МАЛИН А. Г.
УШКИНА И. М.
ГУРКО И. С.

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

ПРАКТИКУМ

DESIGN

Витебский государственный технологический университет

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «ВИТЕБСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Витебский государственный технологический университет

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

Практикум
для студентов специальностей
1-19 01 01-01 «Дизайн объемный»,
1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды»,
1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный»

Витебск
2016

УДК 658.512.2 (075.8)

Теория и методология дизайна: практикум для студентов специальностей: 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный».

Витебск: Министерство образования Республики Беларусь, УО «ВГТУ», 2015

Составитель: доцент Малин А. Г.,
асс. Ушкина И. М.,
ст. пр. Гурко И. С.

Практикум составлен в соответствии с учебной программой курса «Теория и методология дизайна» для студентов специальностей: 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный».

В практикуме представлены материалы, регламентирующие выполнение практических заданий. Излагаются методики выработки проектных идей, проектного анализа, технологии творчества, подготовки и организации творческой работы студентов; примеры выполнения практических заданий по основным темам курса.

Для студентов, преподавателей и аудитории, интересующейся вопросами теории и методологии дизайна.

Одобрено кафедрой дизайна УО «ВГТУ» 10.11.2015 г., протокол № 4.

Рецензент: ст. преп. Кукуруза С. В.
Редактор: к.т.н., доц. Казарновская Г.В.

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ» 30 ноября 2015 г., протокол № 9.

Ответственный за выпуск: Сычева А. Н.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»
Подписано к печати_____ Формат 60x90 1/16. Уч.-изд. лист_____
Печать ризографическая. Тираж_____экз. Заказ_____ _____

Отпечатано на ризографе учреждения образования «Витебский государственный технологический университет».
Свидетельсво о государственной регистрации издателя, изготовителя, распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.
210035, г. Витебск, Московский пр-т, 72.

Витебский государственный технологический университет

СОДЕРДЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
ТЕМА 1. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ 6
1.1 Восприятие визуальной формы в графическом дизайне 6
1.2 Структура и язык образности в предметном дизайне 9
ТЕМА 2. СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ОБРАЗА 11
ТЕМА 3. МЕТАФОРИЧЕСКИЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ 14
ТЕМА 4. КАЧЕСТВО ОБРАЗНОГО РЕШЕНИЯ 19
ТЕМА 5. ИСТОЧНИКИ ОБРАЗНОСТИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ 21
ТЕМА 6. ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ 22
ТЕМА 7. ОБРАЗНОЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОБЪЕКТА 24
ТЕМА 8. ЭЛЕМЕНТЫ ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА 26
8.1 Самоорганизация 27
8.2 Проблема овладения ситуацией перед началом творчества 29
8.3 Творческая разминка 31
8.4 Организация творческой работы 32
ТЕМА 9. ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ ПО ТЕМЕ: «МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБРАЗА ГРАФИЧЕСКИХ И ПРЕДМЕТНЫХ ФОРМ В ДИЗАЙНЕ» 33
9.1 Методические рекомендации по проведению практических занятий по теме: «Моделирование образа графических и предметных форм в дизайне» 35
ЛИТЕРАТУРА 77

Библиотека Полоцкого государственного технологического университета

ВВЕДЕНИЕ

У предмета множество способов заставить улыбнуться: знакомы очертания, удивление, красота, удовлетворение, гордость, простота, юмор или любопытство. Если объект может вызывать эти реакции, - хорошо выполняя свои функциональные обязанности – это объект с хорошим дизайном. …Будущее дизайна – будущее способа мышления. В конце концов, будущее дизайна не в руках дизайнеров, а в нашей способности улыбнуться.

Себастьян Бергне

Креативность как важнейший критерий качества проектного решения весьма значим для дизайнерской практики. Инновационное решение объекта и промышленного и графического дизайна способно скорее привлечь к себе внимание потенциальных потребителей. Свежее, выразительное отражение актуальной социальной темы в плакате или социальной потребности в созданной вещи будут более эффективно содействовать формированию у потребителя небезразличного отношения к ней.

Судьба креативной формы, спроектированной дизайнером, может сложиться по-разному: она может органично встроиться в существующую действительность, стать востребованной, может даже стать новым культурным образцом. Но например, в силу крайней авангардности, может оказаться и вне поля интересов потребителей на реальном рынке товаров и услуг.

Произведения дизайна призваны завоевывать мир сегодняшний. И для этого оно имеет все шансы. Воздействуя на профессионала, неожиданное, яркое решение способно инициировать новые творческие идеи, выступить в качестве своеобразного катализатора новой волны формотворчества.

Степень изобретательности ума и яркость воображения определяют творческую значимость личности будущего дизайнера. Вбирая в себя образцы нестандартного, креативного мышления культура обрастает новыми ценностями и расширяет свои границы.

Студенческие работы, используемые в качестве иллюстраций к учебным заданиям по практическому курсу «Теории и методологии дизайна», выступают здесь не как набор эталонных образцов для подражания и механического воспроизведения. Это всего лишь наглядные примеры как частные, конкретные факты воплощения в произведении творческой индивидуальности студента, реальной меры его понимания видения, чувствования, практического умения в области композиционно-художественной грамоты и выбора языка дизайна как

Витебский государственный технологический университет

основного средства выражения творческой идеи и мысли.

В этом также проявляется одна из особенностей курса «Теории и методологии дизайна» как творческого практикума, где используются живые формы существования художественно-образных смыслов, эмоционально-чувственное переживание и визуальное выражение их профессионального содержания. Нужно критически отнестись к качеству иллюстративного материала, постараться увидеть в нем прежде всего уровень профессиональных данных студента как креативно мыслящей, обладающей чувством композиционной меры, исполнительским мастерством, фантазией, воображением и интуицией творческой личности.

Витебский государственный технологический университет

ТЕМА 1. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ

1.1 Восприятие визуальной формы в графическом дизайне

Качество продукта дизайна, в конечном счете, зависит от того, принимает ли его потребитель-зритель, насколько активно реагирует на него. В связи с этим необходимо разобраться, как человек воспринимает художественную форму, каковы психологические закономерности ее восприятия.

Значительный вклад в исследование процессов художественного восприятия внёс известный американский эстетик и психолог искусства Рудольф Арнхейм. Его монография «Искусство и визуальное восприятие» относится к числу фундаментальных исследований в названной области.

«Задачей образного мышления, - говорит Р. Арнхейм, - является ясность, достигаемая благодаря значительной упорядоченности. В ходе такого мыслительного процесса запутанная и бессвязная ситуация с неопределенными отношениями структурно перестраивается, организуется и упрощается, пока наградой разуму за его труд не станет образ».

Восприятие - не просто процесс отражения окружающего мира с помощью чувств, а мыслительная деятельность, интерпретирующая явления и факты действительности. Уже при зрительном восприятии объекта происходят операции активного зондирования, выбора, схватывания существенных черт, упрощения, сравнения, анализа и синтеза, решения задач разделения, комбинирования и включения в контекст. Таким образом, восприятие вполне сопоставимо с творческим актом.

При восприятии формы объекта дизайна зритель совершает путь обратный тому, что прошел дизайнер, а именно: выделяет форму из окружения; обозначает наиболее информативные точки и линии; прочитывает, схватывает по ним назначение и оценивает эстетическое своеобразие формы.

В своей концепции художественного творчества Р. Арнхейм делает акцент на целостность образа, формы произведения. Исследователь отмечает «Взгляд художника на действительность вынужден был напомнить ученым что большинство явлений природы нельзя адекватно описать, если их рассматривать по отдельным кусочкам».

Действительно, неупорядоченная масса фрагментов повседневного восприятия и мышления человека в факте искусства превращается в целостную систему, в эстетически организованное целое. Всякое целое «пересоздает», выявляя их свойства. Целое не равнозначно сумме составляющих частей, оно обладает специфически новым качеством. ***Восприятие объекта как целостной формы лежит в основе эстетического восприятия.***

Р. Арнхейм формулирует ряд принципов и закономерностей построения эстетически значимой формы, которые в полной мере можно отнести и к сфере дизайнерского творчества.

1. Человек оперирует *элементарными формами* (единицами визуального восприятия) *как целостными структурами*, несущими определенные значения.

Витебский государственный технологический университет

2. Восприятие окружающего мира основано ***на двух основополагающих психологических принципах:***

• ***принцип подобия*** - устанавливает способ организации визуальных элементов во времени и пространстве. При восприятии объекта срабатывает механизм установления подобия на основе включения всего опыта и знаний человека, запечатленных в его памяти.

• ***принцип простоты*** - говорит о том, что восприятие стремится зрительно организовать наблюдаемую форму в виде самой простой визуальной модели с наиболее правильным, симметричным расположением ее элементов.

3. ***Эстетическое восприятие*** опирается на весь культурный опыт индивида и представляет собой ***акт проникновения в сущность предмета***, минуя аппарат логического анализа.

4. В то время, как технический ***рисунок или чертеж*** создается для передачи физических особенностей изображаемых предметов, дизайнер использует визуальные характеристики объекта ***для представления зрителю определенной структуры «визуальных сил», действующих в композиции объекта и обусловливающих ее выразительные качества, экспрессию***.

5. ***Восприятие начинается не с частного, а с общего.***

6. ***Восприятие*** художественной формы ***- не пассивное наблюдение,*** а ***активный динамический процесс***, происходящий в голове человека. Любая линия, форма - это возмущение покоя, мобилизация пространства, а ***зрение*** - есть ***восприятие действия визуальных сил***, работающих в этом пространстве.

7. ***Визуальная динамика, экспрессия*** - наиболее ***сильные атрибуты*** восприятия. *Статические свойства* ***формы*** (размер, конфигурация, местоположение) ***- вторичные*** по действенности компоненты восприятия***. Визуальная динамика*** - не есть собственное свойство физических объектов, ***она - проявление организующих свойств самого человеческого мозга.***

Психика человека устроена таким образом, что внимание к известному притупляется, взгляд скользит, едва касаясь поверхности объекта. Остановить его, заставить всмотреться, нарушить автоматизм зрительного восприятия - вот в чем заключается, в частности, задача *дизайнера-графика (рекламиста)*.

Как управлять вниманием? Это возможно, зная, что оно фокусируется; во-первых, на том, что является *источником приятных, положительных эмоций* (красивая вещь, хорошо сервированный стол, драгоценное украшение, даже их высококачественное изображение). Во-вторых, внимание где, центрируется *на всем необычном, неординарном, нетипичном, неожиданном.*

Внутренний конфликт в наблюдаемом вызывает у воспринимающего некоторое чувство напряжения, дискомфорта, одновременно мобилизуя его внимание. Этот эффект сознательно использует, дизайнер-график, применяя прием построения парадоксальной ситуации.

Воспринимая мир, человек использует пять органов чувств: зрение, слух, осязание, обоняние, вкус. *Объединение возможностей всех органов чувств делает восприятие объемным и ярким, поскольку, как установлено, органы*

Витебский государственный технологический университет

чувств взаимно активизируют свою работу, дополняя друг друга и даже частично заменяя. ***Явление реакции нескольких органов чувств человека при стимулировании лишь одного из них получило название синестезии.*** С другой стороны, известно, что при визуальном восприятии могут возникать, например, вкусовые, звуковые, осязательные ассоциации, связанные с тем или иным цветом. Фактура поверхности предмета может вызывать звуковые ассоциации, а совершенно несъедобное (металл, дерево, пластмасса) - иметь свой вкус и запах. С такими чертами восприятия, очевидно, связаны особенности творческой природы людей, широко известных мировой культуре. Так, работе Ч. Дарвина способствовала музыка, а музыкальное творчество Р. Вагнера стимулировали яркие краски. «Цветовой слух» вызвал в свое время идею цветомузыки. В индивидуальном творческом процессе дизайнера синестезия и чувственные ассоциации могут давать свой плодотворный эффект.

Из закономерностей восприятия вытекает один из важнейших принципов формообразования в дизайне: ***принцип экономии выразительных средств (принцип минимализма),*** с использованием чувства меры. Коротко его можно сформировать следующим образом: ***«Минимум средств - максимум выразительности».***

Этот принцип универсален, известен и другим искусствам. Освободиться от излишнего, мешающего восприятию главного, нарушающего ясность и целостность художественного впечатления к этому призывает известный афоризм: ***«Форма хороша тогда, когда нечего прибавить и когда нечего отнять».***

Минимизация художественных средств, привлекаемых для решения той и иной темы в графическом дизайне, вовсе *не исключает глубины и сложности образа,* раскрывающего заданную тему. А ***лаконичность*** визуального решения *не означает упрощенности смыслосодержания.* ***Многослойность образа, его многозначность,*** допускает, и даже предполагает ряд «уровней доступа» при восприятии - ***от простого, очевидного, до сложного, скрытого от беглого взгляда.*** Эти *«слои считывания»* открываются в зависимости от развитости интеллекта и образного мышления воспринимающего. Они представляют собой различные по наполненности образы восприятия. Развивающие и дополняющие заявленную тему.

В графическом дизайне и не только используется также ***специальный прием затруднения восприятия*** посредствам усложнения ***визуальной формы***. В тех случаях, когда необходимо донести до зрителя глубокий, объемный смысл визуального сообщения, требующий размышления, оценки, определения позиции, внимание воспринимающего намеренно *«привязывается»* к объекту восприятия на более длительное время. Увеличение времени восприятия достигается посредством создания интриги, путем своего рода *«зашифровывания»,* маскировки главной мысли, идеи образа. В этом случае внимание зрителя первоначально привлекает и мобилизует не сам ***смысл визуального сообщения***, до определенного момента скрытый, а ***визуальная форма как таковая***, компози-

Витебский государственный технологический университет

ция в целом, выполняющая роль ***«маяка»,*** заметного знака. Некоторая приостановка, задержка «для перевода дыхания», предшествующая постижению смысла предлагаемого сообщения, способствует концентрации энергии восприятия и делает сам процесс восприятия более насыщенным и интенсивным, взрывным.

Итак, затруднение восприятия произведения, намеренно организуемое автором посредством усложнения художественной формы, ведет к возрастанию степени эмоционального воздействия на зрителя, усилению его психической реакции.

Описанный выше прием особенно эффективно работает в таком жанре графического дизайна, как плакат.

1.2 Структура и язык образности в предметном дизайне

Важнейшей категорией, имеющей самое непосредственное отношение к креативности продукта дизайна, является категория ***художественного образа.*** В графическом дизайне проблема креативности фактически сводится к проблеме качества художественно-образного решения. Чрезвычайно важен аспект образности проектного решения и в предметном дизайне.

С психологической точки зрения образ представляет собой некоторое психическое предметное соотнесенное образование, порождаемое нашим сознанием в процессе столкновения с действительностью. ***Образ*** – это инструмент дизайнера, работающий в пространстве воображения.

В философском плане ***образ - идеальная форма*** отражения предметов и явлений окружающего мира в сознании человека. Практически доказано, что подлинно продуктивное мышление в любой области знания имеет место в сфере образов. В художественной практике образ понимается как способ и форма освоения действительности, отличающиеся нераздельным единством чувственного и смыслового.

Источником чувственного выступает композиционно организованная ***визуальная форма.*** Смысловая сторона ***образа - содержательное начало***, заложенное в форму, (функциональное назначение, культурные, символические, социальные смыслы) не имеет материальной вещественности своего выражения и присутствует в объекте в виде своего рода «подтекста». Этот подтекст, в конечном итоге, характеризует социально-культурную значимость объекта, его общественную ценность.

