

УДК 721.012

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ РЕАЛЬНОСТИ В ДИЗАЙНЕ

Я.В. АЛЕШКОВСКАЯ

(Представлено: канд. техн. наук, доц. Д.Д. Жуков)

В статье объясняются некоторые особенности преобразования реальности в дизайне. Рассматривается роль копирования и насыщенности в создании дизайн-проектов, а также общие художественные средства. Показано, как методы «чистого» искусства обогащают дизайн, позволяя управлять ощущениями и пространством.

Составной частью создания любого произведения визуального искусства является умение грамотно использовать накопленную базу насыщенности, или визуального опыта. «*Никто не рождается с индивидуальным стилем и собственным голосом. Вначале все учатся походить на своих героев. Учатся, копируя. Речь идет о практике. Это не плагиат, не попытка выдать чужую работу за свою. Копирование, скорее, похоже на реконструкцию. Вспомните, ведь механик разбирает автомобиль на части для того, чтобы понять, как он работает*», – это слова из книги Остина Клеона (англ. Austin Kleon), писателя и художника [1, с. 43].

Такой способ реконструкции помогает прочувствовать все этапы создания произведения, которые, не пройдя самому, невозможно понять. Такой способ обучения широко распространён и очень актуален не только для художественных школ, но и для дошкольников. Самым простым примером является то, как родители обучают своих детей. Первые просят вторых повторять за ними слова, показывают, как чистить зубы, а когда ребёнок приходит в школу, он копирует одни и те же буквы в тетрадь с надписью «Прописи». Таким образом, можно говорить о том, что копирование является самым популярным способом обучения с раннего возраста, а следовательно, совершенно нормален. Копирование позволяет преумножать знания и умения, концентрируясь на их сути, в каком-то смысле, освобождая нас от избыточного контекста.

Позже, когда навыки преумножены, насыщенность служит как инструмент стимулирования вдохновения. Состояние вдохновения весьма ресурсоемкое, оно позволяет человеку выполнять большие объемы работы и не терять мотивацию. Но создание произведения дизайна – это не всегда выплеск эмоций автора, как это традиционно бывает в искусстве. Зачастую, на первых порах сложно войти в нужное состояние и создать что-то с нуля. Вот тут и нужно использовать копирование. Это как использовать прописи перед тем, как написать собственный рассказ.

Основной разницей между дизайном как бифункциональным искусством и искусством монофункциональным, или «чистым» (живопись, скульптура и т. п.) является их цель [2, с. 16]. Искусство способно побуждать людей испытывать эмоции, выходить за рамки обыденного, в то время как дизайн в большинстве случаев направлен на решение конкретных практических задач. При этом перед дизайнером стоит цель «сформировать» определенное ощущение, побудить пользователя к действию, помочь быстро сориентироваться в пространстве. Для таких целей дизайнер использует свою базу насыщенности, черпая из нее средства для создания определенного настроения, побуждения, смысла и неважно, касается ли это реальной предметно-пространственной среды или отдельных предметов либо того же в цифровом представлении.

Подобные задачи стоят и перед звукорежиссерами. Люди этой профессии создают и обрабатывают звук для кино, театра, музыкальных альбомов. То есть такие специалисты тоже создают эмоции и чувства, как и дизайнеры, но имеют дело с аудиальной системой восприятия. Тогда как вторые, по большей части, визуальную.

Если углубиться в детали работы дизайнера и звукорежиссера, можно увидеть сходство. Рассмотрим процесс создания дизайнером иконического знака (рисунок 1). Например, перед специалистом стоит задача создания иконического знака с обезьяной. Первое, что делает дизайнер, это ищет референсы. Референсами служат реальные обезьяны, их позы, повадки, особенности. После этого необходимо создать прототип, черновой вариант, который может отразить особенности идеи. На этом этапе реальная объемная обезьяна обретает плоское изображение. Силуэт и особенности могут упрощаться, но при этом дизайнер сохраняет ее отличительные черты. Вот так дизайнер переносит объект из реального трехмерного пространства в двумерное и использует в дизайне.

Нечто подобное происходит и в работе звукорежиссера. Человек обладает бинауральным слухом, то есть слышит двумя ушами. Такой слух позволяет определять положение источника звука и делает восприятие объемным [3]. Предположим, что перед специалистом стоит задача сделать запись выступления оркестра (рисунок 2). Выступление представляет собой исполнение музыкальных произведений на разных музыкальных инструментах и в разных частях сцены. То есть звукорежиссеру нужно собрать разные источники звука таким образом, чтобы при переносе звука из первичного поля во вторичное ощущение пространства между источниками звука сохранялось; иными словами, необходимо смоделировать бинауральный слух человека.

