике выделяется и такое важное композиционно-художественное свойство цвета, как его эмоциональное воздействие на человека. Оно также носит субъективный характер. Однако выявлены и некие общие закономерности его проявления [23].

Материалы: ватман формата А4, карандаш, ластик, тушь, рапидограф, гуашь, кисть, цветные карандаши.

Инструкционная карта

№ п/п	Операция	Приемы и действия	Контролируемые параметры выполнения
1	Поиск композиционного решения	Определить количество элементов геометрической формы	Использование от 3 до 5 графических элементов геометрической формы Использование только простых геометрических форм
2	Композиционное размещение изображения на листе	Выполнить колористические эскизы: а) разместить два изображения на листе формата А4; б) выполнить два эскиза с разными художественными образами; в) выделить главный элемент по отношению к подчиненным	Главный элемент должен притягивать на себя внимание за счет использования цветового контраста Использование средств гармонизации: симметрия – асимметрия, нюанс – контраст
3	Цветовое решение	Выполнить композицию в хроматических цветах: а) в первом эскизе использовать контрастные сочетания; б) во втором эскизе использовать нюансные сочетания	С помощью цвета должна быть подчеркнута асимметрия (симметрия). Возможно одновременное использование фактуры и цвета
4	Обобщение и завершение работы	Графически оформить рисунок: а) проработать детали переднего плана; б) уточнить цветовые отношения	Основной критерий завершения работы – целостность композиции

3.4. Практическое задание «Фронтальная композиция (рельефное панно)»

Содержание. Разработка фронтальной композиции с членением поверхности прямолинейными и криволинейными формами.

Цель. Освоить такие художественные средства композиции, как линейная и рельефная пластика.

Задачи:

- выполнить графическую композицию;
- познакомиться с понятием «художественный образ»;
- графически оформить рисунок;
- освоить приемы выявления пластики фронтальной поверхности с выраженным тем или иным образом рельефом;
- освоить некоторые приемы макетирования;
- освоить возможности, технику и особенности перевода графического изображения в макетную форму различной пространственной активности (фактура, рельеф).

Методические указания

Выполнить базовую замкнутую композицию линией одной толщины 0,5–1 мм тушью. Обвести композиционное поле рамкой толщиной 0,5–1 мм.

Используя графическое решение композиции, выполнить рельеф рамки и самой композиции из пастельной бумаги. Композиция выполняется из полоски пастельной бумаги шириной 4–5 мм, приклеенной к основанию на торец по контуру рисунка, повторяя его очертания.

Выполнить фактурно-рельефную композицию из пастельной бумаги, применяя пластические решения. Композиционное поле по контуру рамки обклеить полосой пастельной бумаги. Самостоятельно определить фактурные и рельефные элементы композиции.

Краткие теоретические сведения

Художественный образ – это форма отражения, воспроизведения объективной реальности с позиции определенного эстетического идеала в искусстве. Художественный образ представляет собой неразрывное, взаимопроникающее единство объективного и субъективного, логического и чувственного, рационального и эмоционального, абстрактного и конкретного, общего и индивидуального, необходимого и случайного, части и целого, сущности и явления, содержания и формы. Благодаря слиянию в творчес-

ком процессе этих противоположностей в единый, целостный художественный образ творец получает возможность создания яркого, эмоционально выразительного произведения.

Форма – это основополагающее средство выражения художественного образа, но не единственное. Цвет в совокупности с формой дает более богатые по своему содержанию произведения. Кроме того, изобразительной формы, не выраженной цветом, фактурой или светом, просто не существует.

Существует четыре варианта простейших форм пятна:

- квадрат – законченная, устойчивая форма, готовая выражать утверждающие образы; при определенных условиях – тяжелая форма, которой чуждо движение, тем более «полет»;

- треугольник – активная форма, развивающаяся на плоскости и в пространстве, несущая в себе потенциальные возможности движения. Может выражать или вызывать агрессивные образы. В положении вершиной вверх она устойчива, вершиной вниз – сверхнеустойчива. В этой форме явно выражена борьба противоположностей, что необходимо для создания вполне конкретных образов;

- круг. В этой форме более чем в какой-либо другой выражена идея природы, Земли, мироздания. Поэтому такие понятия, как «добро», «жизнь», «счастье», в наибольшей степени ассоциируются у человека с формой круга или его производными;

- форма «амебы». Ее текучесть выражает неустойчивые по характеру образы. Романтичность, меланхолия, пессимизм – вот их диапазон.

Линиям также свойственно выражать образы. Замкнутая линия, ограничивающая силуэт пятна, зависит от восприятия формы этого пятна. Линии, строящиеся на округлых кривых, ближе к образам круга, эллипса и других подобных форм. Угловатые ломаные линии напоминают треугольник. В линии всегда заложено больше движения, нежели в пятне, поскольку здесь сказывается его оптическая весомость. Движение может быть стремительным, направленным или медленным, менее целенаправленным, хаотичным, тем самым формирующим различные образы. Одна линия – это один уровень ощущений, несколько повторяющихся линий увеличивают воздействие. Разные по характеру линии обогащают восприятие, усложняют образ, но могут довести его и до абсурда.