В основе любого произведения дизайна лежит определенная смысловая конструкция. В ***предметном дизайне*** смысл вещи напрямую связан с ее утилитарным назначением, ***полезной функцией***, а также с ее ***коммуникативной знаковой функцией.***

Художественный образ выступает одновременно как инструмент творческой деятельности дизайнера и как проектный результат, призванный воздействовать на зрителя. ***Носителем образа в дизайне служит предмет (вещь) или графический объект, целесообразно организованный с помощью средств художественной композиции.***

Витебский государственный технологический университет

Итак, художественный образ в произведении дизайна - это пластически выраженный и закрепленный в материале союз эмоции и смысла. ***Образ*** *- основа произведения, его нерасчленимое чувственно-смысловое ядро.* ***Образ****-это единство формы и содержания, эмоционального и смыслового, интуитивного и рационального, пластического и конструктивного.* Благодаря образности форма в дизайне становится сложным знаковым образованием, обусловленным социально-культурным полем бытия объекта и выполняющим функцию коммуникации между людьми.

Язык образности в сфере предметного дизайна предельно формализован. В роли «букв», «слогов», «слов», из которых строится визуальный образ, здесь выступают абстрактные элементы - элементарные геометрические формы, линии, плоские и объемные фигуры. В их целостном композиционном взаимодействии, удовлетворяющем критерию художественности, возникает феномен образного решения.

Образ в предметном дизайне чаще всего строится на основе символизации какого-либо характерного свойства объекта, выявления и подчеркнутого выражения его с помощью средств формальной композиции. Какие же направления формирования образного решения объекта наблюдаются в предметном дизайне?

1. ***Образ-заимствование*** строится на приеме использования узнаваемого образа иного природного или технического объекта, имеющего характерную конфигурацию, пластику, фактуру, цвет, иные специфические особенности внешнего вида. Важной деталью образа-заимствования является ясно прочитывающаяся связь объекта с его прообразом.

Такой вид образности можно назвать имитирующей или изобразительной.

Примеры: диван в форме женских губ (С. Дали); сиденье в виде полураскрытой ладони; настенные часы в виде огромных наручных с фрагментами браслета.

2. ***Образ-аналогия*** строится по тому же принципу, что образ-заимствование, однако связь с прообразом здесь не столь сильна. Используется мотив, основная тема прообраза.

Так, например, радиатор большегрузного автомобиля может напоминать пасть оскалившегося зверя; настольная лампа с гибким многозвенным креплением отражателя — змею.

3. ***Образ-ассоциация*** в своих визуальных формах еще дальше уходит от первоисточника, инспирировавшего его. Легкий точный намек на образ- прототип здесь все же присутствует, хотя может порождать в воображении целую цепь ассоциаций.

Пример: пирамидальные фигуры в малых архитектурных формах.

4. ***Образ-цитата*** имеет место, когда применяется прием прямого цитирования точного воспроизведения какого-либо элемента формы другого объекта, обычно из другой временной эпохи. Этот прием, мало характерный для дизайна, довольно часто наблюдается в декоративно-прикладном искусстве.

Витебский государственный технологический университет

5. ***Образ-стилизация*** встречается в виде формальных реминисценций отзвуков других стилистик (ретростилизация, фольклорно-этнические мотивы в формообразовании объектов дизайна).

6. ***Образ-комбинация*** не имеет прямых аналогов или предметных источников в виде прообразов. Он строится на основе закономерностей фомальной композиции из «первоэлементов» формы. Линия, пятно, элементарные объемные фигуры, собираясь в целостную композицию, аранжируются средствами пластического нюанса, контраста, ритмики, пропорционального соподчинения.

Художественный образ - это средство и способ передачи определенной информации для потребителя дизайн-продукта, неразрывно связанный с эмоциональной реакцией воспринимающего эту информацию. Понятие художественного образа лежит в основе понимания проектного образа в дизайне.

Проектный образ - это идеальный объект, художественная модель, первоначально существующая лишь в голове автора, окрашенная его индивидуальностью. Проектный образ не сводится к признакам внешней формы вещи, объекта. Эта целостная художественная форма представляет предметно выраженный смысл, значение объекта, т. е. обозначает роль, которую объект выполняет в целостном социально-культурном контексте жизнедеятельности человека.

Образ выступает как целостное понимание предмета изображения, его сущности и в графическом дизайне. Натуралистическое (именное) изображение остается на поверхности предмета, художественно-образное - проникает в его суть. Отсюда понятно, что изображение и образ не однозначны, не тождественны друг другу. Изображение - это средство транслирования образа, его «материальная ткань».

ТЕМА 2. СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ОБРАЗА

Этимология

Язык - средство коммуникации, межчеловеческого общения. Он же — мощное средство образотворчества. Наиболее полно проявляя себя на аналитической стадии проектной работы, он занимает свое особенное место, на стадии синтеза проектного образа. В связи с этим полезно рассмотреть семантические источники формирования художественного образа в дизайне.

Семантика - дисциплина, которая изучает смысловую сторону языка, значение его отдельных единиц (слов). Семантика в целом занимается знаковыми системами как средством выражения смысла, потому ее предметом среди прочего является и смыслообразование объектов дизайнерского проектирования.

Семантическое пространство языка позволяет представить сложные внутренние взаимосвязи и отношения, действующие среди вещей, а также между вещью и человеком. Семантическая модель объекта, воссоздаваемая с помощью вербальных средств, оперирует самыми общими понятиями и категориями. Это понятия пространственной ориентации (вверху внизу, справа, слева, спереди, сзади), понятия свойств, качеств, характеристик предмета (гладкий,

Витебский государственный технологический университет

шершавый, угловатый, подвижный, статичный и т. п.). При семантическом анализе исследуется прямое и, что крайне важно переносное, символическое значение пространственно-морфологических и визуальных свойств предмета, вскрываются его экзистенциальные, изначально присущие качества, связанные с самой природой бытия вещи в человеческом пространстве. Результат семантического анализа выливается в совокупность словесно оформленных переживаний, представлений, инициированных объектом. Далее семантическая модель, включающая в себя ряд аналогий, синонимов, свободных ассоциаций, толкований, переводится в материальное «физическое» пространство, опредмечивается, определяя образные черты реального объекта.

Вновь создаваемый объект впитывает в себя широкое поле смыслов и значений, их оттенков. В итоге оказывается, что в смысловое содержание объекта вовлекается не только функциональное значение, но также широкий пласт культурных значений, формируемых интеллектом совместно с эмоциональной сферой человеческой психики.

Пример 1. ***Семантическое поле свойства «вращающийся».***

Основное определение: вращение - движение тела вокруг собственой оси, движение одного тела вокруг другого по окружности.

Синонимы: кружение, верчение, обращение, совершение оборотов (вокруг чего-либо).

Ассоциации:

- вращение - время, ход времени, циклически повторяющиеся перемены, циферблат часов;
- указатели - круговая шкала;
- сооружения - карусель, ветряная мельница;
- транспорт - винт, пропеллер самолета, колесо автомобиля;
- способ перемещения - качение;
- производство энергии - турбина, ветровое, водяное колесо;
- развлечение - танец, диск, кинофильм;
- демонстрация объектов - рассматривание со всех сторон.

Основные черты, признаки вращения:

- наличие оси или центра вращения;
- свойство непрерывности, связности вращательного движения;
- свойство длительности, продолжения во времени;
- свойство цикличности, повторения, постоянного возвращения в ту же начальную позицию, ту же точку, положение.

Опредмеченная семантическая модель может строиться на различных основаниях, однако в любом случае должна содержать выявленные основные черты понятия «вращение».

Предпочтительно выражение способности к вращению вокруг продольной оси предмета. Непрерывность вращательного процесса может быть подчеркнута деформацией «скручивания», заданной предмету. Это вызывает у наблюдателя желание исправить, восстановить изначально правильную форму, мыслен-

Витебский государственный технологический университет

но вращая объект. Эта внутренняя потребность, естественно, не может быть реализована-таким образом опредмечивается свойство «длительности» вращения и его повторения.

Пример 2. ***Семантическое поле свойства «сочетаемый».***

В основе семантики слова «сочетаемый» находится действие сопоставления, которое предполагает обязательное наличие, по крайней мере, двух объектов.

Сочетаемые объекты родственны, имеют признаки единства. Возможна родственность конфигурации физических тел, духовное родство, взаимосвязь, взаимопонимание между людьми, совпадение их вкусов, взглядов. В случае близость в пространстве не является обязательной.

Виды сочетания элементов:

- пассивное примыкание поверхностей, имеющих одинаковую форму, конфигурацию;

- агрессивное соединение элементов с помощью дополнительного элемента (конструктивная связь);

-активное соединение элементов благодаря проникновению форм, одного элемента в форму другого. Соединяющиеся формы зеркально противоположны в зоне соединения. Противоположности притягивают друг друга.

Чем больше степень общего сходства (единство конструкции, единство взглядов) тем выше их сочетаемость, дружелюбие друг к другу, взаимная поддержка.

Пример 3. ***Семантическое поле свойства «переносной».***

«Переносной» - свойство, обозначающее определенный вид отношений между человеком и объектом: вид взаимодействия человека и вещи, приспособленность объекта к человеку, возможность смены местоположения, среды окружения объекта.

Рассматриваются три фазы взаимодействия с объектом: захватывание, поднимание, перемещение (транспортирование).

Захватывание предполагает определенную контактную зону руки человека с объектом. *Поднимание* - масса и объем объекта, соотносимые с возможностями человека. *Транспортирование* - перемещение объекта на относительно небольшие расстояния.

Сопутствующие качества: компактность, особая расположенность к человеку, соответствие.

Функции: обслуживание индивидуальных потребностей человека но время труда и отдыха.

Предметное исполнение: ёмкость, сосуд, футляр, контейнер, прибор, аппарат, инструмент, устройство.

В расширенном смысле понятие *«переносной»* может означать: *компромисс, удовлетворительность решения при разных условиях его реализации, приемлемость, сносность, приспособляемость, пассивность.*

Витебский государственный технологический университет

Пример 4. ***Семантическое поле свойства «тянущийся».***

Понятие «тянущийся» означает осуществленное или возможное действие, движение, процесс, потенциальную возможность изменения формы, длины, сечения. Форма при этом изменяется в сторону увеличения длины и уменьшения сечения (телескопическое соединение). «Тянущийся» сообщает о возможном направлении движения. Имеет определенную легкость хода, степень податливости и — проявляющий сопротивление действию отторжения.

«Тянущийся» может значить: деформирующийся, а также открывающийся, длящийся, продолжающийся; то, окончания чего ожидают.

Пример 5. ***Семантическое поле свойства «струящийся».***

Движущийся постоянно, длящийся, вытекающий из, непрерывный, изменчивый, играющий, прозрачный, слабо звучащий, журчащий, родниковый, определенно направленный; огибающий препятствия, переливающийся через них.

Пример 6.***Семантическое поле свойства «качающийся».***

Колеблющийся, пытающийся вращаться, неустойчивый, пробующий сохранять равновесие, стремящийся к покою, слабый, малосильный, нерешительный; тот, что не может преодолеть; упорный ритмичный, повторяющийся, неизбежно устойчивый.

Пример 7. ***Семантическое поле свойств-антонимов.***

«Широкое» - свободное, спокойное, раздольное, медленно движущееся, рассредоточенное, несобранное, неупорядоченное, щедрое, обильное, стремящееся к экспансии.

«Узкое» - тонкое, изящное, упорядоченное, ограниченное, тесное, находящееся на грани возможного, предельное, опасное, исчезающее малое.

ТЕМА 3. МЕТАФОРИЧЕСКИЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ

Одним из источников образного освоения мира является ***поэтическое видение***, которым обладает дизайнер. Видение предметов и явлений как особых феноменов, данностей, которые постигаются, схватываются ***воображением*** без рациональных построений, в целом, - свойственно ***художественной природе дизайнера.*** Подобное целостное мировосприятие было характерно для донаучного периода развития человечества. Тогда мир воспринимался человеком как непосредственно переживаемая данность, как часть собственного внутреннего мира индивида. Для античного человека была естественна «осененность» всем сущим, благоговение перед миром. ***Техническая цивилизация взрастила прагматический, рассудочно-конструктивный взгляд на мир,*** *вытеснив поэтический взгляд в сферу искусства.* Наряду с ним и дизайн, имеющий непосредственное отношение к художественному началу, используя в своей методологии такие приемы как «вживание», «вчувствование» в вещь, фактически пользуется тем же способом, что и поэт.

Природу и характер метафорической образности специалисты пытаются объяснить, в частности, обратившись к понятию архетипа, впервые введенному

Витебский государственный технологический университет

в научный обиход швейцарским философом и психологом К. Юнгом. Архетипы - это изначальные, врожденные психические структуры - мотивы, образы, лежащие в основе общечеловеческой символики, мифов, сказок, легенд, сновидений, других созданий художественной фантазии.

Пытаясь анализировать природу и механизмы появления художественных образов, Г. Башляр выдвинул гипотезу, в основе которой лежит понятие ***«имагинация»*** - представление.

Представления прочно связаны с определенными архетипами, гнездящимися в генетической памяти человека, а также формирующимися его личным опытом жизни. Настоящие представления - это «гравюры воображения», занесенные в нашу память.

Возможно, на базе такого рода архетипов, общих для определенной культуры, скрытых в сознании человека формул мироощущения, появляется *язык визуальной символики в дизайне,* ***в первую очередь - язык метафорического дизайна, апеллирующий к «культурной памяти» индивида.***

Сложная семантика предметно-пространственной среды, окружающей человека, имеет основанием глубины исторической традиции, которая проявляется для нашего современника отголосками *отдельных обычаев, поверий, обрядов.* ***Представление о любом наблюдаемом объекте, предмете, вещи сугубо индивидуально и, в общем, неисчерпаемо во множестве оттенков, вариаций.*** И для дизайнера это обширное поле представлений, прежде всего личных, является источником творческих инспираций. На базе этих представлений, которые обусловливаются личной культурой проектировщика, его ментальностью, и возникают *фигуры ассоциаций, метафорические образы.* Непредсказуемо меняясь, трансформируясь, ***они «перетекают», «вливаются» в конкретный чувственно-предметный образ,*** *который реализуется затем в продукте дизайнерского творчества.*

Современные высокоразвитые технологические средства позволяют воплощать самые смелые пластические идеи дизайнеров. В силу этого ***выразительный язык «предметного» дизайна*** приобрел широкие возможности развития, стал более тонко отражать стилистику и манеру работы ведущих мастеров профессии. Благодаря подчеркнутой образности решений в дизайне сложилось направление, получившее наименование ***«метафорический дизайн»***. Это направление не имеет четко очерченных стилистических, географических или иных границ. *Оно охватывает все продукты дизайн-проектирования, отличающиеся высокой артистичностью решений, тонкостью образов, использованием языка иносказаний.*

Этимология

Метафора и родственные ей понятия: метонимия, аллегория, гипербола, литота и др. - определены в теории литературного творчества как ***виды тропов*** (выражений, используемых в переносном значении для достижения большей выразительности текста). В тропе переносный смысл основывается на образно выраженном подобии или схожести содержания. В ***широком смысле***

Витебский государственный технологический университет

метафорой называют любое использование слова, понятия, выражения в переносном значении.

Литературная метафора - это оборот речи, заключающий скрытое уподобление, образное сближение слов на базе их переносного значения (например: лист бумаги, говор волн). В метафоре сближаются явления, не имеющие между собой причинных связей. При этом происходит выделение отдельных черт сходства между объектами или явлениями при одновременном опускании черт различия.

Метафора - одно из средств авторской индивидуализации языка - ***вербального***, а также ***визуального.***

Известный испанский философ и культуролог Х. Ортега-и-Гассет писал «***Метафора*** *есть метод интеллектуальной деятельности, позволяющий нам ухватить и понять то, что находится за пределами понятийных возможностей. При помощи того, что нам близко и хорошо известно, мы можем установить интеллектуальный контакт с тем, что далеко и неясно».* Добавим - не только интеллектуальный, но также эмоциональный. Метафора позволяет схватить сущность явления, воссоздать целостный образ переживания. Метафора - это способ непосредственного понимания и толкования мира с использованием эмоциональной оценки.

