

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Горегина Мария Александровна

**Разработка комплекса информационных ресурсов для развития
латерального мышления**

Научный руководитель
теоретической части:
доктор философских наук
профессор кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Г. Н. Лола

Научный руководитель:
старший преподаватель
кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Т. И. Александрова

Санкт-Петербург

2021

Оглавление

Введение	3
I глава. Поиск новых способов мышления в контексте истории и современности	10
1.1 Смена парадигм в науке, искусстве, дизайне	10
1.2 Определение роли дизайнера в современной культуре	20
II Глава. Латеральное мышление в дизайнерской практике	26
2.1 Понятие латерального мышления	26
2.2 Метадизайн: перформативность – интерактивность	33
2.3 Современные приёмы поиска новизны в области графического дизайна	39
III глава. Force Quit: Разработка комплекса информационных ресурсов для развития латерального мышления.	57
3.1. Концептуальная основа проектирования	57
3.2 Методическое описание работы над дизайн-проектом.	60
Заключение	66
Библиография.....	70
Приложения	75
Приложение 1. Аналогии	75
Приложение 2. Эскизное проектирование	82
Приложение 3. Проект	87

Введение

Поиск нового волновал людей во все времена. Это проявлялось как в развитии общества, законов, так и в науке и искусстве и в моде. И всегда находились те, кто принимал новое как необратимый процесс, необходимый для развития; и те, кто относился с опаской к новому, имел консервативные взгляды. Особенно явные примеры проявления жажды нового можно наблюдать на рубеже 19 и 20 веков. Когда желание перемен в искусстве и обществе приняло более выраженный и активный характер. Сюрреализм, дадаизм, хэппенинг и т. д. – все это было попыткой разрыва шаблонов, ухода от старого уклада и старого искусства и желание найти новый выразительный язык. В современном обществе человек уже видел многое, может побывать посредством интернета в другом конце земного шара, узнать о искусстве и культуре той или иной страны, пресыщен информационным потоком, где скорость времени увеличивается с каждым днем и надо не отставать, продолжается поиск новых идей и решений.

Сейчас наблюдается некоторый застой при наличии неограниченных возможностей. Этот застой подталкивает людей к постоянным поискам нового во всех областях жизни, в том числе через сломы привычных границ, функций, попыток решить нерешаемые задачи, через эпатаж.

Проявления желания эксперимента и выведения новых эффектов и проектов в современном мире встречается практически во всех сферах: мода и одежда (от самих коллекций до их показов и носки в жизни), перформансы (от театров до субкультур и организаций), искусство (инсталляции, картины, кино и т.д.). Это зачастую попытка слома шаблона, диктующего действия человеку как в жизни, так и творчестве. Люди хотят проявлять индивидуальность, поскольку сложно среди такого количества информационного шума быть замеченным просто за свой талант (поведение и внешний вид людей; попытка выделиться, концептуальность).

На возрастающую потребность поиска новых приемов в искусстве и дизайне влияет само время – развитие технологий, изменения в обществе, реклама, маркетинг, конкуренция. Такое распространение данной потребности показывает **актуальность моей темы** в современном мире.

Эксперимент, поиск нового ведет к открытиям и развитию. Другой вопрос, всегда ли нечто нестандартное создаётся с такой целью? Часто это просто попытка привлечь внимание к себе, которая ничего за собой не несёт. Но с этим ничего нельзя сделать. Поэтому я намерена заострить внимание на экспериментах и приемах, несущих новое, и сосредоточиться на проявлении этих поисков в современном графическом дизайне, поскольку это важно для его развития.

Проблемой моего исследования является поиск новизны в современном дизайне. Эпатаж, разрушение функции, и прочие способы поиска новизны, свежести, интересного новаторского языка могут рассматриваться как попытки решить эту проблему. Если раньше такими вопросами задавалось в основном искусство, то теперь и дизайн-язык как часть искусства обращается к ним. В связи с чем, я намерена изучить способы поиска новизны и выхода из шаблонного мышления для лучшего понимания принципов их работы и возможности применения их другими дизайнерами на примере приемов, которые выведены в ходе моего исследования.

В данной работе я затрагиваю такое понятие, как латеральное мышление. Данный вид мышления является в некотором роде аналогом творческого, но гораздо шире и сложнее. Латеральное мышление необходимо креаторам в купе с логическим, вертикальным мышлением для разработки комплексных нестандартных проектов со сложным, но доступным зрителю сценарием взаимодействия.

Цель моего исследования – изучение проблемы поиска новизны и преодоления шаблонного мышления в современном дизайне и разработка

комплекса информационных ресурсов для развития латерального мышления.

Существуют два направления исследований в дизайне:

I. Изучение методологических аспектов дизайна (design through research / design for public places / design for subjective well-being / participatory design)

II. Изучение визуальных принципов дизайна (изучение визуального языка пропаганды, изучение влияния цифровых инструментов на визуальный язык дизайна, перформативные практики в дизайне)

Я использую второй вариант, и, как итог своего исследования, предполагаю разработать 5 информационных ресурсов для дизайнеров, которые будут как нести информацию, так и передавать графически идеи моего исследования.

Задачами моего исследования являются:

- изучение переломных моментов в развитии дизайна, искусства и науки, периодов смены научных парадигм, разрушения стереотипов и формирования новых концепций
- изучение исследовательских и экспериментальных подходов в дизайне, анализ проектов, направленных на расширение границ проектирования в дизайне
- исследование развития дизайна и его перехода от прикладной профессии к исследовательской и самобытной деятельности
- разбор современных проявлений поиска нового визуального языка и новых методов в дизайне
- изучение латерального мышления и существующих методологий развития креативного сознания
- формирование программы курса, направленного на преодоление шаблонных подходов в дизайне

Объектом диссертационного исследования явилось понятие новизны и ее выявления в контексте современного дизайна и других дисциплин.

Предметом исследования является изучение новых приемов в современном дизайне, способствующих выходу данной области из шаблонов, застоя и повторяемости.

Теоретическую основу данного исследования составляют произведения о истории дизайна (Шарлотта и Питер Филл «История дизайна», Эми Демпси «Стили, школы, направления: путеводитель по современному искусству»), рассуждения о развитии общества и разных его направлений (Томас Кун «Структура научных революций» (1962)) и восприятии искусства, и его переломных моментах в 20 веке (Борис Гройс «В потоке»). Я обращаюсь к различным направлениям в искусстве, поскольку общество развивается в различных областях и все они взаимосвязаны и влияют друг на друга, в частности затрагиваю такое явление, как параметризм и влияние на него цифровой культуры (И. А. Добрицына. Первые опыты нелинейной архитектуры, Александра Сивцова. Параметризм). Обращаясь к понятию метадизайна, я отталкиваюсь от исследований на данную тему (Сергей Соболев «Метадизайн», Eliza Giacardi “Metadesign as Emergent Design Culture”).

Поскольку явление перформанса направлено на эпатажирующий эффект, уход от привычного взаимодействия со зрителем в процессе спектакля, новый подход к привычному, то впоследствии данное явление перенеслось в разных формах и в другие области. Дизайн – не исключение, о чем и пишет в своей статье «Action to surface» Тереза Руллерова, говоря о том, что современный дизайн может быть интересным и отличным от других произведений данного направления, только посредством создания перформативной поверхности. Эта мысль мне близка. Ведь перформативность поверхности может выражаться во многих ответвлениях

дизайна от создания плакатов до сайтов. Интерактивность – один из приемов перформативной поверхности, о чем пишет Кристиана Пол («Цифровое искусство»). Таким образом, помимо работ о науке и искусстве, я обращаюсь к работам авторов-практиков из области дизайна. Помимо вышеупомянутых авторов, в тексте работы затронуты идеи, поднимаемые Стефаном Загмайстером и Джессикой Уолш «О красоте» (что есть красота, восприятие ее людьми и проблема понимания красоты и функциональности в дизайне) и Кении Хары «Ex-formation» (рассуждение о чистоте, пустоте в дизайне). Здесь же хочу упомянуть книгу Генри Петроски «Успех через провал: Парадокс дизайна», который сам является архитектором, однако его идеи близки и графическому дизайну.

Поскольку я апеллирую к понятию латерального мышления, в данной работе я обращалась к текстам на данную тему, в частности к работе Эдварда де Боно «Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач».

Помимо классической литературы в исследовании использованы, труды современных зарубежных авторов, статьи на темы «дизайнер-автор», «дизайнер-исследователь» (Rock, M, Alison Barnes), что позволяет по-новому взглянуть на современный дизайн и его возможности. И обращаюсь к темам, которые обсуждались на конференциях, в частности Cumulus Conference Proceedings Paris 2018, которые затрагивают моменты, связанные с моей темой и темой повторяемости. Также в исследовании я обращаюсь к работам, отсылающим к другим областям, преимущественно, связанным с искусством, с которыми можно найти параллель и в теме дизайна (Сьюзен Зондаг «Мысль как страсть», Александр Блок «О назначении поэта», Маурицио Лаццарато «Марсель Дюшан и отказ трудиться»). Все они составляют теоретическую базу для разработки приемов борьбы с шаблонным мышлением. При разработке данных приемов не остается без внимания и понятие спекулятивного дизайна (Энтони Данн, Фиона Рэби

«Спекулятивный мир»), поскольку мечты о будущем, его вариациях и возможностях и о том, как сделать его лучше является стимулом для многих дизайнеров развиваться в своей области и в целом дает повод для обсуждений в обществе и для развития не только в дизайне, но и науке и других исследовательских областях.

В данном исследовании используются: сравнительный метод исследования – поскольку как визуальное, так и смысловое сравнение и анализ проектов и идей является удобным и наглядным способом исследования в случае работы с визуальными направлениями; исторический метод исследования – контекст развития дизайна и искусства в течении времени и в разные исторические периоды; семиотический – необходимый для определения понятий “эпатаж”, “шаблон”, “функция”, “новизна” и др. в рамках данного исследования, их черт и элементов; аналитический – рассмотрение переломных моментов в искусстве, дизайне и других областях в течении 20 века, и влияние их на общество (его реакции), и развитие языка дизайна и искусства. Полевые исследования (интервью и эксперименты) – с целью подкрепить теоретические изыскания примерами; описательный – позволяет представить особенности рассматриваемой темы.

Теоретическая значимость исследования заключается в рассмотрении современных приемов, характерных для различных направлений в нынешнем обществе, в рамках специальности графического дизайна. Исследования в области поиска новых решений могут способствовать более четкому пониманию современных тенденций, направлений и приемов, и могут влиять на дальнейшее развитие языка графического дизайна. Кроме того, данная работа затрагивает тему графического дизайна как исследовательского направления. Все это может быть использовано в дальнейших работах, посвященных проблеме поиска новизны, и способам осуществления этого поиска в искусстве и дизайне.

Практическая значимость заключается в структурированной и при этом нелинейной подаче информации, полезной для развития интересного графического языка и навыков дизайнеров, взгляде на возможности графического дизайна под другим углом.

В первой главе своего исследования я рассматриваю дизайн и понятия новизны и перемен в историческом контексте и затрагиваю точки пересечения дизайна и других дисциплин. Я обращаюсь к понятиям смены парадигм и рассматриваю его в контексте науки, искусства и дизайна. (Томас Кун в книге «Структура научных революций» (1962) ввел понятие “смена парадигм”). Кроме того, в первой главе я анализирую понятие дизайна и положение данной профессии в обществе. Дизайн сравнительно недавно стал восприниматься не только как визуальное оформление чужих идей, но и как самобытный язык, несущий в себе и графике отдельный смысл. И, помимо этого, дизайн не так давно стал рассматриваться, как профессия, которая может иметь отношение к исследованиям, в том числе и на стыке разных дисциплин.

В связи с этим в данной работе я обращаюсь к вопросу дизайнера-автора и провожу исследование нестандартного дизайн-графического языка, его самобытности, развития (вне рамок заказов от других людей).

Во второй главе я обращаюсь непосредственно к современному дизайну, исследованию его положения и возможностей в настоящее время для решения проблемы моего исследования.

Я рассматриваю понятие «шаблона» и его влияние на людей в целом и на дизайнера в частности. Окруженный интерфейсами программ, шаблонами верстки, пресетами в редакторах, человек неосознанно попадает в зависимость от них, дизайнер не замечает, как переносит их в свою графику. Также я обращаюсь к понятиям «метадизайн», «перформативность» и «интерактивность» для анализа возможностей уже непосредственной

борьбы со стандартизацией и шаблонностью, которые исследуют другие авторы, такие как Тереза Руллерова и Кристиана Пол.

В конце второй главы я рассматриваю аналоги своего проекта и вывожу основные способы поиска новизны для разработки дизайнерами нестандартных проектов. Каждый способ самобытен и может иметь как некие точки пересечения с другим, так и быть диаметрально противоположным: сдвиг, поднятие нерешаемых вопросов и проблем, эпатирование, обращение к ошибке как инструменту, пустота

В третьей главе описан концепт моего проекта и процесс работы над ним.

I глава. Поиск новых способов мышления в контексте истории и современности

1.1 Смена парадигм в науке, искусстве, дизайне

При обращении к истории в целом и к истории искусств и дизайна в частности, мы изучаем ключевые переломные моменты, повлиявшие на становление современного уклада и определяющие развитие общества. Людям свойственно мыслить, развиваться и не стоять на месте, в связи с чем возникают новые идеи, выдвигаемые кем-либо и в дальнейшем подхватываемые и расширяемые другими людьми. Принципы действия при разработке новых идей в творчестве или открытий в науке во многом схожи, и во многом на них влияет положение дел в обществе в тот или иной промежуток времени.

Обратимся к книге «Структура научных революций» Томаса Куна¹. При смене поколений меняются взгляды и идеи и в целом происходит в той или иной степени перестройка общества и основополагающих норм, понятий и “верных” направлений мышления. По мнению Куна, парадигмы

¹ Кун, Томас Самюэл. Структура научных революций - М.: АСТ, 2020. – 320 с

– набор концепций, шаблонов, общественных устоев, в дальнейшем диктующие модель мышления научному сообществу (как ставятся проблемы и как они решаются). Личная парадигма — это сущностный метод принятия решений, ментальная модель конкретного человека, его точка зрения.

Как исторические факты собираются друг за другом, так и в науке — открытия выстраиваются цепью, и люди основываются на накопленном прошлом опыте при решении новых задач. Кун охарактеризовал это как концепцию «развития науки через накопление».² Перемены в обществе и исторические события влияют на культуру, развитие социума и на различные ответвления, такие как искусство и дизайн. При разработке каждой технологии важно и то, что предшествовало этой разработке, что было основой и опорой человека, занимавшегося ей. При появлении произведения искусства у него и его автора всегда есть бэкграунд.

При столкновении парадигм, при конфликте происходит столкновение разных ценностей, разных привычек, разных подходов, способов постановки и решения задач и, в том числе, картин мира, которые являются основополагающими в том или ином сообществе.

Концепция смены парадигм в науке — подход к рассмотрению науки и научных открытий не как к накопленному прошлому устойчивому опыту, а как к явлению, подверженному влиянию своего времени, не как к отдельным фактам в рамках науки, а как к синтезу науки и времени. Как пишет Кун: «Они не столько стремятся отыскать в прежней науке непреходящие элементы, которые сохранились до современности, сколько пытаются вскрыть историческую целостность этой науки в тот период, когда она существовала».³

² Там же

³ Там же

Можно провести параллель между обществом и наукой: «Нормальная наука, например, часто подавляет фундаментальные новшества, потому что они неизбежно разрушают ее основные установки». Консервативные проявления в обществе дают о себе знать при появлении новаторских идей, сломов старых устоев, постановка под вопрос прошлых норм и принципов. При появлении новых стилей в искусстве 20 века, отходящих от классических представлений о прекрасном, часть общества примыкает к новым взглядам, у другой части они вызывают отторжение. Но игнорировать новые проявления и поиски, разрушающие старые принципы, невозможно, они прорываются наружу и это дает толчок к дальнейшему развитию в любых областях – и обществе, и науке, и искусстве. Кун называет явления слома, появление идей об отходе от традиционного намеченного пути «аномалиями». По его мнению, у всех парадигм есть аномалии – некие ошибки. Но в некоторых случаях эти ошибки замалчиваются, игнорируются, в некоторых же они являют собой новые открытия, неожиданно возникшие из-за отхождения от идеального плана, который, вероятно, не привел бы к созданию нового. В искусстве и дизайне 20 века и, в том числе, сейчас ошибка играет важную роль. Экспериментаторы не умаляют ее достоинств и возможностей, поскольку, если ее игнорировать - идеальная система все равно не будет работать без перебоя, а если правильно осознать и развить - есть вероятность возникновения нового открытия или приема. В разный период времени отношение к «аномалиям» и внимание к ним различно. «Когда специалист не может больше избежать аномалий, разрушающих существующую традицию научной практики, — начинаются нетрадиционные исследования, которые в конце концов приводят всю данную отрасль науки

к новой системе предписаний (commitments), к новому базису для практики научных исследований»⁴.

Явление, когда возникает что-то новое, благодаря выходу за рамки традиционных понятий и шаблонов называется «научная революция» – новая идея, новое открытие, новый возможный путь, новое направление в искусстве, новый манифест.