Стилизация – один из приемов визуальной организации образного выражения, при котором выявляются наиболее характерные черты предме-

та и отбрасываются ненужные детали (колючий ежик, умная сова). Стилизируют по собственному существующему признаку и по привнесенному свойству.

Трансформация – изменение формы предмета, т. е. трансформирование ее в необходимую сторону: округление, вытягивание, увеличение или уменьшение в размере отдельных частей, подчеркивание угловатости и т. д. Обычно в работе над формой стилизацию и трансформацию применяют одновременно. Один прием дополняет другой и развивает основную пластическую тему (идею).

Материалы и инструменты: ватман формата А4, пастельная тонированная бумага формата А4, бумага для эскизов формата А4, нож для бумаги, графитный карандаш, ластик, тушь черная, рапидограф, изограф, циркуль, металлическая линейка, циркуль-измеритель с заточенной иглой, лекало, клей (ПВА, «Момент-Кристалл»), доска для резания макетов (пластик, ДВП и др.).

Инструкционная карта

№ п/п	Операция	Приемы и действия	Контролируемые параметры выполнения
1	2	3	4
1	Поиск композиционного решения	Определить количество и форму элементов геометрической формы Определить художественный образ композиции	Допускается использование форм, приближенных к предметным, но они должны быть максимально стилизованы
2	Композиционное размещение изображения на листе	Выполнить эскизы геометрического заполнения плоскости: а) разместить изображение на листе формата А4; б) составить сложноподчиненную структуру на плоскости, раскрывающую заданную тему	Целостность и органичность размещения При размещении композиции на листе необходимо учитывать соотношение масс отдельных элементов, расположение центра композиции и его ориентацию на листе
3	Создание макета	Выполнить макет фронтальной композиции: а) продумать членение фронтальной поверхности;	Между элементами композиции не должно существовать равенства Поверхность может иметь равную глубину рельефа, что

Окончание таблицы

1	2	3	4
		б) выделить главные элементы композиции с помощью пластической моделировки	позволяет сделать композицию более сложной Характерная проработка элементов пластики, четкость линий
4	Цветовое решение	Выделить главные элементы композиции за счет цветовой моделировки	Подчеркнутость характера композиции использованием родственных цветов
5	Обобщение и завершение работы	1) Графически оформить рисунок; 2) оформить макет на подмакетнике	Основной критерий завершенности – целостность композиции

3.5. Практическое задание «Декоративная объемная композиция»

Содержание. Разработка композиции объемных декоративных арт-объектов.

Цель. Освоить художественные средства объемной композиции.

Задачи:

- познакомиться с понятием «объемная композиция»;
- выполнить графическую и объемно-пространственную композиции с тем или иным выраженным образом;
- выполнить макет объемной композиции.

Краткие теоретические сведения

Композиция – это связь различных частей в единое целое в соответствии с какой-либо идеей. Вместе взятые элементы составляют определенную форму. Различают 3 основных вида композиции: фронтальную, объемную, объемно-пространственную.

Объемная композиция имеет равномерное развитие по трем координатам пространства и характеризуется замкнутостью поверхностей элементов, организующих ее. Объемная композиция воспринимается при движении зрителя вокруг нее. Она определяется не столько развитием формы по

координатным направлениям, сколько таким соотношением массы и пространства, при котором преобладает именно объем, его масса, а пространство композиционно подчинено ему. Это различные здания и сооружения, малые архитектурные формы, скульптура, мелкая пластика, произведения декоративно-прикладного характера, различные утилитарные объемы, будь то посуда, мебель, средства транспорта, одежда – в общем, все то, что включает в себя дизайн. Объемную композицию можно подразделить на два вида: симметричную и асимметричную.

Симметричная объемная композиция имеет вертикальную ось. Все четыре или более стороны относительно ее одинаковы. Такой симметричный объем в основном организует вокруг себя и одинаковое пространство, так как он ориентирован на одинаковое восприятие со всех сторон. Характерным примером таких композиций можно назвать дорожные ориентиры, верстовые или знаковые столбы, городские фонари прошлых веков, образцы садово-парковой архитектуры (например, ротонды) и т. д. Но и более мелкие предметы можно отнести к категории симметричных объемных композиций (например, горшок, выполненный на гончарном круге). Симметричность объемной композиции придает ей уравновешенность, а также статичность, посредством которой можно организовать акцент объема в «движущемся» пространстве.

Асимметричная объемная композиция имеет широкие возможности для решения неповторимых пластических задач и организации сложного движения масс. Понять асимметричную объемную композицию, проследить выраженную автором пластическую тему можно только двигаясь вокруг объекта. Асимметрия позволяет более емко выразить образ, передав всю его многогранность и многоликость. Именно асимметричную объемную композицию легче развить, вставить в соответствующее пространство или пространство подчинить ей.

