

Яркова Е. В., Зыков С. Н.

Композиция в цифровом дизайне

Часть 1. Принципы векторной графики



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Институт математики,
информационных технологий и физики
Кафедра теоретических основ информатики

Е.В. Яркова, С.Н. Зыков

**Композиция в цифровом дизайне.
Часть 1. Принципы векторной графики**

Учебно-методическое пособие



Ижевск
2023

ISBN 978-5-4312-1161-4

© Е.В. Яркова, С.Н. Зыков, 2023
© ФГБОУ ВО «Удмуртский
государственный университет», 2023

УДК 004.921(075.8)
ББК 30.2-5-05я73
Я744

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом УдГУ

Рецензенты: д-р техн. наук, профессор, зав. каф. «Автомобили и металлообрабатывающее оборудование» ФГБОУ ВО «Ижевский Государственный технический университет им. М.Т. Калашникова» Н.М. Филькин,
канд. искусств. доцент. каф. «Технология художественной и промышленной обработки материалов» ФГБОУ ВО «Ижевский Государственный технический университет им. М.Т. Калашникова» Д.Ю. Семенов

Яркова Е.В., Зыков С.Н.

Я744 Композиция в цифровом дизайне. Ч.1 : Принципы векторной графики : учеб.-метод. пособие. – [Электрон. ресурс]. – Электрон. (символьное) изд. (3,1 Мб). – Ижевск : Удмуртский университет, 2023. – 56 с.

Пособие имеет задачу освещения ряда аспектов дисциплины «Композиция в графическом дизайне». В нем рассматриваются практические задачи профессиональной деятельности в области цифрового графического дизайна. В процессе освоения материала, предлагаемого в учебно-методическом пособии, формируются компетенции по специфике создания плоскостных графических объектов с комбинированным использованием прикладного инструментария ручной и компьютерной графики. В частности, уделяется внимание задачам выработки сбалансированных композиционных решений. В качестве примеров работ используются учебные работы обучающихся Удмуртского государственного университета. Для оформления обложки использовалась творческая композиция Анастасии Егоровой.

Издание предназначено для студентов ВО направления подготовки «Прикладная информатика», профиль «Цифровой дизайн».

Минимальные системные требования:

Celeron 1600 Mhz; 128 Мб RAM; WindowsXP/7/8 и выше;
разрешение экрана 1024×768 или выше; программа для просмотра pdf

ISBN 978-5-4312-1161-4

© Е.В. Яркова, С.Н. Зыков, 2023
© ФГБОУ ВО «Удмуртский
государственный университет», 2023

Яркова Елена Владиленовна, Зыков Сергей Николаевич.
Композиция в цифровом дизайне. Часть 1. Принципы векторной графики
Учебно-методическое пособие

Подписано к использованию 24.12.2023
Объем электронного издания 3,1 Мб
Издательский центр «Удмуртский университет»
426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, д. 4Б, каб. 021
Тел. : +7(3412)916-364 E-mail: editorial@udsu.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ЗАДАНИЕ №1. Композиционный центр.....	8
ЗАДАНИЕ №2. Статика в композиции	11
ЗАДАНИЕ №3. Динамика в композиции.....	15
ЗАДАНИЕ №4. Симметрия в композиции.....	19
ЗАДАНИЕ №5. Асимметрия и композиция.....	23
ЗАДАНИЕ №6. Свободная творческая композиция – клаузура	27
ЗАДАНИЕ №7. Клаузура на тему «идентификация личности» ..	32
Заключение и выводы	55
Литература.....	56

ВВЕДЕНИЕ

Профессиональная деятельность в области цифрового дизайна основана в первую очередь на эффективном использовании в проектной деятельности разнообразных программных продуктов, объединенных в слаженно работающую цифровую систему. При этом дизайнер должен самостоятельно осуществлять поиск и структуризацию необходимой цифровой информации, проводить ее системный критический анализ для дальнейшего практического использования. На существующем этапе развития информационных технологий это справедливо в отношении практически всех этапов и сфер проектной деятельности, в том числе и графическом дизайне.

Специфика создания объектов графического дизайна формировалась на протяжении многих десятилетий и была основана на применении инструментов и методов построения ручной графики. Создание форм и выработка приемлемых композиционных решений требовало генерации множества вариантов рукотворных эскизов. В настоящее время, цифровые графические системы позволяют значительно упростить и интенсифицировать эту когда-то довольно трудоемкую часть проектной деятельности. Впрочем, ручное создание общей композиции по-прежнему не потеряло актуальности, являясь зачастую основой и началом творческого процесса цифрового дизайна.

Обучение по дисциплине «Композиция в графическом дизайне» строится на развитии у обучающихся умений и навыков композиционного мышления с комбинированным использованием средств ручной и цифровой графики.

Результатом прохождения курса «Композиция в графическом дизайне», в частности, является освоение компетенций по самостоятельной генерации информационно-цифровых, графических, проектно-смысловых композиционных образов, имеющих такие характеристики, как: композиционный центр, фоновые элементы, нюанс, контраст и др.

При выполнении эскизов в технике ручной графики обучающийся пользуется карандашом и бумагой.

Карандаш – это самое простое по устройству и в то же время надежное и эффективное по результатам применения графическое средство. Карандаши простые являются самым удобным и универсальным материалом. Заточивая карандаш под острым или пологим конусом, оставляя длинный или короткий грифель, можно регулировать удобство пользования инструментом в соответствии с личными

вкусами и особенностями графической работы. Качество инструмента зависит от качества графического стержня (он не должен быть ломким), а также от свойств, текстуры и мягкости деревянной оправы (дерево должно быть легким в заточке, срезаться некрупной ровной стружкой без сколов). В проектной графике применяется следующая маркировка карандашей: ТМ, М, 2М, 3М, 4М, 5М, 6М (отечественная маркировка), F, HB, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B (зарубежная маркировка).

Бумага. Для выполнения рисунка в карандаше необходима бумага с плотной поверхностью, позволяющая легко стирать резинкой карандашные линии. Чем хуже качество бумаги (чем более ворсиста ее поверхность), тем мягче должен быть грифель. Рисунок мягким грифелем (4B, 5B, 6B), угольным стержнем, сангиной не требует особого качества бумаги. Для этих целей могут быть использованы крафт, тонкий картон, калька. При выборе бумаги следует исходить из того, какие цели преследует данный рисунок. Если в композиции не требуется четкого изображения объекта, а необходимо отобразить лишь его общие параметры и признаки, то можно использовать для работы бумагу с рыхлой, ворсистой поверхностью. Если линейный рисунок должен сравнительно точно отражать параметры объекта, то бумага для его исполнения должна иметь относительно плотную и гладкую поверхность (например, ватман).

При выполнении заданий по генерации цифрового графического контента обучающимся используются инструментальные возможности специализированных программных комплексов растровой и векторной электронной графики.

Задачи, представленные в учебно-методическом пособии, усложняются по мере освоения предлагаемого материала. В качестве примеров работ используются учебные работы обучающихся Удмуртского государственного университета.

В заключение учебного пособия приводится список литературы по рассматриваемой в учебно-методическом пособии проблематике [1–9].

Целью освоения дисциплины «Композиция в графическом дизайне» является:

- *изучить методы и алгоритмы композиционного формообразования объектов дизайна;*
- *уметь применять средства композиции, единства формы и содержания, закономерности построения ансамбля для достижения*

образности, целостности, композиционного единства, пропорциональности, тектоничности, масштабности, соответствия окружающей среде цифрового виртуального пространства.

Задачи освоения дисциплины (модуля):

- раскрыть проектную деятельность дизайнера как сложноорганизованное целое;
- дать представление о морфологической, генетической и научно-теоретической структуре дизайна и ее месте в системе деятельности и проектирования;
- раскрыть разнообразие графического языка дизайна;
- показать богатство вербального и визуального инструментария дизайна;
- ознакомить с методическим аспектом алгоритма деятельности дизайнера;
- привить навыки самостоятельной аналитической и синтетической работы при выполнении проекта, связанного с разработкой цифровых объектов дизайна;
- научить методике поиска необходимой специализированной литературы и иллюстративного материала.

Исходя из требований к подготовке бакалавров, освоение дисциплины «Композиция в графическом дизайне» находится в тесной взаимосвязи с изучением таких предметов, как «История дизайна», «Цифровой профессионализм и основы искусственного интеллекта», «Проектирование в графическом дизайне» и др.

В комплексе с заданиями других дисциплин направлено на формирование компетенций, закрепленных за дисциплиной «Композиция в графическом дизайне», подготовку к профессиональной деятельности:

- УК-1 – «Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач»;
- УК-1.3 – «Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации»;
- УК-1.4 – «Имеет практический опыт работы с информационными ресурсами, навыки использования информационных технологий в целях формирования достижения цифрового профессионализма, навыки формирования коммуникации и сотрудничества»;

в процессе организации работы и отдыха посредством информационных технологий, информационных систем и сетей».

В свете вышесказанного, планируемые результаты обучения по дисциплине – это знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности в области цифрового дизайна. В результате изучения теоретических основ дисциплины «Композиция в графическом дизайне» и выполнения практических заданий обучающийся должен:

Знать:

- основы композиционного формообразования в проектной деятельности;*
- возможности современных цифровых технологий;*
- особенности применения компьютерных технологий в профессиональной деятельности;*
- алгоритм дизайн-проектирования при создании объектов цифрового дизайна;*
- особенности использования оборудования для задач проектной деятельности.*

Уметь:

- использовать информационные технологии в практической деятельности дизайнера;*
- применять освоенные программные средства в задачах, непосредственно не связанных с профессиональной деятельностью;*
- эффективно эксплуатировать оборудование и приборы, применяемые в работе;*
- оценивать возможности оборудования на предмет соответствия решаемым задачам.*

Владеть:

- коммуникативными навыками, в рамках возможностей информационных технологий, при создании объектов цифрового дизайна;*
- методами композиционного формообразования объектов цифрового;*
- методами цифрового моделирования объектов дизайна;*
- навыками работы со сложной современной компьютерной техникой.*

ЗАДАНИЕ №1

Композиционный центр

Композиционный центр это:

- *структурная единица, вокруг которой и по отношению к которой выстраиваются все элементы композиции;*
- *элемент визуальной композиции, который прочитывается в первую очередь, благодаря построению композиции;*
- *условный центр тяжести композиции;*
- *элемент, который выделяется по форме, проработанности, несет в себе смысловую нагрузку.*

Содержание

Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента:

- *цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики, с формированием электронного файлового контента);*
- *рукотворная форма (формат бумаги – А4).*

Целью задания является образование у обучающихся навыков понимания композиционного центра в графических построениях, создание нескольких композиций с определением композиционного центра различными нижеизложенными способами:

- *формой;*
- *размером;*
- *цветом;*
- *тоном.*

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 1–2).