Модель научного изменения Куна отлична от модели неопозитивистов. Отличие заключается в смене акцента, внимания на самих ученых и их индивидуальности. В то время как противоположный акцент был на науке, как абстрактной, чисто логической и философской деятельности.

Такой ход мысли в целом свойственен 20 веку. Когда акцент сменился от взгляда на общество, как целостность на каждого индивида как значимую единицу, несущую в себе огромный мир и способную влиять на происходящее вокруг.

Если перенести на искусство данную теорию, то можно заметить, что по ходу истории новые стили были связаны с идеологическими, философскими веяниями, распространенных в образованных кругах. Они подчинялись парадигмам, царившим в то время и считавшимися общепринятыми нормами. В 20 веке же при сломе устройства самого общества меняются и приоритеты: кто диктует моду, определяет “хорошее” искусство. Происходит глобальная смена парадигм.

В средневековье художник транслировал, по мнению общества, божественные идеи, нечто запредельное. Он был только руками, считалось, он не может приносить ничего своего, а лишь является посредником. Человек не влиял на образ⁵. В дальнейшем значимость самого художника была признана. Во времена Ренессанса художник становится значимой

⁴ Там же

⁵ Гройс, Борис. В потоке. Пер. А. Фоменко - М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с

единицей. Перемены происходят и в стилистике в живописи, архитектуре и искусстве.

В начале 20 века меняется структура общества, наблюдается перестройка понимания искусства. Оно перестает носить элитарный характер, становится доступным массам и в целом обращается к массовости, а затем к индивиду, личности каждого художника, внутреннему миру человека. Это еще один пример смены парадигм.

20 век полон экспериментов и новых идей. Они распространяются на все сферы жизни, появляются новые возможности и иное понимание положения человека в мире. Помимо самих общественных настроений и идей, это происходило и в связи с научным и техническим прогрессом, появлением новых технологий, конвейерного массового производства, новых материалов, позволяющих создавать легкие металлические конструкции, стекло, позволявшее создавать большие освещенные естественным образом пространства, возможность производить отдельные сборные модули, появление пластика – прочного и дешевого материала и т.д.⁶

Это влекло за собой появление новых направлений в искусстве, многие из которых помимо общих визуальных идей и использования новых технологий были подкреплены теоретическими, философскими, общественными глобальными идеями. В период конструктивизма и функционализма интерес в искусстве к идеям массовости проявлялся через упрощение форм, обращение к вопросам и проблемам, волнующим большое количество людей; желание равенства и рациональности, а не украшения и роскоши. Как, например, Баухаус - объединенный идеей создания идеального общества и идеального человека, мира, где все доступно всем, имеет свою функцию и работает как целостный организм.

⁶ Филл, Шарлотта и Питер. История дизайна. Пер. С. Бавина – М.: КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014 – 512 с.

Постройка массового стандартизированного недорогого жилья для большого количества людей с применением новых возможностей пространства. Баухаус приходит на смену роскоши и украшательству модерна с его излишествами и декором. Кроме того, у Баухауса была идея воспитания дизайнера-архитектора - идеального специалиста. Реакция же на сдержанность модернизма привела к пост модернизму с его допустимым “украшательством”, иронией над простотой, с обращением к внутреннему миру каждого человека и существованием уже в рамках богатого, обеспеченного консьюмеристского общества.

Помимо архитектуры, в сфере искусств развивались направления, такие как: сюрреализм, дадаизм, имевшие собственные манифесты, что было характерно для многих направлений в искусстве 20 века⁷. В такое время общественных перестроек безусловно ставились под сомнение предыдущие представления о прекрасном, о нормах, о том, как “правильно”. Возникло поле для поисков нового и экспериментов самого разного рода. У приведенных ранее дадаистов и сюрреалистов была идея бессознательности и случайности в противовес строгости, выстроенности по правилам. Эксперимент, игра “изысканный труп”, бессознательное письмо – это все эпатировало публику и одновременно рождало новые визуальные и технические возможности. Старые парадигмы уходили на второй план, возникали новые идеи, ломающие их, на основе которых выстраивались новые парадигмы. От живописи к реди-мейду; от архитектуры модерна к Баухаусу и затем к пост модернизму и хай-теку. Сюрреализм, дадаизм, хеппенинг, перформанс, ар-брют – все это происходило в рамках новых общественных идей, желания новизны и свободы.

⁷ Демпси, Эми. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному дизайну. Пер. В. Крючкова, Е. Чура. – М.: Искусство XXI век, 2008 – 306 с.

Концептуальность, палимпсест, разные глубины – свойственно искусству 2 половины 20 века. Искусство, обращенное к человеку, помогающее ему лучше понять себя (Марк Ротко)

С переменами в самом искусстве происходит смена взглядов на его положение в мире, обществе и пространстве. Еще Дюшан подверг сомнению классическое представление о произведении искусства, о том, что может им быть и что может выставляться в залах музея – эта мысль, так или иначе, перекликается с идеями, изложенными в книге Б. Гройса «В потоке»⁸. Автор рассуждает о переменных в восприятии искусства 20 века и в наши дни. О смене положения института музея, об идеях о том, что музеи больше не хранилище работ на все времена, поскольку не ясно, где проходит граница искусства, всегда ли искусство – то, что вечно, или же это нечто, отражающее настоящее и музеи должны перестроиться изменить подход, или вовсе, исчезнуть. Нужно ли хранить или надо смотреть вперед? Будет ли понятно искусство, которое сейчас, зрителю из будущего? Уже в 20 веке происходит смена вектора искусства с объекта на событие, перформанс. Искусство как демонстрация переходящего характера настоящего, открывающего путь в будущее. Музей – место события.

Сохранение данных об искусстве в интернете и вседоступность практически любой информации делает музеи не такими уникальными и необходимыми и одновременно придают им элитарность – истинные ценители и люди, желающие посмотреть непосредственно на объект искусства все равно посещают музеи. Во взгляде на значимость музеев и на положение искусства также отражается смена парадигм в обществе.

Еще один пример смены парадигм в архитектуре (связанный с развитием общества) – параметризм: нелинейная архитектура.

⁸ Гройс, Борис. В потоке. Пер. А. Фоменко - М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с

«Архитекторы-новаторы находились под сильным влиянием феномена новой нелинейной науки, с ее особым взглядом на саму Вселенную и происходящие в ней процессы»⁹. Нелинейная архитектура представляла собой живую движущуюся конструкцию, отказ от универсальности и однозначности, концепт свободной формы.

Научные прорывы связаны с отходом от господствующей парадигмы и сменой ее на новую, путем принятия новых идей и обстоятельств. Искусство откликается на происходящее в других областях, вбирая новые идеи и перерабатывая в своей сфере. От этого появляются и новые архитектурные формы. Проникновение цифровых технологий в архитектуру – смена парадигмы модернизма с четко выстроенной системой, функциональностью и отказом от украшений к парадигме нелинейной архитектуры, параметризму.

Параметризм – стиль цифровой эпохи, постиндустриального общества. «Проникновение цифровых технологий и программирования в архитектуру оказало огромное влияние на многих архитекторов-авангардистов, которые стали активно применять в своём творчестве инструменты вычислительного дизайна»¹⁰. В отличие от модернизма, параметризм отрицает использование идентичных повторяющихся элементов, правильных геометрических форм и наложение несвязанных между собой элементов. В новой архитектуре активно используются плавные перетекающие поверхности, взаимозависимые элементы и вариации самоподобных форм. В функциональном плане параметризм предполагает отказ от жесткого деления на функциональные зоны в пользу более проницаемых и многоцелевых пространств. В основе идеологии

⁹ Добрицына, И.А. От постмодернизма - к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки. - М.: Прогресс-Традиция, 2004. - 416

¹⁰ Сивцова, Александра. Параметризм – Strelka Mag, 2017
<https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-parametricism>

модернизма лежит массовое производство, а в основе параметризма — массовая индивидуализация.

Кроме того, само искусство расширяется, меняются его грани, появляется новое направление, которое по началу было частью искусства, а в дальнейшем стало самостоятельным – дизайн¹¹. В 19 веке дизайн был скорее промышленной отраслью. Само слово «дизайн» переводится с английского как «проектирование». И это значение было прямо отражено в применении дизайна. Любой промышленный объект имеет функциональную и визуальную составляющую, и в обоих случаях дизайн помогает решить поставленную задачу. Кроме того, внешний вид бытовых предметов, домашнего декора, всегда был важен. И дизайн был крайне необходим для создания всех этих объектов. Уильям Моррис и «Искусства и ремесла» в конце 19 – начале 20 века являются отличным примером проявления дизайна того времени. Предметы мебели, интерьер, посуда, рисунки на обоях – все это решал дизайнер.

Другим проявлением дизайна были афиши. Это направление роднило дизайнера и художника. В общем-то художники и рисовали эти афиши¹². Только обычно художник может создавать самостоятельный объект искусства, без ограничений и необходимости функциональной составляющей, а в случае с афишами эти ограничения появляются. Плакаты должны доносить информацию. Сочетать в себе и текст и изображение, которое, при этом, должно относиться к мероприятию, про которое рассказывает афиша. Так в мир свободного творчества вторгается еще и функция и тоже своего рода «проектирование».

При дальнейшем развитии общества и промышленности в 20 веке, при появлении крупных компаний, появляется потребность в рекламе,

¹¹ Филл, Шарлотта и Питер. История дизайна; пер. С. Бавина – М.: КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014 – 512 с.

¹² Миронов, Денис. Плакат. Возникновение искусства плаката
<https://artchive.ru/encyclopedia/3200-Poster>

дизайне, стиле компаний, разработке логотипов. Так развивается дизайн от предметного и промышленного, от рисования афиш к разработке комплексных проектов. Появляются журналы, а вместе с ними и развивается верстка (Я. Чихольд «Новая типографика»¹³, Бродрвич¹⁴ и его верстка и оформление обложек журнала Harper's Bazaar¹⁵). А с повышением уровня жизни возникает потребность в рекламе, конкуренция, новые выразительные приемы, выдвигающие на передний план новые продукты. Откуда появляются и эксперименты в области дизайна, как направления отдельного от искусства.

Дизайн теперь создает не только продукцию, отсылающую нас к производству; не только афиши и плакаты, отсылающие нас к живописи и графике. Он производит свой продукт, решает конкретные задачи, такие как: узнаваемость товара, его индивидуальность, стилистическая выдержанность в рамках одного бренда, удобство и комфорт и т.д.

На заре существования (в 19 веке) дизайн был связан с украшением, искусством. В 20 же веке уделяется больше внимания функционалу и чистоте формы¹⁶. Наблюдается смена парадигм в восприятии людьми дизайна и в его функционале и возможностях.

Новые открытия, научные и философские работы ведут к новым идеям в обществе и поиску в области дизайна и искусства, а появление в результате этих экспериментов идей, реакция на это публики рождает новые открытия и труды, создавая, таким образом, цепочку развития и смены устоев, идеологий и норм. Зачастую при смене парадигм, привычных ролей и понятий в жизни происходит сопротивление. Однако, без споров,

¹³ Чихольд, Ян. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. Пер. Л. Якубсон – М.: Студия Артемия Лебедева, 2018 – 248 с.

¹⁴ Руднева, Ольга и Митя Харшак. Алексей Бродович. Материал журнала «Проектор» <https://design.hse.ru/news/1712>

¹⁵ Алексей Бродович <https://bazaar.ru/fashion/geroi/cto-nuzhno-znat-ob-aleksee-brodoviche-samom-znamenitom-art-direktore-v-mire/>

¹⁶ Филл, Шарлотта и Питер. История дизайна. Пер. С. Бавина – М.: Колибри, «Азбука-Аттикус», 2014 – 512 с.

новых, порой эпатирующих или ломающих привычное действий и идей не рождается новизна и не происходит развитие. И, как заметили Загмайстер и Уолш: «Если нам нравится только привычное, зачем мы что-то изобретаем? ... (Ледер и профессор психологии Клаус-Кристиан Карбон доказали) инновации действительно воспринимаются на первых порах как раздражающий фактор. Но со временем люди готовы считать их более привлекательными»¹⁷. Новые открытия возникают в том числе, как упоминалось выше, при пересечении различных областей. При техническом прогрессе, научных открытиях появляются новые сферы деятельности и потребности.

Таким образом, искусство, наука и дизайн связаны между собой. Понятие смены парадигм распространяется на каждое из них в комплексе, а не отдельно. Поскольку общество постоянно развивается, его идеи и восприятие различных направлений в жизни не статично, необходимо не блокировать данные перемены, а предоставлять среду для их развития. Тогда данные перемены и эксперименты будут работать на благо общества, предоставлять ему новые возможности. Для исследований и открытий необходимо образование общего поля для различных дисциплин, чтобы они равномерно развивались в комплексе друг с другом, производили обмен данными и идеями. И современным креаторам, и исследователям необходима общая система мышления, способная развиваться не только по вертикали, но и по горизонтали, затрагивая различные области для разработки комплексных проектов.

1.2 Определение роли дизайнера в современной культуре

С развитием дизайна как профессии и последующим осознанием ценности приемов непосредственно дизайна и их возможностей,

¹⁷ Загмайстер, С., Д. Уолш. О Красоте. Пер. с англ. Ю. Змеевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 – 280 с

начинается переосмысление положения дизайнера не только в мире коммерции и обслуживания людей, но и в мире искусства и научных исследований.

Рассмотрим такую область дизайна, как графика. Если изначально дизайн появлялся как ответвление в изобразительном искусстве или архитектуре, или мастерских, занимающихся производством предметов обихода, то с течением времени он становился отдельным направлением и был коммерциализирован. В некоторых случаях дизайн все равно имел творческие проявления, но это могли себе позволить обособленные общепризнанные авторы (как Бродович). И, кроме того, когда дизайн стал развиваться как направление, создающее графику для рекламы, логотипов, фирменных стилей, верстки, это было новое интересное направление со своими идеями, принципами и экспериментами. Но когда работы дизайнеров стали слишком долго строиться по сеткам, у них появилось множество своих правил и шаблонов, дизайн стал обслуживать других, а не создавать “свое”, возникла потребность в творчестве и расширении возможностей и границ дизайнера.

Ряд статей и работ обращается к данной тематике, поднимая проблему определения роли дизайнера в современном обществе. Рассмотрим основные определения, выделенные в статьях.

Понятие «дизайнер как автор»¹⁸ роднит дизайнеров с художниками. Для дизайнера-автора важно относиться к своей работе и к ее графике как к отдельному смыслу, как к наполнению художественного произведения, которое само по себе несёт смысловую нагрузку и ценность. И эта ценность заключается не в пользе заказчику, не в удовлетворении его потребностей.

¹⁸ Rock, Michael. Designer as author (1996) in Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users, Spring 2013
<https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>

И не обязательно работа дизайнера должна нести функцию. Она может являть собой самостоятельный графический лист.

Зачастую при рассуждении о понятии «дизайнер как автор» возникает заблуждение, что если и роднить дизайнера с автором, художником, то необходимо, чтобы в работу был вложен сложный концепт, идея. Понятие «дизайнер-автор» было попыткой восстановить значимость самого акта проектирования – живого языка. Но часто эта идея воспринималась как призыв дизайнеров к генерации контента – стать дизайнерами и авторами, а не дизайнерами как авторами. Принцип в архитектуре и дизайне первой половины 20 века *form-follow-function* стал переконфигурироваться в *form-follow-content*. И если воспринимать контент как источник формы, то форма без содержания (как если бы это было даже возможно) является своего рода пустой оболочкой. Однако, сама графика несет свой смысл и имеет свою ценность. Чтобы вывести дизайн из жесткой зависимости от контента, мы должны сделать еще один шаг и заметить, что обработка, по сути, является своего рода текстом, столь же сложным и ссылочным, как любое традиционное понимание контента. Например: “То, что делает фильм Хичкока фильмом Хичкока, – это не история, а согласованность стиля, который витает неповрежденным с помощью различных технологий, сюжетов, актеров и периодов времени, как отдельная субстанция. Каждый фильм о кинопроизводстве. *Его великий гений заключается в том, что он способен воплотить форму в свой стиль по-настоящему уникальным и интересным способом.* Смысл его работы не в истории, а в рассказывании историй”¹⁹. Дизайнеры также рассказывают истории. Элементы, которые мы должны освоить, – это не повествование содержания, а средства повествования: типографика, линия, форма, цвет, контраст, масштаб, вес.

¹⁹ Rock, Michael. *Fuck Content* (2011). in *Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users*. New York: Rizzoli International, 2013
<https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>

Мы говорим через нашу графику. Графический дизайн – это, во многом, история не концепций, а форм. Форма эволюционировала из года в год и предполагает профессию, которая постоянно пересматривает и изменяет мир через форму и графику. Дизайн меняет наше отношение к миру через манипулирование формой. И форма сама по себе является индексной. «Мы тесно, физически связаны с работой, которую производим, и неизбежно, что наша работа несет нашу печать»²⁰. Составить представление о дизайнере можно в том числе через обращение к проектам, которые он берет – они могут раскрыть интересы, склонности дизайнера. И то, как дизайнер работает над проектами, раскрывает собственную философию, эстетическую позицию и язык дизайнера. Чтобы быть дизайнером-автором надо найти способы говорить через обработку, через письменный, визуальный язык, чтобы выразить идею проекта, при этом выразить и себя и ценность графики. «Фильм – это не то, о чем он, а то, что он есть»²¹. Точно так же и для дизайнеров, «Что есть Как». Контент дизайнера – это сам дизайн.