Материалы: ватман формата А3, картон, нож для бумаги, графитный карандаш, ластик, тушь черная, рапидограф, изограф, циркуль, металлическая линейка, циркуль-измеритель с заточенной иглой, лекало, клей (ПВА, «Момент-Кристалл»), доска для резания макетов (пластик, ДВП и др.).

Инструкционная карта

№ п/п	Операция	Приемы и действия	Контролируемые параметры выполнения
1	2	3	4
1	Поиск композиционного решения	Определить художественный образ, количество и форму элементов композиции	Допускается использование не только геометрических фигур, но и форм, приближенных к предметным, но они должны быть максимально стилизованы
2	Композиционное размещение изображения на листе	Выполнить графический эскиз на основе анализа декоративной скульптуры: а) разместить изображение на листе формата А3; б) составить сложноподчиненную структуру на плоскости, раскрывающую заданную тему	Целостность и органичность размещения Фигуры должны быть различными по размеру, форме, расположению на плоскости Главный элемент должен притягивать к себе внимание за счет использования тонового контраста
3	Создание макета	Выполнить макет объемной композиции: а) перевести плоскостную композицию в объемную, придать элементам композиции третье измерение – глубину; б) выполнить развертки макета; в) уточнить или дополнить композицию, сохраняя характер взаимосвязи между элементами; г) использовать приемы графической моделировки объемной формы	Строение объемных форм должно подчиняться единой конструктивной логике Должны использоваться приемы формообразования: сечения, врезки, пронизывания Целостность восприятия композиции достигается подобием элементов, пропорциями, ритмическими членениями форм и пространства Для выявления объемной формы должны быть использованы следующие приемы, обусловленные характером самой формы: а) членение поверхностей формы; б) сопоставление контрастных поверхностей

1	2	3	4
4	Обобщение и завершение работы	1) Графически оформить рисунок: законченную композицию проработать тушью; 2) оформить макет на подмакетнике	Основной критерий завершения работы – целостность композиции

3.6. Практическое задание «Объемно-пространственная композиция»

Содержание. Построение объемно-пространственной композиции с использованием разных пластических форм по принципу их структурной соподчиненности с выделением доминанты.

Цель. Освоить основные принципы композиционного построения в пространстве.

Задачи:

- познакомиться с понятием «объемно-пространственная композиция»;
- определить композиционную доминанту в объемно-пространственной композиции;
- определить и проанализировать соподчинение основных масс композиции;
- выполнить графическую и объемно-пространственную композиции с тем или иным выраженным образом;
- выполнить макет объемно-пространственной композиции.

Материалы: ватман формата А3, картон, нож для бумаги, графитный карандаш, ластик, тушь черная, рапидограф, изограф, циркуль, металлическая линейка, циркуль-измеритель с заточенной иглой, лекало, клей (ПВА, «Момент-Кристалл»), доска для резания макетов (пластик, ДВП и др.).

Инструкционная карта

№ п/п	Операция	Приемы и действия	Контролируемые параметры выполнения
1	2	3	4
1	Поиск композиционного решения	Выполнить графическую и объемно-пространственную композиции	Количество и величина форм в композиции определяются автором

Продолжение таблицы

1	2	3	4
		с выраженным тем или иным образом композиционным центром	
2	Композиционное размещение изображения на листе	Выполнить графический эскиз на основе анализа декоративной скульптуры: а) разместить изображение на листе формата А3; б) составить сложно-подчиненную структуру на плоскости, раскрывающую заданную тему	Целостность и органичность размещения Фигуры должны быть различными по размеру, форме, расположению на плоскости Главный элемент должен притягивать к себе внимание
3	Цветовое решение	Использовать графическо-пластические средства: цвет, фактуру	Четкость планировочной организации пространства
4	Создание макета объемно-пространственной композиции	1) Рассматривая плоскостную композицию как вид сверху или спереди, перевести плоское изображение в объемно-пространственное; 2) выбрать вариант планировочного решения: использовать разное пространственное расположение элементов; 3) использовать приемы формообразования: сечения, врезки, пронизывания, опирания; 4) выделить главный элемент композиции по признаку величины, пластической разобранности, положения в системе	Подчеркивание расположением статичного или динамичного характера композиции Композиция может быть замкнутой или разомкнутой, статичной или динамичной, в зависимости от задуманного художественного образа

Окончание таблицы

1	2	3	4
5	Обобщение и завершение работы	Уточнить или дополнить композицию, сохраняя при этом характер взаимосвязей между элементами и выразительность композиции	Целостность восприятия композиции достигается подобием элементов, пропорциями, ритмическими членениями форм и пространства. Если композиция имеет несколько главных точек зрения, то с этих сторон она должна решаться более активными средствами. Другие стороны могут быть решены более лаконично и подчеркивать основную тему

Заключение

Художественно-проектные возможности современного дизайна развиваются и накапливаются за счет появления новых средств художественной выразительности, новых принципов и приемов, разрабатываемых художниками в процессе решения собственных творческих задач. Эта тенденция вызвана стремлением человека в современном «машинном» мире к самовыражению, к утверждению собственной неповторимой индивидуальности. Средством активного самовыражения становится для человека среда: он начинает все более творчески подходить к обустройству своего жилища и ему нужны вещи, способные активно участвовать в этом созидательном и увлекательном процессе. Мебель и другие функциональные объекты способны насытить интерьер не только утилитарностью, но и более высоким смыслом. Современные дизайнерские предметы становятся все более художественными. Понятно, что стоимость их при этом растет. Как, впрочем, и сложность изготовления. Сегодня ценятся оригинальные предметы интерьера, имеющие индивидуальный, авторский, характер.