Примеры выполнения (вариант 1)
(Выявление композиционного центра формой и цветом)

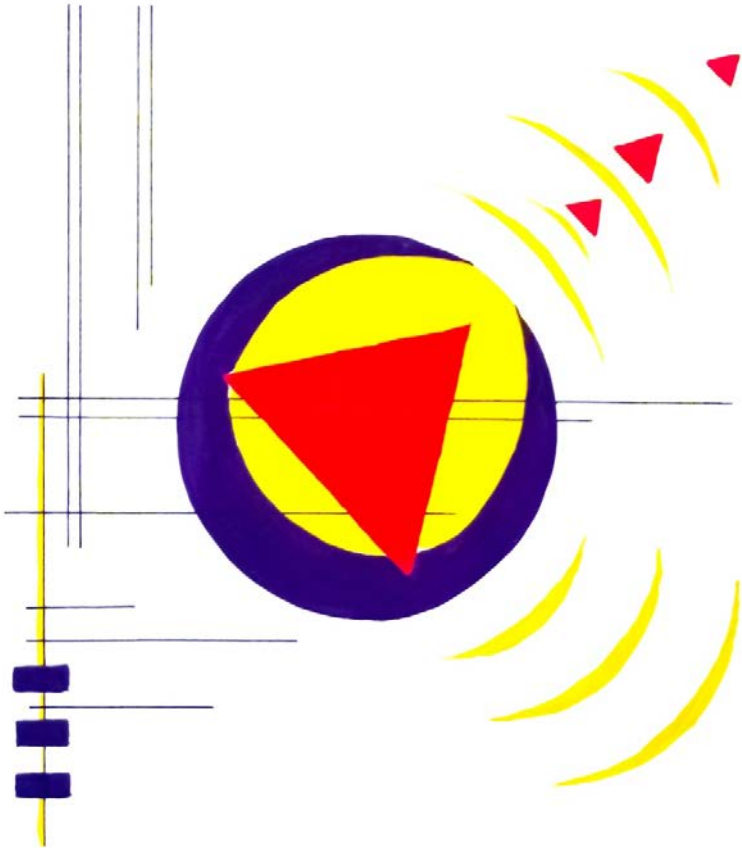


Рисунок 1 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Анна Прошунина

*Примеры выполнения (вариант 2)
(Выявление композиционного центра цветом)*

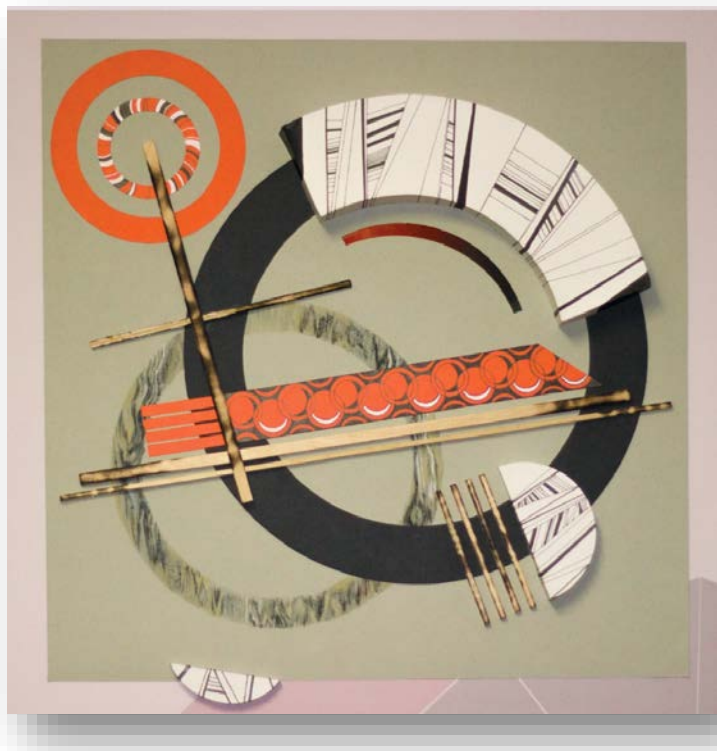


Рисунок 2 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Варвара Калугина

Выполнение заданий по явному графическому определению композиционного центра способствует формированию творческих компетенций обучающихся. И это очень важно для будущих специалистов в области цифрового дизайна, потому что без системного обучения законам и приемам композиции, без понимания необходимости их следования невозможно создавать осмысленные творческие произведения как таковые. Обучающийся должен осознавать, что только наличие равновесных графических элементов не способно сформировать понятный смысловой образ – душу произведения, и именно композиционный центр является его идейной основой.

ЗАДАНИЕ №2

Статика в композиции

Статика в композиции – это качество покоя, равновесия зрительных сил (уравновешивание). Статичные композиции передают визуальное состояние покоя и уравновешенности за счет баланса вертикальных и горизонтальных линий.

Содержание

Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):

- *цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики, с формированием электронного файлового контента);*

- *рукотворная форма (формат бумаги – А4).*

Целью задания является образование у обучающихся навыков понимания статики в графических построениях.

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 3-5).

Примеры выполнения (вариант 1)

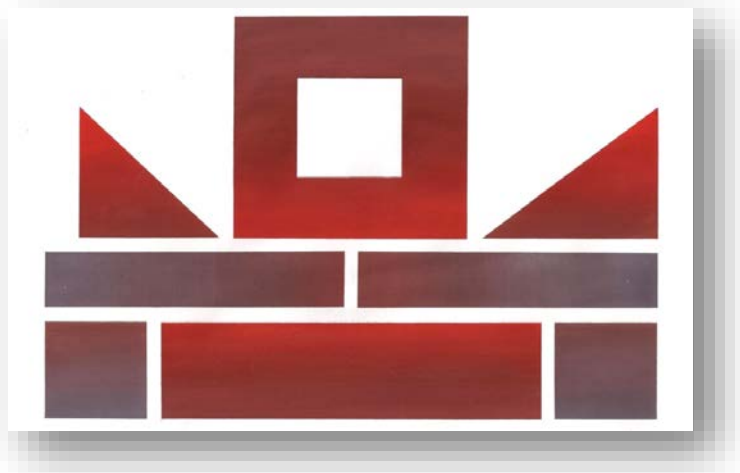


Рисунок 3 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Алексей Матанцев

Примеры выполнения (вариант 2)

Рисунок 4 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Арина Пислегина

Примеры выполнения (вариант 3)

Рисунок 5 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Анна Прошунина

Выполнения заданий по созданию статической композиции способствуют формированию у обучающихся ряда творческих навыков, знаний и умений. В первую очередь из их числа необходимо отметить знания об основных принципах статики в композиции, которые включают в себя понятия *горизонтальности, вертикальности, симметрии, баланса и равновесия.*

Горизонтальность в статике подразумевает то, что главные линии и элементы должны располагаться строго горизонтально, создавая тем самым зрительное ощущение покоя и устойчивости.

Вертикальность в статике нацелена на формирование в графической работе смысловой составляющей силы и величавости.

Симметрия и баланс – главные принципы статической композиции и фундамент ее создания.

Симметрия основана на геометрических законах зеркального отражения, где все элементы размещены абсолютно идентично относительно воображаемой плоскости симметрии.

Баланс характеризуется зрительным «равноправием» объектов статической композиции.

В качестве вывода можно отметить, что композиционная статика придает графическому произведению смысловое ощущение стойкости и неподвижности. При этом наличие сбалансированных структур позволяет создавать ощущения гармоничного композиционного единства, что является одной из главных характеристик цельного графического образа.

ЗАДАНИЕ №3**Динамика в композиции**

Динамика в композиции – это способ передать «движение» неподвижным объектам. В композиция с использованием этого приема передают визуальное ощущение устремленности/движения ее отдельных элементов. Это достигается за счет применения асимметрии, диагоналей и ритмических структур.

Содержание

Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):

- *цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики, с формированием электронного файлового контента);*
- *рукотворная форма (формат бумаги – А4).*

Целью задания является образование у обучающихся навыков понимания динамики в графических построениях.

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 6–8).

Примеры выполнения (вариант 1)

Рисунок 6 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Сергей Морозов

Примеры выполнения (вариант 2)

Рисунок 7 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Ульяна Павлова

Примеры выполнения (вариант 3)



Рисунок 8 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Анна Прошунина

ЗАДАНИЕ №4

Симметрия в композиции

Симметрия в композиции – это тождественное расположение элементов относительно точки, линии (оси) или плоскости симметрии, воспринимаемое глазом как особый вид упорядоченности, равновесия и гармонии.

При повороте композиционных элементов вокруг оси или плоскости симметрии они должны полностью совмещаться друг с другом. Для симметричной организации композиции характерны уравновешенность ее частей по массе и форме, также другим категориям построения. Симметрия подразумевает равноценность и равновеликость элементов. Благодаря симметрии творческое произведение приобретает визуальное ощущение устойчивости и равновесия, статичности и покоя.

Основными видами симметрии являются:

- *зеркальная;*
- *осевая (поворотная);*
- *зеркально-осевая (смешанная).*

Зеркальная симметрия.

Зеркальной называется симметрия, в которой элементы композиции расположены на одинаковом расстоянии от плоскости/линии симметрии и при «складывании» по этой плоскости совмещаются друг с другом. При этом наблюдается совпадение точек фигур по всем точкам.

Осевая (поворотная) симметрия.

Осевая симметрия – это симметрия относительно оси, линии пересечения двух или большего числа плоскостей симметрии.

Принципом создания осевой симметрии является вращение/поворот элементов/частей композиции вокруг оси.