Основное в дизайне - не содержание, идея, задача, заказ, который мы оформляем, а сам дизайн, сам изобразительный язык. В нем есть что-то от фильмов и искусства - стиль дизайнера, передача времени.

Еще одно понятие «дизайнер как производитель»²² - в данном случае определение является попыткой найти более точное понятие, чтобы избежать сравнения дизайнера с художником. Акцент ставится не на идее дизайнера, а на практике. Дизайнер может производить и собственные вещи, а не только на заказ. Поскольку дизайн в некотором смысле шире художественного произведения по функциональным возможностям, нельзя

²⁰ Там же

²¹ Там же

²² Barnes, Alison Repositioning the graphic designer as researcher (2012), Taylor&Francis Online, 2016

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19235003.2012.11428500>

заклЮчить дизайнера в понятие автора. Дизайнер-производитель - попытка разнообразить и расширить понятие дизайнера в новом направлении. Он может производить как графические объекты, несущие художественную нагрузку, так и функциональные предметы, несущие очевидную пользу обществу, но сделанные не на заказ, а по собственной идее и инициативе. Дизайнер – не инструмент, а мыслитель и самобытный самостоятельный автор, изобретатель и исследователь.

Понятие «дизайнер как читатель»²³ – раскрывает идею, которая закладывается опять же во многие художественные концептуальные произведения. Читатель/зритель должен задуматься при взгляде на работу дизайнера, сделать свой вывод, а не получать продукцию дизайнера с готовым выводом и пояснением. То есть помимо того, что дизайнер может создать самостоятельный по графике объект, он ещё и может закладывать в работу смыслы и сценарий взаимодействия зрителя со своей работой, в результате которого возможно возникновение новых смыслов.

Определение, непосредственно касающееся темы данной работы - «дизайнер как исследователь»²⁴. Дизайн – возможность для исследований, познаний.

Дизайнеры-исследователи – это междисциплинарная профессия, которая может принести много пользы как для самих дизайнеров и производимого ими контента, так и для других сфер, с которыми они взаимодействуют. Дизайн может приносить пользу для исследования - будь то сопроводительный визуальный материал, способствующий усвоению теоретического материала, или же самостоятельное направление в исследовании через дизайн – «синтезируя как форму, так и содержание,

²³ Barnes, Alison Repositioning the graphic designer as researcher (2012), Taylor&Francis Online, 2016

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19235003.2012.11428500>

²⁴ Там же

чтобы облегчить как представление, так и понимание»²⁵. Именно этот фокус на понимании поднимает практику графического дизайнера к практике графического дизайнера как исследователя.

Исследователи и исследования полезны дизайнерам для расширения специализации и границ восприятия себя как дизайнера в мире. Возможность участвовать в исследованиях или проводить их самим позволяет вывести дизайн на новый уровень. Дизайн только начинают воспринимать как самостоятельное направление, а не только инструментальное. И, поскольку, это ещё довольно молодая профессия, возможности дизайна недооценены и не изучены до конца.

Сама природа дизайна ставит его на пересечение шести очень больших полей: естественные науки, гуманитарные науки, социальные и поведенческие науки, профессии и услуги, творческое и прикладное искусство, а также технологии и инженерия.

Дизайн - интересная профессия, которую можно отнести как к творческому, так и техническому направлению. И возможности развития для дизайнера разнообразны и не ограничены. В связи с чем важно использовать исследовательские возможности дизайна для позиционирования данного направления как самостоятельного, на уровне с другими науками. И также необходимо осознание дизайнера не как исполнителя, а как автора, производителя, зрителя и исследователя для развития и возможности создания и изучения новых самобытных приемов и способов взаимодействия со зрителем, для разработки нового языка и выхода из шаблонов и рутины повторяемости.

Восприятие дизайнера как автора и как исследователя – это современный взгляд на дизайн. Данная сфера может существовать на пересечении разных областей. Это творческий созидающий инструмент,

²⁵ Там же

способный как создать коммуникативный мост между зрителем и автором, научной или другой работой, так и привнести что-то свое посредством визуального языка и творческого мышления автора. В связи с чем, современному дизайнеру, разрабатывающему сложные нестандартные проекты важно мыслить не только логически, но и нелинейно.

II Глава. Латеральное мышление в дизайнерской практике

2.1 Понятие латерального мышления

В современном обществе существует большое количество возможностей для развития каждого человека в разных областях отличными друг от друга путями. Однако, параллельно с возможностями по причине доступности огромного потока информации, возникают и свои трудности. Необходимо выделяться среди других людей и компаний; понятия продуктивности и эффективности занимают очень важную роль в сознании людей. В связи с чем возникают идеи, как выделиться из толпы и решить задачу наиболее быстро и эффективно. Появляются шаблоны для быстрого выполнения работы, платформы для инспирации для быстрого выявления идей. Все это с одной стороны упрощает процесс работы, а с другой лишает проекты продуманности и уникальности. А в современном обществе умение находить нестандартные решения, умение креативно мыслить являются ценными навыками. В связи со всем вышесказанным чем я решила обратиться к понятию латерального мышления и к проблеме влияния шаблонов и интерфейсов на наше сознание.

Можно сказать, что латеральное мышление (от лат. *lateralis* — боковой)²⁶ – в некотором роде синоним креативного творческого, только гораздо шире его. Творческое мышление – это мышление, напрямую

²⁶ де Боно, Эдвард. Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач – М.: Альпина Паблишер, 2015 – 176 с.

связанное с созиданием и талантом во всех его проявлениях, не обязательно относящееся к художественным профессиям. Латеральное же мышление относится ко всем случаям решения нестандартных задач и ситуаций. Об этом рассуждает Эдвард де Боно: «Порой плоды латерального мышления действительно являются гениальными творениями, но бывает и так, что они представляют собой просто новый взгляд на вещи и, следовательно, далеко не так значительны, как подлинное творчество. Чтобы творческое мышление проявило себя, часто нужен особый талант, тогда как латеральное мышление доступно каждому, кто заинтересован в получении новых идей»²⁷.

По определению Эдварда де Боно, латеральное мышление – это мышление, которое ищет решения нестандартных проблем, нешаблонных и необщепринятым способом. Оно приводит к созданию чего-то нового с помощью комбинирования уже известного, совершая при этом латеральный разрыв²⁸. Латеральное мышление подразумевает три этапа решения задач: выбор фокуса, латеральный разрыв и установление связей. Выбор фокуса – это выбор идеи из интересующей области. Латеральный разрыв – нарушение логики данной идеи (методы, помогающие это сделать: дополнение; исключение; гиперболизация; замена; изменение порядка), в процессе которого предлагаются даже нереализуемые идеи, но дающие волю фантазии, что позволяет впоследствии предоставить нешаблонные решения задачи. Установление связей – этап, на котором в идеях, предложенных на предыдущей ступени, выделяется общая логика и сильные рабочие стороны. В результате объединения творчества и логики рождается новое решение поставленного вопроса.

²⁷ де Боно, Эдвард. Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач – М.: Альпина Паблишер, 2015 – 176 с.

²⁸ Что такое Латеральное мышление? Латеральное мышление, Методология <https://ikraikra.ru/blog/chto-takoe-lateralnoe-myshlenie/>

Для более точного понимания латерального мышления рассмотрим и другие виды мышления. В середине 1950-х американский психолог Джой Пол Гилфорд открыл два типа мышления — дивергентное и конвергентное.²⁹ Конвергентное мышление (convergere — «сходиться к центру») — это поиск единого, хорошо известного решения проблемы. Также этот тип мышления называют критическим (или рациональным). Его применяют при решении задачи с помощью уже существующего алгоритма. Дивергентное мышление (от латинского divergere — «расходиться», «отклоняться») — это способность генерировать набор разных хороших решений одной задачи. И в данном случае нет единственного правильного варианта решения. По мнению Гилфорда, дивергентное решение особенно ценно и является основой креативности, поскольку позволяет адаптироваться под ситуацию и придумать множество равноценных по значимости идей, из которых будет выбрана лучшая. Латеральное мышление зачастую приравнивают к конвергентному мышлению. Однако оно скорее объединяет в себя два вышеупомянутых типа, нежели дублирует какой-то из них.

Преимущественно люди не задумываются о том, в каких ситуациях они задействуют латеральное мышление. Нам кажется, что все подчиняется логике, вертикальному мышлению, где все выстраивается одно за другим и может быть объяснено предыдущим звеном цепи. В действительности же не все ситуации возможно решить при помощи вертикального мышления, хоть наш мозг и интерпретирует многие задачи и их решение как те, что решены при помощи логики. Ее часто можно усмотреть в способах, действиях при разрешении проблемы, особенно если мы узнаем о них постфактум. Однако изначально они были решены при помощи креативного сознания. Латеральное и вертикальное мышление не могут

²⁹ Файна, Саша. Как сбить фокус, чтобы найти идею. Что такое латеральное мышление <https://skvot.io/ru/blog/kak-sbit-fokus-chtoby-nayti-ideyu>

быть измерены понятиями «лучше» и «хуже» при оценке способов рассуждения. Они комплементарны, работают вместе, не исключают, а дополняют друг друга.

«Функциональная организация мозга, являющегося по своей природе оптимизирующей системой, заставляет его интерпретировать любую ситуацию наиболее вероятным образом»³⁰. Вертикальное мышление ориентировано на высокие вероятности. То есть оно работает, когда у человека уже есть данные по тому, как решить сложившуюся ситуацию. Допустим, он уже оказывался в похожей ранее или просто имеет знания, которые ему помогут. Быстрое логическое соединение опыта и знаний позволяет человеку комфортно существовать в повседневной жизни. В противном случае, «любое ощущение или действие пришлось бы рассматривать и анализировать самым тщательным образом — ничто нельзя было бы принять на веру».

Латеральное мышление, в свою очередь, оперирует малыми вероятностями. Поскольку оно нацелено на поиск новых идей, решение нестандартных задач и открытие новых свойств и путей развития той или иной ситуации.

Для дизайнера латеральное мышление вкупе с вертикальным и творческим дает совершенно новые возможности. Так дизайнер способен двигаться не в рамках оси Y от 0 вверх по прямой, но и одновременно по оси X , находя точки пересечения логики, своего сознания, идей из различных областей жизни, помимо искусства и дизайна. Что крайне важно для компетентного профессионала и креатора.

Однако, помимо творческих проектов дизайнеры вынуждены работать и с утилитарными проектами. И зачастую в условиях необходимости быстрого решения задачи дизайнер не уделяет

³⁰ де Боно, Эдвард. Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач – М.: Альпина Паблишер, 2015 – 10 с.

достаточного внимания креативу, а пытается сделать продукт максимально логичным и эффективным.

С развитием технологий и различных программ и браузеров, внутри каждого из них необходимо было организовать систему, которая бы упорядочила информацию и сделала интерфейс доступным пониманию пользователя. Если изначально такие системы несли в себе цель упрощения взаимодействия и комфорт использования, то со временем при развитии и появлении все большего количества ресурсов и задач, которые надо решить в максимально короткий срок, такие системы начали трансформироваться в шаблоны, которые люди могли бы использовать для скорости работы. Программирование сайтов заменяется сайтами-шаблонами, в которых может работать практически любой человек, понимающий азы формирования сайта. При проектировании постеров и буклетов применяются сетки, помогающие скомпоновать текст и изображения наиболее оптимальным для визуального восприятия образом. В самих программах есть свои паттерны, узоры, шаблоны, кисти, которые дизайнер может использовать в своей работе. Данная тема затрагивается в статье Е. В. Васильевой и Ж. С. Аристовой «Flat-design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма», где говорится в том числе о такой проблеме данного направления, как ослабление идентичности отдельных сайтов, на которых данный дизайн используется³¹. Например, сайты, выполненные в стиле минимализм, оказываются очень похожими друг на друга, теряя свои особенности и выразительность на фоне других схожих платформ.

Идея комплексных проектов, где продуман фирменный стиль от логотипа до сувенирной продукции сейчас очень развита и активно

³¹ Васильева, Екатерина, Аристова Жанна. Flat-design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018. № 3 (29). С. 43-49.

используется при разработке дизайна для компаний, заведений и фестивалей. Но часто это не живая единая система, а шаблон, заполняющий разные носители, дублирование одной идеи много раз. Рынок развивается очень быстро и требует быстрой реакции со стороны работников, в том числе дизайнеров. Многие паттерны и шаблоны задаются или появляются именно из-за определенных требований, формируемых этим рынком. Помимо этого, даже в разных не связанных проектах встречаются схожие элементы. В каждый период времени есть свои актуальные элементы и стили, которые многие дизайнеры используют в своих проектах, порой даже не осознавая эту повторяемость, поскольку информационный поток так велик, что сложно запомнить, в какой момент при просмотре какого-то контента отложился в голове тот или иной образ, который в последствии всплывает при проектировании.

Сложно при информационном перенасыщении и доступности любого контента из прошлого и настоящего, большом количестве изобретений и скорости распространения этого всего в сети, создать что-то новое, уловить суть всего, сделать паузу и создать свое. В некотором роде данная тема поднимается в статье Пола Эллимана «Слишком много информации» из книги *Dutch Resource: Collaborative Exercises in Graphic Design*³². Эта статья раскрывает проблему информационного перенасыщения нестандартным образом. В ходе прочтения набросано очень много различной информации не по теме, читатель ждет, где же уже будет необходимый раздел, однако автор просто при помощи такого повествования показывает информационное перенасыщение и замусоренность потока. В конце он подчеркивает это фразой: «вот вам текст, в котором вы не можете различить написанное и устное слово. Даже если вы думаете, что сможете»³³.

³² Elliman, Paul, Maxine Kopsa, Irma Boom, Will Holder. *Dutch Resource: Collaborative Exercises in Graphic Design*. – Valiz/Werkplaats Typografie; Bilingual edition, 2006 – 384 p.

³³ Там же, с. 79

У современного человека наблюдается “клиповое мышление” - восприятие и выхватывание информации частями, сбор этих фрагментов, как коллекции в своем сознании и отражение этого в творчестве. И из-за ощущения постоянного ускорения времени, человек ощущает потребность в создании чего-то быстро, усвоении информации, в связи с чем появляется шаблонное мышление и шаблонное проектирование.

Помимо классического понимания шаблонов, есть еще интерфейс программ и их функционал, задающий также действия в рамках своей системы. В Indesign есть сетки для построения грамотной верстки. Это своего рода шаблон. Можно нарушить этот шаблон, позволить тексту выйти за колонку, быть повернутым не в том направлении, в котором диктует сетка. Это минимальный разрыв шаблона, порождающий интересную верстку, выделяющую издание, сделанное таким образом из ряда других, построенных по сетки и правилам грамотной верстки.

Шаблонные элементы ускоряют создание проекта, простоту использования и узнаваемость элементов и проектов. Однако, зачастую это влияет и на оригинальность проектов. Они становятся похожими друг на друга. Это не значит, что они плохи, однако, нет и прорыва, выделяющего их из общего потока. Существует множество сайтов, дающих рекомендации по построению сайтов, рассказывающий о современных тенденциях. Однако они не дают новых решений, а наоборот, еще больше структурируют информацию и преподносят ее готовой зрителю, который начинает повторять эти приемы³⁴.

Часто шаблоны позволяют человеку ориентироваться в незнакомом проекте, устройстве или программе. Они имеют свои положительные стороны и удобства. Однако, для темы моего исследования такой способ

³⁴ Стили и элементы современного веб-дизайна, 2016
<http://seo-design.net/trendy-web/modern-web-design-trendy-styles-elements>
Девять главных трендов в UX/UI-дизайне в 2021 году, 2020
<https://vc.ru/design/178662-devyat-glavnyh-trendov-v-ux-ui-dizayne-v-2021-godu>

создания произведения дизайна не является прорывным, поскольку зациклен сам в себе. Он позволяет сделать визуально хорошие работы, но практически не оставляет места неожиданности. Безусловно, при проектировании даже самого бесструктурного, на первый взгляд хаотичного плаката/ сайта/ печатного издания (и т.д.), применяется хотя бы минимальная сетка и структура, но она не является основополагающей в самой идее. И внутри каждого проекта есть своя система и связь. Это единственное проявление шаблонов, которое применимо при работе в рамках моего исследования.

Сложность устройства проекта, в свою очередь, может быть слишком запутанной, не имеющей минимальной структуры и логики, доступной зрителю. Но при тщательном продумывании идеи, системы проект выходит интересным, многоуровневым, сложным в хорошем смысле этого слова. По нему можно путешествовать, находить новые детали, причем у каждого зрителя эти детали будут свои. В решении таких задач помогает латеральное мышление, которое предполагает выход за рамки намеченного логикой пути, захват различных областей для многонаправленности проекта. В связи с чем в своем исследовании я обращаюсь к способам, рушащим шаблоны и позволяющим освободить креативное мышление для создания комплексного продуманного дизайн-проекта.