В данном пособии сделана попытка обобщить понятия, связанные с процессом проектирования арт-объекта. Рассмотрен и классифицирован теоретический материал по теме «Арт-дизайн»; собраны, систематизированы и обобщены документальные и иллюстративные материалы.

Пособие содержит практические рекомендации по организации процесса проектирования арт-объектов, образно-пластической, художественной формы вещи, созданию уникальных произведений.

Сегодня, когда новые технологии и материалы с обширным арсеналом возможностей позволяют воплотить в жизнь доселе невыполнимые проектные формы, арт-дизайн становится одним из доминирующих направлений в современной практике проектирования. Игровой момент, интрига, сюжетность, метафоричность и неповторимое образное звучание формы, которые отличают произведения арт-дизайна, также способствуют этому. Именно арт-дизайн позволит наполнить интерьер будущего динамичными и экспрессивными вещами, отражающими творческий потенциал их владельцев.

Библиографический список

1. *Андреева Е. Ю.* Постмодернизм: искусство второй половины XX – начала XXI в. / Е. Ю. Андреева. Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2007. 487 с.
2. *Арнхейм Р. Г.* Искусство и визуальное восприятие / Р. Г. Арнхейм. Москва: Архитектура-С, 2007. 392 с.
3. *Аронов В. Р.* Дизайн и искусство / В. Р. Аронов. Москва: Знание, 1984. 64 с.
4. *Арт-объект* [Электронный ресурс] // Art-house. Режим доступа: <http://www.art26.ru/gallery/objects>.
5. *Барташевич А. А.* Основы художественного конструирования / А. А. Барташевич. Минск: Высшая школа, 1978. 216 с.
6. *Глазычев В. Л.* Красота и польза декоративного искусства / В. Л. Глазычев // Декоративное искусство СССР. 1969. № 8. С. 4–9.
7. *Знаменитые дизайнеры* [Электронный ресурс] // Designstory. Режим доступа: <http://www.designstory.ru/designers>.
8. *История дизайна* [Электронный ресурс] // Designprojekt.ru. Режим доступа: <http://www.designprojekt.ru/history>.
9. *Каган М. С.* Морфология искусства / М. С. Каган. Ленинград: Искусство, 1972. 440 с.
10. *Калмыкова Н. В.* Макетирование из бумаги и картона: учебное пособие / Н. В. Калмыкова. Москва: Университет, 2000. 80 с.
11. *Коськов М. А.* Предметное творчество: в 3 частях / М. А. Коськов. Санкт-Петербург: Икар, 1996. Ч. 1. 172 с.
12. *Культурология РФ* [Электронный ресурс]: интернет-журнал о культуре и искусстве. Режим доступа: <http://www.kulturologia.ru>.
13. *Медведев В. Ю.* Сущность дизайна: учебное пособие / В. Ю. Медведев. Санкт-Петербург: Изд-во С.-Петерб. гос. ун-та технологии и дизайна, 2004. 79 с.
14. *Михайлов С. М.* История дизайна: учебник для вузов: в 2 частях / С. М. Михайлов; Союз дизайнеров России. Москва, 2004. Ч. 2. 270 с.
15. *Нельсон Дж.* Проблемы дизайна / Дж. Нельсон. Москва: Искусство, 1971. 208 с.
16. *Розенблюм Е. А.* Художник в дизайне / Е. А. Розенблюм. Москва: Искусство, 1974. 174 с.

17. *Розенсон И. А.* Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. Санкт-Петербург: Питер, 2013. 256 с.
18. *Рунге В. Ф.* Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В. Ф. Рунге. Москва: МЗ-Пресс, 2003. 252 с.
19. *Скульптура и дизайн* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://arsforma.ru>.
20. *Степанов А. В.* Арт-дизайн: структура и содержание понятия / А. В. Степанов // Вестник Учебно-методического объединения по профессионально-педагогическому образованию. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2009. № 2. С. 135–137.
21. *Ткаченко Е. В.* Арт-дизайн: структура, содержание и перспективы развития специализации / Е. В. Ткаченко. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2009. 162 с.
22. *Токарев А.* Метод А. Введение [Электронный ресурс] / А. Токарев // Архитектура России. Режим доступа: <http://archi.ru/lib/e-publication.html?id>.
23. *Устин В. Б.* Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве / В. Б. Устин. Москва: АСТ: Астрель, 2007. 239 с.
24. *Файф Г.* Мишель Обри: собственное поле дизайна / Г. Файф // Мир дизайна. 1999. № 3. С. 66–71.
25. *14 современных скульпторов* [Электронный ресурс] // Look At Me: интернет-издание о креативных индустриях. Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/14-sovremennyh-skulptorov>.
26. *Шатин Ю. В.* Этторе Соттсасс / Ю. В. Шатин // Техническая эстетика. 1989. № 9. С. 25–29.
27. *Яловенко А. А.* Гаetano Пеше. Между искусством и архитектурой / А. А. Яловенко // Частная архитектура. 1999. № 2. С. 46–51.
28. *Graham Caldwell* [Electronic resource]. Access mode: <http://www.grahamcaldwell.com>.