Метафора привносит в вещь лирико-поэтическое начало, а также элемент юмора, игры. Внешняя форма вещи уже не столь жестко связывается с ее внутренним устройством и даже с функцией.

Метафорический дизайн с помощью условных знаков, образов, связывает вещь с современностью либо адресует опыту прошлого. ***Метафора*** может подчеркивать утилитарные достоинства вещи, ее техническое совершенство (образная визуализация понятий: «прочный», «точный», «быстрый», «надежный») либо обращать внимание потребителя на социальные, культурные, временные позиции вещи («престижное», «новейшее», «традиционное», «обрядовое» и т. п.).

Построение метафоры при образном моделировании объекта можно представить следующим образом.

1. *Восприятие объекта,* внимательное рассмотрение его, эмоциональное прочувствование.

2. *Выявление и описание круга ключевых понятий* - существенных свойств, признаков и качеств объекта.

3. *Поиск аналогий и ассоциаций* по каждому из выявленных свойств объекта.

4. *Оценка и выбор* наиболее оригинальных и выразительных находок.

В художественно-образном проектировании при использовании приема ***аналогии*** (*метафорического преобразования*) устанавливается сходство проектируемого объекта с некоторыми другими, природного или технического происхождения, по функции либо по форме.

В этом ряду находится сверхоснащенный техникой и различными приспо-

Витебский государственный технологический университет

соблениями мебельный «контейнер» Дж. Коломбо, внедрившиеся в современный жилой интерьер «шкафы-купе». Обширное поле примеров ***проектной метафоры*** представляет «бионическое» формообразование 80-х годов XX века. Вещи-жуки, улитки, грибы, соцветия заимствовали свои образные формы из многообразного мира живой природы.

Метод аналогий. Опирается прежде всего на творческое воображение дизайнера, *является одним из ведущих в поиске образных* ***метафорических решений.***

Образные построения основываются на аналогиях, которые с некоторой долей условности можно определить *как аналогии «ближнего» и «дальнего» круга.* ***К «ближним»*** относятся образы, возникающие на основе так *называемых* ***устойчивых метафор или сравнений, на привычных*** словесных штампах. Например: *острый как бритва; легкий как пух.* ***Аналогии ближнего круга*** не отличаются оригинальностью, свежестью, *не вызывают* у зрителя ярких эмоциональных реакций. *Они выступают в роли своеобразных художественных пояснений,* подчеркивая, выдвигая на передний план те или иные характерные свойства объекта.

Устойчивые метафоры. Они находятся в той части арсенала художественных средств дизайнера, использование которых требует особой осторожности и профессионального вкуса.

Аналогии дальнего круга. Напротив, неожиданны, ярки, эмоционально насыщенны, способны вызывать глубокие впечатления. Их необычность, неординарность тесно связаны с индивидуальностью характера и творческим потенциалом личности художника, дизайнера. На основе подобных аналогий рождаются по-настоящему выразительные художественно-образные решения.

Кроме ***метафоры*** в дизайн-проектировании используются и ***другие разновидности образных моделей.***

Проектная метонимия. В литературной практике метонимия - это обозначение предмета или явления по одному из его признаков. Пример: «Янтарь в устах его дымился» (А. С. Пушкин). В метонимии оборот речи, слово меняет другое, смежное с ним понятие («еда» - «стол», «деньги» - «карман»). Замена названия какого-либо предмета, явления названием другого предмета на основании их смежности в проектной метонимии превращается в поиск аналога по смыслу. Предметно-образное пространство как бы расширяется, в него «втягиваются» близлежащие предметные образы. Пробный образ-метонимия в общем носит подражательный характер.

Так, Дж. Нельсон, отталкиваясь от представления стены-перегородки в помещении, приходит к идее стены-стеллажа, стены-шкафа. Таким образом, смежный по функции предмет порождает «вещь-сравнение»: стена как шкаф, емкость как башня, полка как дерево.

Проектная аллегория. Литературная аллегория определяется как иносказание, развернутое уподобление. Прямой смысл изображения не теряется, однако дополняется возможностью его переносного истолкования. *Аллегория* есть

Витебский государственный технологический университет

также выражение отвлеченного, *абстрактного понятия в конкретном художественном образе.*

Аллегорической трактовке может подвергнуться любой объект. При этом нередко из рук дизайнера выходит ***вещь-шутка, вещь-пародия:*** знаменитый диван С. Дали в форме женских губ; мягкое кресло - боксерская перчатка; молодежная сумка в виде мини-рюкзачка; сервиз, отдельные предметы которого выполнены в форме атрибутов сельской жизни (масленка-корова, чайник-петух и т. п.).

Проектная символизация. Главенствующим звеном в поисках образного решения объекта может являться его определенная *культурная ценность,* значимость в сфере нематериальных потребностей. *Повышенная роль презентативной функции предмета, свидетельствующей, в частности, о социальн*ом статусе его владельца, также обусловливает символизацию объекта. *Действительно, часто покупается не просто столовая посуда, а определенная культура сервировки; не просто ковер, а уют, интимность обстановки.*

Здесь проектируется не собственно вещь, а некоторая система связей с определенным миром ценностей и значений. Вещи для временного жилища несут на себе отпечаток краткосрочности, непрочности связей, *эфемерности происходящего.* А предметы для обустройства современного дома, спроектированные для заказчика с «нестандартным» вкусом, обретают *шокирующие, агрессивные, «протестные» формы.*

Проектная омонимия. Звуковое совпадение слов различных по значению в дизайнерской практике имеет свою аналогию. О ней можно говорить в случае, когда проектируемый объект наделяется образом, примерно заимствованным от другого культурного образца, изделия, уже известного потребителю. Такие образцы обычно имеют определенную популярность специальный статус в потребительской среде.

Примером формы-омонима может служить модель пылесоса «Ракета», производившая характер формы космического корабля, или электробритва для автоводителя, выполненная в виде колеса автомобиля.

Прием омонимии требует от дизайнера особой осторожности, критичности взгляда и высокой внутренней культуры, ибо таит в себе опасность кича, появления продукта невысокого профессионального вкуса. С другой стороны, этот прием образного проектирования открывает возможность создавать *«ироничные вещи»,* рассчитанные на людей с развитым чувством юмора и нестандартным мышлением.

Проектная синонимия. Литературная синонимия - сходство слое по значению при различии их звучания - в сфере дизайн-проектирования также имеет свою аналогию. В этом случае об объектах-синонимах можно говорить, *если они, объекты, имеют одинаковую функцию (назначение) при больших или меньших различиях в форме.* Объекты-синонимы появляются как варианты художественно-конструкторского решения изделия на различных стадиях проектного поиска. ***Синонимичны утилитарные объекты*** определенной функции,

Витебский государственный технологический университет

выполненные *из различных материалов (стул деревянный, металлический, пластмассовый),* а также изделия, отличающиеся различной художественной стилистикой формы.

ТЕМА 4. КАЧЕСТВО ОБРАЗНОГО РЕШЕНИЯ

Образное решение промышленного изделия либо объекта графического дизайна является весьма важной составляющей дизайнерского решения объекта. Оно во многом определяет значимость вещи для потребителя, вызывает его интерес. В связи с этим необходимо располагать определённым набором профессиональных критериев оценки этой характеристики продукта дизайна. Пожалуй, в наиболее объёмном виде он может быть представлен на примере образных систем объектов дизайн-графики.

Эффективность воздействия, к примеру, рекламной листовки, плаката для потребителя обусловливает удовлетворение следующих критериев качества образного решения.

Этимология

Новизна, оригинальность образного решения. Свойство новизны является главным и обязательным для творческого продукта. Оригинальность и новизна предлагаемого дизайнером решения обусловливают живой интерес зрителя, *его эмоциональный отклик*. И, напротив, - банальный, штампованный, «затертый» от частого использования образ имеет, как правило, невысокую степень эмоционального воздействия на зрителя. *Новизна - несовпадение с общеизвестным взглядами, выход за пределы накопленного опыта,* поэтому она не всегда может восприниматься позитивно. В таких случаях новое воспринимается как нарушение порядка в сложившейся системе представлений, и предлагаемый образ отвергается как неприемлемый. Дизайнеру необходимо помнить о той невидимой черте, которая отделяет возможное от неуместного.

Как отличить «хороший» образ от «плохого»? Отзвук - это первая реакция воспринимающего образ, это «узнавание» образа, открытие его для себя, «присвоение» его с ощущением соучастия, причастности к этому образу. *«Хороший» образ отличается большой силой вызываемого отзвука.*

Выразительность образа - качество, которое определяет силу его эмоционального воздействия на зрителя, то, что прежде всего останавливает взгляд, притягивает, сосредоточивает именно на этом объекте, выделяя его из множества остальных, попадающих в поле зрения. *Выразительность* - это чувственное содержание формы и, очевидно, - непременная составляющая образа.

Свойством выразительности обладает сам графический язык, которым пользуется дизайнер - пятно, линия, цвет, простейшие геометрические формы, т. е. тот материал, из которого строится «вещественность» художественного образа.

Художественная выразительность решения определяется яркостью образной формы и полнотой передачи смысла, заложенного в визуальную

Витебский государственный технологический университет

форму. Условием выразительности дизайнерского решения является также соответствие предложенного решения действующим эстетическим нормам и представлениям. Таким образом, выразительность - культурно обусловленная категория, связанная с оценочным эстетическим суждением субъекта - автора работы, а также зрителя (потребителя).

Адекватность формы содержанию образа. Соответствие формы и содержания - одно из основополагающих условий гармоничности образной системы. Диссонанс во взаимосвязи смысла и формы визуального сообщения затрудняет его восприятие, разрушает целостность художественной формы.

Доступность понимания. Художественный образ объекта дизайн-графики, как правило, работает на массового зрителя либо на специфическую группу потребителей. В обоих случаях он должен удовлетворить требованию понятности, быстрого «считывания» смысла, правильного восприятия идеи, которую пытался заложить в свое произведение автор. Зрительское восприятие образа должно соответствовать авторскому замыслу.

Органичность образа. Этот критерий связывается прежде всего с художественным качеством образа, его смысловой адекватностью. Понятие органичности художественного образа можно определить как внутреннее равновесие, взаимное соответствие отдельных составляющих образа, их противоречивость друг другу. *Органичность образа проявляется в логичности его построения, конструкции, в непротиворечивости ассоциаций,* которые образ вызывает у зрителя, *в целостности и определенности впечатления,* которое образ производит на зрителя. Одно из условий органичности художественного образа заключается в тесной *взаимосвязи, взаимодействии между визуальным решением (формой) и смыслом - содержанием образа.*

Качество образного решения зависит от художественного вкуса автора, от тонкости критериев отбора, которыми он руководствуется при обсуждении различных вариантов. Вкус - важнейший организующий элемент творчества. *По выражению И. Канта, воображение, не подкрепленное вкусом, не порождает ничего, кроме нелепости.* ***Авторский вкус, основывающийся на общей культуре личности, на умении различать и оценивать эстетические явления,*** безусловно, влияет на качество предлагаемых образно-художественных решений.

Убедительность образа. Необходимое условие приятия образа зрителем заключается в том, что при всей возможной фантастичности, неожиданности образа зрителя покоряет *«правдивость вымысла», красота предложенной ему игры. (О.Бендер «…Вы оцените красоту игры»)*

Смысловая устойчивость образа. *«Устойчивый» образ характеризуется* близостью, сходимостью толкований, смысловых интерпретаций, которые дают образу различные индивиды. Эти интерпретации могут дополнять друг друга, но не должны конфликтовать, противоречить один другому. *«Размытость», невнятность образа,* приводящая к разночтениям смысла при восприятии зрителем, снижает качество произведения графического дизайна.

Виртуальный архив ГГТУ им. П.О. Сухого

Приведенная выше система вполне применима и к оценке образного решения объектов предметного дизайна.

Художественный образ *всегда имеет некоторую нечеткость границ, содержит элемент недосказанности, интриги.* Эта особенность обусловливает сложность профессиональной оценки образно-художественного решения произведения дизайна.

ТЕМА 5. ИСТОЧНИКИ ОБРАЗНОСТИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В графическом дизайне образное начало, пожалуй, выражено сильнее, чем в предметном. Графический образ изначально более свободен, не ограничен диктатом материала, рамками физических законов, которым этот материал вынужден подчиняться. Дизайнеру-графику не нужно преодолевать материал. Перед ним стоит лишь вопрос выбора средств, наиболее адекватных решаемой теме. И как раз широта выбора - главная проблема графика, который ищет самую точную по смыслу и яркую по форме художественную альтернативу.

В графическом дизайне *смысловой центр произведения сосредоточивается в содержании визуального текста, в художественном образе.* Смысл образа задается темой работы, определяется кругом авторских представлений и суждений, которые вкладываются в визуальный текст и развиваются в зрительском восприятии.

Образ в графическом дизайне формируется благодаря более широкой палитре выразительных средств. В общем случае он складывается на основе композиции, включающей как формальные (неизобразительные, абстрактные), так и изобразительные, реалистические, «представимые» элементы.

Реалистические элементы - фотографические, рисованные, живописные - органически включаясь в композицию, создают документально-достоверную основу образной системы, повышая степень ее доступности для зрителя. *Элементы реальности - своего рода маяки, опознавательные знаки,* главные ориентиры в смысловой ткани художественного образа, предлагаемого зрителю. Их присутствие в композиции позволяет легче ориентироваться в визуальном материале произведения, делает визуальный текст более убедительным и понятным для зрителя. Кроме того реалии создают особый *эффект правдоподобия,* сколь ни было бы фантастично сопоставление этих элементов действительности в графической композиции.

Формальные элементы композиции (пятно, линия, орнамент, шрифтовой блок) - *это также знаки реальности, только знаки условные,* опосредованно, косвенным образом сообщающие зрителю свои значения. Они не повествуют, как изображение, но устанавливают визуальные связи, организуют целостность композиции. Будучи «первоэлементами» изображения, они, безусловно, несут в себе потенцию элементарных эстетических реакций зрителя, выстраивая и поддерживая гармонию визуального текста.

Смысловое и эмоциональное содержание образа непостоянно. В опре-

Витебский государственный технологический университет

деленных пределах оно варьируется, окрашиваясь индивидуальностью воспринимающего - дизайнера-автора, зрителя, потребителя. Зависит оно и от средового контекста. Вещь по-разному воспринимается на выставке, на магазинной полке, в домашнем интерьере. Представители разных культур, социальных слоев различным образом воспринимают один и тот же объект, по-своему интерпретируют его образ. С течением времени, со сменой поколений, в связи с техническим прогрессом и сменой эстетических норм эмоциональное переживание, источником которого служит художественный образ того или иного объекта, также меняется.

Поиск сильного в художественном отношении, точного и глубокого по смыслу образного решения является главной задачей в работе дизайнера- графика. Для него образное решение заданной темы связывается с графической интерпретацией различного рода объектов: промышленных изделий, природных и искусственных средовых объектов, общественных явлений социального, культурного, политического, художественного содержания. При этом *объект,* а точнее его образная интерпретация, выступает в качестве *средства-носителя* некоторого визуального сообщения.

ТЕМА 6. ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ

В поисках художественно-образного решения темы существенную помощь дизайнеру могут оказать методы проектного анализа. Эти методы детально разработаны и успешно применяются в области предметного промышленного дизайна. Вполне работоспособны они и в дизайн-графике. Ведь здесь мы также имеем дело с серийным (массовым) продуктом, ориентированным на определенную потребительскую группу.