2.2 Метадизайн: перформативность – интерактивность

Ранее я обращалась к понятиям дизайнера-автора и дизайнера-исследователя, где затрагивала тему необходимости междисциплинарного сотрудничества. Поскольку дизайн перешел из чисто прикладной области в исследовательскую, сейчас это особенно актуально. Эту же тему затрагивает метадизайн. Это методология, целью которой является возможность появления чего-то совершенно нового посредством

междисциплинарного сотрудничества. Семантически основное значение греческого слова «мета-» при использовании в качестве префикса - «смена места, порядка или природы». Исторически, с 1960-х годов, термин «метадизайн» использовался, чтобы сосредоточиться на возможностях «изменения дизайна» - возм стях, которые позже, в 1980-х годах, были реализованы с помощью информационных технологий. Развитие понятия метадизайна можно классифицировать как критическое и рефлексивное мышление о границах и масштабах дизайна, направленное на преодоление сложности естественного человеческого взаимодействия, которое становится ощутимым с помощью технологий. Metadesign стремится превратить эту сложность в возможность для новых форм творчества и общения.³⁵

Метадизайн – концепция, нацеленная на появление нового. Это освобождение от шаблонов, конкретных понятий. Это возможность появления новых идей. ««мета», то есть, то, что стоит за дизайном»³⁶. Метадизайн отсылает к творчеству, а суть творчества – создание нового. Метадизайн это понятие межотраслевое, оно нацелено на определение и создание новых «социальных, экономических и производственных инфраструктур, в которых могут иметь место новые формы совместного дизайна»³⁷. Метадизайн имеет непосредственное отношение к латеральному мышлению, т.к. захватывает разные направления и предполагает нелинейное движение при подходе к разработке идеи и проекта. «Метадизайн – это метод борьбы с шаблонами мышления. Чтобы перевернуть сознание, надо выйти из него»³⁸.

Сознание человека все время пытается формировать понятия. Ему нужно все определить и назвать, загнать в какие-то своего рода рамки. И

³⁵ Giaccardi, Elisa. Metadesign as an Emergent Design Culture, Article in Leonardo, 2005

³⁶ Соболев, Сергей. Метадизайн. <http://sergeysobolev.ru/metadesign>

³⁷ Метадизайн. <http://ru.knowledgr.com/05170843/Метадизайн>

³⁸ Соболев, Сергей. Метадизайн. <http://sergeysobolev.ru/metadesign>

часто это конкретные, четкие смыслы и образы. В то время как новизна рождается зачастую при размытии понятия – в него вмещается больше смыслов, его рамки и границы становятся условными, дают свободу. Таким же принципом руководствовались и сюрреалисты и дадаисты в 20 веке. Они размывали, затуманивали свое сознание для освобождения от конкретики и создания нового, бессознательного, что не выразить конкретными конструкциями и понятиями³⁹. При отстранении можно увидеть целостную картину. В целом художники начиная с 20 века экспериментировали с образами, способами самовыражения и выражения искусства.

Одним из таких способов был перформанс⁴⁰. Это форма искусства, в которой произведения составляют действия художника или группы в определенном месте и в определенное время. Включает четыре базовых элемента: время, место, тело художника и отношения художника и зрителя. Понятие возникло в 1950-х годах.

Основные черты перформанса:

- Перформансы несут в себе отпечаток событийности
- Атака на чувства, при помощи синтеза различных средств выражения
- Часто отсутствие начала и конца в структуре
- Сотрудничество артистов разного рода
- Юмор и сатира
- Социальные проблемы
- Разнообразие направлений и способов выражения
- Возможность смешения элементов звука, движения, изображения

Вышеперечисленные черты применимы и к современному дизайну при разработке нестандартного проекта. Элементы перформанса можно

³⁹ Эми Демпси. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному дизайну; пер. В. Крючкова, Е. Чура. – М.: Искусство XXI век, 2008 – 306 с.

⁴⁰ Там же

интересно внедрить в процесс проектирования, но уже через призму не искусства, а дизайна со своими нюансами данной области.

В современной культуре на первый план среди других видов художественного творчества выдвигается коммуникативное. Его цель – коммуникация, действие, взаимодействие, а не само произведение искусства⁴¹. Это касается и дизайна, который сам по себе является инструментом коммуникации.

Дизайн порождает коммуникативную поверхность. При появлении в жизни людей станка Гутенберга⁴² (при его изобретении) появилось понятие поверхности, но она была мертвым отображением того, что на ней печаталось. В 20 веке и с развитием искусства, переменами взглядов на мир и с появлением перформанса, при объединении понятия «поверхность» и «перформативность», поверхность становится живой⁴³. В 20 в. живая поверхность – это результат действия и случайности в работе художника (бессознательное, автоматическое письмо А. Бретона, сюрреализм, экспрессионизм, абстрактный экспрессионизм после 2 мировой войны в Америке (принципы спонтанности, Джексон Поллок), обращение к психологии, к внутреннему миру человека).

Сейчас из перформативной поверхности художников 20 века, она переходит в более «технологичную» поверхность. Те же социальные сети – информация не статична, это процесс взаимодействия зрителя (пользователя) и поверхности (экрана). Инсталляции, сделанные при помощи программы Touch Designer, где изображение реагирует на движение и звук.

⁴¹ Федосеева, Илзе. Перформансы и художественное творчество в современной культуре. Международный журнал исследований культуры – СПб, «ЭЙДОС», 2015

⁴² Маклюэн, Герберт Маршалл. Галактика Гутенберга; пер. И. Тюрина, – М.: Академический проект, 2018, – 443 с

⁴³ Rullerova, Tereza. Action to surface. 2015 URL: <https://www.therodina.com/actiontosurface/>

В графическом дизайне перформативная поверхность – активная поверхность, провоцирующая зрителя, а не просто несущая информацию. Сам процесс создания продукта дизайна может быть вынесен на всеобщее обозрение и нести свою ценность и смысл. Это классическая отсылка к перформансам 20 века.

Другой способ создания перформативной поверхности – построение визуальной композиции. В дизайне стало возможно использование элемента случайности при создании произведения (плаката, сайта и т.д.). Случайность, допуск ошибки – один из способов поиска новизны, доступный и в современном мире.

Другой способ выстраивания нестандартного плаката/ сайта/ книги – когда возможность привычного считывания информации нарочно становится сложной или недоступной задачей. Тогда зритель проводит работу внутри себя, чтобы считать идею произведения, находя отголоски и отсылки внутри себя. Произведение дизайна оказывается на стыке с искусством. Кроме того, в том числе благодаря технологиям, стало возможным участие зрителя в процессе создания произведения.

Перформативная поверхность это:

- Поле для объединения, взаимодействия технологий и искусства; автора и зрителя
- Случайность – поверхность – результат действия и случайности
использование элемента случайности при создании произведения (плакат, сайт и тд)
- Социальные сети – информация не статична, в каждый момент соприкосновения с экраном, взаимодействия с интерфейсом мы создаем какое-то событие, своего рода перформанс. Это процесс взаимодействия зрителя (пользователя) и поверхности (экрана)
- Возможность участия зрителя в процессе создания произведения - интерактив

Интерактив является распространенным приемом поиска новизны, используемым сейчас. Кроме того, он включен в определение понятия перформативной поверхности. В связи с чем хочу уделить ему отдельное внимание.

«По сути, любое восприятие художественного произведения интерактивно, поскольку предполагает сложное взаимодействие контекстов и порождение определенного смысла в голове у зрителя»⁴⁴. При восприятии традиционного искусства человек переживает его внутри, в то время как современные технологии и цифровое искусство позволяет зрителю вступать в непосредственный контакт с произведением искусства или дизайна. Пользователь может не только рассматривать объект дизайна, но и поучаствовать в сборке, создании некоего «артефакта», это уже событие не внутри человека. Для создания интересного объекта бывает важно соавторство. И соавторство со зрителем через интерактив это один из вариантов разработки нового.

«Виртуальные артефакты, которые являются открытыми «информационными нарративами» с изменчивой структурой, логикой и финалом и в которых контроль над содержанием, контекстом и временем передан посредством интерактивности воспринимающей стороне»⁴⁵ подвержены большим изменениям. В таких артефактах «варьируется и степень контроля над их визуальным обликом со стороны художника или зрителя».

Интерактивность позволяет одновременно сделать зрителя соучастником создания нового произведения и дает ему проникнуть в мышление автора произведения, в его мир, пространство и время. Но в каждом интерактивном объекте заложены ограничения действий зрителя. И это может нарушить идею появления нового через соединение двух опытов.

⁴⁴ Пол, Кристиана, Цифровое искусство, – М: Ад Маргинем, 2017 – с. 67-68

⁴⁵ Там же

Однако, зритель не знает какие эти ограничения, и это все равно дает возможность возникновения новизны, потому что нельзя продумать все действия и мыслительный процесс другого человека.

Таким образом, обращаясь к теме метаdesigna, как возможности сотрудничества исследователей из разных областей, мы затронули и некоторые важные принципы для современного дизайна. Они не нацелены на развитие только дизайна, его графики. Перформативность и интерактивность позволяют людям других областей вносить свое видение в дизайн, а дизайнеру черпать новые нестандартные идеи из опыта такого взаимодействия. Поскольку само направления дизайн-исследований ново, возможно выявление и других приемов, которые бы позволили разрабатывать новые нестандартные дизайн- и междисциплинарные проекты.

2.3 Современные приёмы поиска новизны в области графического дизайна

При изучении проблемы шаблонности и повторении в дизайне я обратилась к дизайнерам и проектам, которые наглядно демонстрируют возможность создания уникальных продуктов. Это выражается в их графике или же они сами направлены на борьбу с заикленностью. Некоторые из них отвечают и некоторым понятиям, упомянутых ранее в данном исследовании, таким как «дизайнер как автор» и «дизайнер как исследователь».

Первый проект – Maison Margiela Code от Studio Blanco⁴⁶ (прил 1.1). Это проект для сотрудников модного дома, рассказывающий о его наследии, истории, порядках. Задача, которую Margiela поставил перед Studio Blanco, заключалась в том, чтобы придумать альтернативный способ передачи

⁴⁶ Milner, Daphne. The MM Code: how Maison Margiela's legendary fashion heritage was reimagined, 2019 <https://www.itsnicethat.com/articles/studio-blanco-maison-margiela-the-mm-code-graphic-design-110919>

идеала компании помимо обычного файла PDF. Коды Margiela состоят из диапазона цифр от нуля до 23, где каждое число относится к определенному типу продукта – например, обуви или ювелирным украшениям. Переосмысленный код MM от Studio Blanco принимает форму библии бренда в социальных сетях, посвященной еженедельной публикации вдохновляющего контента, который объединяет мир Maison Margiela. Переосмысленный MM-код Studio Blanco служит одновременно инструментом, объединяющим нынешних и бывших сотрудников Margiela, и рассказывает в социальных сетях о малоизвестных историях одного из самых легендарных и загадочных дизайнеров моды. Рассказ ведется посредством закрытого аккаунта в Instagram. Сам модный дом Maison Margiela является примером нестандартного, нешаблонного проектирования и ведения работы. Данный проект же с самого начала подходит к выполнению задачи по информированию сотрудников о ценностях модного дома нестандартно – это не файл с презентацией, которую никому не интересно воспринимать, поскольку такой формат используется во всех компаниях. Это комплексный проект, распространяющийся на целый аккаунт в социальной сети, включающий сотрудников в своего рода игру, сопровождаемую яркой визуальной системой. Каждую неделю выходит рассказ про каждый код – предмет одежды, и к нему выпускается видеоролик с показов Maison Margiela, каждый в своей особой обработке. Таким образом восприятие информации становится увлекательным и визуально приятным процессом, ощущается некая уникальность происходящего.

Другой проект – книга Иннес Кокс ‘Save’⁴⁷ (прил. 1.2). Она построена не на традиционной верстке текста или изображений. Это своего рода арт-объект. Автор отразила в книге взаимодействие человека с интерфейсами

⁴⁷ Иннес Кокс ‘Save’ <http://inescox.com>

программ (кнопками, сетками, пикселями, техническими надписями) и построила на этом всю графику⁴⁸. В данном проекте влияние интерфейсов на дизайнера, упомянутое выше, является не помехой, а инструментом для создания графики. Этот прием здесь является не частью проекта, а возведен в абсолют и является центральным героем истории. Как уже ранее говорилось, некоторые из проектов затрагивают темы «дизайнера-автора» и «дизайнера-исследователя». И данный проект наиболее явный пример применения данных идей. Эта книга – исследование взаимодействия человека и компьютера, его программ, а не рандомное заимствование графики интерфейсов. И это не заказ и не стандартная книга, несущая привычные функции. Это арт-объект, где дизайнер выступает в роли самостоятельного автора и художника, отражает свои идеи и вкладывает в нее тот функционал и смысл, который считает нужным. Графика выразительна, интересна. А проблема влияние интерфейсов не выражена в этом проекте, поскольку не является его проблемой, но затронута им.

Третьим проектом является книга-дневник Стефана Загмайстера ‘Things I have learned in my life so far’⁴⁹ (прил. 1.3), где он рассказывает про проекты, которые он делал. Для каждого проекта свой отдел. Многие проекты Стефана Загмайстера уже сами по себе являются масштабными арт-объектами, самостоятельными произведениями искусства, что также, как и книга Иннес Кокс отвечает понятиям «дизайнера-автора и - исследователя». В данной книжке же они собраны в одном месте, что позволяет ознакомиться с ними через рассказ самого автора о том, как они создавались. Это создает целостную картину и дает представление о том, как размышляет дизайнер. Интересной особенностью дизайна книги является общая картонная обложка-коробка, создающая образ обычного

⁴⁸ Maher, Daniel Milroy. Ines Cox's book looks at designers' relationships with their computer and digital processes <https://www.itsnicethat.com/articles/ines-cox-save-publication-graphic-design-080519>

⁴⁹ Stefan Sagmeister. Things I have learned in my life so far – М.: Abrams, 2008 – 248 с.

толстого издания. Она наполнена тонкими книжками в мягком переплете. В каждой книжке по проекту, и у каждой свой дизайн обложки. В общей обложке-коробке есть прорези, через которые видно изображение на обложке книги-проекта. Таким образом, Стефан Загмайстер не просто рассказал историю о своих проектах, но и вложил часть своего стиля, дизайн-системы в конструкцию и оформление печатного издания, в результате чего получился целостный дизайн-проект, работающий как единый организм.

Четвертый проект можно назвать аналогом моего, поскольку как раз он нацелен на борьбу с рутинной. W1D1⁵⁰ – это приложение для ежедневного развития творческих навыков (прил. 1.4). «Вместе мы работаем над навыками, лежащими в основе всех творческих процессов, чтобы стать увереннее, замечать больше, придумывать быстрее и находить решения сложных задач на лету»⁵¹ – такое описание дают сами авторы проекту. В него входят короткие тренировки и задания на какие-либо быстрые действия. Эти задания помогают выключиться из рутины и посмотреть на мир вокруг под другим углом, чтобы увидеть новое в мире и в себе. Данный проект помогает людям разных направленностей не впасть в скуку и мысли об обыденности и рутинности их будней. Это интересный проект, однако рассчитанный на широкую аудиторию и направленный на подогрев интереса к окружающему миру, умению находить новое в привычном и тренировать творческие навыки быстрыми заданиями. Мой проект, в свою очередь, более узкоспециализирован и направлен на борьбу с рутинностью и шаблонностью непосредственно в дизайне.

Все вышеупомянутые проекты являются выразительными примерами нестандартного комплексного дизайн-проектирования, благодаря которому

⁵⁰ W1D1 / URL: <https://w1d1.ru>

⁵¹ Там же

продукт получается уникальным, интересным, привлекающим внимание и запоминающимся.

После изучения проблемы шаблонности и проектов, демонстрирующих возможность создания нестандартных проектов и дизайн-решений я выделила несколько способов борьбы с шаблонностью и заикленностью в дизайне и приемов поиска новизны.

Приемы поиска нового:

Eratage – вызов и разрушение нормы

Error – ошибка как инструмент, а не помеха

Mindshift – смещение точки обзора

Limitation – ограничения как ресурс

Detox – преодоление информационного перенасыщения

Request – постановка нерешаемых вопросов

Все эти приемы считываются в существующих проектах, о которых было упомянуто ранее и будет рассказано далее. Рассмотрим каждый прием по отдельности в рамках моего видения и понимания этих принципов.

Эпатаж (Eratage):

Определение эпатажа в дизайне – разрыв шаблона и попытка выйти из рутины. Это вызов эмоций: удивление, неожиданность, порой ужас и неприязнь, шок. При помощи эпатажа можно произвести подмену привычных функций предмета, либо смещение акцента с привычных свойств, на те, которым по тем или иным причинам уделяется меньшее внимание. Эпатаж порождает выход из зоны комфорта, он вызывает вопрос у зрителя. А ощущение, каким бы оно не было, и наличие вопроса – это воздействие на человека, вовлечение его в объект дизайна.