Такая форма симметрии часто называется центрально-осевой, при этом осью симметрии является линия, при мысленном полном обороте вокруг которой фигуры приходят в совмещение по соответствующим точкам и линиям. Необходимо отметить, что ось симметрии в виде линии может быть явно видна только в трехмерных изображениях. Тогда как в плоскостных композиционных построениях центральная ось симметрии «вырождается» в точку (другими словами, взгляд направлен как бы на торец оси). При этом мысленное вращение элементов/частей композиции происходит именно вокруг этой точки.

Зеркально-осевая (смешанная) симметрия.

Данный вид симметрии может быть образован двумя различными способами, поэтому выделяются два типа зеркально-осевой симметрии.

1 тип. Разные элементы комбинированного композиционного построения подчиняются различным видам симметрии. Например, в одном произведении совмещаются и зеркальная и осевая виды симметрии.

2 тип. В осевой композиции ее элементы имеют симметричное строение и их количество является четным. Такое построение может быть получено, как путем вращения элементов вокруг центральной оси, так и путем зеркального поворота вокруг вертикальной или горизонтальной плоскостей симметрии.

Содержание
<p>Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики, с формированием электронного файлового контента);</i> • <i>рукотворная форма (формат бумаги – А4).</i> <p>Целью задания является образование у обучающихся навыков понимания структуры формирования симметричных образов в графических построениях.</p>

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 9-10).

Примеры выполнения (вариант 1)
Зеркальная симметрия

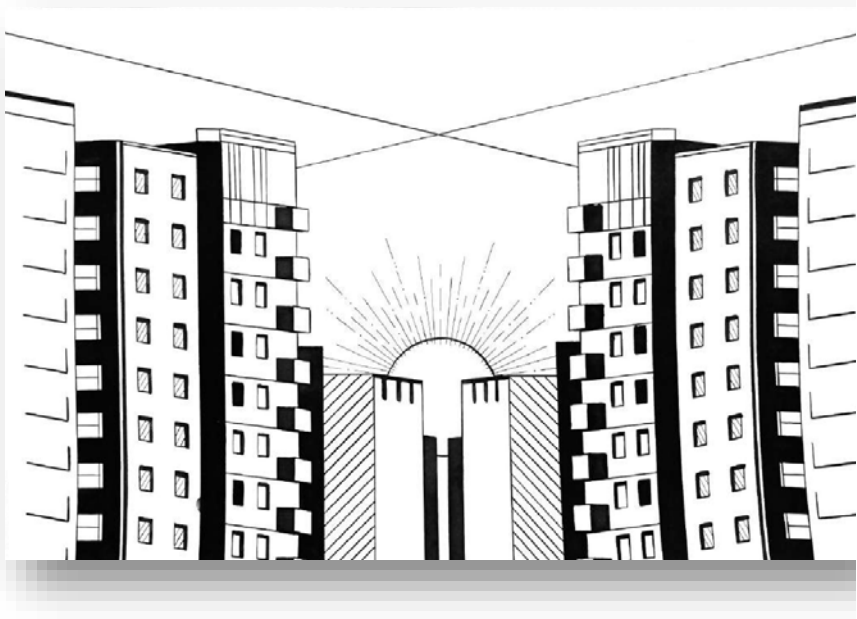


Рисунок 9 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Анна Прошунина

*Примеры выполнения (вариант 2)
осевая симметрия*

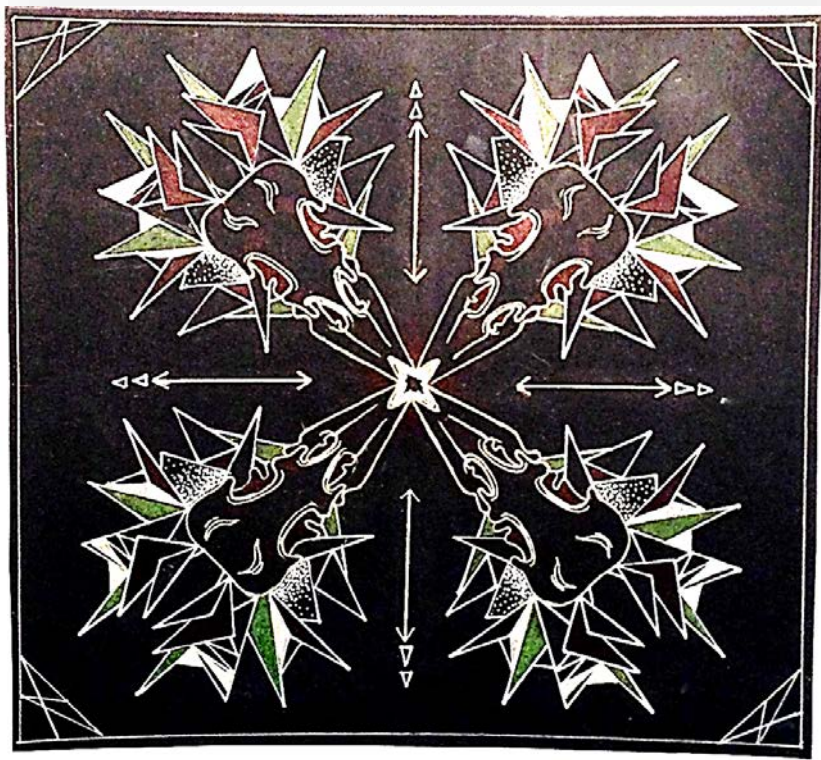


Рисунок 10 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Саша Мешакина

Применение различных видов симметрии является одной из главных практик при создании так называемых раппортов.

Раппортом является законченное композиционное построение (мотив), занимающее минимальную площадь графического листа. Весь графический лист заполняется многократным размножением мотива (и расстояния между мотивами) с применением простого дублирования и используя, в том числе, разные виды симметричных построений.

ЗАДАНИЕ №5

Асимметрия в композиции

Наряду с симметрией в композиционных построениях широко применяется принцип *асимметрии* (хаотизации), который предполагает отсутствие явно выраженной наблюдаемой симметрии в отношении сочетания и расположения элементов, осей и плоскостей. При этом необходимо отметить, что по степени «хаотизации» можно выделить несколько вариантов, которые связаны либо с полным отсутствием симметрии как таковой, либо лишь с ее частичным нарушением.

1 вариант.

В композиционном построении могут полностью отсутствовать воображаемые оси и плоскости симметрии. Это можно наблюдать на примере творческой работы на рисунке 11.

2 вариант.

В структуре композиции имеет место симметричное строение. Однако, имеющаяся симметричность расположения элементов нарушается несоответствием различных видовых характеристик парных элементов. Такое нарушение может быть достигнуто за счет обеспечения разницы форм, размеров, расположения в пространстве, тона, цвета. Визуально наличие таких асимметричных образов нарушает статичность композиционного построения, сохраняя при этом симметричную ориентацию относительно мнимого, либо явного, осевого элемента, хотя при этом и отклоняясь от него. Данный вариант такого асимметричного построения композиции носит название *диссимметрии*.

Содержание
<p>Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики, с формированием электронного файлового контента);</i> • <i>рукотворная форма (формат бумаги – А4).</i> <p>Целью задания является образование у обучающихся навыков понимания асимметрии в графических построениях.</p>

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 11-12).

Примеры выполнения (вариант 1)

Рисунок 11 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Юлия Пентегова

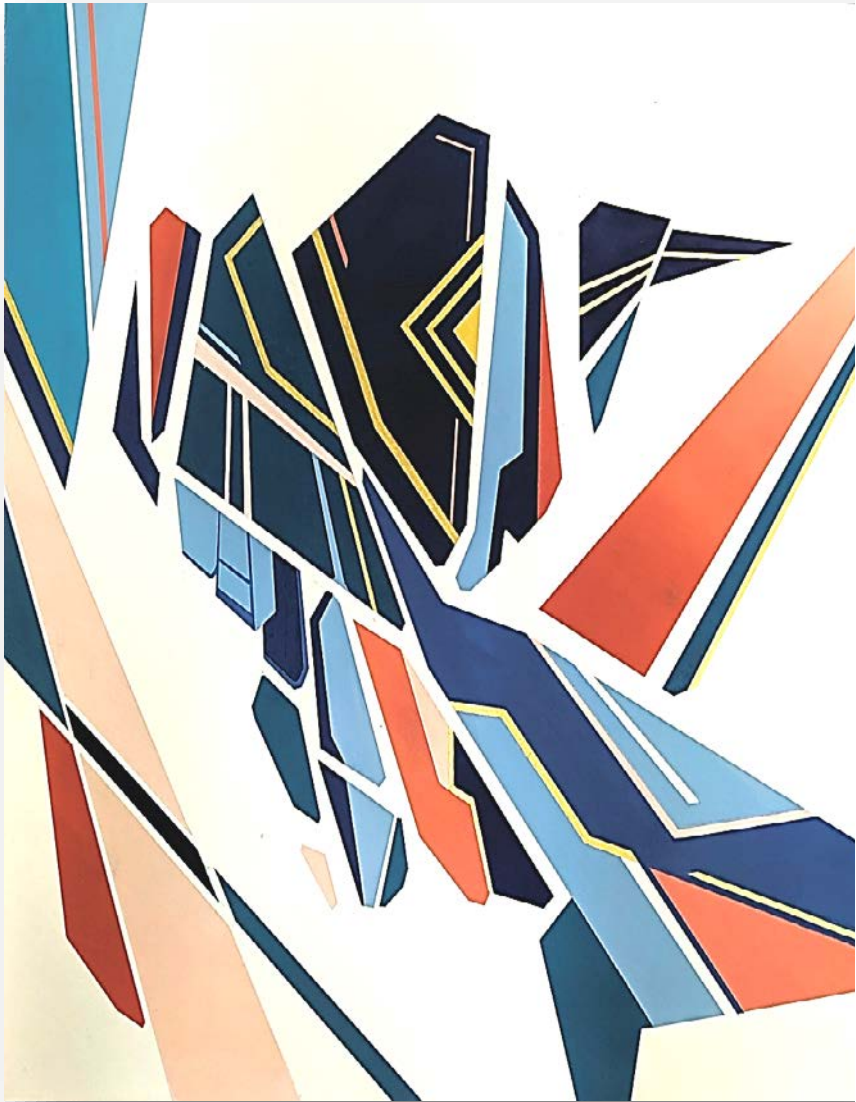
Примеры выполнения (вариант 2)

Рисунок 12 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Александра Коромыслова



Рисунок 13 – Тематическая графическая композиция.
Автор – Варвара Калугина

ЗАДАНИЕ №6

Свободная творческая композиция – клазура

Формирование клазуры является действенным инструментом освоения композиционных навыков и умений у обучающихся.