Развернутый функциональный анализ позволяет находить отправные точки (их можно назвать «сигнальными») для формулировки художественно-образных идей. Аналитический взгляд проникает в суть явления, в сущность объекта, раскрывая его функциональные, морфологические, физико-механические, визуальные, другие важные характеристики. Они, в свою очередь, могут выступать в роли своего рода стимулов для творческого воображения дизайнера.

Перечень основных позиций анализа объекта рекламы (промышленного изделия) и фирмы-производителя позволяет дизайнеру-графику очертить поле определения смыслового содержания образа и возможные направления проработки его визуального воплощения. (Идет процесс рекламы пром.изделия)

1. ***Определение перечня ключевых слов:*** наименование объекта рекламы, название фирмы-производителя рекламируемого объекта. Анализ смыслового значения ключевых слов, их этимологии (языкового происхождения), топонимического содержания, описание фонетико-звукового образа каждого из ключевых слов.

2. ***Составление перечня понятий*** (слов), близких по значению ключевым словам.

Витебский государственный технологический университет

3. ***Анализ назначения объекта***, области и условий его применения, функций объекта и способов его использования.

4. ***Потребительский адрес объекта***, предполагаемый «портрет потребителя».

5. ***Среда использования объекта.***

6. ***Объекты обслуживания***. Предметы, с которыми объект вступает во взаимодействие в процессе эксплуатации.

7. ***Объекты-аналоги*** по функции природного и искусственного (технического) происхождения.

8. ***Специфические свойства и характеристики объекта:***

- физико-механические;
- оптические;
- акустические;
- тактильные (осязательные);
- органолептические (вкусовые, обонятельные).

9. ***Особенности структурно-морфологической организации объекта*** (строение формы, степень ее сложности, свойства формообразующих материалов).

10. ***Визуальные свойства формы объекта:***

- объемно-пространственная организация (статичность-динамичность, симметрия-асимметрия, зрительная масса и др.);
- пластика формы (геометрическая, скульптурная, органическая);
- цвет, фактура, текстура;
- объекты-аналоги по форме природного и искусственного (технического) происхождения.

В результате проведения аналитических действий у дизайнера формируется некоторая *совокупность «опорных» текстовых, эскизных материалов,* на базе которых оказывается возможным «конструирование» образных идей. *Отталкиваясь от имеющегося материала, творчески интерпретируя его, дизайнер ищет адекватную теме законченную графическую форму выражения собственной идеи.*

Другим источником инициирования визуального образа в графическом дизайне является ***«словесный портрет»*** объекта. Смысл приема заключается в составлении *свободного, произвольного по форме словесного описания объекта,* выражение ощущений, порождаемых видимой формой и ее существенными ценностно-символическими значениями. Вербальная версия образа объекта воссоздается через поэтику предметной формы благодаря использованию языка метафор, эпитетов, сравнений.

Сочетание вербальной и визуальной форм образности повышает результативность творческих поисков дизайнера. Как известно, материал визуального образа невозможно абсолютно полно и адекватно перевести в вербальную форму. Точно так же и результат обратного действия оказывается вовсе не

Витебский государственный технологический университет

однозначным - определенный словесный текст рождает у разных людей свои собственные образные картины. *Однако именно расхождение, неполнота совпадения вербального и визуального создает возможность их взаимодействия, движения, развития.*

*Переход от слова к визуальной форме и обратно (приём **«маятника»**) можно использовать в качестве одного из способов поиска образа.* Подобное маятниковое движение может начинаться с любого из двух звеньев - образа словесного либо образа визуального, поскольку первичным может явиться и тот, и другой - либо некоторый спонтанный текст, либо визуальная (умозрительная) картинка.

В переходе от одного вида образа к другому образ варьируется, обогащается новыми оттенками, развивается. В обозначенном ***двуединстве*** функция визуального образа (визуального текста) - чувственно выразить определенное содержание, смысл, настроение, а функция вербального текста - проявить, конкретизировать, «аргументировать» визуальный образ. Таким образом в творческом процессе осуществляется авторская *саморефлексия.*

ТЕМА 7. ОБРАЗНОЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОБЪЕКТА

В целях достижения большей выразительности художественного решения, большего эффекта воздействия на зрителя изображение объекта в произведении графического дизайна может подвергаться различным преобразованиям. Целенаправленная трансформация иллюзорно-реалистической формы объекта обостряет зрительское восприятие, привносит новые, неожиданные смыслы в визуальный текст. Палитра возможностей подобных формальных преобразований достаточно широка.

Далее некоторые основные способы и приемы, которыми может пользоваться дизайнер-график при построении образного решения.

1. *Реконструкция, деформация формы объекта:* удлинение, сжатие, скручивание, преобразование «в кривом зеркале».

При этом преобразовании форма исходного объекта должна сохранять определенную степень узнаваемости.

Об органичности деформации пропорций в художественном изображении говорил в свое время С. Эйзенштейн. Согласно его высказыванию, представление предмета в его действительных пропорциях — дань ортодоксальной логике, подчинение нерушимому порядку вещей. В отличие от него экспрессивность диспропорции обостряет взгляд, разрушает «униформу восприятия».

2. *Изменение масштаба объекта.* Воспринимается, если в поле изображения имеются другие объекты (фон, средовое окружение), по которым распознается измененный масштаб основного объекта.

3. *Гиперболизация отдельных свойств, признаков формы,* акцентирование их смыслового значения и соответствующего качества формы.

4. *Инверсия* - превращение какого-либо свойства объекта в противопо-

Витебский государственный технологический университет

ложное свойство.

5. *Аналогия.* Сопоставление объекта с другим объектом, близким или тождественным ему по функциональным либо формальным свойствам.

6. *Антитеза.* Сопоставление объекта с другим объектом, резко отличающимся от исходного по какому-либо из характерных свойств, признаков. Организация ситуации контраста, противопоставления.

Контраст форм или их смыслов позволяет добиваться особой визуальной напряженности в изображении/благодаря объединению в композиции двух (или более) антагонистических, внутренние противоборствующих объектов.

7. *Парадокс.* Преобразование формы объекта, делающее невозможным выполнение им полезной функции, прямого назначения. Разрушение целесообразности объекта, нарушение «нормальных» структурных связей между его элементами или же между объектом и внешней средой может сопровождаться организацией (в соответствии с намерением автора) других, неожиданных связей, формирующих новый смысл, сообразный теме работы.

8. *Совмещение.* Соединение в объекте свойств, качеств, заимствованных у других объектов.

9. *Представление объекта в несвойственной ему роли,* использование в необычном качестве, помещение объекта в «чужую» для него среду.

10. *Поэтизация образа объекта:* построение образа-сравнения, образа- метафоры. Придание образу символического значения.

11. *Интерпретация изображения объекта* формальными художественно графическими средствами:

- стилизация формы;
- декорирование формы путем использования технических (фотографических, компьютерных) средств обработки изображения (наложение растра, соляризация, контратипирование и т. п.).

Использование дизайнером указанных выше приемов образного преобразования объекта в ряде случаев приводит к эффекту его ***«остранения»*** (от слова «странный»).

Удивительное, странное, выбивающееся из порядка вещей очаровывает, будоражит воображение. И эмоциональность восприятия непривычного выражается тем сильнее, чем неожиданнее разрешается внутренний конфликт обозначенной ситуации, чем более остро, необычно выписан центральный образ.

В поисках образной выразительности дизайнер-график нередко прибегает к приему построения абсурдных ситуаций, бессмыслиц путем произвольной перестановки реальных связей между предметами, явлениями действительности. Это - схема игры, в которой, однако, присутствует своя строгая система правил, свой порядок. Как указывал Л. С. Выготский, *перевернутый или вывернутый наизнанку мир помогает человеку лучше утвердиться в мире реальном, в действительных отношениях идей и вещей. Иначе говоря, разрушая видимое положение вещей, абсурд усиливает ощущение реальности.*

Логика сюрреализма, направленная на то, чтобы не допускать логики объ-

Витебский государственный технологический университет

ективного мира в художественное произведение, привела в результате к весьма продуманной, четко выстроенной металогической системе, элементами которой по настоящее время пользуется прикладная графика. *Применяя приём «остранения», дизайнер делает попытку как бы заново увидеть хорошо знакомое, обнаружить новый ракурс видения, превратить знакомое в незнакомое.* Он преднамеренно выступает как разрушитель рутинного, банального, стереотипного. Однако, разрушая, автор тут же воссоздаёт какие-то новые смыслы, антитезы взамен ниспровергнутым.

Организуя парадоксальную, абсурдную ситуацию, дизайнер преобразует форму заданного объекта таким образом, что тот теряет возможность выполнять свои функции или даже просто существовать в новом преобразованном виде, сохраняя при этом предметную форму. Возникающее противоречие здравому смыслу порой может быть лишь кажущимся, а алогичная, на первый взгляд, вещь может таить в себе новые глубокие смыслы.

Эстетическая категория комического также находит свое проявление в прикладной графике. Используется два вида комического эффекта: юмор и ирония. В юмористической ситуации преобладает положительное отношение к изображаемому, серьезное находится под маской смешного. При ироническом отношении, напротив, смешное скрывается под маской серьезности. Ирония - это тонкая скрытая насмешка, прием контраста видимого (положительного) и скрытого (отрицательного) смысла высказывания.

Комический, юмористический эффект разыгрывается, например, в сюжете плаката, на рекламной листовке. Он возникает из-за видимого несоответствия происходящего, представленного, на изображении, естественной, ожидаемой логике развития событий. В этом случае дизайнер-график использует *юмор положений - прием намеренного нарушения причинно-следственных связей в изображаемом сюжете.* Возможен и иной прием - *использование гротескного, шаржированного персонажа,* с помощью которого раскрывается заданная тема. Черты преувеличенности в облике героя сюжета (юмор характера) позволяют «зацепить» зрительский взгляд, привлечь внимание. Тем самым задача, стоящая перед дизайнером, оказывается выполненной

ТЕМА 8. ЭЛЕМЕНТЫ ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

Занимаясь проектно-художественной деятельностью, дизайнер как личность творческая стремится максимально использовать свой творческий потенциал, добиться наилучших результатов. Результаты работы зависят, во-первых: от способностей индивида, заложенных на генетическом уровне, и, во-вторых: от умения эффективно распорядиться ими - наилучшим образом организовать сам творческий процесс. Таким образом, речь идет об овладении определенными элементами технологии творческого труда. Хотя механизмы творческого процесса изучены еще далеко не достаточно, оказывается возможным опосредованно влиять на его протекание.

Процесс, как и продукт творчества, всегда окрашен индивидуальностью

Витебский государственный технологический университет

автора, обусловлен особенностями его психического склада, темперамента, привычками и склонностями. Во многом он выстраивается интуитивно в рамках общего уклада, стиля жизни индивида. *Регулярно работая, человек творческой профессии постепенно «нащупывает» и соответствующим образом организует наиболее комфортную для него рабочую обстановку. Аналогичное происходит и с процессом творческого поиска.* В дополнение к личному опыту дизайнера можно предложить ряд практических рекомендаций, которые на различных этапах творческой работы могут способствовать достижению высококачественных конечных результатов.

Витебский государственный технологический университет

8.1 Самоорганизация

Знание себя, ясное представление о собственных склонностях, творческих предпочтениях, сильных и слабых сторонах характера весьма важны для творческой личности. Такое объективное знание о себе помогает лучше организовать творческую работу, сделать ее более эффективной.

Совет - проанализируйте свои привычки, склонности, сильные и слабые стороны своей натуры. Попробуйте определить, что в ней (вашей природе) способствует, а что препятствует лучшей творческой отдаче. *Самоанализ, саморефлексия - обратная связь с собственным «я».* Наладив диалог с ним, вы сделаете шаг навстречу гармонии внутри себя - гармонии, которая помогает улавливать, переживать и отражать гармонию внешнего мира.

Самонастройка. Без чувства уверенности в себе невозможно достичь профессионального успеха, добиться творческого самоутверждения. *Психологи рекомендуют: начиная новую творческую работу, представьте себя великим, талантливым, всем известным, тем, на кого хочется быть похожим.*

Здоровые профессиональные амбиции - стимулятор успеха, его необходимое условие. *Поэтому культивируйте в себе уверенность в собственных творческих возможностях. Сомнения, колебания - непременный спутник творческих исканий. Поэтому используйте при необходимости формулы внутренней установки на успех:* ***«Хочу, значит могу! Я все могу! Я сделаю это!»***

Наличие сильной действенной ***установки*** - важное условие успешной работы. ***Установка*** - это состояние, которое придает деятельности человека определенную направленность, формирует готовность к действию в обозначенном направлении. Установка выполняет роль внушения (самовнушения), которое помогает внутренней мобилизации организма, активизирует деятельность, повышает ее эффективность.

Другой предпосылкой успешной работы является ***наличие положительной мотивации специалиста*** - заинтересованности в результате труда, связанного с деловыми обязательствами, стремления к профессиональному самоутверждению и др.

Не бойтесь авторитетов, не делайте из авторитета фетиш. В процессе разработки замысла есть лишь вы и ваша идея. ***Творец всегда находится наедине со своей мыслью. Он сам должен найти решение.*** *Роль авторитета -*

это роль советчика (в том случае, когда к нему обращаются за советом) или эксперта, оценивающего сделанную работу.

Формируйте в себе ***чувство полной внутренней свободы.*** Внешние ограничители всегда найдут свое место и позаботятся о том, чтобы вы о них знали.

Воспитывайте в себе умение ***видеть.*** Пристально *наблюдайте внешний мир* - в нём скрывается масса ваших идей. *Выискивайте интересные детали, отношения, связи.* Смотрите широко открытыми глазами!

Относитесь внимательно к деталям. ***Творческое мышление*** - вступление в неизведанное, и роль частной детали здесь бывает весьма существенной. *Порою мысль или воображение опирается на моменты казалось бы случайные, малосущественные, лежащие вдали от центра темы.* ***И тем не менее именно отсюда, из малозаметного, на первый взгляд, извлекается новая идея.***

«Не пренебрегайте мелочами, поскольку от мелочей зависит совершенство, а совершенство не есть мелочь» (Микеланджело).

Преодолевайте привычность! Старайтесь увидеть вещи, отношения ***как будто впервые*** - совершенно свежим взглядом. ***Закон творчества - избавление от стереотипов, шаблонов, повторов.*** Необходима нацеленность на собственное видение вещей, умение дистанцироваться от общепринятого, устоявшегося, принимаемого «по умолчанию». *Независимость и свобода художественных суждений* - ***залог появления креативных дизайнерских решений.***

Будьте чувствительны, восприимчивы к сигналам внешнего мира. Вырабатывайте в себе умение, *способность видеть явления и вещи объёмно и многомерно, во всем многообразии внешних черт и внутренних смыслов. Стремитесь постичь их сущность, уникальность, специфичность. Рассматривая объект, включите все ваши органы чувств, почувствуйте личное, интимное отношение к нему. Путешествуя взглядом, снимите все ограничения вашей фантазии, попытайтесь по-разному интерпретировать видимое. Представьте себе различные версии образа объекта.*

Мышление *крайними категориями* (белое - чёрное, хорошее - плохое и т. п.), радикальная точка зрения *закрепощают работу воображения,* лишает образы игры оттенков. Поэтому ищите *в недостатке скрытое достоинство,* а *в будто несомненном плюсе - опасность минуса.*

Ваше восприятие останется ограниченным, если вы будете полагать, что то, что вы видите, есть абсолютно полное и адекватное отражение действительности.

Расширяйте зрение и мышление. Учитесь пользоваться *периферическим «боковым»* зрением. Прямой взгляд нередко упирается в препятствие, «косвенный» - огибая, преодолевает его.