Эпатаж – это попытка выйти из замкнутого круга повторяемости. Он напрямую относится к искусству перформанса, берет истоки в этом направлении искусства.

Эпатаж делает дизайн местом события. Это прием, сбивающий с толку людей, вводящий в ступор или вызывающий стеснение. Вопрос: почему так? Он производит слом шаблона и привычных представлений о предмете или явлении для открытия его новых свойств. Это может вызвать дискомфорт от просмотренного, но комфорт от обычных аккуратных приемов дизайна, не тревожащих наше сознание и эмоции не приносит прорыв в дизайне.

Как говорил Пол Льесман: «Все, что волнует нас, – приятно»⁵². И это высказывание характеризует не только само направление эпатажа, но и современного человека, зрителя. Человек в некотором роде тяготеет к просмотру не только гармоничного и визуально приятного контента, но и к чему-то настораживающему, пугающему и где-то даже отвратительному. «Ницше считал красоту противоядием от истины, допуская при этом, что безобразное тоже может обладать эстетической силой»⁵³. Эта же мысль затрагивается Сьюзен Зонтаг: «Участники хепенингов, кажется, молчаливо признают, что возбуждение любого другого сорта (скажем, сексуальное) далеко не так действенно и что последний бастион эмоциональной жизни, который предстоит взять, — это ужас»⁵⁴. Данные цитаты во многом отражают некоторые стороны воздействия эпатажа на зрителя.

Кроме того, можно подходить к теме эпатажа не как к чисто визуально кричащему способу привлечения внимания, но и как к методу, при помощи которого можно поднять важные вопросы. Люди могут игнорировать важные проблемы, но при такой яркой визуальной составляющей трудно оставить без внимания и саму тему, кроющуюся за действием или картинкой. «Искусство для сетчатки»⁵⁵ – так М. Дюшан

⁵² Liessmann, Konrad Paul, Schoenheit – Vienna: Facultas, 2009, 62

⁵³ Загмайстер, Стефан и Джессика Уолш: О Красоте. Пер. с англ. Ю. Змеевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 – 280 с – 14 с.

⁵⁴ Зонтаг, Сьюзен. Мысль как страсть – М.: Русское феноменологическое общество, 1997 – 208 с.

⁵⁵ Duchamp, Marcel - In His Own Words. Видео.

https://www.youtube.com/watch?v=YHp1zbW_IE8&t=4s

называл произведения приятные глазу, которые, ничего не несут за своими красивыми формами. Своими реди-мейд объектами он ставил под вопрос само понятие искусства и красоты, что входит в эти определения? «начиная с 1912 г., я пытался избегать создания искусства, апеллирующего исключительно к глазной сетчатке»⁵⁶. Эту же тему затрагивают Загмайстер и Уолш в книге «О красоте»: «Красота – свойство предмета или восприятия?»⁵⁷. Взгляд, насмотренность и ум человека очень сильно влияют на восприятие им предмета искусства или дизайна. Поэтому нельзя однозначно принимать какие-то произведения как истинно прекрасные и верные, а какие-то как дисгармоничные. Потому эпатаж, как бы он не выражался, может считаться полноправным ответвлением искусства и дизайна, а не только искусством ради искусства, на котором не стоит заострять внимание.

Встречаются проекты, которые удивляют, смущают, шокируют зрителя, вызывающие у него не только быструю реакцию восхищения или, напротив, отторжения, но и пробуждающие у него какую-то мысль, идею. Это импульс, несущий за собой размышление на ранее закрытую тему или даже открытие.

Например, проект For Play⁵⁸ - сайт знакомств (прил. 1.6). В современном обществе понятие социальных сетей для дальнейшего выстраивания отношений или же просто для приятного времяпрепровождения воспринимается, как норма, нечто привычное. У данных сервисов есть пользователи и те, кто знают о их существовании и нейтрально относятся к ним, не пользуясь. Приложение For Play – в некоторой степени оголяет сущность сетей такого рода. Оно убирает идеализацию, привязанную к идее таких приложений в духе “Возможность

⁵⁶ Там же

⁵⁷ Загмайстер, Стефан и Джессика Уолш: О Красоте. Пер. с англ. Ю. Змеевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 – 280 с – 14 с.

⁵⁸ For play <https://studiomoniker.com/projects/for-play>

встретить любовь всей своей жизни”. Вектор смещается на непосредственное взаимодействие пользователей, на что-то интимное. Для каждого человека создается пузырь, в котором находится его фото, искажаемое данной подвижной формой. Все эти пузыри помещаются в одно абстрактное пространство и плавают там, сталкиваются, издают хлюпающие звуки. Пользователь может отправить свою форму в свободное плавание или же направлять его, нажимать, отчего возникает тактильное ощущение при вибрации устройства.

Таким образом, данный проект шокирует людей, не использующих даже стандартные приложения для знакомств. Они блокировали для себя вопрос норм поведения при знакомстве и взаимодействии с другими людьми, но Fog Play выводит их из зоны комфорта, дает импульс к рассуждениям на данную тему, возможно меняет их взгляд на данную проблему. В свою очередь, активные пользователи задумаются либо над идеализацией возможностей сайтов знакомств, либо над своей моделью поведения при использовании их.

Или же обратимся к личности певицы Arca, в частности к ее клипу на трек *Mequetrefe* (прил. 1.2)⁵⁹. Она идентифицирует себя как транс-женщина и просит использовать в отношении себя местоимения она или оно. И данный клип по своей графике отражает это изучение себя, человеческого тела и его границ. Это не просто эпатажное видео, но и повод задуматься о нормах поведения, о возможностях человека, его тела и сознания.

Таким образом, использование приема эпатажа в дизайне позволяет создать не только выразительный нестандартный проект, но и поднять важную для дизайнера тему, осветить ее, привлекая наибольшее количество внимания посредством ярких средств выразительности. Однако, ошибочно полагать, что яркой картинкой достаточно для разработки интересного

⁵⁹ Arca – Mequetrefe <https://www.youtube.com/watch?v=AZKPd3k6O6A>

проекта. При обращении к таким средствам выразительности и приемам необходимо очень четко и качественно простроить концепцию и сценарий взаимодействия с проектом, чтобы он не вышел «искусством ради искусства» и не был отнесен зрителями к очередному странному, но бессмысленному самовыражению художника. Прием эпатажа преодолевает ограничения: *avoiding conflict, fear of rejection, “trying to look good limits my life”* и использует стратегию: шок, взлом функции и постановка под сомнение понятия нормы, создание нового через разрушение

Следующий прием разрыва шаблона и поиска новизны – **Ошибка:**

Ошибку принято воспринимать как негативный момент при работе в любой области. От нее стараются избавиться или умолчать о ней. Однако, нельзя недооценивать то, что может появиться при смещении вектора с идеальной работы над проектом на его неполадки и шероховатости, на их причины.

Нельзя игнорировать ошибки - где они возникают, там есть проблема, а значит уравнение не идеально и надо искать новый выход. Поиск нового выхода заставляет мозг выдавать интересные решения, креативное сознание дает новые идеи. В момент такой работы может открыться то, что ранее никто не замечал, что может стать прорывом. Данную тему затрагивает Генри Петроски в книге «Успех через провал»⁶⁰. Он приводит множество примеров проектирования из разных областей от архитектуры до промышленного дизайна и программирования. Все они объединены идеей того, что появление нового невозможно без учета возможных ошибок либо без реализации, где выявляются ошибки в процессе использования или существования объекта. Любой новаторский проект будет нести в себе не только воплощение мечты о создании чего-то нового и идеального, но и неполадки. Однако, устраняя их появляются все новые и новые открытия,

⁶⁰ Петроски, Генри. Успех через провал: Парадокс дизайна. Пер. с англ. А. Васильевой – М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2020. – 224 с

каждое лучше и продуманней предыдущего. Ошибка здесь является не проблемой, а двигателем развития: «в проектировании нас чаще учат неудачи, чем успехи»⁶¹.

Для изобретателей «недостаток не столько разочарование, сколько возможность»⁶². И поскольку ранее я обращалась к понятию графического дизайнера как исследователя, можно смело отнести его и к изобретателям в своей области и в рамках междисциплинарных проектов. По словам Ральфа Баера (разработчик домашних видеоигр), изобретателей объединяет то, что они «смотрят на мир так, как будто все в нем нужно исправить»⁶³. У дизайнера, особенно в мало развитой с точки зрения дизайна, продуманности и функциональности среде, возникает желание устранить все изъяны и неполадки для создания идеального места сосуществования человека и окружающего мира.

Помимо взгляда на неудачу, как импульс к дальнейшему развитию в проектировании, существует и другой способ интерпретации ошибки. Она сама может заключать в себе решение проблемы. В случае с дизайном полно ситуаций, когда заглянувший компьютер выдает случайную графику, которая вдохновит автора на новую работу, или же сама станет частью этой работы. Томас Фогарти⁶⁴, придумавший первый в мире баллонный катетер, посмотрев при работе помощником хирурга, насколько сложно проходила операция по удалению тромба, как и многие другие изобретатели признавал, что «неудача – это исток успеха»⁶⁵. И в дизайне существуют проекты, где ошибка стала не просто истоком успеха при

⁶¹ Там же, с 65

⁶² Там же, с 79

⁶³ Baer, Ralph. "Video Games Wizard", Prototype, Newsletter of the Lemelson Center for the Study of Invention and Innovation, National Museum of American History, Smithsonian Institution, Summer 2004, 3

⁶⁴ Петроски, Генри. Успех через провал: Парадокс дизайна. Пер. с англ. А. Васильевой – М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2020. – 80с.

⁶⁵ Quinn, Jim. Failure is the Preamble to Success, American Heritage of Invention and Technology, Whinter 2004, 60-63

продумывании продукта с учетом прошлых неполадок, а выстроенные на самой ошибке.

Наиболее яркий пример дизайн-проекта, построенный на неполадке – My Inner Wolf⁶⁶ (прил. 1.8) – приложение чтобы почувствовать расстройство “отсутствия” - когда человек воспринимает вокруг предметы не так, как они выглядят, а как набор смешанных мозаик и непонятных сочетаний. Можно загружать свои картинки и фотографии и из них будет сгенерировано пространство для путешествия в странном мире, где все перемешано для пользователя, который хочет почувствовать себя в таком мире и состоянии, где предметы смешиваются, дробятся и собираются в новые предметы, рисунки.

Еще один проект, построенного на некоей ошибке, дефекте – Dysfluent (прил. 1.9) – журнал, в графике которого переданы дефекты речи автора, заикания, паузы в словах⁶⁷. Такой проект не только сразу привлекает внимание нестандартной графикой, а она и правда сильно отличается от привычных изданий, но и темой, заложенной в данный проект.

Таким образом, ошибка может являть собой источник идей и вдохновения для дизайнеров, как повод для лучшего прорабатывания продукта, так и как непосредственный инструмент дизайн-графики. Идеального мира без ошибок не существует, и он не интересен во всей своей налаженности и транслируемый через идеальный чистый одинаковый дизайн. Всегда должна быть свобода случайности. Стратегия приема ошибки: свобода случайности и акцент на неполадках

Третий прием поиска нового – **Mindshift** – смещение:

В фильме «Общество мертвых поэтов» есть момент, где преподаватель говорит ученикам встать на столы и сменить точку обзора. Это известный момент, но часто ли зрители кино повторяют это действие?

⁶⁶ <https://myinnerwolf.nl>

⁶⁷ <http://www.dysfluentmagazine.com/about>

Если встать на стул, можно понять, как видит этот мир знакомый человек, который выше, если, наоборот, сесть - который ниже. Мир и локация остаются те же, однако выглядят по-разному. В глаза начинают бросаться другие детали, которые до этого были не видны.

Если перенести такой способ в поле экспериментов в области дизайна, искусства и других направлений, он тоже по-своему работает. При перемещении предмета, действия в другие, неестественные и нестандартные условия и ситуации открываются их новые свойства и образы. При взгляде на предмет возникают первичные ассоциации, которые надо отсеивать и искать нестандартный подход к пониманию его. Такой принцип позволяет дизайнеру находить новые решения.

Этот принцип был близок Дюшану и его идее реди-мейда: “предмет выносится из своей практической или утилитарной сферы в сферу пустую”. Освобождение от привычного контекста дает новые смыслы.

Вся история строится на смене идей, парадигм, на открытиях, которые смогли проявиться благодаря способности и готовности людей рассматривать проблемы под разными углами. Во времена барокко истиной красотой считалась роскошь, обильные украшения и узоры, в 20 веке, с появлением Баухауса и распространением идей функционализма красотой считали те вещи, которые имели минимум украшений и выполняли максимум функций⁶⁸. И то и то утверждение можно считать верным, ведь они имели место быть и находили отклик в каких-то людях в какие-то времена, а кто-то с ними согласен и сейчас. Если изучить каждый из стилей, можно найти для себя интересные моменты, идеи и детали. Но нельзя категорически отрицать наличие преимуществ у каждого из них. Особенно, если учесть, что меняется не только время и мода, но и взгляды самого человека в течении его жизни. Здесь уместен отрывок из речи А. Блока:

⁶⁸ Эми Демпси: Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству

«Люди могут отворачиваться от поэта и от его дела. Сегодня они ставят ему памятники; завтра хотят «сбросить его с корабля современности». То и другое определяет только этих людей, но не поэта; сущность поэзии, как всякого искусства, неизменна; то или иное отношение людей к поэзии в конце концов безразлично»⁶⁹. Она затрагивает тему смещения взгляда общества на поэзию и искусство в целом в разные отрывки времени людьми с разными взглядами. И я нахожу интересной мысль о том, что само искусство имеет значение, а не его восприятие теми или иными людьми в конкретный период времени, поскольку оно нестабильно и изменчиво.

У каждого человека свои представления обо всех явления в жизни и об их значении и значимости. Мы привыкли все ровнять под себя, свои ценности и взгляды и крайне редко пытаемся посмотреть на вещи глазами другого. А это важно, как в жизни (улучшение взаимопонимания с комфортное сосуществование людей), так и в дизайне (смотреть глазами зрителя).

Одно из отличий дизайна от искусства – то, что продукт дизайна чаще всего функционален, дизайнер не может отказаться от зрителя и его видения. При проектировании важно думать о том, как будет восприниматься произведение в дальнейшем. Как минимум, чтобы продукт был интуитивно понятен и работал, а как максимум, чтобы сценарий взаимодействия зрителя с ним был наиболее интересным и необычным. И способ mindshift (смещение точки обзора) полезен для создания таких проектов.

Первый пример применения данного приема скорее из сферы искусств, чем из дизайна. Каору Мэнде 'Matchsticks': Creativity Through Destruction (прил. 1.10) – арт-объект, где спички, были сделаны из веток.

⁶⁹ Блок, Александр. О назначении поэта. Речь, произнесенная в Доме литераторов на торжественном собрании в 84-ю годовщину смерти Пушкина

Подход к предмету через его функцию. Он был разобран до основания и соединен вновь с подменой составляющих и новым смыслом.

Второй проект – стиль музыкального фестиваля Itch my NaNaNa: Music festival identity, The Rodina (прил. 1.11). Образы музыкантов и участников передавались через одушевление форм. Дизайнеры взяли за основу формы камней, т. к. они неповторимы, как и все созданное природой, и заполнили их своей уникальной графикой, соединили вместе, сделали имитацию лиц. Собрав все это в композиции получился очень оживленный нестандартный стиль фестиваля, передающий атмосферу веселья, за которой люди едут на такие мероприятия.

Важно помнить, что для разработки нестандартных проектов необходимо смещать внимание с центральных свойств предмета и темы, чтобы итог проектирования не был банальным. Смещение фокуса с первичных ассоциаций в комплексе с продумыванием сценария взаимодействия и восприятия проекта зрителем приводит к новым решениям. Стратегия приема: смещение внимания с центральных свойств и назначений предмета или темы.

При обращении к теме новизны, нестандартных смелых решений и слома шаблонов не самым логичным кажется обращение к минимализму. Однако следующий способ в некоторой степени имеет отношение к этому направлению в дизайне.

Detox:

При просмотре большого количества контента в период развития социальных сетей и интернета в целом, дизайнеры неосознанно копируют увиденные образы. Очистка сознания от постоянного информационного потока для создания чего-то индивидуального, откликающегося в самом авторе, становится необходимым ритуалом для креаторов в период информационного перенасыщения.

У человека на все меняется взгляд через призму того, как он живет, чем пользуется. Инструмент и условия жизни влияют на действия каждого, на его мир, восприятие окружающего. В случае с дизайном – на то, что он производит. Для человека интересно то, что ему неизвестно, а не то, что он знает. В связи с чем дизайн-продукт, оставляющий место для воображения и мысли зрителя, или даже самого дизайнера, будет интереснее того, что он видел много раз в различных интерпретациях. При пролистывании ленты в инстаграм и других сетях человек даже не замечает, как впитывает просмотренное. Этот внешний шум накладывает отпечаток на его сознание. И на креаторов это влияет не в меньшей, а в чем-то даже и большей степени. Поглощая контент, разные картинки, дизайнер начинает повторять увиденные образы и элементы, не осознавая этого. Detox – время|ситуация, когда человек остается наедине с собой и своим сознанием, которого он часто избегает в обычной жизни. Эта проблема порождена увеличением скорости времени, требований, понятиями продуктивность, успех, достижение; информационным потоком, ежедневно поглощаемым человеком. Люди блокируют свои настоящие ощущения, если они идут вразрез с современным представлением о том, как надо. Но в создании каждого человека содержится много уникальных образов и идей, формирующих его индивидуальность.