Путь от возникновения творческой идеи до воплощения, сформированного дизайнером комплексного тематического художественного образа предметно-средового пространства, непрост, и во многом зависит от личностных эмоционально-психологических особенностей автора, а также его профессиональной подготовки. Но именно здесь, на этапе фантазийного поиска и кажущегося главенства творческой неопределенности, имеется возможность внести элемент упорядоченности – применить системно-структурный метод. В создании концепции образного решения предметно-пространственной среды, которая могла бы послужить базой для детализации колерных карт, фактур и текстур проекта, форм будущих объектов и т. д. неоценимую помощь окажет выполнение дизайнером художественной клазуры на образ.

Разработка тематической клазуры основывается на комплексе субъективных предметно-образных ассоциаций дизайнера, которые появляются при творческом осмыслении и формировании художественной идеи проекта. Возникающие в воображении цветовые представления, реальные, фантазмагорические или стилизованные формы фиксируются на бумаге в различных композиционных вариантах.

Содержание

Создание творческой клазуры по согласованной с преподавателем художественно-смысловой основе.

Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):

- *цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики с формированием электронного файлового контента);*
- *рукотворная форма (формат бумаги – А4).*

Целью задания является образование у обучающихся навыков комплексного дизайн-подхода в графических построениях.

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 14-16).

Примеры выполнения (вариант 1)

Художественно-смысловая основа – «Библиотека подарков» (Автор – Сергей Морозов).

На рисунке 14 приведена клаузура, разработанная на проектную тему «Библиотека подарков» предметно-пространственного наполнения торговой зоны. Центром композиции является раскрытый подарок с надкусанным яблоком внутри. Это личностное авторское восприятие легкой ироничности по отношению к самой сути оригинальных подарков – каждый человек в тайне ждет подарка, причем неожиданного подарка, который мог бы и немного шокировать, и поднять настроение, и привести в восторг. Именно такая смысловая нагрузка заложена в образе надкусанного яблока.



Рисунок 14 – Творческая клаузура «Библиотека подарков».
Автор – Сергей Морозов

В клаузуре автор также предусмотрел и очевидные параллели с реальным материальным миром с его полезными и функциональными подарками: надкусанное яблоко у современного креативного человека

ассоциируется с продукцией известной американской мировой фирмы по производству электронных гаджетов. В представленной клаузуре интересно проследить развитие композиционно-пространственного построения, идущее в разных направлениях вдоль открытых створок коробки, где угадываются атрибуты различных игр и иных возможных оригинальных подарков. Формирование визуальных цветовых акцентов осуществляется за счет тональных контрастов: выгоревший золотой цвет, ахроматические цвета и холодные серые оттенки. Клаузура с художественной точки зрения представляется законченным тематическим произведением.

Примеры выполнения (вариант 2)

*Художественно-смысловая основа – «Алиса в стране чудес»
(Автор – Анастасия Камильянова).*

На рисунке 15 представлена поисковая клаузура к дизайн-проекту предметно-пространственного наполнения салона художественных товаров, смысловой доминантой которого послужила сказка Льюиса Кэррола «Алиса в стране чудес».



Рисунок 15 – Творческая клаузура «Алиса в стране чудес».
Автор – Анастасия Камильянова

В композиционном построении присутствуют фантасмагорические образы, связаны с этой сказкой, такие как: белый кролик, масти игральных карт, шахматный орнамент, клубы сказочного дыма и др. В данной работе художественным акцентом является «палитра» в виде необычных сказочных часов, которая ассоциируется автором с источником появления невероятных событий и объектов. Все элементы клаузуры, расположенные в пространстве по спирали, зрительно как бы раскручиваются из композиционного центра. По замыслу автора это «движение», происходящее против часовой стрелки, не только наводит на ассоциацию с одной из сюжетных линий сказки Льюиса Кэррола (время может остановиться и пойти вспять), но и непосредственно соотносится со спецификой посетителей художественного салона. Это – творческие люди искусства. Попадая в салон (в свой мир палитр, красок, кистей и холстов), время для них, образно говоря, останавливается. Поэтому автор полагает, что часы, идущие в обратную сторону, изображенные на клаузуре, смотрятся здесь достаточно уместно и органично.

Примеры выполнения (вариант 3)

Художественно-смысловая основа – «Свет» (Автор – Ольга Скородумова).

Несмотря на то, что клаузура, как упоминалось выше, сама по себе является законченным художественным произведением – зримым воплощением творческих идей автора, для дизайнера она также является ступенью к материальному предметно-пространственному воплощению тематического проектного замысла – созданию объектов интерьера.

Клаузура, представленная на рисунке 16, выполнена в рамках дизайн-проекта магазина осветительных приборов. Композиционное построение работы автор связал с основным назначением проектируемого предметно-средового пространства – выставка-продажа осветительного оборудования. Поэтому в центре клаузуры мы видим лампу, которая присутствует во всех приборах, дающих свет. Сам по себе этот предмет прост и утилитарен. Но пространство, которое окружает лампу, и в котором она заключена, сложно и полно эстетической гармонии. Световые потоки наполняют это пространство, освещая его, отражаясь и преломляясь в различных конструктивно-геометрических образованиях, которые символизируют и подчеркивают стиль, образ и ритм современной жизни. Цветовую гамму клаузуры автор отождествляет таинственному цвету

космоса, с которым человек обычно ассоциирует бесконечное пространство.

В палитре клаузуры присутствует 6 основных цветов и оттенков, связанных с определенным авторским предметно-понятийным аппаратом: старое золото – элегантность и роскошь дизайна; серо-голубой – свобода и пространство; светло-серый и черный – лучи света, прорезающие мрак; коричневый – благородный цвет дерева; темно-серый – тишина и спокойствие. Данная клаузура может являться образно-тематической основой для создания элементов предметно-пространственной среды магазина осветительных приборов.



Рисунок 16 – Творческая клаузура «Свет».
Автор – Ольга Скородумова

ЗАДАНИЕ №7

Клаузура на тему «Идентификация личности»

Дизайнеру недостаточно просто хорошо владеть инструментарием создания творческих произведений, необходимо обладать фантазией, интуицией, способностью нестандартно творчески мыслить, чтобы средства и приемы графического искусства использовать для выявления и визуализации проектной идеи, создания своеобразной философии пространства, отражающей различные его качества. Тематика заданий «Идентификация личности» напрямую связана с этим и направлена, прежде всего, на формирование пространственного представления, творческого воображения и фантазийного мышления, которые так необходимы для успешного решения проектных задач.

Содержание

Создание творческой клаузуры по согласованной с преподавателем художественно-смысловой основе «Идентификация личности».

Задание выполняется обучающимся в одной из двух форм (по выбору студента):

- *цифровая форма (с использованием специализированного программного обеспечения векторной графики с формированием электронного файлового контента);*
- *рукотворная форма (формат бумаги – А4).*

Целью задания является образование у обучающихся навыков комплексного дизайн-подхода в графических построениях.

Ниже представлены различные варианты выполнения заданий обучающимися (рисунки 17–21), информация о которых объединена в сборнике статей «Художественный образ предметно-пространственной среды. Идентификация личности» [4]. В примерах выполнения заданий использовалась авторская трактовка студентами характеристик выбранных личностей на основе информации из открытых интернет источников.

Примеры выполнения (вариант 1)

Художественно-смысловая основа – «Братья Райт» (Автор – Ольга Скородумова).

Любую современную среду, к примеру, кафе, выставочные и читальные залы, общественные и культурные здания и т. п., с позиции дизайна можно расценивать как арт-пространство, требующее придания им определенной художественно-эстетической уникальности, что безусловно является темой изучения для исследования в современном дизайне. В свете этого, особенности формирования художественного образа с использованием приемов «Идентификация личности» являются актуальными, поскольку личность сама по себе многогранна, ярко эмоционально окрашена, имеет свою индивидуальность и по этим характеристикам чрезвычайно схожа с художественным образом как таковым.

Многие люди увлечены чтением книг, просмотром кино, выставок художников и многим другим, в которых зачастую основным персонажем является люди - известные личности, или люди с «большой буквы». Художественно-эстетический образ (клаузура), созданный на основе информации об этих личностях, может служить основой для разработки интерьерных предметно-средовых пространств. Такой опыт уже существует. К примеру, некоторые кафе и различные интерьеры оформлены в стиле всеми известных Шерлока Холмса, Великого Гэтсби, Сальвадора Дали, Маяковского.

Рассмотрим пример художественно-эстетического образа (клаузуры) Братьев Райт – двух легендарных личностей, благодаря которым, мир «взлетел» самым причудливым образом (рисунок 17).

Летать легко, без усилий, как птица, многовековая мечта человека. Мечта, которая сбылась, благодаря двум братьям из Дейтона, штат Огайо – братьям Райт, несмотря на отсутствие образования. Оба брата мечтали о полетах. Первый самолет, построенный братьями Райт, совсем не похож на современный, но его основные характеристики те же самые. Братья Райт овладели основами аэродинамики контроля над полетом и поступательного движения. Братья Райт добились успеха там, где другие потерпели неудачу. История полна фамилий ученых, изобретателей, энтузиастов, тщетно пытавшихся воплотить мечту человека и покорить небо – летать легко, как птицы. Братья Райт владели велосипедной фабрикой в Дейтоне, штат Огайо. Один из цехов фабрики они превратили в авиационную мастерскую. Братья Райт придумали простое тестовое устройство для испытания профиля крыла.

17 декабря 1903 г. Орвил Райт отправился в первый моторизованный полет на своем планере, оснащённым 12 сильным мотором. Первый полет продлился 12 с. В тот же день было произведено еще два полета, самый длинный из них продолжался около минуты и планер преодолел расстояние около 260 м. В дальнейшем братья Райт усовершенствовали свой запатентованный самолет и добились неограниченного времени полета.

В 1908 г. самолет братьев Райт был представлен европейской публике. Европа была потрясена увиденным, осознав, что два энтузиаста, без образования, из Дейтона смогли осуществить мечту человечества о полетах.