Любое познание начинается с удивления. Творческий человек способен видеть и удивляться видимому, в самом, казалось бы, обычном находить загадку необычного и восхищаться невероятностью очевидного. Искусство расширяет границы представимого мира. Известно афористическое выражение Ж. Брака: *«Наука успокаивает, искусство призвано беспокоить».*

Витебский государственный технологический университет

Рассматривая дизайн как одну из форм прикладного искусства, убеждаемся, что оно вполне подчиняется этой красивой и неожиданной формуле. Действительно, продукты современного графического дизайна нередко поражают остротой высказываний, захватывают воображение человека нетривиальным, странным, абсурдным, парадоксальным.

Меняйте себя, перевоплощайтесь, обновляйте взгляд, ракурс, точку зрения.

8.2 Проблема овладения ситуацией перед началом творчества

Трудность начала известна многим людям творческого труда. Не минует она и дизайнеров. Бывает непросто преодолеть момент, когда стоишь перед глыбой проблемы, перед тысячей вопросов, которые требуют ответа, и ищешь первую нить - начало! *Чтобы сохранить внутренний баланс и овладеть ситуацией, можно воспользоваться психологическим рецептом. Большое, сложное - воспринимать как ясное, простое, а к частному, малому, как будто незначительному, относиться с полным вниманием и серьезностью.*

Недостаточность информации, нередкая для начальной стадии работы над темой, и связанная с этим ограниченная свобода перемещения внутри проблемы порой создают барьер, подсознательный страх перед сложной задачей. Чтобы нейтрализовать этот отрицательный фактор, воспользуйтесь тем советом. *К трудному подходите так, будто это пустяк, и наоборот - на, казалось бы, простом вопросе мобилизуйте в полной мере ответственность, внимание и аккуратность.* Такая установка раскрепощает специалиста, обеспечивает ему необходимую свободу действий.

Встречается и иная ситуация: ***определенная степень информационной недостаточности,*** напротив, *обостряет воображение дизайнера, включает интуицию в процесс поиска решения.* То есть, желание преодолеть препятствие выступает в качестве дополнительного стимула в работе.

Приступая к решению поставленной задачи, начинайте с обдумывания ***проблемы и изложения всех собственных соображений, идей*** по возможным направлениям работы над темой. Лишь после этого обращайтесь к изучению объектов-аналогов. Это позволит предотвратить возможное подпадание разработчика под воздействие имеющихся решений, обеспечит большую свободу для работы воображения.

Используйте для обдумывания идей время, когда ваша голова не загружена умственной работой (например, при выполнении какой-либо механической домашней работы).

Фиксируйте все появляющиеся в голове творческие идеи, образы, мысли в виде наброска, рисунка, эскиза, короткого текста. ***Нередко в памяти остается сам факт промелькнувшей интересной мысли, однако все попытки припомнить ее содержание остаются безуспешными.*** Поэтому заведите и всегда имейте при себе личный творческий блокнот. Обращайтесь к нему в нужный момент.

Витебский государственный технологический университет

В начальной стадии творческого поиска не застревайте на одной найденной идее, как бы хороша она вам ни казалась. Ищите альтернативные, качественно иные решения. Больше идей - больше шансов для нахождения лучшего решения. Ведите широкий поиск в разных направлениях, совершайте намеренные «прыжки в стороны».

Успешность творческого труда во многом зависит от внутреннего настроения, отношения исполнителя к самой решаемой задаче. Так, например, *ограничительные условия задачи* (в промышленном дизайне - технологические, конструктивные и пр.) *следует воспринимать* не как досадную помеху, мешающую творческому полету, а *как естественные правила игры.* Следует воспитывать в себе умение мыслить конструкцией, технологией, а не формой вообще.

Каждое обращение к конкретной работе сопряжено с так называемым ***временем врабатывания - периодом самоорганизации,*** вхождения в нормальный рабочий ритм мыслительной деятельности. ***Сокращение времени врабатывания возможно путем создания максимально комфортной рабочей обстановки, путем исключения различных раздражающих и отвлекающих агентов.***

Учитывая сравнительно малоэффективную работу в период «самонастройки» мышления, *целесообразно рационально распределять время работы.* Так, работа в течение часа без перерыва более эффективна, чем занятия темой два раза по полчаса, разделенные значительным перерывом во времени.

При детальной проработке проекта может использоваться метод ***последовательных приближений.*** Сущность его заключается в том, что на каждом этапе работы в первую очередь принимаются решения по тем вопросам, частям проекта, где ситуация представляется наиболее ясной, содержащей минимум альтернативных решений. Принятое решение делает более определенным положение в «сопредельной» части проекта и позволяет разработчику сделать следующий шаг. Таким образом, выстраивается последовательность действий, в которой каждое следующее частное решение детерминировано предыдущим.

Переключение на другую работу (другой объект разработки) создает условия для лучшего использования инкубационной стадии творческого мышления. *Специальное планирование времени на инкубацию, вызревание решения, повышает качество продукта мышления.* Д. Шуберт, в частности, отмечает, что ***идеи,*** *высказываемые сразу после постановки задачи значительно «менее творческие», чем те, что приходят в голову спустя некоторое время.* Нередко решение проблемы отыскивается относительно легко после сознательно сделанного перерыва в работе над ней.

Смена тематики работ, разнообразие задач, решаемых дизайнером, способствуют более *свободному проявлению образного мышления.* Специализация, сосредоточение на решении подобных по характеру задач сужают рамки творческого мышления специалиста.

Витебский государственный технологический университет

В процессе поиска решения какой-либо проблемы нередко появляется ***«побочный продукт»*** - *интересные творческие идеи,* применимые для других целей, задач. Внимательно анализируйте собственные наработки, выискивайте в них подобные ценные зерна и оставляйте в личном творческом архиве.

Нередко сразу по завершении сделанной работы в восприятии ее автором наблюдается ***эффект завышенной оценки.*** По *истечении некоторого времени* ***оценка*** *сделанного становится более* ***критичной, объективной***. Автор начинает видеть недостатки в своей работе, пути их устранения. Однако внести изменения в проект оказывается не всегда возможным: работа сдана заказчику, оттиражирована.

Чтобы ***нейтрализовать этот нежелательный эффект,*** следует какое-то время дать отлежаться сделанному. Обращение к нему вновь после перерыва возвращает остроту авторскому взгляду, дает возможность увидеть недочеты и откорректировать результат. По приведенным выше соображениям рекомендуется планировать работу над проектом таким образом, чтобы между ее завершением и конечным сроком сдачи заказчику оставался некоторый резерв времени.

8.3 Творческая разминка

Найденный вариант решения какой-либо творческой задачи, как правило, первоначально концентрирует на себе особый интерес автора и нередко сопровождается повышенной оценкой. Объективно оценить, взвесить действительное качество идеи, аргументировать, развить ее помогает ***обсуждение.*** Для осуществления этого может быть рекомендован следующий способ.

Проговаривайте возникшую идею, замысел вслух самому себе либо в диалоге с коллегой-оппонентом. При этом вербальном (словесном) взаимодействии четче определяется, формулируется смысл и содержание вашего замысла, проверяется его работоспособность.

Смысловое значение найденного дизайнером визуального образа может быть выражено словесной формой. Определенная степень неадекватности подобного перевода (неточности, неполноты, инаковости, недосказанности) содержит в себе, по-видимому, и важный положительный момент: ***словесно выраженный образ способен как раз в силу своей неполной адекватности инициировать движение, развитие исходного зримого образа.*** В свою очередь, обновленный визуальный образ предлагает возможности новых словесных интерпретаций. Таким образом, взаимообращение двух языков, вербального и визуального, *порождает своеобразный прием* ***творческой технологии - прием, который можно условно именовать «словоформа».***

Циклический переход от слова к визуальной форме и обратно можно сравнить с движением маятника, с каждым разом увеличивающего амплитуду своего отклонения и тем самым - *семантический потенциал развивающейся образной системы.*

Описанный прием реализуется посредством **свободного монолога - им-**

Витебский государственный технологический университет

провизации на тему заданного объекта. ***Текст проговаривается вслух в таком темпе, чтобы сделать минимальными возможные паузы. Речь должна быть непрерывной - как водный поток. Монолог, записанный на диктофон, используется затем в качестве материала для построения новых вариаций визуального образа.***

В *качестве «разминочного», тренингового* в дизайнерской практике может использоваться так называемый приём ***«психического автоматизма».*** Он разработан и опробован в авангардном искусстве первой половины XX века.

Его формы представляют:

- *внутренний монолог-медитация;*
- *речевой монолог;*
- *письменный экспромт (эссе);*
- *графическая клаузура (произвольная композиция).*

Спонтанная, свободно развивающаяся импровизация в словесной, речевой, графической форме, ведущая саму себя, может порождать неожиданные образы, идеи. Прием *автоматизма* позволяет двигаться не связанному с определенной задачей воображению во всех возможных направлениях *в режиме свободного сканирования, случайного, неорганизованного, неуправляемого поиска.*

Использование *приема автоматизма исключает предварительную постановку какой-либо конкретной темы или художественной задачи.* В данном случае интерес представляет сугубо «технологический» аспект, то, в какой мере прием работоспособен, насколько он эффективен для конкретной личности.

К разновидности «автоматических» относится прием (метод) неуправляемого движения руки. Он также может быть использован в качестве вспомогательного упражнения, *развивающего воображение.* Суть его заключается в следующем.

Рука с карандашом (фломастером, шариковой ручкой*) произвольно двигается по листу бумаги среднего формата* (примерно А4-А3). В результате неконтролируемых перемещений руки на бумаге возникает рисунок из хаотических линий. *В их переплетении глаз пытается найти сходство с элементами реальности - фигурами животных, людей, а также разные фантазийные мотивы.* На основе выявленного выполняется композиция.

Еще одна интерпретация методики автоматизма может быть представлена при помощи техники ***монотипии.*** На пластину (стеклянную, металлическую, пластмассовую) произвольным образом наносят пятна красок. Затем с нее делают оттиск на бумагу. В полученном изображении ***ищутся ассоциации с реалиями***, выявляются посредствам доработки изображения.

8.4 Организация творческой работы

Как, где и когда появляются идеи? Что инициирует их, способствует возникновению? Для выяснения наиболее благоприятных обстоятельств этого применим ***метод интроспекции*** *(самонаблюдения).*

Проанализируйте условия, когда вам лучше всего работается: время года,

Витебский государственный технологический университет

суток, состояние погоды, характер окружения (помещение большое, малое, пустое, заполненное различными предметами, открытое пространство), звуковой фон (полная тишина, городской шум, шум ветра в кронах деревьев, звук дождя, музыка (тихая, громкая).

По возможности, организуйте условия, оптимальные для вашей работы.

Вспомните, в каких обстоятельствах вам приходили в голову хорошие идеи (во сне, в постели перед сном, сразу после пробуждения, в транспорте в окружении людей, на прогулке в лесу, по улице, в одиночестве, за рабочим столом)?

Используйте это наблюдение - будьте чутки в ваш творческий час пик.

У творческого индивида могут существовать особые обстоятельства, условия, стимулирующие полет ***воображения.*** Так, английский писатель Джонсон во время работы гладил своего кота, вдыхал запах апельсиновых корок и пил огромное количество чая. Пушкин и Бальзак отдавали предпочтение черному кофе. Шиллера возбуждал запах гниющих яблок, которые он хранил в ящике своего письменного стола. Декарт любил работать в постели.

Источники творческой инспирации многообразны. Профессиональные выставки, специальные издания (полиграфические и виртуальные), книги, альбомы, буклеты - это не только носители полезной информации. Это еще катализаторы ваших собственных творческих идей, источники возбуждения вашей фантазии, воображения, а также активные факторы, стимулирующие в творческой личности дух соревновательности.

Сильный, яркий пример нередко срабатывается как стимул активного творческого действия. *Чужой талант возбуждает собственный.* При осмотре художественной выставки, чтении книги, во время диалога с умным ярким собеседником проскакивает вдруг искра осенения.

Профессиональное общение с коллегами - незаменимая форма деятельности в творческой работе дизайнера. Помимо чисто информационного обмена здесь работает сильный фактор сиюминутного экспромта. *В процессе активного рефлексирования рождаются интересные глубокие мысли, формулируются впечатления.*

Мы можем влиять на развитие собственных творческих возможностей. Насыщая память новыми ощущениями, впечатлениями, обогащая личный опыт, мы взращиваем питательную среду своего воображения и силу, созидающую Новое.

ТЕМА 9. ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ ПО ТЕМЕ: «МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБРАЗА ГРАФИЧЕСКИХ И ПРЕДМЕТНЫХ ФОРМ В ДИЗАЙНЕ»

Выполнение серии заданий по моделированию графического образа направлено на практическое освоение обучающимися ряда технических и, одновременно, творческих приёмов, которые можно использовать при решении

Витебский государственный технологический университет

профессиональных дизайнерских задач. Благодаря такого рода тренингу будущий специалист расширяет свой творческий инструментарий, вырабатывает определённые профессиональные навыки, алгоритмы действий, овладевает умением выбирать из обширной палитры возможностей те средства, которые наиболее эффективны в данных конкретных обстоятельствах.

Серию практических заданий по образному преобразованию графических и объемных форм можно рассматривать как ступень освоения выразительных средств и возможностей графического языка дизайна.

В цикле заданий по моделированию образа предметно представленных, «названных» объектов обучаемый оперирует с изображениями реальных графических форм, предметов, вещей, а также с фрагментами пространства, в которые они включены.

Отталкиваясь от иллюзорно достоверного, документального изображения, обучающийся должен преобразовать его определённым образом, в соответствии с поставленной задачей. ***Цель подобного преобразования*** - *создать графическую форму, способную привлечь внимание зрителя, вызвать интерес благодаря необычности, странности, парадоксальности формы.* Известно, что *человеческое внимание всегда притягивало особенное, интригующее, занимательное либо внешне приятное, эстетически привлекательное.*

В общем случае порядок действий при выполнении заданий по моделированию графического образа объекта можно представить в следующем виде:

- *выбор объекта* для образного преобразования;
- *анализ* семантического (смыслового) значения объекта;
- *выявление* свойств, качеств, присущих объекту;
- *анализ* внешних, предметно-средовых связей объекта;
- *преобразование* объекта посредством определённого приёма.

В процессе художественного переосмысления реальной предметной формы благодаря сопоставлению её с другими, вспомогательными объектами семантика вещи ***реконструируется*** (приёмы 2, 6, 9). В других случаях ***происходит морфологическая трансформация предмета*** (приёмы 1, 3, 4, 5, 7). Активное вмешательство в морфологию объекта наблюдается также ***при комбинировании элементов разных объектов***, объединяющихся в некоторое новое целое (приёмы 5, 8).

В наиболее удачных решениях образное преобразование формы объекта расширяет *поле смысловых значений* композиции, вызывая у зрителя ряд ***ассоциативных представлений.*** Этому, в частности, способствуют дополнительные объекты, которые могут включаться в композицию. Они *«подыгрывают»* главному персонажу, образуя совместно с ним связную мизансцену, формируя определённую сюжетную ситуацию.

Витебский государственный технологический университет

9.1 Методические рекомендации по проведению практических занятий по теме: «Моделирование образа графических и предметных форм в дизайне»

В качестве объектов, привлекаемых для образных графических преобразований, используются различные графические формы, бытовые предметы, вещи, элементы оборудования, а также объекты природной и искусственно созданной среды. Конкретный выбор объектов осуществляет выполняющий задание.

Для выполнения заданий предпочтительными являются предметы, имеющие достаточно обобщённую форму, не перегруженную деталями. С их помощью легче добиться лаконичного выразительного решения.

В композиции, включающей два и более объекта, желательно организовать их смысловое, сюжетное взаимодействие, следует попытаться с их помощью рассказать небольшую занятную историю, создать игровую ситуацию.

В пределах времени одного занятия (2-4 часа) обучающимся предлагается освоить один приём моделирования графического образа. С этой целью объясняется суть приёма, показываются и комментируются примеры выполнения данного задания.