В книге «Марсель Дюшан и отказ трудиться» Маурицио Лаццарато затрагивается тема близкая приему детокса: «Дюшан не верит в речь: «язык – это ошибка человечества». Чтобы достичь пустоты, полной анестезии – то есть условия, при котором можно сотворить новые блоки возможного, – необходимо исключить все смыслы, передаваемые языком, который, как и

вкус, всего лишь привычка, выкристаллизовавшаяся в результате повторений»⁷⁰.

Так и в дизайне, через графику дизайнеры делают реальными свои мысли и идеи. И в какой-то момент вырабатывается стиль графики, после чего она начинает дублировать сама себя или чужую увиденную, например, в сети. У некоторых дизайнеров существуют свои способы борьбы с информационным потоком и способы отдыха и изоляции от мира, а порой и от себя самих. Так, Стефан Загмайстер использует принцип: 7 лет работы, 1 год отдыха. Полное отсутствие дизайна, перезапуск. И продолжение с новыми силами. Другие проявления Детокса - отказ от использования социальных сетей во избежание новостного и визуального потока. Или же существуют практики поездок в лагеря, лишенные привычных мегаполису благ, таких как интернет. Там дизайнеры вдохновляются природой и погружаются в себя без посторонних вмешательств и шума, которые не дают обратиться к себе и внутренним идеям и потребностям.

К теме пустоты обращается Кения Хара. Дизайнер-график рассуждает в своей книге о перенасыщении и гармонии. Для Кении Хара дизайн начинается с постижения неизвестного. Взрыв знаний, доступных нам сегодня, может быть опасен для творчества дизайнера⁷¹.

Один из примеров дизайн-проектов, отвечающих теме Детокса – электронный офлайн-журнал Disconnect (прил. 1.12) с аналитикой, художественной литературой и поэзией, который можно читать только тогда, когда отключен Wi-Fi.

В связи со всем вышесказанным, Детокс является способом создания чего-то нового посредством прохождения креатора через некое опустошение, очищение и перезагрузку. И этот способ особенно актуален в

⁷⁰ Лаццарато, Маурицио. Марсель Дюшан и отказ трудиться, пер. Савосин Дмитрий – М.: Grundrisse, 2017. — 96 с

⁷¹ Hara, Kenya. Ex-formation – М.: Lars Müller – 480

современном мире с его переполненностью информацией и бешеным ритмом. Стратегия детокса: изоляция от внешнего мира, перерыв, отказ от интернета и социальных сетей.

И шестой способ борьбы с шаблонным мышлением – Постановка нерешаемых вопросов и проблем: **Request:**

Обращение к глобальным темам или нерешаемым проблемам, на которые невозможно найти ответ в данный момент времени, открывается большое поле для образов, мыслей и фантазий, которые стимулируют мозг на проработку нестандартных идей и создание нового. Идеализация мира и желание создания проектов мечты также способствуют развитию визуальных и мыслительных образов и идей, рассуждений и исследований. *Задать вопрос – значит не просто озвучить проблему, но и сделать ее видимой и осязаемой.* И в дальнейшем она может быть решена, пусть и не тем, кто задал вопрос. Вопросы дают толчок к развитию, познанию мира, поэтому они очень важны.

При разработке дизайн-продукта креатор решает ту или иную проблему – то есть решает вопрос. Таким образом, вопрос всегда содержится в проекте. Но можно расширить его значение и построить идею полностью на проблеме, которая может и не быть решена. Риторический вопрос несёт в себе идею, повод для дискуссии, что-то, о чем стоит задуматься людям. Дизайн стал чаще выдавать визуальные продукты, не решающие проблемы, а прикрывающие их красивой оболочкой. Прием постановки нерешаемых вопросов обращается к той части проекта, которая скрыта, решает ее или, как минимум, выносит на обозрение и осмысление зрителем.

Данная тема поднимается в книге «Спекулятивный мир»⁷² Энтони Данн и Фионы Рэби. Это мир, в котором дизайн создает новые идеи,

⁷² Данн, Энтони, Фиона Рэби. Спекулятивный мир – Strelka Press, 2017 – 264 с

которые служат для переосмысления настоящего, вдохновения и фантазий о том, каким может быть наше общество, о его переустройстве. Это способ через рассмотрение будущих сценариев помогает понять настоящее. Такие рассуждения дают поле для дискуссий, а именно с этого и начинается развитие, закладывается идея: «для нас образ будущего не что-то определенное, к чему нужно стремиться, а средство, стимулирующее творческую мысль»⁷³.

Так же о важности вопросов написано в статье *Interrogative design*.

В качестве примеров приведу несколько проектов, поднимающих риторические вопросы. Первый – Jae Ee and Sangah Shin: *Meta Mascot* (прил. 1.13): поднимает проблему привлекательности изображений и продуктов и положения данного понятия на рынке. Авторам интересна психология, лежащая в основе привлекательности. Они разработали шрифт, который одновременно был элементом типографики и содержал в себе черты живого милого персонажа, что делало его привлекательным для зрителя. Авторы провели параллель между визуальной культурой миловидности и коммерциализмом, как этот алгоритм часто используется для получения прибыли. Таким образом, они вынесли на обозрение общества такую проблему.

Второй проект – *VCL* - Сихо Фукухара и Георг Треммель. Обычные цветы. Голубая роза (прил. 1.14). Это коммерческий генетически модифицированный цветок — роза «Лунная пыль». Дизайнеры «переконструировали» цветок, клонировали и выпустили его на продажу с инструкцией как повторить. Данный проект поднимает вопрос права собственности на объекты природы.

Третий проект – сервис *Biopresence* от *VCL*: вживание ДНК человека после его смерти в яблоню (прил. 1.15). В этом проекте раскрываются

⁷³ Там же, – 15 с

проблемы, связанные с правовыми нормами в сфере биотехнологий. В частности, проект в значительной степени спровоцировал изучение этических вопросов скрещивания межвидовых генов в коммерческом контексте.

Как справедливо замечено в упомянутой ранее книге: «В XXI веке нам нужны новые мечты, потому что мечты XX века неуклонно блекнут»⁷⁴. Эту тему я затрагивала ранее. В 20 веке было совершено множество прорывов, как в мире науки, так и сознания и искусства. В современном же обществе образовался некий застой и повторение опыта 20 века, только с использованием новых технологий. Для выявления новых идей, смыслов и возможностей, людям в целом и дизайнерам в частности нужно задавать вопросы, делать проекты, которые могут натолкнуть других на рассуждения и исследование новых тем. Стратегия данного приема: questioning everything.

На примере этих 5 приемов в данном проекте продемонстрированы способы слома шаблонного мышления, поиска новизны и выхода из рутины повторяемости современного дизайна. Данный список может расширяться.

III глава. Force Quit: Разработка комплекса информационных ресурсов для развития латерального мышления.

3.1. Концептуальная основа проектирования

Цель проекта:

Разработать комплекс информационных ресурсов для развития латерального мышления

Задачи проекта:

⁷⁴ Там же, –13 с

- разработка концепции образовательного ресурса ‘Force Quit’ и формирование программы 5 модулей
- формирование контента образовательного ресурса
- разработка сценария, стратегии и визуального языка каждого модуля
- разработка основных носителей проекта (сайт, печатное издание, видео)

Целевая аудитория:

- студенты направления ‘графический дизайн’
- практикующие дизайнеры, стремящиеся расширять свои компетенции и инструментарий
- представители креативных профессий, нуждающиеся в возобновлении творческих ресурсов

Компетенции бренда:

- разработка уникального информационного ресурса
- нестандартный подход к осмыслению проблем и возможностей современного дизайна

Компетенции продукта:

- в то время как большинство курсов направлены на изучение и использование определенных паттернов проектирования, данный курс направлен на преодоление мыслительных шаблонов
- нелинейность: образовательный ресурс представляет собой систему, в которой каждый компонент является самодостаточным и не имеет четкой последовательности взаимодействия с каждым из них
- экспериментальный формат: каждый модуль обладает своим сценарием и стратегией преодоления ограничений
- трансмедийность: распределение образовательного контента в различных информационных средах

Портрет другого:

Путешественник по собственному сознанию, вечно ищущий и познающий мир вокруг себя, себя самого и мир через себя, открытый новому и экспериментам, движущийся, а значит все время меняющийся

Позиционирование:

Курс-путешествие без определенного маршрута. Резкое погружение в неизвестность, где каждая тропа несет в себе различный неожиданный интересный опыт. Каждый следующий поворот не похож на прошлый, окружающая среда радикально меняется. Путешественник оказывается в ситуации, когда необходимо не думать, а действовать здесь и сейчас. Не бояться пробовать и экспериментировать. Пройдя данное путешествие человек не только получает новый опыт извне, но и совершает погружение в себя, открывая потайную шкатулку с собственном сознании.

Концепт:

Force Quit

Концепция:

“Force Quit“ – в системе компьютера обозначает “принудительное завершение” – его часто используют, когда программа зависает и нужно перезапустить ее или устройство, чтобы оно не было перегружено и работало лучше и быстрее. В случае с дизайном зависшая программа – это повторяемость приемов, идей, копирование проектов и графики. Данный проект направлен на борьбу с заикленностью и шаблонностью. Это отражается и в графике проекта. Разрабатываемый комплекс информационных ресурсов позволяет выполнить перезагрузку сознания дизайнера для развития и тренировки креативного мышления, необходимого для свежих идей при проектировании. Поскольку сброс, принудительное завершение предполагает некий перезапуск с нуля, проект предполагает возможность погружения в него и креативных людей изначально не связанных с дизайном, поскольку все стартуют с одинаковой позиции и погружаются в путешествие по проекту.

Коннотации:

образные: наметки, взгляд из глубины океана, глубокий вдох, побег, чистый лист, океан без дна, окутаны нитью, промокшие спички, спутал, разбить турникет, старше на жизнь, сплести мысли в клубок, таяние звезд

абстрактные: ледяной артефакт, мир пустот или полноты, риск, стореть в море и утонуть в огне, наощупь, доверие, видимость, глотать мысли, эфемерность, подвижность, матрица, “можно” и “нельзя”

Метафора:

бежать между снами

Тема:

порядок хаоса

Нарратив:

Прыжок с парашютом, свободное падение, проверка на прочность. Выход за рамки в поисках *артефакта*, способного раскрыть тайник сознания. Взгляд из глубины наверх или вниз - движение в любую сторону, поскольку *океан не имеет* дна и любой риск, любое направление приведет к открытию. Тропы, образующиеся во время путешествия, сматываются в *клубок, как мысли*. Ощущение, что все *эфемерно* правдиво? Что значит “можно”, а что значит “нельзя”? Где границы и есть ли они? Мы будто загружены в *матрицу* и не ясно, где найти выход, чтобы разбить эту систему, где эта красная кнопка, *принудительный выход*? Сны смешиваются с реальностью и *пробегая между ними*, можно уловить образы, находящиеся за гранями привычных норм. Постановка под сомнение всего, слом шаблонов порождает путаницу, *хаос*, поняв *порядок которого* можно выйти на новый уровень, *разбить турникет*.

3.2 Методическое описание работы над дизайн-проектом.

На начальном теоретическом этапе работы было проведено исследование развития дизайна, смены положения данного направления от искусства к самостоятельной исследовательской области. Далее было

исследованы стилистические изменения дизайн-графики от плакатного стиля, граничащего с искусством или промышленным дизайном до самостоятельной разнообразной графики. Поскольку дизайн-графики работают с технологиями и для достижения своих целей должны быть в курсе современных тенденций и смотреть чужие проекты – возникает повторение графики шаблонов, интерфейсов и элементов чужих работ. В связи с чем было изучено явление повторяемости и заикленности в работах дизайнеров. Для борьбы с проблемой шаблонного мышления был разработан комплекс ресурсов для развития латерального мышления. Для разработки методов борьбы с повторяемостью были выведены основные 5 приемов, транслирующих 5 проблем и предлагающие их решение (Эпатаж, Ошибка, Сдвиг, Детокс и Постановка нерешаемых вопросов и проблем).

Проект состоит из сайта; 5 тематических буклетов, содержащих задания и материалов для социальных сетей.

В ходе исследования были выявлены наиболее актуальные и удобные средства донесения концепции проекта до зрителя.

Разработка основных элементов дизайна

Разработка сайта

Поскольку современные технологии, медиа ресурсы активно развиваются, первым носителем был выбран сайт, собирающий в себя все 5 путей разрушения шаблонов. Сайт удобен тем, что человеку нет необходимости носить с собой дополнительные предметы, а можно получить доступ к материалам через смартфон или ноутбук, где они будут собраны и структурированы в одном месте. Кроме того, пользователь сможет изучить каждый раздел в произвольном порядке, поскольку по задумке они все равнозначны и не требуют последовательного подхода. Это ресурс, объединяющий все приемы общей графикой. Из электронных

ресурсов также актуален формат приложения, однако для моего проекта важна возможность доступа с большого экрана компьютера, а не только смартфона для лучшего визуального погружения.

Изначально планировалось сделать заглавную страницу сайта яркой и привлекающей внимание, вынести туда все приемы при помощи картинок, отображающих графику внутри разделов (прил. 2.1). Однако сайт не выглядел едино, поскольку графика каждого приема отлична от остальных, а в совокупности и с активной графикой самого сайта образовывался некий сумбур, не было акцентного пятна и понимания, за что зацепиться для начала просмотра. При дальнейшем проектировании сайт был сделан в более чистой и минималистичной графике.

Заглавная страница представляет собой пустой лист с надписью “Force Quit” («Завершить принудительно»), нажимая на который дизайнер перезапускает свое сознание и попадает в поле, где рассказано о проекте и предоставлены приемы выхода из повторяемости. Их олицетворяют абстрактные формы, каждая из которых передает тот способ, который она представляет. (прил. 3.1)

При помощи современных технологий можно взаимодействовать с каждым разделом – кликать, переходить по ссылкам, просматривать видео и прослушивать аудио. Все это позволяет погрузиться в каждую тему наилучшим образом. Поскольку у современных людей из-за количества информации клиповое мышление, их внимание сложно удержать посредством стандартного предоставления информации, интерактив сайта и, в некоторой степени, игровой формат позволяют захватить внимание зрителя. (прил. 3.2)

Разработка печатных носителей

Не смотря на возрастающую популярность и актуальность цифровых носителей и изданий, я считаю важным тактильный контакт с объектом дизайна. Печатный носитель можно подержать в руках, почувствовать его

фактуру, вес, в нем графика выглядит иначе, нежели на экране компьютера, возможен другой уровень взаимодействия с ним. Это незаменимый опыт, в связи с чем была разработана серия печатных изданий к каждому из разделов. При разработке буклетов было изучено множество аналогов того, как можно выстраивать графику печатного издания и как соединить вместе разделы, не похожие друг на друга. Поскольку в современном обществе допустимо размытие границы между дизайном и искусством, каждый из буклетов было решено сделать не просто носителем информации, но и неким арт-объектом. Кроме того, как и сайт, буклеты разработаны с элементами интерактива, чтобы зритель сразу мог прочувствовать и понять принцип, про который печатное издание рассказывает.

В процессе работы над разделом Эпатаж (Epatage) изначально только сама графика строилась на этом приеме – были разработаны просто яркие выразительные картинки (прил. 2.2). Однако не хватало отражения данного приема в самой структуре буклета. В связи с чем была разработана система, при которой зрителю доступны только белые развороты с цитатами, связанными с эпатажем и раскрывающими его смысл (прил. 3.3). На этих разворотах была предусмотрена линия отрыва, при разрыве которой открывался разворот с выразительной графикой, раскрывающей смысл цитаты и с информацией, расширяющей понимание данного раздела (прил. 3.4).

При разработке буклета Детокс (Detox), использовалась минималистичная графика и небольшое количество информации, емко передающей идею данного раздела (прил. 2.3). Но не смотря на небольшое количество графики буклет был недостаточно чистым и не передавал до конца идею приема. В связи с чем для чистоты визуального восприятия было решено использовать ручку с УФ чернилами и фонарик. Дополнительная графика была нанесена с помощью данной ручки и не была видна при простом просмотре буклета, не отвлекая таким образом зрителя

от основной информации (прил. 3.5). Но при просмотре буклета с фонариком можно увидеть дополнительную графику, органично вписывающуюся в основную структуру буклета. К данному печатному изданию прилагается плакат, полностью залитый синим цветом, отсылающим к УФ свету фонарика (прил. 3.6). Это плакат-задание, отражающий надеяние, лежащее в основе практики Детокса. Его нужно поместить на подоконник или другое место, куда попадает солнечный свет, положить на него предмет или ничего не класть и оставить на пару недель. В результате данного эксперимента каждый человек получит уникальный плакат, созданный без его непосредственного участия – цвет неравномерно выгорит, образуя градиент, а предмет, лежащий на поверхности, оставит свой отпечаток на листе.