Глоссарий

Абстрактное искусство (от лат. *abstractio* – отвлечение) – беспредметное нефигуративное искусство, не ориентированное на передачу реальных форм объектов окружающего мира. Передает смысловую информацию через геометрические, свободные, упрощенные, вымышленные формы.

Анализ (в дизайне) – мысленное расчленение объектов на отдельные составляющие с целью получения необходимой информации; инструмент логического подхода к проблеме.

Аналог – существующий объект (изделие), имеющий сходные с объектом проектирования назначение, функцию, образ, принцип действия. Изучение аналогов является существенным этапом предпроектного анализа, базовым методом реализации проектной задачи.

Аналоговое проектирование – проектирование по аналогу, прототипу. Проектное решение в этом случае сводится к известному решению сходных задач при минимальном изменении образца, в основном его второстепенных, несущественных характеристик.

Антураж – окружение, окружающая среда, обстановка. В проектировании это все, что окружает объект проектирования (деревья, ландшафт и т. д.). Изображают для ощущения масштабности объекта и вписывания его в среду.

Арт-дизайн – разновидность дизайна, способ организации художественных впечатлений, получаемых от образа проектируемого объекта; при этом функционально-прагматическое, утилитарное назначение объекта не учитывается (или учитывается минимально). Арт-дизайн проявляется в предметно-пространственных, пространственно-временных, мультимедийных и других средах, декоративно-прикладном проектировании. Арт-дизайн также может идентифицироваться как свободная художественно-проектировочная деятельность, ориентированная на выставочные презентации готового продукта.

Арт-дизайнер – специалист, занимающийся проектной деятельностью в области арт-дизайна:

- специалист-универсал по проектированию образной формы;
- художник-проектировщик, создающий продукт в процессе свободной (индивидуальной или коллективной) творческой деятельности;

- узкий специалист по созданию внешней формы проектируемого объекта в рамках традиционного дизайнерского подхода, участвующий, например, в процессах стайлинг-дизайна, в предпроектной подготовке, разработке концепции.

Ассамбляж (фр. *assemblage*) – техника визуального искусства, родственная коллажу, но использующая объемные детали или целые предметы, скомпонованные на плоскости как картина. Допускает живописные дополнения красками, а также металлом, деревом, тканью и др.

Графика – вид изобразительного искусства, где в качестве основных изобразительных средств используются линии, штрихи, пятна и точки. (Цвет также может применяться, но, в отличие от живописи, здесь он играет вспомогательную роль. При рисовании графикой обычно используют не больше одного цвета (кроме основного черного), в редких случаях – два).

Графическая модель – графически реализованная визуальная форма, передающая существенную информацию о проектируемом объекте. В зависимости от цели проектирования графическая модель может быть знаковой, художественной, наглядно-образной, ассоциативной.

Декор (фр. *décor*, от лат. *decoro* – украшаю) – система украшений сооружения (фасада, интерьера) или изделия, не имеющая конкретного функционального назначения; придает художественный смысл эмоционально-психологического и ассоциативно-культурологического характера.

Декоративность – один из способов выражения красоты в художественном произведении, определяемый его композиционно-пластическим и колористическим строем. Изначальное значение декоративности проявляется в орнаменте, в основе которого лежит предметная форма, переходящая сначала в символ, а затем в декоративный мотив (солнечный круг, изгиб волны и т. д.).

Декупаж (от фр. *decouper* – вырезать) – декоративная техника работы по ткани, посуде, мебели и пр., заключающаяся в скрупулезном вырезании изображений из различных материалов (дерева, кожи, ткани, бумаги и т. п.), которые затем наклеиваются или прикрепляются иным способом на различные поверхности с целью декорирования.

Дизайн (от англ. *design* – проектировать, чертить; проект, план, рисунок) – новый вид деятельности по проектированию предметного мира. В узком смысле дизайн – художественное конструирование.

Дизайн-проектирование – соединение в целостной структуре и гармоничной форме всех общественно необходимых свойств проектируемого объекта. Основными рабочими категориями дизайнерского проектирования являются «образ», «функция», «морфология», «технологическая форма», «эстетическая ценность».