Обучающийся должен предложить в эскизной форме 3-5 вариантов ответа на каждую из десяти, поставленных задач. Из них с участием преподавателя выбираются наиболее удачные эскизные решения для последующего чистового исполнения.

Чистовое исполнение работ производится в формате А4 или А5 в произвольной технике (карандаш, перо, гелевая ручка, фотография с компьютерной обработкой) во время, отведенное для самостоятельной работы.

При оценке выполненной работы учитывается:

- ***новизна и оригинальность*** идеи;
- ***выразительность*** художественно-графической композиции;
- ***высокое техническое качество*** исполнения работы.

Состав заданий по освоению приёмов образного преобразования объекта

В качестве примеров выполнения указанных заданий ниже представлены работы, выполненные под руководством автора студентами кафедры дизайна ВГТУ, кафедры графического дизайна БГАИ и других иточников.

ЗАДАНИЕ 1. Деформация формы объекта.

Методическая цель

Овладение методами и приемами пластического преобразования структуры формы и конфигурации, способных существенно изменить её.

Витебский государственный технологический университет

Учебная задача

Сущность задания заключается в намеренной, нередко утрированной, гротескной трансформации формы объекта (рис. 9.1 - 9.3).

Общие рекомендации и требования

Деформация формы объекта сама по себе не является самоцелью. Это удлинение, сжатие, скручивание, сплющивание, комбинированная деформация, трансформация типа «кривое зеркало».

В результате такого воздействия должно происходить «приращение смысла», семантическое обогащение объекта некими новыми неожиданными свойствами, качествами. В конечном счёте, должен возникнуть новый образ объекта, который обостряет реакцию зрителя на привычную, нередко «эмоционально стёртую» форму. Таким образом, задача этого, а также всех последующих приёмов - перевести объект-документ в объект-образ.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.1 – Узелок завяжется-больше не развяжется

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.2 – Время 0

Рисунок 9.3 – 90-60-90

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 2. Изменение масштаба объекта.

Методическая цель

Овладение приемами увеличения, уменьшения физических размеров объекта.

Учебная задача

Представить объект в изменённых физических размерах (увеличенных или уменьшенных) с введением в композицию дополнительных составляющих - фрагмента среды, объектов-указателей реального масштаба (рис. 9.4 – 9.8).

Общие рекомендации и требования

Акцентированный масштаб вполне привычного, хорошо знакомого предмета, порой порождающий юмористический эффект, неизбежно привлекает внимание зрителя.

Одна из успешно работающих возможностей демонстрации этого приёма моделирования образа - использование в композиции так называемых функциональных пар - предметов, связанных друг с другом единым прикладным действием (например: ракетка и мяч, бритва и помазок).

Примечание

При выполнении этого задания следует изменять величину всего объекта, а не отдельной его части.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.4 – Королевская пешка

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.5 – Он вновь зовет меня в полет

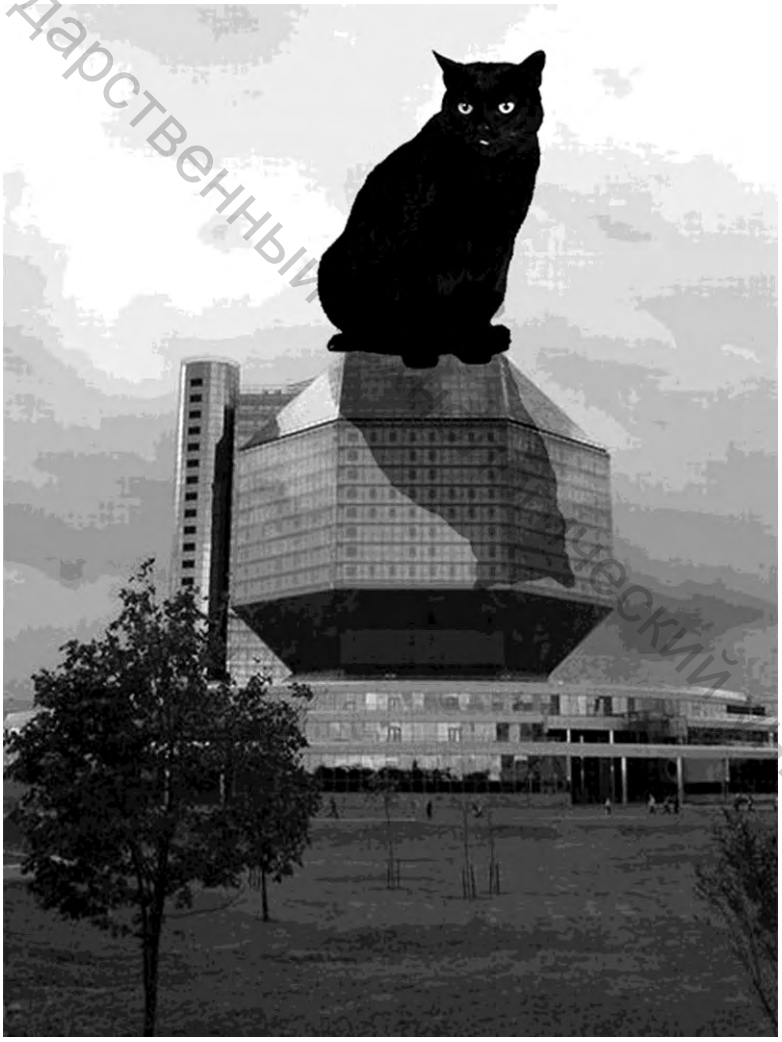

Рисунок 9.6 – Кот ученый

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.7 – Грибной сезон

Рисунок 9.8 – Big fruit

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 3. Гиперболизация отдельного свойства объекта.

Методическая цель

Преувеличение (преуменьшение) внешне выраженного визуального признака либо внутреннего качества, свойства объекта.

Учебная задача

Представить в преувеличенном, гипертрофированном виде (рис. 9.9 – 9.11):

- физические, визуально выраженные свойства объекта - его размеры (длина, ширина, высота, толщина), количество однотипных элементов формы, внешне выраженные качества (колючесть, мягкость, прочность, устойчивость);
- внутренние ассоциативные качества объекта, которыми наблюдатель наделяет этот объект (нежность, суровость, ядовитость, романтичность и т. п.).

Общие рекомендации и требования

Работа с внутренними, не ярко выраженными в явном виде качествами объекта более сложна и, одновременно, более интересна по возможным результатам.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.9 – Тяжелый разговор

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.10 – Колесо обозрения

Рисунок 9.11 – Хищник

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 4. Инверсия.

Методическая цель

Овладение визуальными приемами обращения какого-либо внешнего или внутреннего свойства объекта в противоположное свойство - антоним.

Учебная задача

Использовать приём инверсии для создание парадоксальной алогичной вещи, вступающей в конфликт с привычным, хорошо знакомым миром, когда такая вещь интригует, поражает неожиданностью, притягивает внимание (рис. 9.12 – 9.16).

Общие рекомендации и требования

По определению, инверсия - это изменение определённого порядка элементов на обратный порядок либо какого-либо признака на противоположный по значению. Речь здесь идёт о признаках (свойствах) объекта, которые имеют свои антонимы - понятия той же смысловой группы, имеющие противоположное значение. Примеры таких парных свойств: длинный - короткий, высокий - низкий, толстый - тонкий, тупой - острый, мягкий - твёрдый, колючий - пушистый, статичный - динамичный.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.12 – Двуличие

Витебский государственный технологический университет

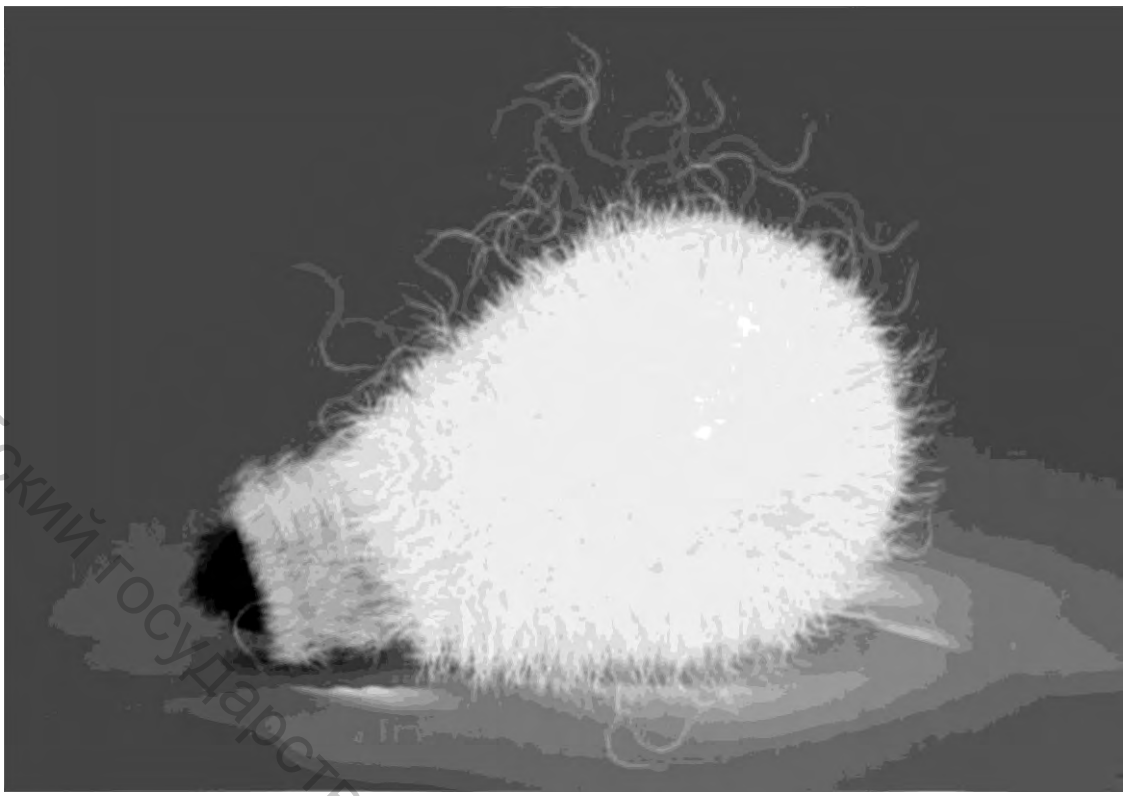

Рисунок 9.13 – Белый и пушистый

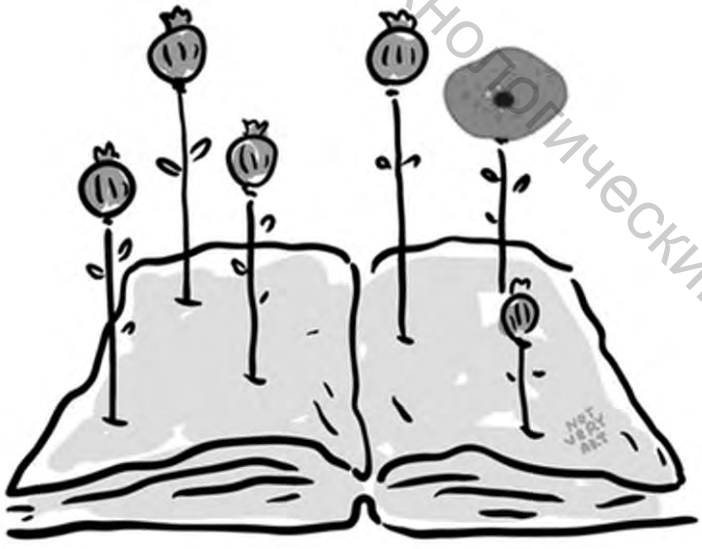

Рисунок 9.14 – Макбук

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.15 – Расческоукалываетель

Рисунок 9.16 – Мышки-кошки

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 5. Метафора.

Методическая цель

Образное сравнение, сопоставление объекта с другим объектом, близким или тождественным ему по функциональным либо формальным свойствам, качествам.

Учебная задача

Использовать построение метафорического образа объекта как одного из самых «сильных» приёмов моделирования образа в графическом дизайне (рис. 9. 17 – 9. 27).

Общие рекомендации и требования

Метафорическое преобразование изображения предмета основывается на уподоблении его сходному объекту или явлению. Однако это не простая аналогия. Аналогия, сравнение устанавливает сходство объектов по какому-либо признаку, обозначая и тем самым усиливая его. Метафора создаёт на этой основе новый образ, формирует более широкий, развёрнутый, поэтически окрашенный смысл. Метафора - это иносказание.

Визуальная метафора в произведении графического дизайна может подчёркивать утилитарные достоинства вещи, её техническое совершенство, выражая понятия: «точный», «прочный», «надёжный», «совершенный», либо отражая социально-культурные позиции, статус вещи: «престижность», «модность», «современность», «традиционность».

Показывая некую историю, метафора способна выходить за пределы реально возможного. Фантастические образы, совмещение несовместимого, немыслимые трансформации объекта - это захватывающее, впечатляющее пространство зрительского восприятия.

Алгоритм создания метафоры можно представить следующим образом:

1. Выбор объекта и определение его характерных свойств, качеств, специфических признаков.

2. Генерирование ассоциаций и поиск «опорных», вспомогательных объектов.

3. Поиск вариантов выразительных, экспрессивных образных параллелей между отдельными признаками (свойствами) объекта и объектами- ассоциациями.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.17 – Газетная утка

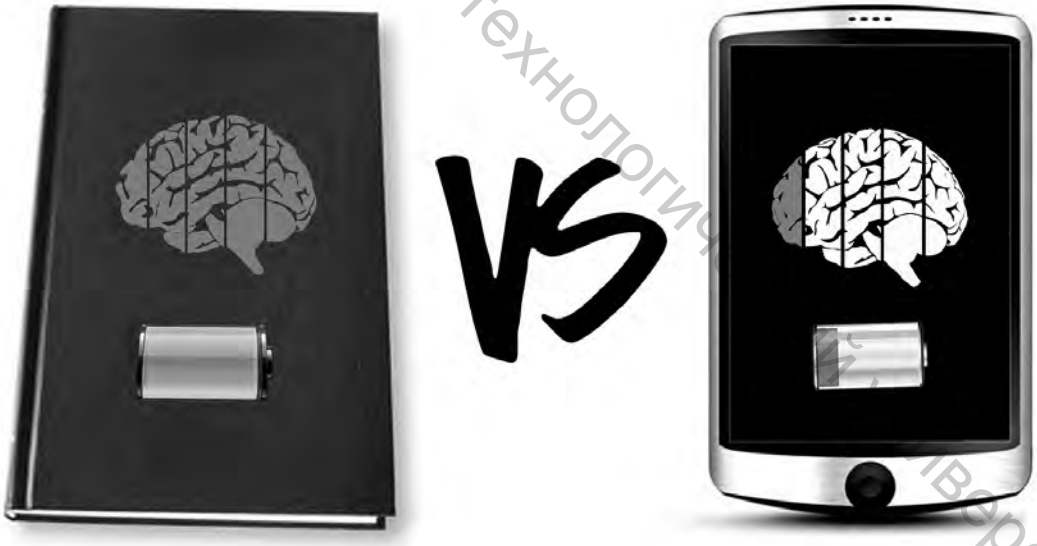

Рисунок 9.18 – Неиссякаемый родник

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.19 – Апофеоз

Рисунок 9.20 – Выйти из себя

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.21 – Запретный плод

Рисунок 9.22 – Полет фантазии

Витебский государственный университет

Рисунок 9.23 – Подарок А. С. Пушкину

Рисунок 9.24 – На выход

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.25 – Стучать пробовали

Рисунок 9.26 – Забастовка

Витебский государственный технологический университет

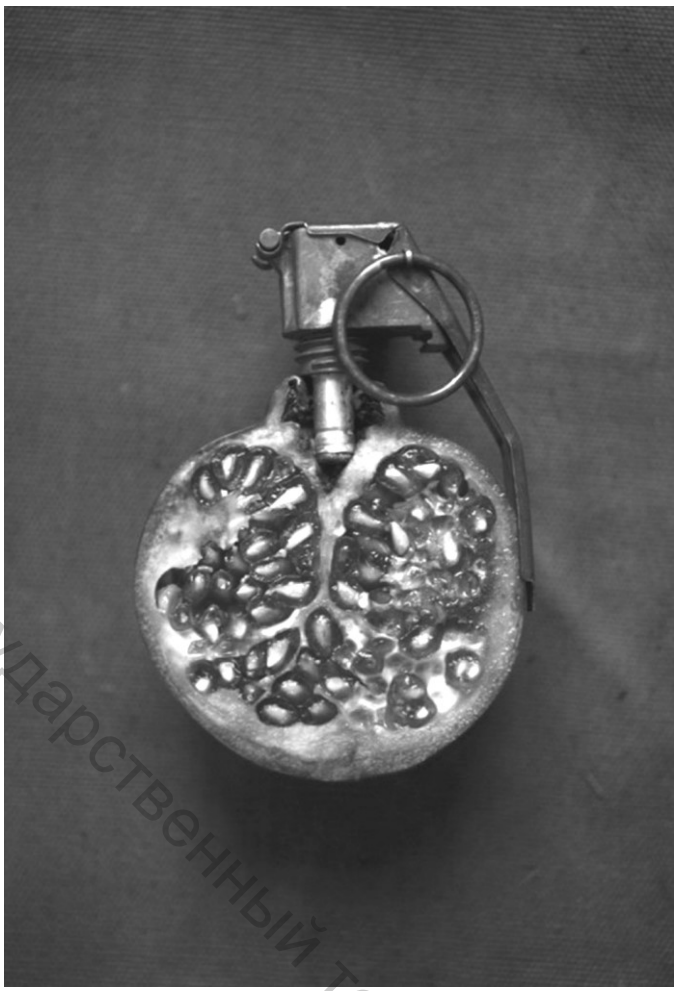

Рисунок 9.27 – Взрывная польза

ЗАДАНИЕ 6. Антитеза.