При работе над буклетом для раздела Сдвиг (Mindshift) за основу была взята идея о смещении точки обзора в прямом смысле – перемещать себя или предметов другие плоскости или условия, и в переносном – о различии мнений, идей и возможности сосуществования их вместе на благо общей цели. Изначально буклет выходил очень фотографическим и в его конструкции не хватало передачи идеи самого приема (прил. 2.4). В дальнейшем было решено разделить буклет пополам при помощи черного и белого цветов и черные страницы повернуть вверх ногами. На страницах противоположного цвета располагается информация на одну и ту же тему на одном развороте, но отражающая разную позицию, касательно поднятого вопроса. (прил. 3.7) Таким образом показано, как в контексте времени, истории и жизни в целом меняются мнения, парадигмы и что каждая из них справедлива и убедительна. И происходит постоянный переворот буклета для прочтения информации на обеих страницах – смещение в самих действиях при просмотре издания.

Работая над буклетом, посвященным теме ошибки (Error), изначально была выбрана очень яркая, рябящая графика, похожая на помехи на экране

и на экран профилактики (прил. 2.5). Однако этот прием недостаточно точно передавал концепцию ошибки, помимо яркой графики не хватало еще какого-то приема. В результате было решено сделать раздел более спокойным по цветам, сохранив при этом компьютерную эстетику кода. Помимо визуального отображения идеи ошибки как приема, буклет передает ее и с помощью текста – монолога Фабра «Я ошибка». Данный текст затрагивает проблему восприятия обществом чего-то нестандартного в человеке как ошибку. При просмотре буклета данный текст повторяется несколько раз, и при каждом повторе в нем допущено все больше опечаток и ошибок, пока он не становится нечитаемым (прил. 3.8). Таким образом, в издании отражена и идея о том, что ошибка может быть частью проектирования, источником графики, но у всего есть разумный предел применения.

В пятом буклете, посвященном теме постановки вопросов и проблем (Request), графика выстраивается вокруг вопросительного слова. Оно располагается крупно в центре буклета, а вокруг него – сами вопросы, которыми задаются дизайнеры и люди в целом. Данные вопросы являются двигателем рассуждений и исследований. Изначально, помимо типографики, в буклете был активный фон, добавляющий деталей, но забирающий на себя внимание (прил. 2.5). Было решено, что он сбивает зрителя, отвлекает от основной идеи, и акцент был смещен на более выразительную типографику, а фон сделан нейтральным. Для более глубокого и сложного взаимодействия с буклетом вопросительное слово не напечатано цельно, а его очертания были сохранены и заменены точками с цифрами, соединив которые зритель увидит слово. (прил. 3.9). В конце буклета дана теория на тему *Interrogative design* (Вопросительный дизайн) и приведены конструкции построения вопроса. Таким образом основные акценты расставлены на сам вопросы, поскольку они являют собой отражение темы буклета. Сдержанная подача не отвлекает и не сбивает

яркой графикой, а сохраняет внимание на важной теме, и при этом она интересная и интерактивная, что отличает буклет от стандартно сверстанных сдержанных изданий и держит интерес читателя.

Каждый из буклетов несет в себе не только информацию на тему, заявленную в нем, но и отражает это своей графикой и конструкцией.

Поскольку социальные сети в современном обществе играют очень важную роль – от красивого предоставления визуала до продаж и сообщений о мероприятиях, было решено включить данный носитель в разработку проекта.

Разработка дополнительных носителей

Разработан визуал для закрытого профиля в Instagram, чтобы создать некое закрытое сообщество дизайнеров, объединенных общими интересами и идеями. В данном профиле непоследовательно размещается информация по каждому из разделов проекта, поскольку задумка такова, что можно подходить к изучению ресурса с любой точки, любого момента. Эта информация оформляется в стиле раздела, к которому относится. Для сторис к каждому разделу разработаны абстрактные видео-настроения, погружающие в тему, о которой пойдет речь и работающие как анонсы и привлечение внимания, поскольку истории чаще просматриваются пользователями, чем посты, которые быстро теряются в ленте.

Заключение

В данной работе было проведено исследование положения современного дизайна, его становления и положения в мире науки и искусства, и сопутствующих его развитию проблем. Поскольку современное общество очень быстро развивается, появляются новые технические возможности, время буквально ускоряется, дизайну необходимо развиваться вместе с ним. В связи с чем была затронута

проблема шаблонности и зацикленности, поскольку у креаторов стоит задача быстро создавать контент и в силу развития социальных сетей, они постоянно видят другие проекты или визуальные решения, влияющие на их работу. Все это порождает проблему повторяемости и отсутствия свежих решений, на борьбу с которой нацелено данное исследование и проект.

В ходе исследования была изучена литература на тему искусства и дизайна и на смежные с ними темы. В первой главе дизайн был рассмотрен в контексте развития общества и науки. Это позволило определить развитие дизайна от его появления и до наших дней, понять его положение тогда и сейчас. Кроме того, была выявлена необходимость экспериментального подхода к проектированию в любой области. Поскольку развитие происходит только при возможности экспериментов, постоянной постановке вопросов и не сокрытии ошибок, а использовании их для дальнейших исследований. Помимо классической литературы были изучены работы практикующих современных дизайнеров. В ходе исследования было определено, что сейчас дизайн является не только профессией, обслуживающей другие области, создающей визуал на заказ, но и направлением смежным с искусством и исследовательскими работами. Дизайнер может сам придумывать свои проекты и его язык сам по себе несет в себе отдельный посыл и смыслы вне зависимости от чисто теоретической и идейной составляющей проекта. И в этом есть его личная ценность.

Во второй главе было определено понятие латерального мышления и его польза для проектирования комплексных дизайн-продуктов. Поскольку дизайн – это творческая профессия, креаторам необходимо развитие латерального, горизонтального мышления, то есть способности выходить из сложных ситуаций, где невозможно найти решения посредством одной только логики. В купе с латеральным мышлением было освещено развитие и широкое распространение таких способов ускорения решения задач, как

создание шаблонов и сеток. Все это влияет на сознание дизайнера, даже если он не пользуется этими шаблонами, сами интерфейсы, постоянно находящиеся у него перед глазами, накладывают определенный отпечаток на его графику. Кроме того, во второй была затронута тема метадилайна, поскольку в современном обществе актуально проведение междисциплинарных исследований и дизайн теперь наравне с другими науками занимается исследовательской деятельностью. Инструментами метадилайна можно считать в том числе перформативность и интерактивность, выводящие дизайн на новый уровень возможностей. Из просто поверхности с изображением они создают активную поверхность, побуждающую зрителя к какому-либо действию или размышлению или к непосредственному взаимодействию с дизайн-продуктом. Это проявляется даже во взаимодействии пользователя с экраном смартфона при использовании социальными сетями. Если использовать эти приемы и возможности осознанно, закладывать их в процесс проектирования, в итоге можно создать продукт, где продумано участие зрителя, возможность появления нового посредством взаимодействия дизайнера и зрителя через дизайн-проект. В последней части второй главы я определила 5 способов борьбы с шаблонным мышлением, осмыслила и представила их по-новому в контексте графического дизайна, привела примеры и теоретические исследования, относящиеся к ним. Эти 5 способов: эпатаж (epatage), детокс (detox), сдвиг (mindshift), ошибка (error) и постановка нерешаемых вопросов и проблем (request). Все они затрагивают различные проблемы современного дизайна и предлагают возможности борьбы с ними.

В третьей главе описана концепция самого проекта Force Quit (принудительное завершение) и процесс работы над ним. Также в ней освещены основные визуальные и идейные приемы и выражения каждого из способов борьбы с шаблонным мышлением.

Подводя итоги работы над данным исследованием и проектом, я бы хотела рассказать о выводах, к которым пришла:

- В работе выполнен системный анализ отечественной и зарубежной литературы, как классических, так и современных авторов;
- Проведено исследование поиска новизны в контексте истории и современности;
- Проведено исследование перехода дизайна от прикладной профессии к исследовательской и к возможности разработки самобытных проектов, не привязанных к чужим требованиям и заказам;
- Проведен анализ воздействия современных технологий и требований общества на дизайн;
- Изучены методы борьбы с шаблонным мышлением и проявление поиска новизны в том числе на примере проектов других дизайнеров и групп (Тереза Руллерова, Инес Кокс, Стефан Загмайстер и др.);
- Выявлены и разработаны 5 способов борьбы с повторяемостью и шаблонностью. Каждый из способов является самостоятельной методологией, изучать которые можно в произвольном порядке;
- Разработан уникальный комплексный образовательный ресурс Force Quit для дизайнеров и людей креативных профессий, интересующихся дизайном, продумана концепция. Приемы, отображенные в носителях, включают в себя как полное погружение в мир и возможности дизайна, так и паузу, отдых от него.
- Произведен вывод графики проекта на основные носители: разработан сайт, буклеты и задания, сопровождение в социальных сетях.

В результате исследования была выявлена проблема повторяемости и предложены пути ее решения при помощи нового образовательного ресурса Force Quit. С помощью нее дизайнеры смогут дополнить свою базу полученную в учебных заведениях, расширить свой кругозор и разрабатывать комплексные нестандартные междисциплинарные проекты с

интересной графикой и сценарием взаимодействия. В связи с чем, данное исследование ново не только с точки зрения поднимаемых вопросов о положении и сложностях дизайна и о современных течениях в нем, но и с точки зрения предложенных решений данных вопросов и проблем.

В результате методологии, отображенные в проекте, образуют комплексный образовательный ресурс, который может быть реализован как самостоятельная серия воркшопов, так и в рамках образовательной программы университета, как практика, расширяющая традиционное образование, дополняя его современными приемами.

Поскольку сами носители в графике, структуре и конструкции отображают способы борьбы с шаблонами, о которых рассказывают, я считаю поставленные цели в проектировании также успешно достигнутыми. Человек, знакомящийся с материалами ресурса сможет опробовать на себе готовые решения, изучить материалы по каждому из способов и применить их в своей работе.

Библиография

Список литературы:

1. Васильева, Екатерина, Аристова Жанна. Flat-design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018. № 3 (29). С. 43-49.
2. Гройс, Борис. В потоке. Пер. А. Фоменко - М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с
3. Данн, Энтони, Фиона Рэби. Спекулятивный мир – Strelka Press, 2017 – 264 с

4. де Боно, Эдвард. Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач – М.: Альпина Паблишер, 2015 – 176 с.
5. Демпси, Эми. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному дизайну. Пер. В. Крючкова, Е. Чура. – М.: Искусство XXI век, 2008 – 306 с.
6. Добрицына, И.А. От постмодернизма - к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки. - М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 416
7. Загмайстер, С., Д. Уолш. О Красоте. Пер. с англ. Ю. Змеевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 – 280 с
8. Загмайстер, Стефан и Джессика Уолш: О Красоте. Пер. с англ. Ю. Змеевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020 – 280 с – 14 с.
9. Зонтаг, Сьюзен. Мысль как страсть – М.: Русское феноменологическое общество, 1997 – 208 с
10. Кун, Томас Самюэл. Структура научных революций - М.: АСТ, 2020. – 320 с
11. Лаццарато, Маурицио. Марсель Дюшан и отказ трудиться. Пер. Савосин Дмитрий – М.: Grundrisse, 2017. — 96 с
12. Лола, Галина. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования – СПб Береста, 2019 – 264 с
13. Маклюэн, Герберт Маршалл. Галактика Гутенберга; пер. И. Тюрина, – М.: Академический проект, 2018, – 443 с
14. Петроски, Генри. Успех через провал: Парадокс дизайна. Пер. с англ. А. Васильевой – М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2020. – 224 с
15. Пол, Кристиана, Цифровое искусство, – М: Ад Маргинем, 2017 – 272с
16. Федосеева, Илзе. Перформансы и художественное творчество в современной культуре. Международный журнал исследований культуры – СПб, «ЭЙДОС», 2015
17. Филл, Шарлотта и Питер. История дизайна. Пер. С. Бавина – М.: КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014 – 512 с.

18. Чихольд, Ян. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. Пер. Л. Якубсон – М.: Студия Артемия Лебедева, 2018 – 248 с.
19. Baer, Ralph. "Video Games Wizard", Prototype, Newsletter of the Lemelson Center for the Study of Invention and Innovation, National Museum of American History, Smithsonian Institution, Summer 2004, 3
20. Elliman, Paul, Maxine Kopsa, Irma Boom, Will Holder. Dutch Resource: Collaborative Exercises in Graphic Design. – Valiz/Werkplaats Typografie; Bilingual edition, 2006 – 384 p.
21. Giaccardi, Elisa. Metadesign as an Emergent Design Culture, Article in Leonardo, 2005
22. Hara, Kenya. Ex-formation – М.: Lars Müller – 480
23. Liessmann, Konrad Paul, Schoenheit – Vienna: Facultas, 2009, – 62
24. Oakley, Barbara. Mindshift: Break Through Obstacles to Learning and Discover Your Hidden Potential – TarcherPerigee, 2017 – 304
25. Sagmeister, Stefan. Things I have learned in my life so far – М.: Abrams, 2008 – 248 с
26. Quinn, Jim. Failure is the Preamble to Success, American Heritage of Invention and Technology, Whinter 2004, 60-63
27. Wodiczka, Krzysztof, Sztuka Publicana. Interrogative design. Originally published in a slightly different version as "Projektowanie i doświadczenie," Współczesnej, 1995, – p. 29

Электронные ресурсы:

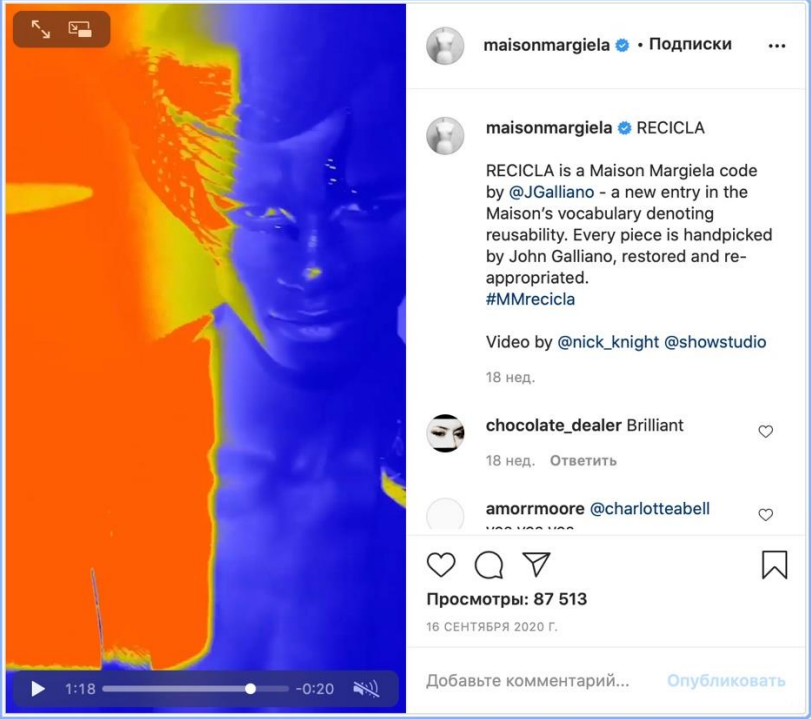
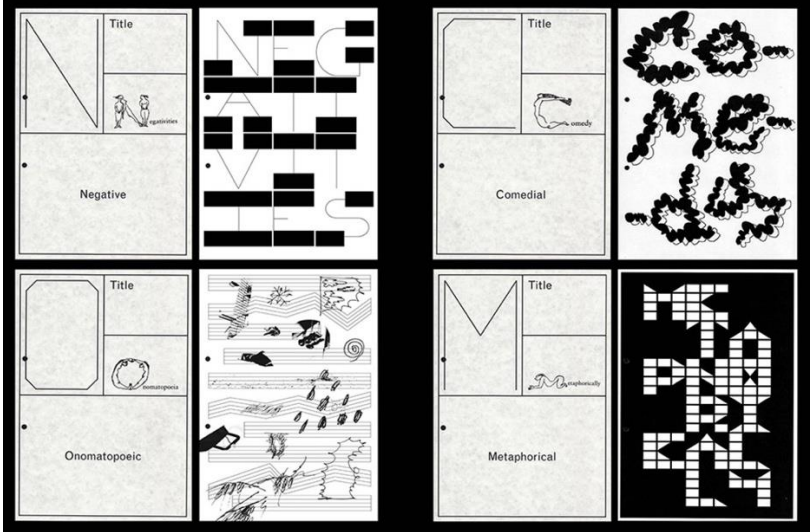
28. Алексей Бродович <https://bazaar.ru/fashion/geroi/chto-nuzhno-znat-ob-aleksee-brodoviche-samom-znamenitom-art-direktore-v-mire/>
29. Блок, Александр. О назначении поэта. Речь, произнесенная в Доме литераторов на торжественном собрании в 84-ю годовщину смерти Пушкина http://dugward.ru/library/pushkin/blok_o_naznachenii.html