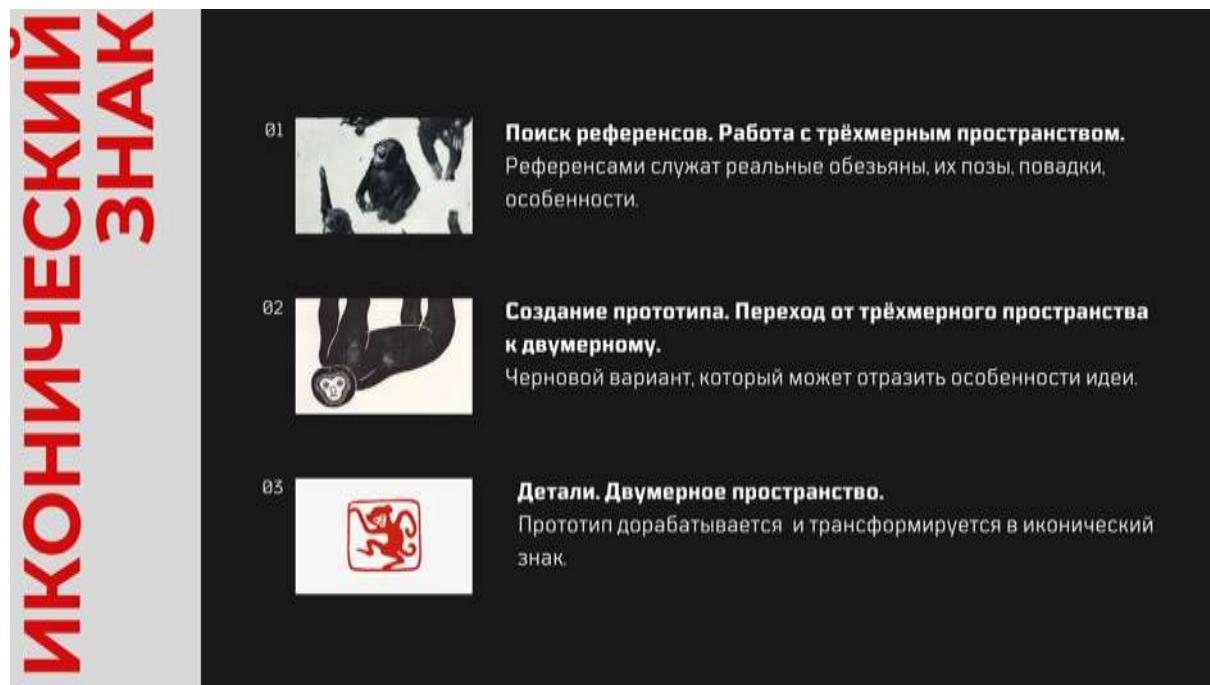


Рисунок 1. – Постапное создание иконического знака

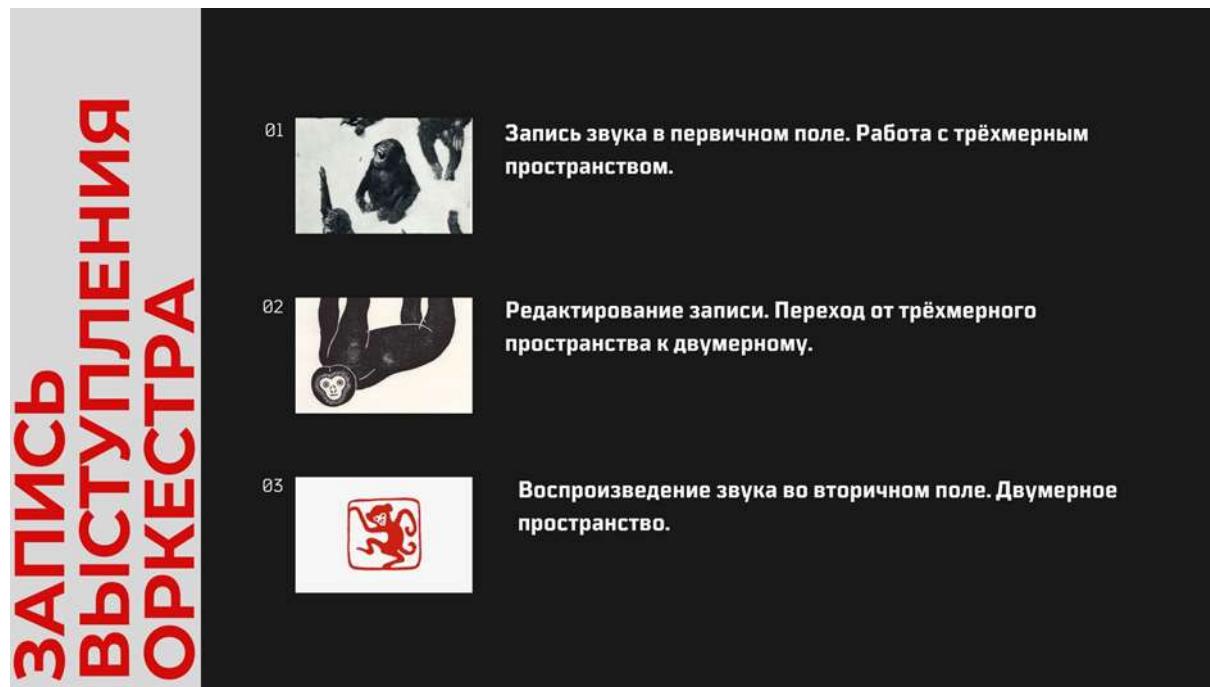


Рисунок 2. – Постапное создание записи выступления оркестра

Таким образом, задача специалиста – это создать ощущение первичного поля (сцена, концертный зал и т.п) при воспроизведении звука во вторичном (колонка, динамик, и т.п.). На этом примере видно, как дизайнер и звукорежиссер управляют реальным объемом и его свойствами, трансформируя их в зависимости от задачи. Схожее конвертирование реальности происходит и в академической живописи или рисунке. Художник видит натюрморт в трехмерном пространстве. Натюрморт имеет ширину, высоту и глубину. Перед художником стоит задача перенести то, что он видит, на лист, сохраняя высоту, ширину и ощущение пространства. Лист является двумерной плоскостью и имеет только высоту и ширину. То есть художнику, как и дизайнеру, как и звукорежиссеру, необходимо передать именно ощущение. В данном случае – ощущение глубины пространства. Следовательно, каждый специалист трансформирует то, что поступает в его систему восприятия, и использует это для создания ощущения.

Каким же образом дизайнеры интерьера могут использовать средства монофункциональных видов искусства в своей деятельности? Основным «законом» любого искусства является композиция, ее используют в дизайне, живописи, музыке и т. п. Кроме композиции на ощущение в дизайне и монофункциональных искусствах влияют схожие средства: ритм, пластика, динамика, объем, цвет и др. Средства художественной выразительности в разных видах искусства имеют разные эффекты, которые могут заимствовать дизайнеры интерьера. Например, когда художник создает картину, преобразуя трехмерное пространство