Методическая цель

Сопоставление двух объектов, кардинально различных, противоположных друг другу по какому-либо из характерных свойств, признаков.

Учебная задача

Использование в композиции двух объектов (предметов), существенно различающихся по своим качествам. В силу этого объекты как бы противостоят друг другу, находятся в состоянии внутреннего конфликта, междоусобицы, подчёркивая разницу своей природы, взаимно оттеняя, акцентируя основания этого различия (рис. 9. 28 – 9.33).

Общие рекомендации и требования

В позиции антитезы могут быть сопоставлены предметы из разных областей человеческой жизнедеятельности - быта и производственной сферы.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.28 – Под колпаком

Рисунок 9.29 – Нереальная тень

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.30 – Бренд года

Рисунок 9.31 – Отпусти свои страхи

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.32 – Лед и пламень

Рисунок 9.33 – Хочу в команду

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 7. Разрушение целесообразности.

Методическая цель

Преобразование формы объекта, делающее невозможным выполнение им своего назначения.

Учебная задача

В этом случае фактически конструируется бесполезная вещь с придуманной антифункцией (рис. 9.34 – 9.40).

Общие рекомендации и требования

Подобная намеренно алогичная трансформация создаёт парадоксальный абсурдистский предмет, не имеющий практического значения, однако по внешним, формальным признакам претендующий на роль утилитарной вещи.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.34 - Экономия

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.35 – Морячок

Рисунок 9.36 – Была у дантиста

Витебский государственный технологический университет

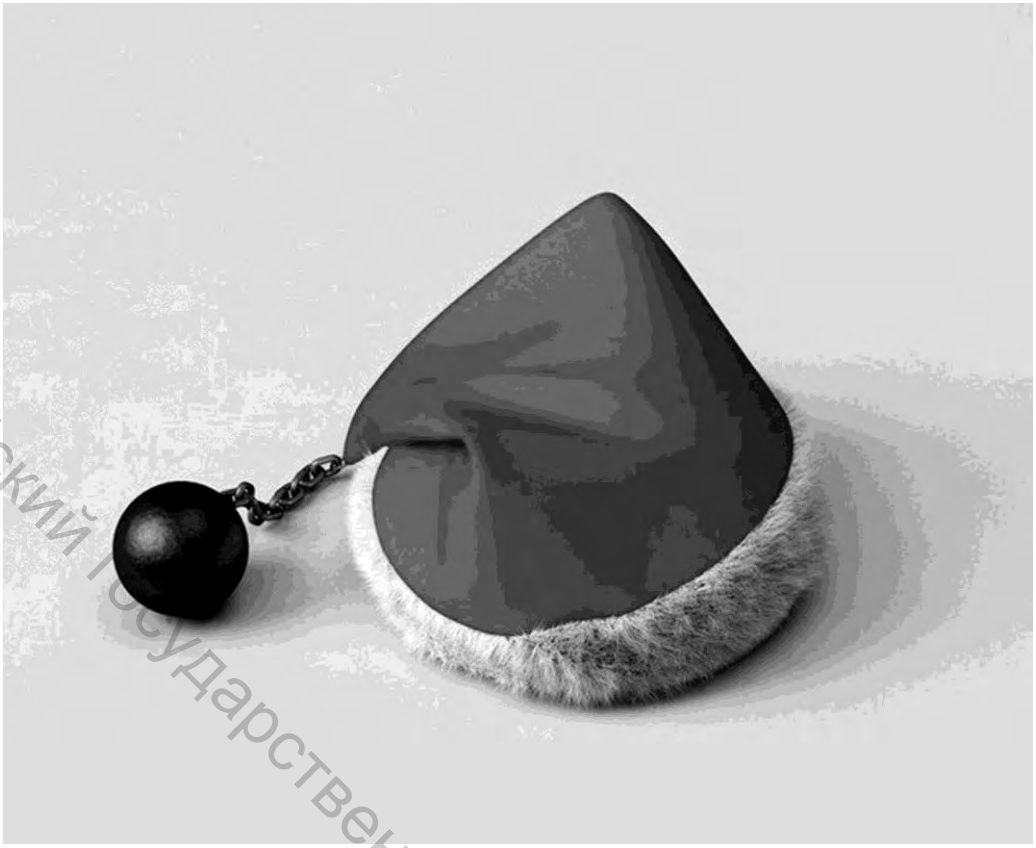

Рисунок 9.37 – Дед Мороз строгого режима

Рисунок 9.38 – Хранилище разума

Витебский государственный технологический университет

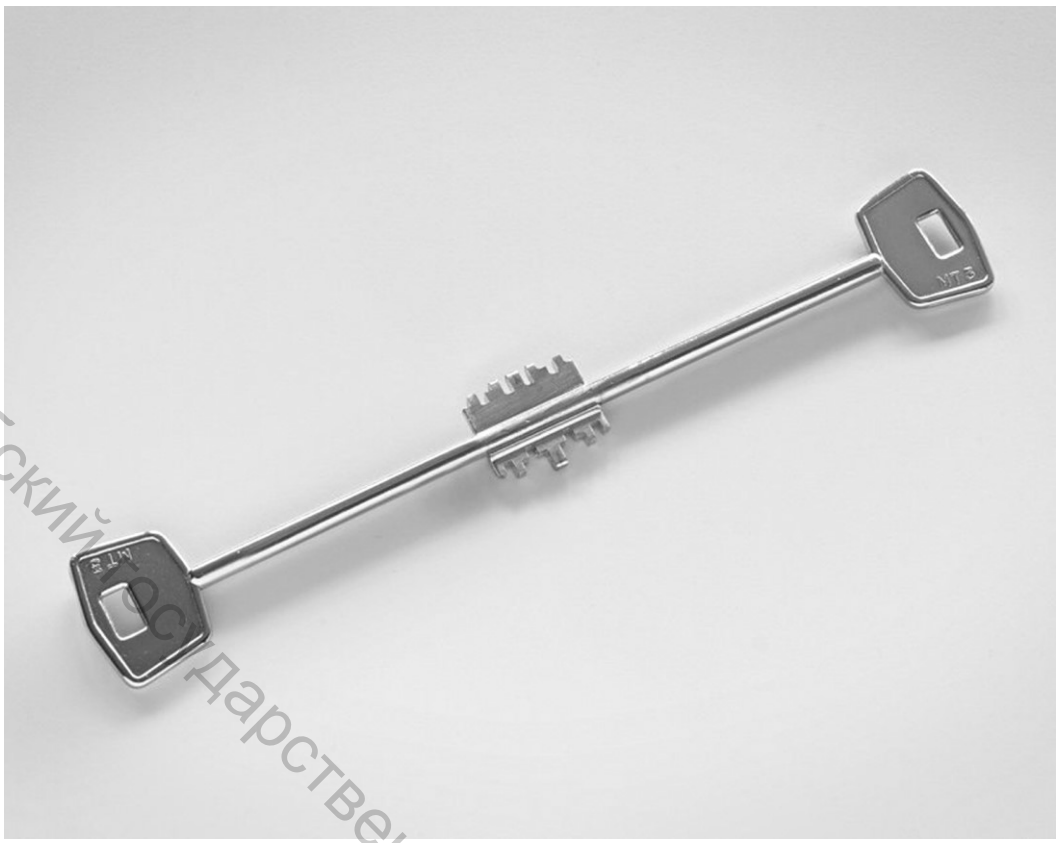

Рисунок 9.39 – Один на двоих

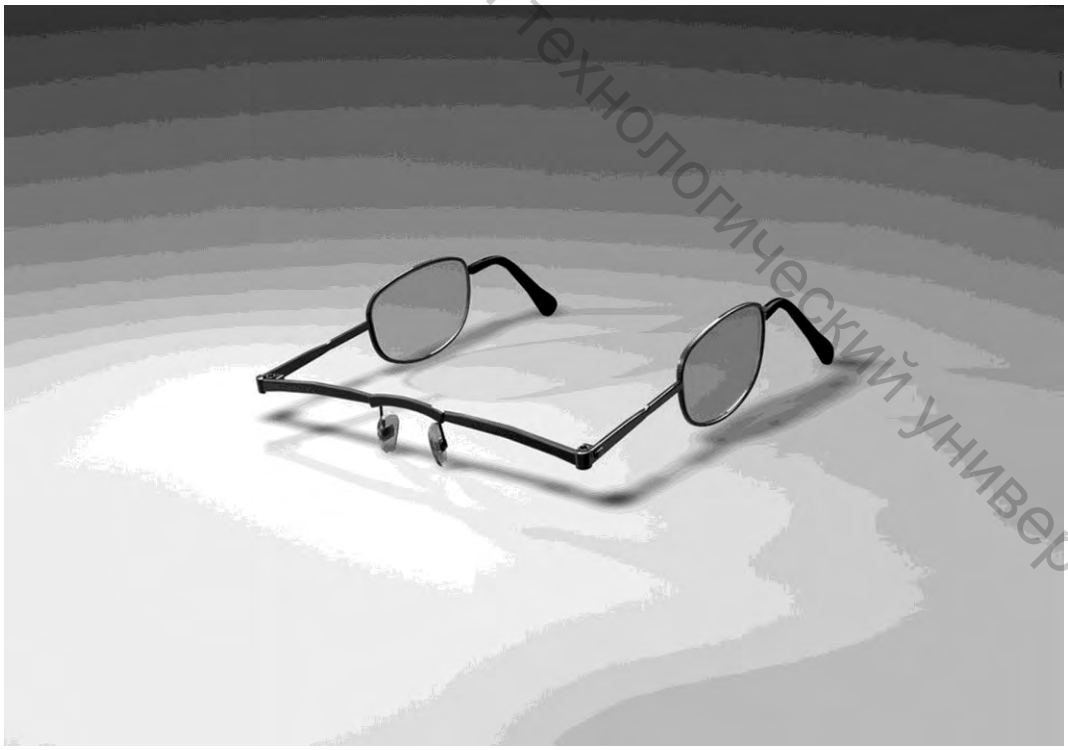

Рисунок 9.40 – Хамелеоны правды

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 8. Совмещение свойств.

Методическая цель

Конструирование парадоксального объекта, соединяющего в себе свойства, качества, заимствованные у функционально разных предметов.

Учебная задача

Объединить в одном искусственно создаваемом объекте конструктивные признаки, заимствованные у двух не более различных по утилитарным признакам предметов (рис. 9.41 – 9.51).

Общие рекомендации и требования

Комбинация свойств разнородных объектов в форме «предмета-эрзаца», совмещение несовместимого должны порождает ситуацию абсурда, парадокса. В результате возникает иллюзия полезности невероятного.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.41 – Отбивалка-забивалка

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.42 – Награда нашла героя

Рисунок 9.43 – Звезда Мишлен

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.44 – Вера. Надежда. Любовь

Рисунок 9.45 – Выходной

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.46 – Made in Belarus

Рисунок 9.47 – Электромолоток

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.48 – Контрольный

Рисунок 9.49 – Охота на зайца

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.50 – Любопытная Эля

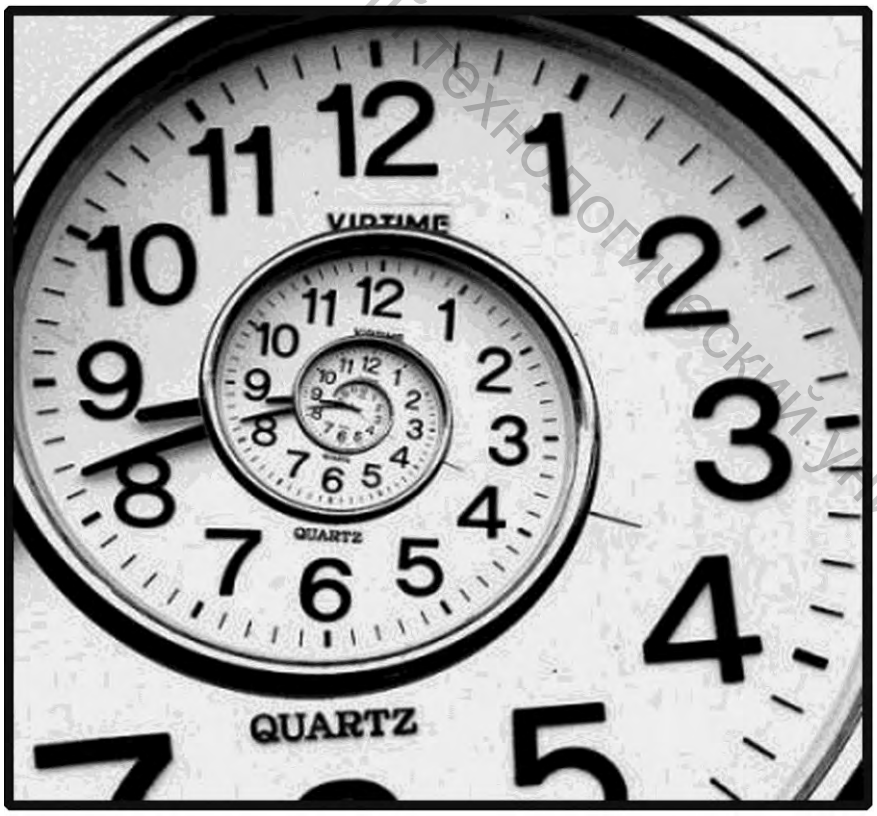

Рисунок 9.51 – Невозвратность бытия

Витебский государственный технологический университет

ЗАДАНИЕ 9. Чужая роль, чужая среда.