Инсталляция (от англ. *installation* – установка, размещение, монтаж) – форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое. В инсталляции используют неожиданные комбинации разнохарактерных, внешне несовместимых друг с другом конструкций, вещей, материалов, образов; особое значение имеют среда, пространство, сценарий восприятия, динамичность элементов.

Интерьер (фр. *interieur*) – жанр изобразительного искусства, представляющий внутреннее пространство общественного, жилого, промышленного помещения.

Коллаж (от фр. *collage* – приклеивание) – технический прием в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путем наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре.

Комбинаторика – метод формообразования в дизайне. Реализуется путем попарного соединения формальных элементов и их перестановкой, инверсией, чередованием, игрой фигуры и фона. По причине ограниченности возможных вариаций одних и тех же элементов комбинаторика, в сравнении с другими приемами композиции, тяготеет не к художественно-образному, а к эстетическому формообразованию и чаще используется в орнаменте, оформительском искусстве.

Композиционное формообразование – процесс структурной организации элементов объекта дизайна; методический прием или учебное творчество, основанное на использовании возможностей таких категорий мышления, как «масштабность», «ритмичность», «пропорциональность», «тектоничность», «пластичность».

Композиция (от лат. *compositio* – составление, связывание) – построение художественного произведения, обусловленное его содержанием, характером, назначением и во многом определяющее его восприятие. Композиция – важнейший организующий элемент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его компоненты друг другу и целому.

Макет (фр. *maquette* – масштабная модель) – модель объекта в уменьшенном масштабе или в натуральную величину, лишенная, как правило, функциональности представляемого объекта. Предназначен для представления объекта.

Метод (от греч. *méthodos* – путь исследования или познания, теория, учение) – совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности, подчиненных решению конкретной задачи. В дизайнерском творчестве метод представляет собой совокупность приемов, способов, целесообразных действий, направленных на упорядочение проектного процесса; отражает повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности.

Метод аналогии – метод, основанный на использовании в качестве исходной проектной модели для творческой переработки примеров из архитектуры, дизайна, бионики, техники, природы.

Метод ассоциации – метод, основанный на поиске ассоциаций (ощущений, восприятия, представлений, идей и т. п.), имеющих отношение к теме, и последующем их применении в проектировании.

Метод художественный – система исторически сложившихся принципов художественно-образного мышления в искусстве, зависящая от уровня и характера развития общества, его философских, социальных, научных, религиозных, этических и эстетических идеалов.

Моделирование – исследование объектов познания на их моделях; построение и изучение моделей реально существующих предметов и явлений и конструируемых объектов (для определения, уточнения их характеристик, рационализации способов их построения и т. п.).

Модель (от лат. *modulus* – мера, аналог, образец) – образец изделия, воспроизведение объекта в уменьшенном или увеличенном виде с целью проверки проектируемых качеств.

Образ (в дизайне) – эмоционально-чувственное представление о назначении, смысле, качестве и оригинальности произведения дизайна, категория эстетической оценки результатов дизайнерского творчества. Несет потребителю информацию о характере, визуальных свойствах объекта (яркость, цвет, пластичность, композиционное построение), которые зритель воспринимает как самостоятельный эстетический знак.

Объект дизайна – противостоящая проектировщику реальность (среда, явление, процесс), которую он стремится преобразовать в соответствии с творческим замыслом и проектным заданием.

Объем (в живописи) – иллюзорное наделение предметов и фигур качествами находящегося в пространстве физического тела при помощи моделировки, светотени, линий, пластической проработки форм и перспективы. Проблема передачи объема может решаться по-разному: от полного отказа от него (плоскостное изображение постимпрессионистов) до почти реального его воспроизведения с использованием стереоскопических эффектов.

Объемная композиция – композиция, рассчитанная на видимость объекта с различных сторон и на его расположение на свободном участке.

Проект – замысел, план, прототип, прообраз объекта.

Средства проектирования – специфические приемы и методы, используемые дизайнером в процессе работы: проектные классификации, композиционное формообразование, проектно-графическое моделирование, проектная графика.

Стайлинг – художественно-проектная деятельность, направленная на формирование коммерчески выгодного нового внешнего решения объекта, но не затрагивающая его технологических качеств. Как правило, стайлинг осуществляется на основе уже готового, технологически разработанного объекта. Стайлинг ориентирован, в основном, на моду, потребительскую конъюнктуру.

Стаффаж (нем. *Staffage*, от *staffieren* – украшать картины фигурами) – фигуры людей и животных, изображаемые в произведениях пейзажной живописи для оживления вида и имеющие второстепенное значение. Стаффаж получил распространение в XVI–XVII вв., когда пейзажисты часто включали в свои произведения религиозные и мифологические сцены. Нередко стаффаж вписывался в картины не автором пейзажа, а другим художником.

Формообразование – процесс создания формы в деятельности художника, дизайнера в соответствии с общими ценностными установками культуры и требованиями к эстетической выразительности будущего объекта, его функциям, конструкции и используемым материалам.