в двумерное, дизайнер может пройти обратный путь. Двумерное изображение может стать вдохновением или референсом для создания трехмерного пространства (предметно-пространственной среды). Кроме этого, дизайнер может заимствовать технические приемы работы с объемом (оптические иллюзии), например, для визуального изменения пространства. Помимо этого, художественные технические приемы можно применять в традиционном смысле, используя их для зарисовок и эскизов. Еще одним вариантом использования монофункционального искусства в дизайне является внедрение его произведений в предметно-пространственную среду. Картина, скульптура, фотография, произведение декоративно-прикладного искусства становятся акцентными элементами. Картина или фотография добавляют цвет в пространстве, скульптура и произведения декоративно-прикладного искусства передают текстуру или дополнительный объем.

Таким образом, можно говорить не только о причастности дизайна к искусству, но и о практически идентичных средствах художественной выразительности, которые используются и в бифункциональных, и в монофункциональных искусствах. Дизайнеры могут использовать приемы «чистых» искусств для того, чтобы обогатить и разнообразить процессы проектирования, а также улучшить сами проекты.

ЛИТЕРАТУРА

1. Клеон О. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения / О. Клеон. – Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 176 с.
2. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Д. Аронов, 2004. – 416 с.
3. Википедия – Бинауральный слух. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%88%D0%BD%D0%80%D1%83%D1%80%D0%80%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%8D%D1%84%D1%84%D0%B5%D0%BA%D1%82 – Дата доступа: 15.09.2025.