Методическая цель

Проверка умения обучаемого образно интерпретировать и встраивать объекты и другие предметные формы в неадекватный предметно-средовой контекст.

Учебная задача

Используя графический язык, смоделировать образное решение, которое заключается в том, что выбранный объект представляется в не свойственной ему обстановке, в непривычном способе использования, в не характерной для него среде или предметном окружении (рис. 9.52 – 9.61).

Общие рекомендации и требования

Объект в этом случае вполне «документален», не подвергается никакой трансформации, он лишь перемещается в неадекватный предметно-средовой контекст.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Рисунок 9.52 – Вегетарианский диалог

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.53 – Хрустальный каблучок

Рисунок 9.54 – Услышать природу

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.55 – Гвоздики-гвоздики

Рисунок 9.56 – Вылупился

Витебский государственный технологический университет

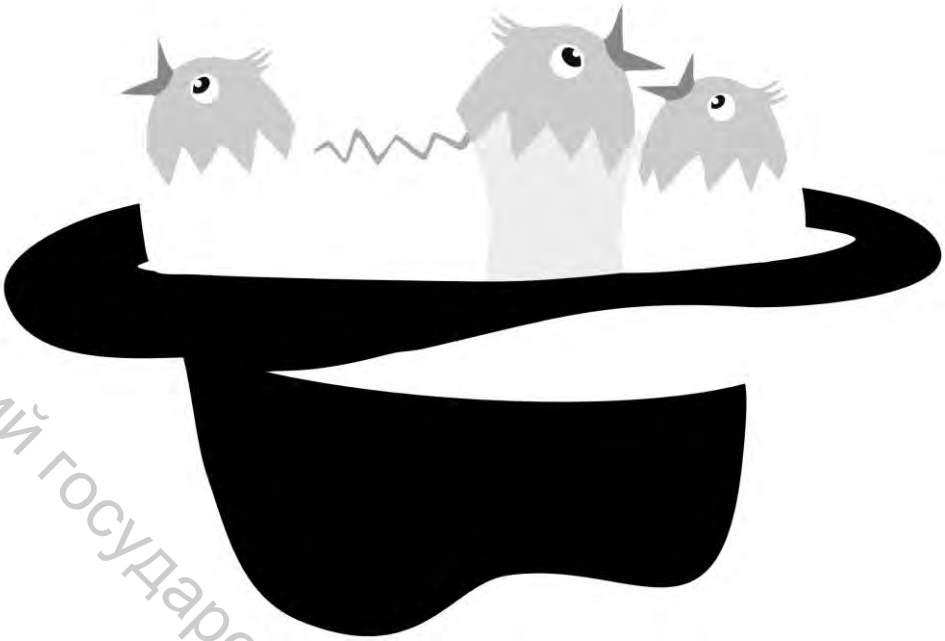

Рисунок 9.57 – Дело в шляпе

Рисунок 9.58 – Микс

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.59 – Трэш от Зверева

Рисунок 9.60 – Живешь не вечно – планируй сейчас

Витебский государственный технологический университет

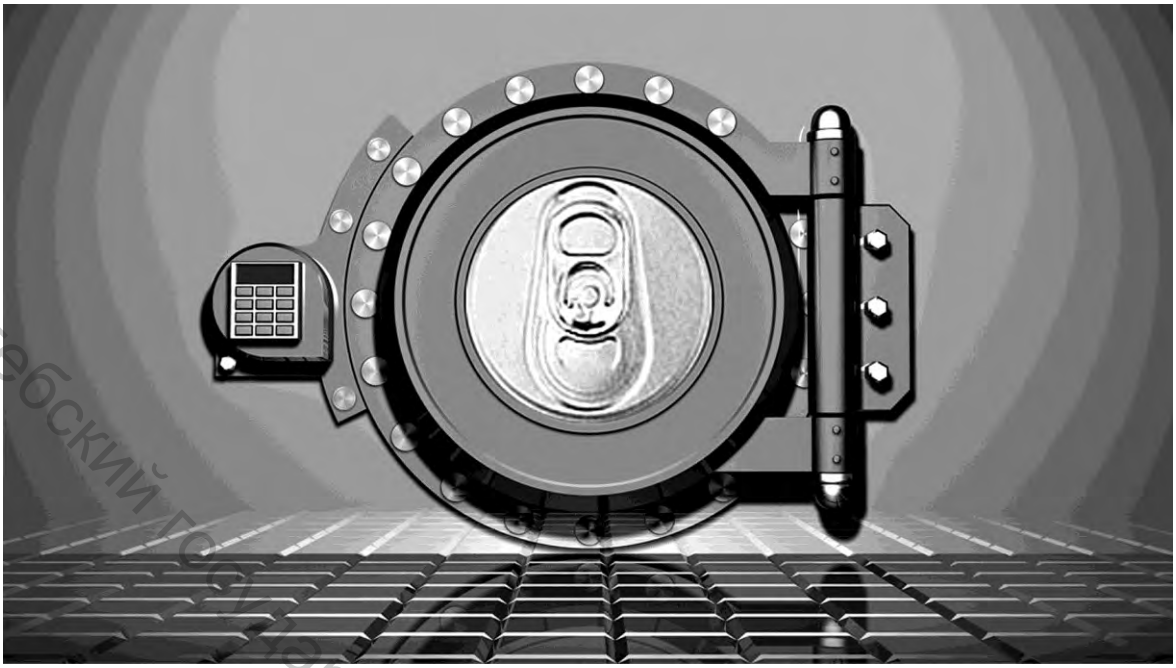

Рисунок 9.61 – А ларчик просто открывался

ЗАДАНИЕ 10. Визуализация устойчивой вербальной формы.

Методическая цель

Проверка умения обучаемого образно интерпретировать сложные вербальные формы.

Адекватно транслировать в формат художественной композиции смыслы специфических речевых оборотов.

Учебная задача

Выполнить визуализацию устойчивой вербальной формы с моделированием графического образа относительно сложного по содержанию понятия, явления, представления. Объектами подобного перевода с вербального языка на визуальный могут являться: идиома, фразеологизм, устойчивая метафора, афоризм, а также пословица или поговорка (рис. 9.62 – 9.70).

Общие рекомендации и требования

Выполнение этого задания требует от исполнителя наряду с творческим воображением и креативностью мышления определённой индивидуальной культуры, гуманитарных знаний, сложившихся представлений о системе человеческих ценностей. Эти форматы можно рассматривать как некие параллели рекламному слогану, девизу, призыву.

Состав работы

Три композиции формата А4-А5 в электронном виде в формате .jpg/.png

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.62 – Как аукнется так и откликнется

Рисунок 9.63 – Купленный сет

Витебский государственный технологический университет

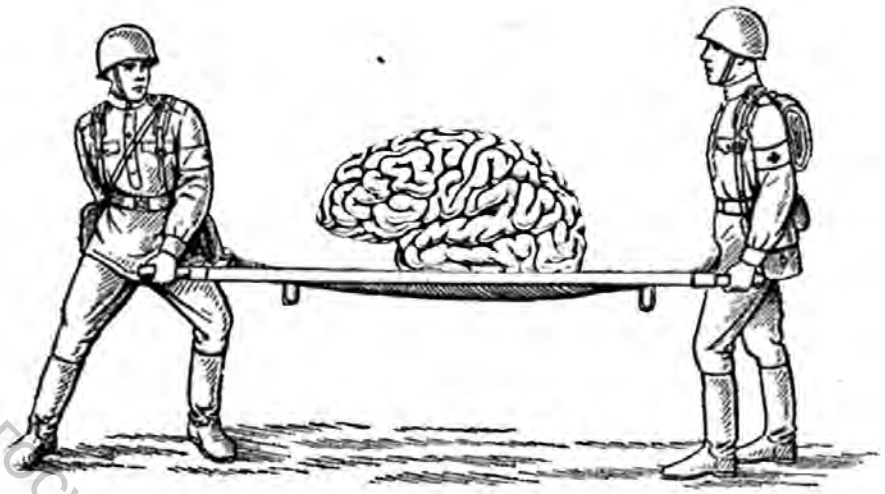

Рисунок 9.64 – Вынос мозга

Рисунок 9.65 – Девушка в цвету

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.66 – Работа трудна, работа кипит…

Рисунок 9.67 – Дело в шляпе

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.68 – Готовь телегу зимой, а сани летом

Рисунок 9.69 – Большая шишка

Витебский государственный технологический университет

Рисунок 9.70 – Хлеб всему голова

Витебский государственный технологический университет

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Аронов, В. Р. Художник и предметное творчество : Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры 20 века / В. Р. Аронов. – Москва : Сов.художник, 1987. – 232 с.

2. Власть дизайна : ключ к сердцу потребителя / Майк Пресс, Рэисел Купер; пер. с англ. А. Н. Поплавская; науч. ред. Б. П. Буландо. – Минск : ГревцовПаблишер, 2008.

3. Глазычев, В. Л. О дизайне (очерки по теории и практике дизайна на Западе) / В. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970. – 189 с.

4. Джонс, Дж. К. Инженерное и художественное конструирование : Современные методы проектного анализа / Дж. К. Джонс. – Москва : Мир, 1976.

5. Дизайн в системе культуры : тезисы конференций, совещаний. – Москва : ВИНИТЭ, 1982. – 71 с.

6. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учебное пособие / А. Н. Лаврентьев. – Москва : Гардарики, 2008. – 303 с. : ил.

7. Лола, Г. Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола – М.: МГУ, 1998.

8. Минервин, Г. Б. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов. – Москва : Архитектура-С, 2004.

9. Минервин, Г. Б. Основные задачи и принципы художественного проектирования (дизайн архитектурной среды): уч. пособие / Г. Б. Минервин – Москва : Архитектура-С, 2003.

10. Михайлов, С. М. Основы дизайна / С. М. Михайлов. – Москва : Союз дизайнеров, 2001. – 240 с.

11. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В. Ф. Рунге. – Москва : МЗ Пресс, Изд-во «Социально-политическая мысль», 2005.

12. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – Санкт-Петербург : Питер, 2006.

13. Шимко, В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование: учебное пособие / В.Т. Шимко. – Москва : Издательство «Архитектура-С», 2005.

14. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды : учебник для студентов вузов, обучающихся по спец. «Дизайн архитектурной среды» направления подготовки «Архитектура» / Т. В. Шимко. – Москва : Архитектура-С, 2006. – 381 с. : ил.

15. Малин, А. Г. Проектирование : методические указания к понятийно-смысловым значениям профессионального языка в дизайне для студ. спец. 1-19 01 01-01, 1-19 01 01-02, 1-19 01 01-04 / А. Г. Малин, Н. И. Тарабуко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2006. – 86 с.

16. Малин, А. Г. Дизайн предметно-пространственной среды : методические указания по дипломному проектированию для студентов специальности 1-

Витебский государственный технологический университет

19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды» / А. Г. Малин, Г. А. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2009. – 68 с.

17. Малин, Г. А., Ушкина И. М. Методические указания к дипломному проектированию для студентов специальности 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный» и 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды»/ Г. А. Малин, И. М. Ушкина – Витебск : УО «ВГТУ», 2014. – 28 с.

18. Малин, А. Г. Теория и методология дизайна : методологические указания к практическим занятиям и курсовой работе для студентов специальностей 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-190101-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный» / А. Г. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2010. – 67 с.

19. Малин, А. Г. История дизайна : методические указания к практическим занятиям и курсовой работе для студентов специальности 1-19 01 01-01 «Дизайн объёмный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный»/ А. Г. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2010. – 24 с.

20. Моисеев, В. С. Теория и методология дизайна : учебное пособие / В. С. Моисеев. – Минск : РИВШ, 2012. – 340 с. : ил.

21. Короленко, Ц. П. Чудо воображения. (Воображение в норме и патологии) / Ц. П. Короленко, Г. В. Фролова : Академия медицинских наук СССР, Сибирский филиал : Новосибирский медицинский институт. – Новосибирск : Наука, 1975. – 210 с. : ил.

22. Вайнцвайг, П. Десять заповедей творческой личности = The ten commandments of personal power = Creative Strategies for Shared Happiness and Success / П. Вайнцвайг : пер. сангл. С. Л. Лойко и Ф. Б. Сарнова ; вступ. ст. В. С. Агеева : ред. Н. Е. Файн. – Москва : Прогресс, 1990. – 187 с.

23. Шапарь, В. Б. Новейший психологический словарь / В. Б. Шапарь, В. Е. Россоха, О. В. Шапарь : под общ. ред. В. Б. Шапаря. – 2-е изд. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 808 с.

24. Даниэль, С. М. Искусство видеть. О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о воспитании зрителя / С. М. Даниэль. – Санкт-Петербург : Амфора, 2006. – 206 с. : ил.

25. Вертгеймер, М. Продуктивное мышление = Productive Thinking : пер. с англ. / М. Вертгеймер ; вступ. ст. В. П. Зинченко ; общ. ред. С. Ф. Горбова и В. П. Зинченко. – Москва : Прогресс, 1987. – 336 с. : ил.

26. Альтшуллер, Г. С. Как стать гением. Жизненная стратегия творческой личности / Г. С. Альтшуллер, И. М. Верткин. – Минск : Беларусь, 1994. – 479 с.

27. Климов, Е. А. Психология профессионального самоопределения: учебное пособие / Е. А. Климов. – Ростов-на-Дону : Феникс, 1996. – 512 с.

28. Дьяченко, М. И. Краткий психологический словарь : Личность, образование, самообразование, профессия / М. И. Дьяченко, Л. А. Кандыбович. – Минск. : Нар. асвета, 1996. – 399 с.

Витебский государственный технологический университет

29. Сухарев, В. О. Психология интеллекта / В. О. Сухарев. – Донецк : Сталкер, 1997. – 416 с.

30. Ростунов, А. Т. Формирование профессиональной пригодности / А. Т. Ростунов ; Нац. ин-т образования. – Минск : НПО, 1998. – 193 с.

31. Столяренко, Л. Д. Основы психологии : практикум / Л. Д. Столяренко. – Москва : АСТ, 1999. – 576 с.

Дополнительная литература

1. Глазычев, В. Л. О дизайне: очерки по теории и практике дизайна на Западе / В. Л. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970 .

2. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: уч. пособие / А. А. Грашин. — Москва : Архитекгура – С, 2004.

3. Дизайн : очерки теории системного проектирования / Н. П. Валькова, Ю. А. Грабовенко, Е. Н. Лазарев, В. И. Михайленко; науч. ред. Каган М. С. – Ленинград : Издательство университета, 1983.

4. Безмоздин, Л. Н. Художественно-конструкторская деятельность человека / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент : Фан, 1975.

5. Лазарев, Е. Я. Дизайн машин / Е. Н. Лазарев – Ленинград; Машиностроение. Ленингр. отделениение, 1988.

6. Методика художественного конструирования / отв. ред. Соловьев Ю. Б.-Москва : ВНИИТЭ, 1978.

7. Минервин, Г. Б. Архитектоника промышленных форм : принципы образования промышленных форм / Г. Б. Минервин. – Москва : ВНИИТЭ, 1974. - Вып. 2.

8. Моисеев, В. С. Креативное мышление в дизайне : уч.-метод. пособ. / В. С. Моисеев. – Минск : БГАИ, 2008.

9. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек – Москва : издатель Д. Аронов, 2004.

10. Стрикелева, К. А. Дизайн : содержание деятельности и основные термины: учеб, пособ. со словар. матер.: в 2 ч. / К. А. Стрикелева. — Минск : БГАИ, 2003.

11. Ульяновский, А. В. Мифодизайн : коммерческие и социальные мифы / А. В. Ульяновский. – Санкт-Петербург : Питер, 2005.

12. Чернышев, О. В. Формальная композиция : Творческий практикум / О. В. Чернышев. – Минск : Харвест, 1999.

Витебский государственный технологический университет