Фроттаж (фр. *frottage* – натирка) – техника передавливания, перевода на бумагу фактуры материала или рельефа поверхности карандашом либо стилосом. Неожиданные эффекты этого приема с 1925 г. использовал М. Эрнст, а затем и другие сюрреалисты.

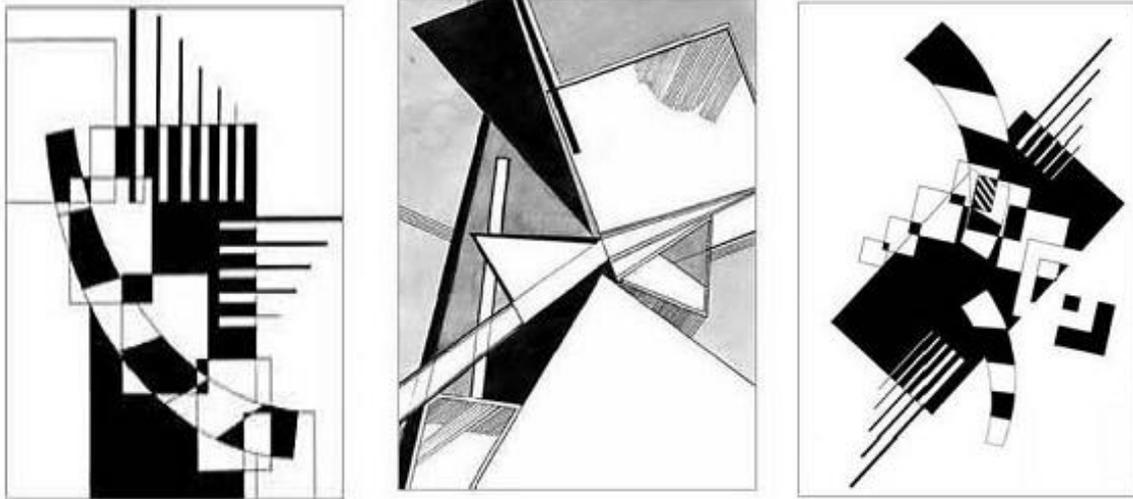
Хай-тек (англ. *high-tech*) – направление в архитектуре последней трети XX в., эстетически осваивающее инновационные разработки передовых отраслей науки и техники; развивает традицию конструктивизма.

Художественно-образное моделирование – методический прием, опирающийся на способность профессионального воображения к моделированию, в процессе которого создается целостный вымышленный мир, обладающий эмоциональной убедительностью.

Эклектизм (от гр. *eklektikos* – выбирающий) – механическое соединение разнородных, часто противоположных принципов, взглядов, теорий, художественных элементов; в архитектуре и изобразительном искусстве – сочетание разнородных стилевых элементов или произвольный выбор стилистического оформления для зданий или художественных изделий, имеющих качественно иные смысл и назначение.

Эскиз (фр. *esquisse*) – предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, сооружения, механизма или отдельной его части. Эскиз должен давать представление об основном идейно-образном содержании и функциональном решении проекта.

Учебные работы студентов



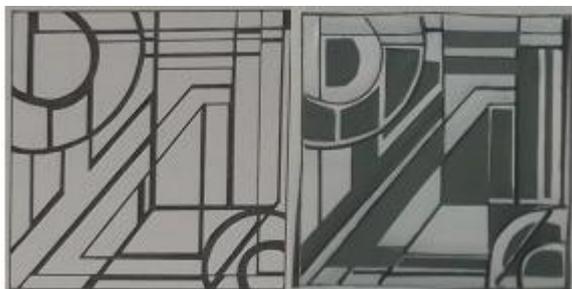
Графические композиции с использованием геометрических форм
(студенты 1-го курса Института архитектуры и искусств Южного
федерального университета)



Замкнутая рельефная композиция
«Маска», Д. Амирова



Замкнутая рельефная композиция
«Лес», Е. Шпитальная



Замкнутая рельефная композиция
«Ритм», Т. Безрукова



Замкнутая рельефная композиция
«Механизм», Н. Рудакова



Объемная композиция из геометрических тел, А. Абрамова



Композиция с использованием разных пластических форм, К. Гиниятова



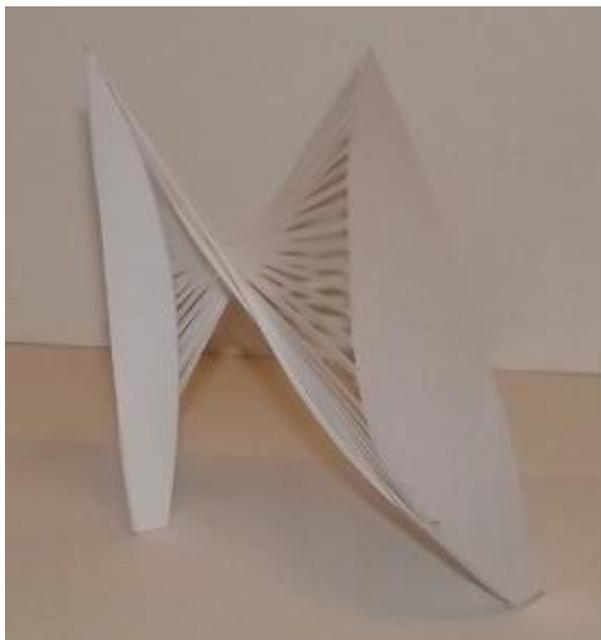
Декоративная композиция «Улитка» с использованием разных пластических форм, А. Молибог