Величайшим достижением братьев Райт стало открытие управления самолетом в воздухе. Придуманные ими методы контроля полета самолета, с небольшими изменениями, используются и в наше время.

Таковы были братья Райт. Факты из их биографии находят свое отражение в клаузуре. Композиция полностью соответствует тематике, так как на клазуре изображены важнейшие предметы и события, связанные с братьями, какие изобретатели имели на тот период чувства, чего они добились в своей жизни. Бытие братьев Райт складывалось не самым лучшим образом, было не таким красочным и жизне-радостным, как можно было подумать, их путь был сложным, полон интересных и трагических моментов. Но благодаря страстной привязанности к любимому делу, наблюдательности, великолепному уму, упорству, умению трудиться и не унывать, братья превратились в воистину великих людей, подаривших для человечества способность к полету, как птица.

На клазуре мы отчетливо видим, что главным центром композиции является изобретение братьев Райт – самолет. Позади него крутится огромное велосипедное колесо, символизирующее то, что братья занимались велосипедным бизнесом и его доход помогал изобретателям строить свои самолеты. Именно велосипед стал для изобретателей инструментом к созданию конструкции управления самолетом по трем осям вращения. Как художественный образ, велосипедное колесо обозначает следующее. Земля вертится, крутится как велосипедное колесо, стремительно бежит вперед, чтобы создавать историю, через время, механизм, который спрятан внутри.

Желтая газета на клазуре, которую печатает пресс, является не просто газетой, которую выпускали изобретатели, но и летописью, рассказывавшей нам о великих братьях Райт. Она как бы постепенно

уносит нас к месту, где создавался самолет и планёры, а также перенося туда, где братья стояли лодки, чтобы заработать деньги.

Эйфелева башня характеризует Францию, ставшей для них началом мировой славы. Здесь изобретатели достигли всеобщего признания и показали всему миру свое изобретение.

Уилбур Райт – старший брат был очень начитанным человеком, он ходил в библиотеку, брал много книг и занимался самообразованием, так как не мог ходить в школу из-за болезни матери. Именно она научила своих детей математике, физике. Отец их был пастырем и хотел, чтобы его дети продолжили свой путь как священнослужители. Братья занимались этим некоторое время, но потеряв к религии всякий интерес, отошли от нее. Все это символизируют книги в левой центральной части композиции.

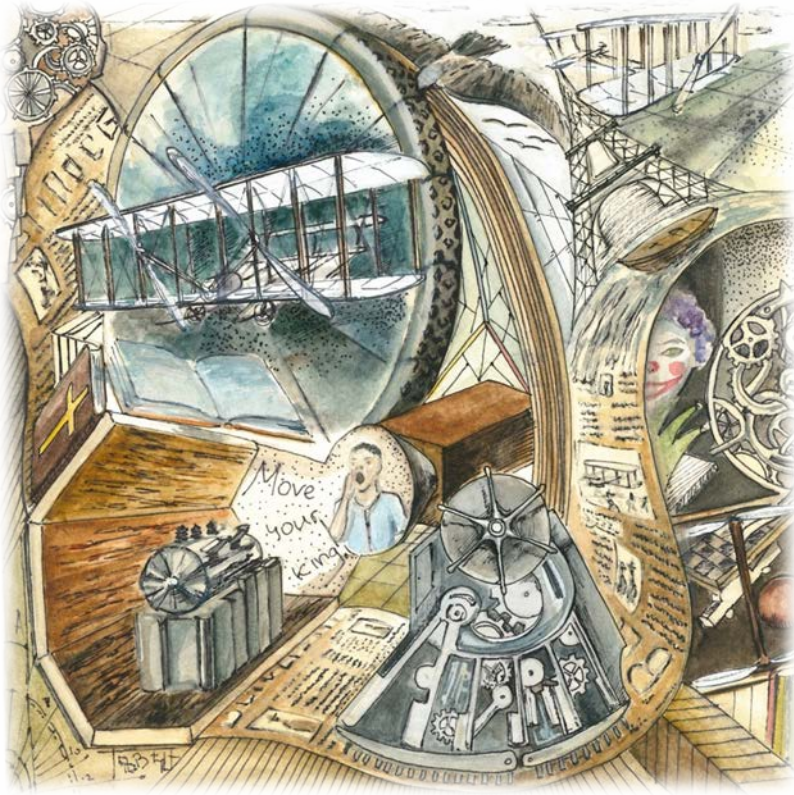


Рисунок 17 – Творческая клаузура «Братья Райт».
Автор – Ольга Скородумова

В левом нижнем углу клаузуры изображены деревянные панели, которые символизируют дерево – главный материал, с которым работали изобретатели.

Птицы, в верхней части композиции, стали предметом изучения формы крыла самолета.

Выражение «Move your king», которое выкрикивает Уилбур, стало для него крылатым, что находит свое отражение в клаузуре.

Аэродинамическая труба, изображенная на клаузуре, является их изобретением.

Помимо велосипедного и печатного бизнеса, первое к чему обратились братья стал цирк, но существовал он не долго, так как не был рентабелен и популярен, среди жителей. Он также находит свое отражение в композиции.

Исходя из всего этого, предоставленная клаузура максимально отражает бытие братьев Райт. Клаузура представляет собой комплексный художественно-эстетический образ, который может лечь в основу дизайн-проектов кафе, выставочные и читальные залы, общественные и культурные здания и т. п. Цветовая гамма определяет будущий колорит проектируемых и разрабатываемых пространств. В представленной клаузуре присутствует 6 основных цветов: коричневый, голубой, персиковый, зеленый, серый и красная охра. Коричневый цвет олицетворяет стабильность и спокойствие, уют и уверенность в себе, он как цвет земли или дерева, также передает мир и жизнь. Зеленый цвет передает свежесть, молодость, мир, спокойствие, это символ природы и жизни. Голубой – цвет неба и воды, воздушный, легкий, прохладный, дает ощущение свободы и покоя. Цвет охры благотворно влияет на человека. Он помогает избавиться от тревоги и напряжения, вводит человека в ностальгическое состояние. Но несмотря на малый набор цветов, композиция остается гармоничной, яркой, примечательной и изящной.

Примеры выполнения (вариант 2)

Художественно-смысловая основа – «Ив Сен-Лоран» (Автор – Анна Иванова).

В современном мире начинающим художникам и модельерам сложно занять достойное место на рынке. Молодые художники не могут сбывать свои «труды» в магазинах и мосмаркетах, поскольку такие торговые пространства направлены на продажу серийного производства. Полки магазинов ломаются от изобилия вещей, размерного

ряда и дешевых тканей. Но не смотря на такой широкий выбор потребитель не всегда сможет найти желаемую вещь: несоответствие цены-качества, дизайна и приятной атмосферы – все это круг проблем, с которыми покупатель сталкивается ежедневно, именно поэтому возникает актуальность создания арт-пространства. Арт-пространство – функциональный общественный центр с определённой сферой компетенции, призванный поощрять практики искусств и обеспечивать различные услуги. Арт-пространство предоставляет место для выставок и для работ молодых художников, модельеров, семинаров, оказывает образовательные услуги.

В наше время актуальность создания арт-пространства очень высока, поскольку существует проблема сбыта одежды и дизайнерских вещей, созданных начинающими дизайнерами. Предлагаемые арт-пространства не всегда имеют художественный образ, детали интерьера не продуманы, а сама концепция предполагает только продажу изделий – это является существенным недостатком.

Немаловажным фактором является создание интересного и правильно оформленного арт-пространства. Для привлечения потенциальных покупателей, целесообразно будет использовать художественный образ знаменитых личностей или брендов, которые будут привлекать публику. При проектировании интерьера важным этапом является поиск художественного образа и разработка концепции, что может послужить основанием для дальнейшей работы. Образ знаменитого на весь мир художника, величайшего модельера Ива Сена-Лорана как нельзя лучше подойдет для проектирования арт-пространства. Первоначально при поиске художественного образа выполняется поисковая клаузура, которая может служить отправной точкой для последующих задач. Клаузура на тему идентификация личности «Ив Сен-Лоран», представленная на рисунке 18, служит задачам поиска художественного решения. Для того чтобы создать клаузуру, необходимо изучить биографию творческой личности.

Основное пространство графического листа занимают различные предметы из жизни известного модельера, которые, в каком-то смысле, повлияли на его жизнь и творчество. Изображение этих объектов на клаузуре не случайно, всему имеется свое повествование.

В нижнем левом углу изображен флаг Алжира, который состоит из двух вертикальных полос одинаковой ширины зелёного и белого цвета. В центре расположены красная звезда и полумесяц. Белый цвет символизирует чистоту, зелёный цвет — цвет ислама. Полумесяц также является исламским символом. Изображение флага на клаузуре

не случайно. Бабушка модельера была мексиканкой, которая в военные годы бежала в Алжир, город Оран, тогда еще он был французской колонией, там она вышла замуж и родила сына, отца Ив Сен-Лорана. До 1953 года модельер прожил в городе Оран, а затем уехал в Париж.

Не многим известно, что Ив Сен-Лоран ненавидел школу, каждый раз садясь за школьную парту он испытывал ужасное чувство. В школьные годы его обижали все одноклассники, они смеялись над ним за то, что он не играет с мальчишками, а дома клеит костюмы для кукол и ставит домашние театральные постановки. Это детское переживание на клаузуре отображается в виде двух тряпичных кукол.

На клаузуре мы видим лицо мужчины в очках, который, не торопясь и с надменным выражением, курит сигарету.

Если рассматривать лицо, то можно заметить, что этот мужчина удовлетворен и спокоен, как будто он достиг той цели, которую ставил перед собой. Этот образ напоминает самого Ива Сена-Лорана, который добился всех своих целей.

В июне 1959 года вместе с двенадцатью манекенщицами модельер прилетел в Москву с коллекцией женской одежды, став первым кто представил французскую моду в СССР. В этой поездке он услышал одно слово, которое ему очень понравилось, – это слово было «мужик». По прилету в Париж ему подарили собаку, французского бульдога, Ив дал ему кличку «Мујік». На клаузуре, в правом нижнем углу можно наблюдать изображение собаки. После смерти своего любимого питомца Ив завел еще одну собаку, такой же породы и назвал его «Мујік 2». На протяжении всей жизни у модельера было шесть «Мујік ов».

В 1960 году был призван на военную службу и отправлен на фронт в Африку. В армии Ив прослужил всего 20 дней, в связи с тонкой душевной организацией у него случился нервный срыв, и он был демобилизован. Проходил лечение в психиатрической клинике, где его лечили с помощью электросудорожной терапии. Это событие на клаузуре отражается в виде автомата-кабулка и гранаты.

Логотип модного дома «YSL», известен на весь мир, он показан на клаузуре в верхнем правом углу. В 1961 году Ив Сен-Лоран, вместе со своим спутником Пьером Берже, основал модный дом своего имени – YSL. Логотип модного дома имеет три буквы образованные от инициалов модельера – YSL, они расположены по вертикали и переплетаются между собой. Параллельно со своей деятельностью модельера Сен-Лоран активно работал и как театральным художником, создавая костюмы и декорации к балетам, драматическим спектаклям,

эстрадным шоу. Это увлечение модельера на клаузуре изображается в виде театральной маски.

После очередной затянувшейся депрессии в 1965 году модельер, вдохновившийся работами Пита Мондриана, создает коллекцию платьев по мотивам его работ. Эта коллекция принесла модельеру колоссальный успех. Позже ее даже начали подделывать, а конкуренты взяли идею на вооружение. Коллекция была выполнена в красных, желтых и синих цветах. Именно эти цвета мы можем видеть на клаузуре, так же они составляют колерную карту. Коллекция 1966 года впервые в мире моды предложила смокинг для женщин, что на долгие годы стало фирменным приёмом модельера, силуэт черной женщины в смокинге, изображен в центре клазуры. Известно, что в этом же году Ив Сен-Лоран, стал первым из модельеров, пригласивший темнокожих манекенщиц для показа своих коллекций.

На клаузуре изображен подиум с марокканским орнаментом. Не многим известно, что Ив очень любил Марокко, находил в этой стране вдохновение. В 1971 году, он со своим спутником Пьером Берже купил дом в Марракеше. Этот дом стал для них местом, где они могли уединиться, отдохнуть. До покупки этого дома Ив Сен-Лоран в своих коллекциях использовал предпочтительно черно-белые цвета, он очень их любил. Именно таким его показывает режиссер Жалиль Леспер в своем фильме «Ив Сен-Лоран», где актер, играющий роль Ива Сена-Лорана говорит: «Черный – это цвет чистоты, он способен подчеркнуть все достоинства и спрятать все недостатки женщины. Женщина в белом – как чистый лист, на котором можно безгранично творить и создавать прекрасное, либо испортить ее до неузнаваемости». После посещения Марракеша Ив активно начал использовать яркие цвета в своих коллекциях.

Жизнь французского модельера была очень насыщена и интересна, он был примером и кумиром для многих. Его идеи в своих коллекциях до сих пор воплощает в жизнь дизайнер Стефано Пилати.

Таким образом, создание арт-пространства по образу личности Ива Сена-Лорана, привлечет молодых дизайнеров, модельеров и художников, ведь его идеями можно восхищаться вечно.

Поскольку личность Ива Сена-Лорана очень многогранная, то все грани его личности могут найти себя в интерьере арт-пространства, выразить их можно через ткань, фактуры, формообразование и цвета. Актуальным является создание арт-пространства, которое будет ориентировано не только на продажу изделий и вещей, но и на предоставление художнику среды для самовыражения и внедрения

новых направлений и веяний, которые в последствии он может продать или, например, устроить аукцион своих коллекций или даже благотворительный вечер.



Рисунок 18 – Творческая клаузура «Ив Сен-Лоран».
Автор – Анна Иванова

Примеры выполнения (вариант 3)

Художественно-смысловая основа – «Боб Марли» (Автор – Александра Мешакина).

Большинство заведений, формально связанные с какой-либо знаменитой личностью, имеют обычный, абсолютно не соответствующий заданному образам, интерьер. Например, музыкальные магазины. В обычных и стандартных музыкальных магазинах нет образа. Простой интерьер, стандартная мебель и объекты. Еще меньше магазинов, узко направленных на определенный стиль музыки или инструменты. В современной культуре большинство знаменитых людей являются интересными и разносторонними личностями. Поэтому образы таких людей могут стать источником вдохновения создания и разработки дизайн-проекта «Идентификация личности». Одним из источников вдохновения может служить личность Боба Марли (рисунок 19).

Боб Марли – ямайский музыкант, гитарист, вокалист, композитор. Несмотря на то, что со времени его смерти прошло много лет, Боб Марли до сих пор является самым известным исполнителем в стиле регги. Именно благодаря его международному успеху регги приобрёл широкую популярность за пределами Ямайки.

Над композиционным центром изображена часть герба Ямайки, который дословно перевести нельзя, но смысл – единый народ, составленный из многих. Боб Марли Награждён орденом «За заслуги», за вклад в историю Ямайки.

Одними из главных элементов клаузуры, являются знак мира и флаг со львом – главный символ растафарианства и контур Африки, на которой изображен кулак темного цвета, символизирующий предоставление неграм равные политические права в США, Боб Марли был одним из виднейших сторонников panaфриканизма и правоверным растаманом; многие последователи этого движения даже считают Марли пророком.

Одной из отличительных черт и главной внешней атрибутикой такого человека, как растафари, являются дреды (дредлоки – устрашающие локоны), которые изображены на льве: это традиционная причёска ямайских растафари.



Рисунок 19 – Творческая клаузура «Боб Марли».
Автор – Александра Мешакина

Боб Марли является самым известным исполнителем в стиле регги. И музыка это одна из главных его страстей. Поэтому на клаузуре изображены два предмета без которых он не мог не обходиться на сцене и в жизни – это гитара Боба Марли и микрофон. А также пластинка, так как регги на Ямайке издавалось исключительно на них.

Еще один из любимейших занятий этого певца была игра в футбол. Боб Марли просто любил бить мяч, каждый день будь он на гастролях или в студии. К сожалению, его любимое занятие и погубило его. Боб Марли умер от злокачественной меланомы на большом пальце ноги, появившейся там вследствие футбольной травмы.

Он отказался от ампутации, мотивируя это боязнью потерять возможность танцевать, кроме того, растафари верят, что тело должно оставаться «целым». В склепе с Бобом покоятся гитара «Gibson Les Paul», футбольный мяч, сверток марихуаны и Библия.

С помощью данной клаузуры была разработана колерная карта. Красный, черный, зеленый – цвета знамени одного из течений растафари начала прошлого века. Уже позднее черный цвет на флаге уступил место желтому, но так и остался каноническим цветом. Значение у этих цветов так же имеет свой смысл:

- красный – пролитая за свободу кровь
- зеленый – это зайон, вечнозеленый рай, жизнь и Африка, как земля обетованная.
- желтый – это свет, солнце, а также похищенное в африке золото.
- черный символизирует праведную войну, символ расы.

Выполнение клаузуры на предварительном этапе проектирования средового пространства является необходимой, так как дает реализовать свой творческий и художественный потенциал дизайнеру.

Примеры выполнения (вариант 4)

Художественно-смысловая основа – «Роберт Дауни мл.» (Автор – Анастасия Ковригина).

Проблема поиска яркого и запоминающегося образа в дизайне на сегодняшний день является актуальной. Большинство современных дизайнерских решений так и не находят свое воплощение в реальной предметно-пространственной среде, так как индивидуальное изделие очень дорогое как по использованию разнообразных и качественных материалов, так и из-за отказа фабрик и заводов в изготовлении деталей и каркасов объектов.

Каждое предметное наполнение вне зависимости от темы и образа в первую очередь должно привлекать внимание и быть индивидуальным. Исходя из выбранного пространства формируется спектр тем, подходящих для интерьера и экстерьера. Если говорить о пространстве киноклуба, то можно сказать, что особенностью такого пространства является выявление подходящего образа для помещения, а также реализации определённой цветовой гаммы и, таким образом, предметно-пространственного наполнения. Для того, чтобы клуб кинолюбителей соответствовал своей функции, необходим образ, ассоциирующийся с какими-либо фильмами или актерами. Это пространство является с одной стороны уникальным по своей функции,

а с другой стороны общественным, то есть рассчитанным на большое количество людей. Исходя из этого, необходимо выбрать образ, знакомый многим людям, чтобы быть востребованным, например, личность знаменитого актера. Этот образ будет привлекать посетителей, заинтересованных в совместных просмотрах фильмов, обсуждении сюжетов между собой и возможности воспроизводить любимые фильмы в постановках.

Поскольку основной аудиторией киноклуба предполагаются люди возраста от 12 лет, актер должен быть узнаваем и сниматься в фильмах интересных и актуальных для всех возрастов. Такими фильмами, например, на сегодняшний день являются серии, дилогии и трилогии американской кинокомпании развлечений Marvel Industries. Она является одной из наиболее популярных кинокомпаний, которые снимают фильмы мирового уровня для большого круга кинозрителей. Последние 8 лет фильмы компании Marvel привлекают внимание зрителей своими сюжетами, снятыми по мотивам американских комиксов, графикой и игрой актеров. Американские комиксы изображают главных героев со суперспособностями, которые являются положительными персонажами и спасают окружающих от героев-антиподов (злодеев). Одним из таких главных героев кинофильмов, который борется со злом и имеет супер-способности является Железный человек. Таким героем в основном восхищается аудитория зрителей подросткового возраста. Роль Железного человека исполняет знаменитый американский актер Роберт Дауни-младший (рисунок 20).

Еще одной его яркой ролью является герой популярного Английского детектива и сыщика Шерлока Холмса. Этот герой становится интересен людям более зрелого возраста, благодаря сюжету фильма, взятого из книг А. Конан Дойля. Сюжет книги повествует о расследованиях, решениях логических загадок и сложном разностороннем характере главного героя и его помощника Доктора Ватсона.

Таким образом, сыграв множество разнообразных ролей, личность Роберта Дауни мл. становится подходящей основой для создания образа и впоследствии предметно-пространственного оборудования киноклуба.

Для реализации образа необходимо рассмотреть личность актера с детальным анализом фактов из его жизни, профессиональной и непрофессиональной.

Роберт Дауни-младший с детства является актером, который пошел по стопам родителей. Первые роли он получал в фильмах,

режиссером которых был его отец. В последующие годы актер играл лишь мелкие эпизодические роли, а прославился благодаря игре в фильме Чарли Чаплин в 1992 г., исполнив главную роль.