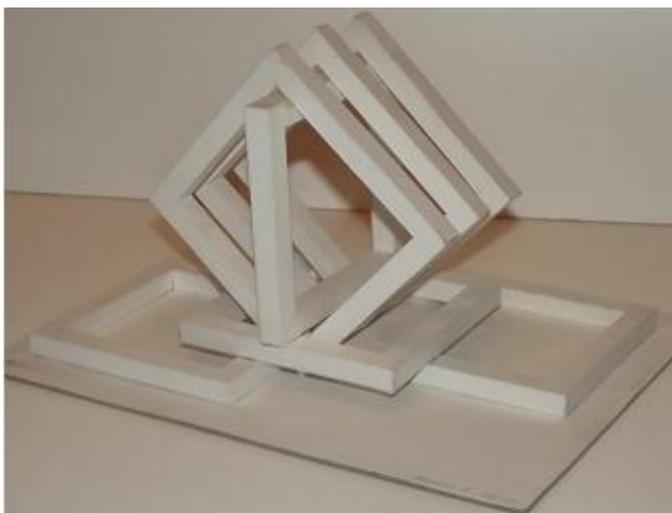
Композиция с использованием разных пластических форм, Е. Климова



Декоративная объемная композиция «Сюрприз», Т. Соколова



Композиция на выявление художественного образа «Напряжение»,
Ю. Закирьянова



Модульная композиция, Н. Вахнин



Динамичная модульная композиция, Н. Вахнин



Арт-объект газетница «Валенки»,
К. Корякина



Авторская интерьерная кукла,
М. Ткаченко



Арт-объект из ветки вишни «Рыба»,
А. Агеева



Арт-объект из карандашей
«Цветочек», Н. Цветкова



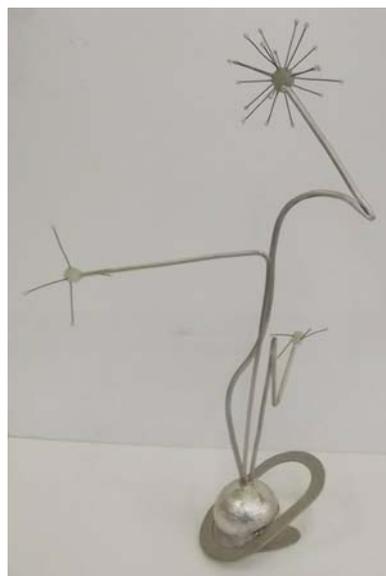
Арт-объект из природных
материалов «Коралл», Т. Зелинская



Арт-объект из природных
материалов «Паутина»,
А. Озерова



Арт-объект «Цветущее дерево»,
С. Путилова



Арт-объект «Галактика»,
А. Пичугина

Оглавление

Введение	3
1. Теоретические основы проектирования арт-дизайна	4
1.1. История развития арт-дизайна	4
1.2. Арт-дизайн сегодня	13
1.3. Классификация арт-объектов	17
Вопросы и задания для самопроверки	24
2. Стратегии проектирования арт-объектов	25
2.1. Художественно-образное моделирование	25
2.2. Композиция в арт-дизайне	28
2.3. Требования, предъявляемые к арт-объектам и процессу их со- здания	35
2.4. Этапы разработки арт-объектов	38
Вопросы и задания для самопроверки	44
3. Практические задания	45
3.1. Общие положения	45
3.2. Практическое задание «Графическая композиция»	45
3.3. Практическое задание «Цветовая графическая композиция»	47
3.4. Практическое задание «Фронтальная композиция (рельефное панно)»	50
3.5. Практическое задание «Декоративная объемная композиция»	53
3.6. Практическое задание «Объемно-пространственная компози- ция»	56
Заключение	59
Библиографический список	60
Приложение 1. Глоссарий	62
Приложение 2. Учебные работы студентов	68

Учебное издание

Тарасова Анжелика Геннадьевна

ПРОЕКТИРОВАНИЕ АРТ-ОБЪЕКТОВ

Учебное пособие

Редактор О. Е. Мелкозерова
Компьютерная верстка Н. А. Ушениной

Печатается по постановлению редакционно-издательского
совета университета

Подписано в печать 08.06.15. Формат 60×84/16. Бумага для множ. аппаратов.
Печать плоская. Усл. печ. л. 5,1. Уч.-изд. л. 5,4. Тираж 100 экз. Заказ № ____.
Издательство Российского государственного профессионально-педагогического
университета. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11.