Долгое время Роберт занимался музыкой и даже некоторое время играл в музыкальной группе. В 90-е годы проявились его вредные привычки, несколько лет он лечился от наркотической и алкогольной зависимости и пару раз попадал в тюрьму.



Рисунок 20 – Творческая клаузура «Роберт Дауни-младший».
Автор – Анастасия Ковригина

В это время актер был женат и имел одного ребенка, но в 2004 г. семья распалась в процессе принудительной и длительной реабилитации.

Заново профессиональная карьера Дауни началась со съемок в фильме «Готика» в 2003 г., где он обрел свою новую любовь и будущую жену. Также он возвращается в музыкальную среду и даже выпускает альбом песен «The Futurist» в 2005 г. Однако, наибольшее перевоплощение Р. Дауни получает после предложения сняться в «Железном человеке». В мировой прокат фильм выходит в 2008 г.

Далее его приглашают известные продюсеры, которые предлагают сняться в кастовых дилогиях «Шерлок Холмс» 2009 г., фильмах о Железном человеке, «Мстителях» 2012 г. и различных ролях второго плана.

На сегодняшний день Роберт Дауни мл. возглавляет список самых высокооплачиваемых актеров и известен на весь мир своими фантастическими и запоминающимися ролями.

В этой клаузуре рассматриваются 3 главных аспекта личности актера:

- актерская карьера, как важная часть его жизни; в клаузуре она отражается в самых известных его ролях в фильмах: «Железный человек», «Загон», «Шерлок Холмс», «Мстители», «Чаплин» и «Судья»;
- музыкальная карьера как новая грань его творчества, его хобби, занятия музыкой в разные отрезки его жизни;
- личная жизнь, то есть особенности происхождения, увлечения, семья и домашние любимцы.

Композиция складывается из ассоциативного ряда, связанного с личной жизнью и профессиональными особенностями актера. Кроме общеизвестных фактов о его личности как актера, отражаются еще и характерные черты, известные только для узкого круга семьи, друзей и знакомых. Поэтому создание предметно-пространственного наполнения характеризуется изображением разносторонней личности с выявлением деталей.

В центре клаузуры можно увидеть перчатку Железного человека, которая объединяет центр композиции в виде сидящего железного человека и стилизованных пальцев, таким образом отражая идею многогранности личности.

Сам центр – это образ железного человека из фильма, с которого началась популярность актера. Причем сам железный человек несмотря на громоздкость сидит в позе Будды, так как Дауни увлекается йогой.

Выше центра изображены особенности личности актера, стилизованные под пальцы. Большой палец – это человек, который держит весы, ассоциация с фильмом «Судья», в котором Роберт играет

главную роль адвоката, пытающийся защитить отца-судью от обвинения в убийстве. Указательный палец олицетворяет больного щенка, так как это его первая роль в кино, именно с этого и началась актерская карьера. Средний палец разбивает каратист – символ увлечения Дауни боевыми искусствами, которыми он занимается на протяжении нескольких лет. Сами элементы пальца отражают любимые цвета актера – зеленый и фиолетовый. Эти же цвета являются фоном клаузуры. Безымянный палец заменен пуантой – свидетельством того, что при обучении в Англии в возрасте 10 лет Дауни мл. занимался балетом. Мизинец представлен частью перчатки железного человека.

Актерская карьера в первую очередь ярко отражается в киноплёнке, которая подчеркивает его работу, то есть кинокарьеру. В правом нижнем углу «мерцает» звезда, ассоциирующаяся с фильмами «Мстители», в которых Железный человек играет одну из главных ролей. В левом нижнем углу легкоузнаваемые ассоциации с его ролью в фильме «Шерлок Холмс» – трубка, английский шарф и мозг, который является ассоциацией с высоким интеллектом. Неподалеку можно увидеть стилизованный образ Чарли Чаплина – человека в котелке, с усами и торчащими черными волосами.

Музыкальные увлечения актера можно увидеть в стилизованной гитаре, клавишах фортепиано в верхнем левом углу и нотах посередине внизу.

Особенности личности актера представлены несколькими элементами. В правом верхнем углу главным являются очки – неотъемлемая часть стиля Роберта Дауни мл. На клаузуре изображены стилизованные коты, белый и черный как символ разнообразных животных, которые держала семья Роберта. Изображение флагов 6 разных стран отражают происхождение актера, в котором сливается ирландская, венгерская, шотландская, английская, немецкая и швейцарская кровь. Любимой пищей Дауни мл. является пицца, так же, как и кружка черного кофе, которые находят свое отражение в клаузуре. Чуть выше левого нижнего угла можно увидеть сетку, символизирующую тюрьму, в которой сидел Дауни мл. за незаконное ношение оружия, алкоголизм и хранение наркотиков. Последним элементом клаузуры можно считать надпись «Elias», которая плавно, вместе с паром «вылетает» из кружки кофе. Это слово означает настоящую фамилию актера по линии отца, а также татуировку, набитую у него на лодыжке.

Все элементы клаузуры, отражая профессиональную, непрофессиональную жизнь актера объединяются в образ многогранной личности.

Следовательно, данная личность может хорошо подходить как образ для пространства киноклуба. Исходя из идентификации личности формируется тема, которая будет индивидуальной, оригинальной и многогранной. Потому любое пространство, включая киноклуб, будет иметь интерес со стороны публики и востребованность, а значит прибыль.

Примеры выполнения (вариант 5)

*Художественно-смысловая основа – «Владимир Маяковский»
(Автор – Полина Фефилова).*

Разработка образа является неотъемлемой частью торговой зоны. На формирование образа магазина влияют следующие параметры: название магазина, внутренний комфорт и атмосфера, оригинальный дизайн и правильно подобранные цвета, материалы, торговое наполнение.

Чаще торговое наполнение используется стандартное, без какого-либо особенного стиля, что и делает магазины однообразными – это и является актуальной проблемой. В связи с этим для каждого определенного направления следует подбирать свой стиль и образ. На сегодняшний день существует большое количество разнообразной мебели, которая имеет стиль и эстетически выразительна, но она подходит не под каждую торговую среду.

Вследствие этого, было предложено разработать книжный магазин с определенным образом. В качестве образа может являться книга, журнал или личность. Книга и журналы содержат определенный сюжет, героев и стиль, поэтому такой выбор будет ограничивать творческую деятельность дизайнера. Знаменитая личность хорошо подходит к данной задаче, так как она многогранна, имеет свою историю и множество интересных фактов из жизни. Для книжного магазина прекрасно подойдет деятель, относящийся к книжной тематике, например, такие как, писатель, публицист или поэт. Выбранный человек должен быть узнаваемым, многогранным и интересным.

Такой личностью может быть Владимир Владимирович Маяковский – знаменитый русский поэт, киноактер, кинорежиссер,

художник. Маяковский является узнаваемым за счет своей экстравагантной личности, неординарной техникой письма и звучными рифмами. В пятнадцатилетнем возрасте вступил в РСДРП(б), выполнял пропагандистские задания. Трижды подвергался аресту, в 1909 г. сидел в Бутырской тюрьме в одиночке, где и началась творческая деятельность в качестве поэта.

В 1911 году поступил в Московское училище ваяния и живописи. В агитационных плакатах, поэмах и стихах отражается вся трагичность, лиричность и разящая сатира его личности.

В 1930 году покончил жизнь самоубийством, не вынеся внутреннего конфликта с «бронзовым» советским веком, похоронен на Новодевичьем кладбище.

Композиция клаузуры разделена прямыми линиями, четкими контурами, так как основной техникой письма Маяковского являлась «лесенка» - собственный стиль, который поэт придумал для более полной передачи смысла своих стихов (рисунок 21). Цвета, используемые в композиции, так же передают личность Маяковского.

Красный цвет является символом бунта, борьбы, любви и страсти. Этот цвет передает всю многогранность личности, большую любовь поэта, которая раскрывается в его стихотворении «Лиличке, вместо письма» и других, революционное настроение и несколько арестов, за подозрение в подпольной типографии.

Желтый и черный цвета символизируют смерть и траур. Когда Владимиру Владимировичу было 13 лет, от заражения крови умер его отец, после чего у Маяковского развилась бактериофобия (боязнь заражения крови через укол), которая сохранилась на всю жизнь.

На клаузуре представлены самые яркие моменты жизни Маяковского. Центром композиции является револьвер, из которого Маяковский застрелился. От центра отходят несколько наиболее важных частей его жизни: киноплёнка, кий с шарами и булава. Насколько известно, Маяковский был артистичным, снимался в кино и сам писал сценарии и пьесы. На плёнке изображена шляпа – любимый головной убор. Одно из главных увлечений – бильярд, который указывает на азартность поэта. С левого нижнего края расположены строчки из его стихотворения «Любовь». С левого верхнего края написан его один из знаменитых лозунгов за здоровый образ жизни. Сверху нарисована тетрадь, с которой и началась творческая деятельность Маяковского, и которая была при нем во время задержания под стражу.

Исходя из анализа личности, можно сделать вывод, что образ Маяковского является многогранным и ярким, что делает клаузуру наполненной. Большое количество элементов клаузуры дает уникальную возможность дизайнеру создать предметное наполнение, благодаря чему интерьер книжного магазина получится оригинальным и индивидуальным.



Рисунок 21 – Творческая клаузура «Владимир Маяковский».
Автор – Полина Фефилова

Примеры выполнения (вариант б)

Художественно-смысловая основа – «Скотт Фицджеральд» (Автор – Э. А. Стерхова).

В современном мире очень много пространств, у которых нет художественных образов. Дизайнеры при создании интерьеров и экстерьеров чаще используют определенный стиль, в основном это современные стили: лофт, хай-тек, поп-арт, скандинавский стиль. Арт-Деко на сегодняшний день очень модное и актуальное течение, используемое как в искусстве, так и в дизайне интерьера. Арт-Деко в равной степени приемлем для создания роскоши и изысканности в любом помещении.

Цветовая гамма этого стиля оригинальна. В интерьере данного типа не должно быть постмодернизма, в котором используется богатый колорит, контрастные цвета. Для неординарного арт-деко используют преимущественно очень темные и оливковые цвета. Не исключено также применение так называемых черных паттернов, повторяющихся рисунков. При этом стены можно окрасить в серые и бежевые тона. В небольшом количестве могут применяться красный, золотой и желтый цвета.

В качестве основных источников света используют богато декорированные потолочные бра, торшеры, люстры и настольные лампы из серебра, никеля или бронзы с матовым или цветным стеклом. Напольное освещение представлено высокими торшерами из бронзы и дутого стекла с коваными элементами. Мебель в стиле арт-деко отличается рациональным дизайном. Она выполняется из натуральной древесины светлых тонов – клена, ясеня, розового дерева, с обивкой из велюра или натуральной кожи светлых тонов. Деревянные элементы мебели украшают умеренной резьбой или лакированы черным цветом.

Важно придать интерьеру не только стиль, но и образ, для того, чтобы дизайн имел свое смысловое значение. Под образом в стиле арт-деко подразумевается нечто такое, что можно назвать основой художественного произведения, его эмоционально окрашенную мысль. Это всегда неразрывно связано формообразованием.

В дизайне образ объекта проектирования является ведущей целенаправленной функцией, на формирование которой направлен весь процесс проектирования объекта. Образ объекта является стержневой функцией всего проектирования, без которой процесс проектирования теряет свою концепцию. Воображение в дизайне имеет первостепенное значение, так как наше знание ограничено, а воображение безгранично.

Концепция является ведущей идеей, формирует структуру формы. Сам процесс проектирования постоянно настроен на преодоление стереотипов и создание нового образа. Концептуальные образы очень подвижны и изменчивы. Способ их материализации составляет методологическую основу обучения в дизайне. Выстраивая образ, дизайнеры движутся различными путями, с одной стороны оттачиваем исходный образ до состояния символического.

За основу образа для проектирования ресторана была взята личность: это писатель, сценарист Скотт Фицджеральд. Скотт Фицджеральд – американский писатель, крупнейший представитель так называемого «потерянного поколения» в литературе. Наибольшую известность Фицджеральду принес роман «Великий Гэтсби», опубликованный в 1925 году, а также ряд романов и рассказов об американской «эпохе джаза» 1920-х годов. Термин «эпоха джаза» или «век джаза» был придуман самим Фицджеральдом и обозначал период американской истории с момента окончания Первой мировой войны до великой депрессии 1930-х годов.

В клаузуре отражены основные и самые важные моменты из жизни Скотта Фицджеральда (рисунок 22). В центре композиции представлен бокал для шампанского. Трагичные моменты жизни Скотта Фицджеральда, болезнь его любимой жены, наталкивали его на употребление алкоголя. Но не только по этим причинам он употреблял алкоголь. В 20-е года прошлого столетия в Америке был принят «сухой закон», активно начали распространяться нелегальные бары. Богатые люди в то время вели бездумную жизнь, среди них был и Скотт.

В самом расцвете своей писательской карьеры Фицджеральд жил в Нью-Йорке, в то время это был город для богатых людей. Фицджеральд очень любил яркие дорогие автомобили, один из таких представлен в клаузуре в желтом цвете.

Так как Фицджеральд был известным писателем, в клаузуре представлены книги, страницы которых разлетаются по всей клаузуре. В своих книгах писатель отражал все американское общество 20-х годов. Он ввел такое понятие как «Век джаза», благодаря его книгам это понятие распространилось повсеместно. Главный атрибут праздного стиля жизни того времени – это саксофон, он так же представлен клаузуре, в самом центре композиции. Из него разлетаются красные ноты, по всей клаузуре. Вокруг всех этих элементов проходят черные кованые рамки, с золотыми элементами, они объединяют все элементы в клаузуре и олицетворяют собой богатую жизнь Скотта, которую он

так часто описывал в своих автобиографических романах, например, в романе «Великий Гетсби».

В конце своей жизни Фицджеральд вынужден был работать в Голливуде, на низкооплачиваемой должности сценариста, чтобы обеспечить деньгами свою дочь и больную жену. Дубль с надписью «Hollywood» отражает этот фрагмент из жизни Френсиса Скотта Фицджеральда.

Цветовая гамма клаузуры включает в себя три основных цвета, это черный, золотой и красный.

Черный цвет – это элегантный свет, создающий контрасты, в интерьере его можно использовать для того чтобы пространство выглядело благородно и респектабельно. Этот мрачный цвет в клаузуре использован для отражения жизненных драм писателя, в кованных элементах.

Красный цвет – цвет страсти, оптимизма, богатства, энергии и иногда гнева. Он отражает характер писателя. Красный цвет хорошо использовать для оформления ресторана, так как он повышает аппетит.

Золотой цвет – это цвет богатства и солнца, символизирует собой солнечный свет, красоту и славу, то есть все то, чем обладал Скотт Фицджеральд. В интерьере ресторана этот цвет поможет создать атмосферу роскоши, богатства и изобилия.

Также в клаузуре использован серый цвет. Это нейтральный цвет, являющийся хорошим фоном для других ярких цветов. Он символизирует писательскую деятельность, свободу мысли, которой владел Скотт. В клаузуре серый использован в основном в отражении города и книг, тех вещей которые располагаются по всей клаузуре и служат ее фоном.

Представленная клаузура по идентификации личности отражает творческий путь писателя и сценариста Скотта Фицджеральда. Клаузура подходит для создания объектов предметно-пространственного наполнения ресторана. Жизнь Скотта была наполнена событиями, радостными и печальными, именно это можно отразить при проектировании предметного наполнения ресторана. Скотт жил в «век джаза», век богатых и ведущих праздную жизнь людей, особенно популярен в то время для интерьера был стиль арт-деко.



Рисунок 21 – Творческая клаузура «Скотт Фицджеральд».
Автор – Эльвира Стерхова

Заключение и выводы

Профессиональная деятельность в области цифрового дизайна основана не только на эффективном использовании в проектной деятельности разнообразных программных продуктов, объединенных в слаженно работающую цифровую систему, но и на глубоких знаниях в области художественного искусства, в частности – грамотно построенной композиции. При этом дизайнер должен самостоятельно осуществлять творческий поиск и структуризацию необходимой графической информации, проводить ее системный критический анализ для дальнейшего практического использования.

Специфика создания композиции в графическом дизайне выстраивалась на основе опыта многих столетий работы художников, осуществляющих свою деятельность в области живописи и графики. Она основывается на применении инструментов и методов построения ручной графики, где создание форм и выработка приемлемых композиционных решений требовало множества вариантов рукотворных эскизов. В настоящее время, цифровые графические системы позволяют значительно упростить и интенсифицировать эту когда-то довольно трудоемкую часть проектной деятельности. Впрочем, ручное создание общей композиции по-прежнему не потеряло актуальности, являясь зачастую основой и началом творческого процесса цифрового дизайна.

Литература

1. Голубева О. Л. Основы композиции – М.: «В. Шевчук», 2008. – 144 с.
2. Зыков С. Н. Проектный рисунок. Пропедевтика: учеб.-метод. пособие. Ч. 2 / С. Н. Зыков, Е. В. Яркова, М-во науки и высш. образования РФ, ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Ин-т искусств и дизайна, Каф. дизайна. – Ижевск: Удмуртский университет, 2021. – 23 с.
3. Зыков С. Н. Музыка как инструмент поиска проектно-художественного образа на занятиях пропедевтики/ С. Н. Зыков, Е. В. Яркова/ Вестник педагогических наук. – Международный научно-исследовательский журнал: М. – 2022 г. – №2. – С. 7–10.
4. Зыков С. Н. Художественный образ предметно-пространственной среды. Идентификация личности// Зыков С. Н., Овчинникова Е. В./ Сборник статей: научное редактирование – Ижевск, Ижевский институт компьютерных исследований. – 2016, ISBN: 978-5-4344-0358-0. – 62 с.
5. Корепанова О. А. Композиция от А до Я: Ассоциативная композиция// Корепанова О. А. – Ростов: издательство «Феникс», 2014. – 458 с.
6. Лауэр Д. Основы дизайна – Спб.: Издательство «Питер», 2014. – 304 с.
7. Овчинникова Е. В. Клаузура как источник проектно-художественных решений в дизайне // Овчинникова Е. В., Зыков С. Н. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 2–2. – С. 769.
8. Яркова Е. В. Проектный рисунок. Пропедевтика: учеб.-метод. пособие. Ч. 1 / С. Н. Зыков, Е. В. Яркова, М-во науки и высш. образования РФ, ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Ин-т искусств и дизайна, Каф. дизайна. – Ижевск : Удмуртский университет, 2021. – 23 с.
9. Яркова Е. В. Творческая композиционно-смысловая клаузура как основа методологического подхода объектного проектирования / С. Н. Зыков, Е. В. Яркова / Вестник педагогических наук. – Международный научно-исследовательский журнал: М. – 2022 г. – №8. – С. 168–172.
10. Яркова Е. В. Пропедевтика: учеб.-метод. пособие/ Е. В. Яркова, М-во образования и науки РФ, ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Каф. дизайна. – Ижевск : Удмуртский университет, 2019. – 54 с.

ОПИСАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ ИЗДАНИЯ:

Интерфейс электронного издания (в формате pdf) можно условно разделить на 2 части.

Левая навигационная часть (закладки) включает в себя содержание книги с возможностью перехода к тексту соответствующей главы по левому щелчку компьютерной мыши.

Центральная часть отображает содержание текущего раздела. В тексте могут использоваться ссылки, позволяющие более подробно раскрыть содержание некоторых понятий.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Минимальные системные требования: Celeron 1600 Mhz; 128 Мб RAM; Windows XP/7/8 и выше; 8x CDROM; разрешение экрана 1024×768 или выше; программа для просмотра pdf.

СВЕДЕНИЯ О ЛИЦАХ, ОСУЩЕСТВЛЯВШИХ ТЕХНИЧЕСКУЮ ОБРАБОТКУ И ПОДГОТОВКУ МАТЕРИАЛОВ:

Оформление электронного издания: Издательский центр «Удмуртский университет».

Компьютерная верстка: А. Ж. Фаттахова

Подписано к использованию 24.12.2023

Объем электронного издания 3,10 Мб

Издательский центр «Удмуртский университет»

426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, д. 4Б, каб. 021

Тел. : +7(3412)916-364 E-mail: editorial@udsu.ru