30. Девять главных трендов в UX/UI-дизайне в 2021 году, 2020
<https://vc.ru/design/178662-devyat-glavnyh-trendov-v-ux-ui-dizayne-v-2021-godu>
31. Кокс, Иннес. ‘Save <http://inescox.com>
32. Метадизайн. <http://ru.knowledgr.com/05170843/Метадизайн>
33. Миронов, Денис. Плакат. Возникновение искусства плаката
<https://artchive.ru/encyclopedia/3200~Poster>
34. Руднева, Ольга и Митя Харшак. Алексей Бродович. Материал журнала «Проектор» <https://design.hse.ru/news/1712>
35. Сивцова, Александра. Параметризм – Strelka Mag, 2017
<https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-parametricism>
36. Соболев, Сергей. Метадизайн. <http://sergeysobolev.ru/metadesign>
37. Стили и элементы современного веб-дизайна, 2016 <http://seo-design.net/trendy-web/modern-web-design-trendy-styles-elements>
38. Файна, Саша. Как сбить фокус, чтобы найти идею. Что такое латеральное мышление <https://skvot.io/ru/blog/kak-sbit-fokus-chtoby-nayti-ideyu>
39. Что такое Латеральное мышление? Латеральное мышление, Методология
<https://ikraikra.ru/blog/что-такое-латеральное-мышление/>
40. Barnes, Alison Repositioning the graphic designer as researcher (2012), Taylor&Francis Online, 2016
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19235003.2012.11428500>
41. Maher, Daniel Milroy. Ines Cox's book looks at designers' relationships with their computer and digital processes <https://www.itsnicethat.com/articles/ines-cox-save-publication-graphic-design-080519>
42. Milner, Daphne. The MM Code: how Maison Margiela’s legendary fashion heritage was reimagined, 2019 <https://www.itsnicethat.com/articles/studio-blanco-maison-margiela-the-mm-code-graphic-design-110919>

43. Rock, Michael. Designer as author (1996) in Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users, Spring 2013 <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>
44. Rock, Michael. Fuck Content (2011). in Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users. New York: Rizzoli International, 2013 <https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>
45. Rullerova, Tereza. Action to surface. 2015 <https://www.therodina.com/action-tosurface/>

Приложения

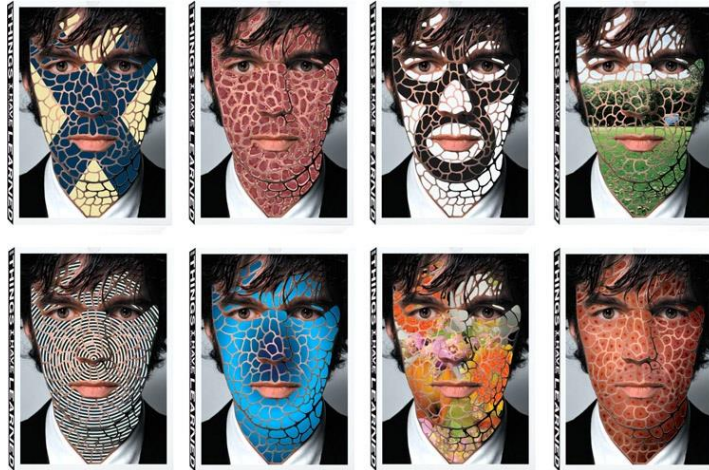
Приложение 1. Аналоги

<p>1.1</p> <p>Maison Margiela</p> <p>Code</p>	
<p>1.2</p> <p>Innes Cox 'Save'</p> <p>https://www.itsnice-that.com/articles/ines-cox-save-publication-graphic-design-080519</p>	

1.3

Stefan Sagmeister

‘Things I have learned in my life so far’



1.4

Проект W1D1

<https://w1d1.ru>

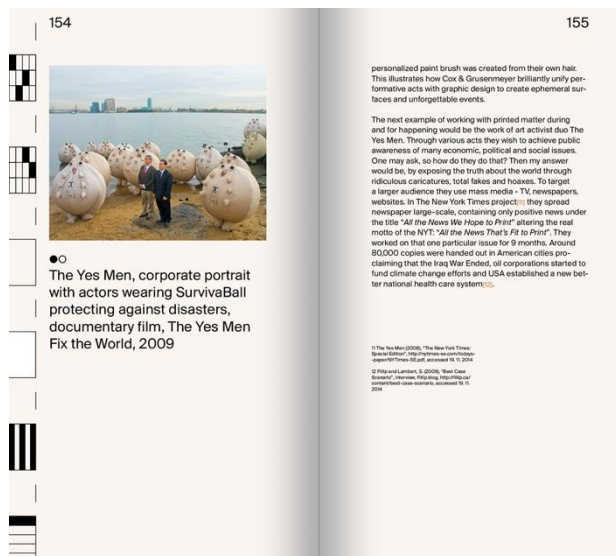


1.5

Tereza Rullerova

‘Action to surface’

<https://www.therodina.com/actionto-surface/>



1.6

For Play

<https://studiomoniker.com/projects/for-play>



1.7

Arca

Mequetrefe



<https://www.youtube.com/watch?v=AZKPd3k6O6A>

1.8

My inner wolf

<https://myinner-wolf.nl>



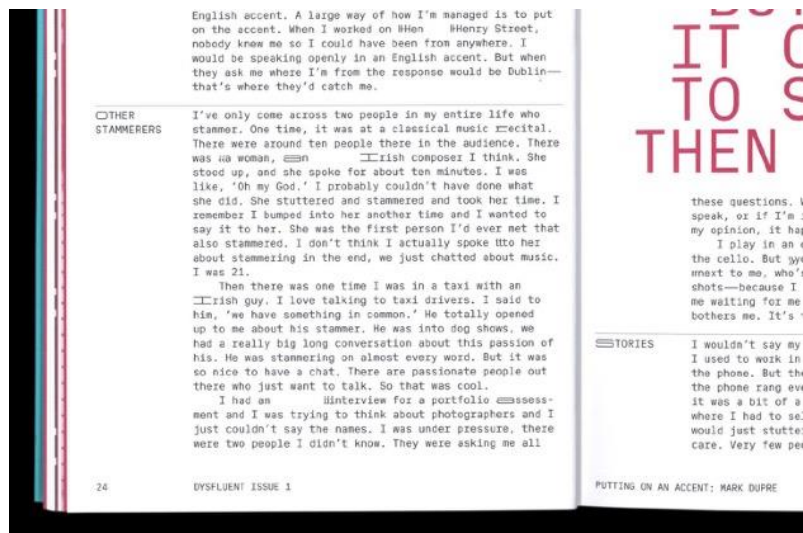
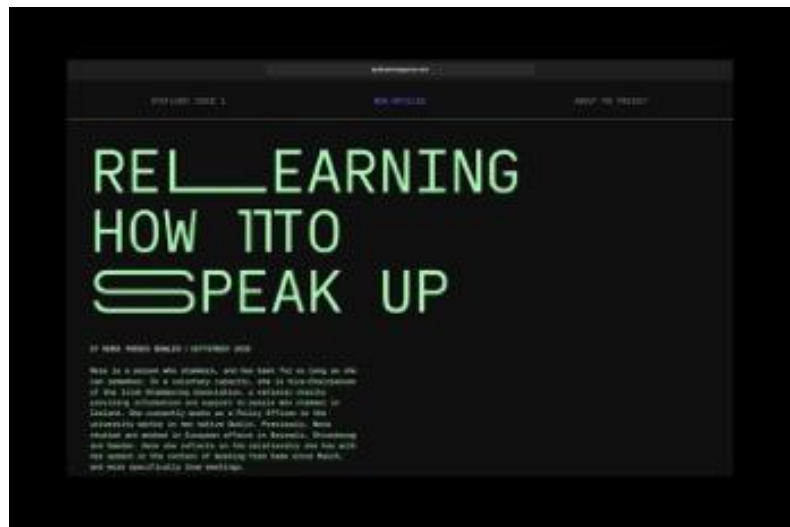


1.9

Dysfluent

- журнал

<http://www.dysfluentmaga-zine.com/about>



1.10

Kaoru Mende

‘Matchsticks’:

Creativity Through

Destruction



1.11

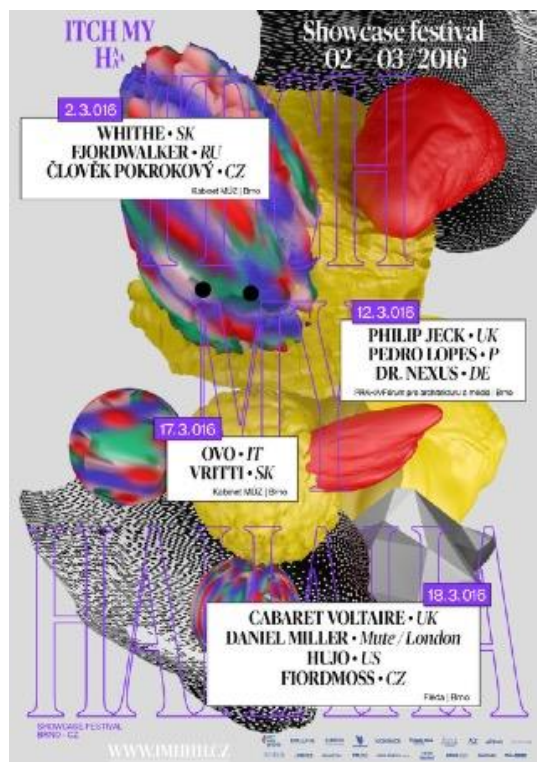
Itch my HaHaHa

.The Rodina

<https://www.thero->

[dina.com/itch-my-](https://www.thero-)

[hahaha/](https://www.thero-)



1.12

Disconnect

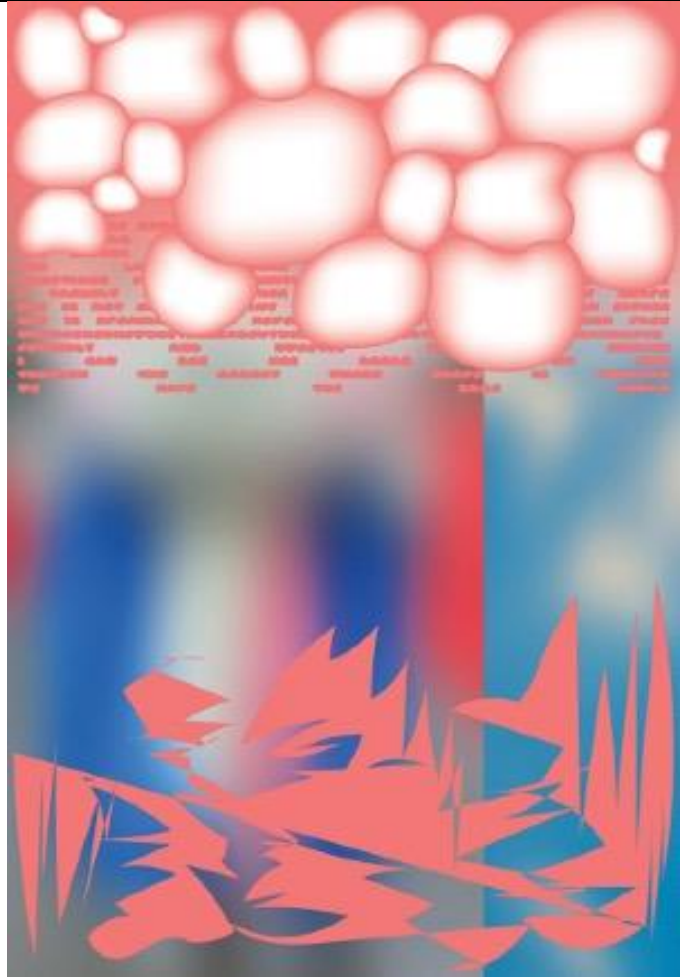


<https://thedisconnect.co/one/>

1.13

Jae Ee and Sangah
Shin: Meta Mascot





<https://www.itsnicethat.com/articles/jae-ee-sangah-shin-meta-mascot-graphic-design-140121>

1.14

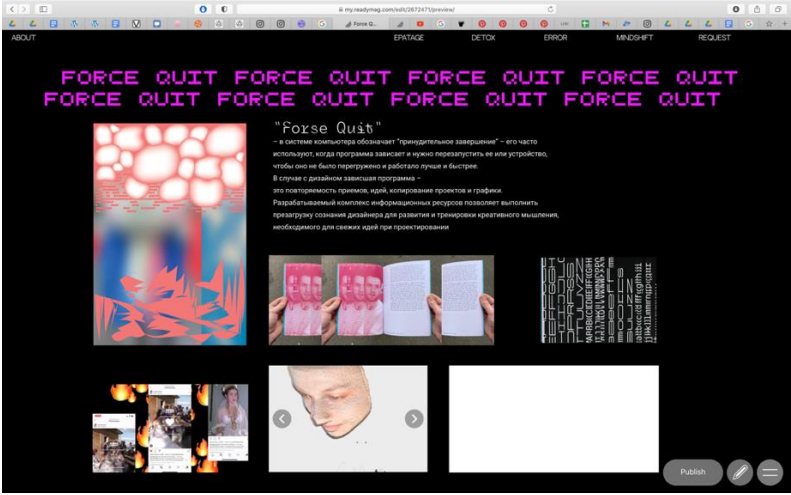
BCL

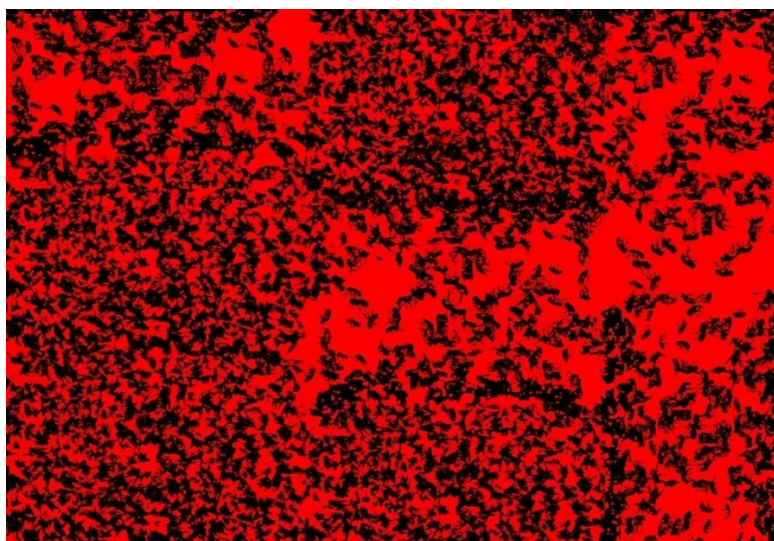
Обычные цветы



	https://strelkamag.com/ru/article/excerpt-speculative-every-thing
--	---

Приложение 2. Эскизное проектирование

<p>2.1 Сайт Force Quit Первые варианты</p>	 <p>The screenshot shows a web browser displaying a design for a website titled "Force Quit". The main heading consists of the words "FORCE QUIT" repeated in a pink, monospaced font. Below the heading, there is a paragraph of Russian text explaining the concept of "Force Quit" as a system that indicates "incomplete completion" and is used when a program hangs. To the left of the text is a vertical graphic with a grid of glowing pink circles. Below the text are three smaller images: a hand holding a pink folder, a hand holding a white document, and a vertical stack of pink folders. At the bottom of the page, there is a navigation bar with a "Publish" button and two circular icons.</p>
<p>2.2 Буклет Эпатаж</p>	



«на своём месте этот предмет
весьма пригоден, но это место
— никак не художественная
выставка!»

Крайне следствии живописного
монументализма как исторической практики Дашан
вышел очень быстро: стоит присмотреться
какому-либо объекту из тех, чья роль
лишь является ролью, произвольное
личное же, и вот уже это же объявляет
объект искусством: так в 1912 году
он задается вопросом: можно ли делать
произведения, которые не были
бы искусством?

Тьерри Де Дов.
«Артефакт»

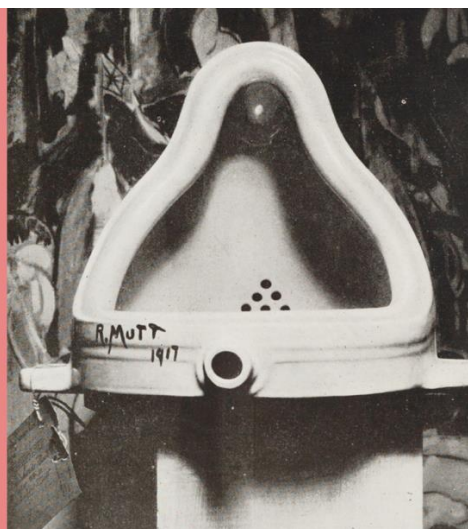
Визуальное удовольствие должно было
быть заменено стимуляцией мозга.
В традиционные ценности зрительской красоты
и привычной эстетики заменили образцы,
аппроприации и процессы мышления.

Десмонд Моррис
«Сюрреалисты в жизни»

Выбор реди-вейда всегда основан на
визуальной безразличии и в то же время
на полном отсутствии хорошего или
плохого вкуса

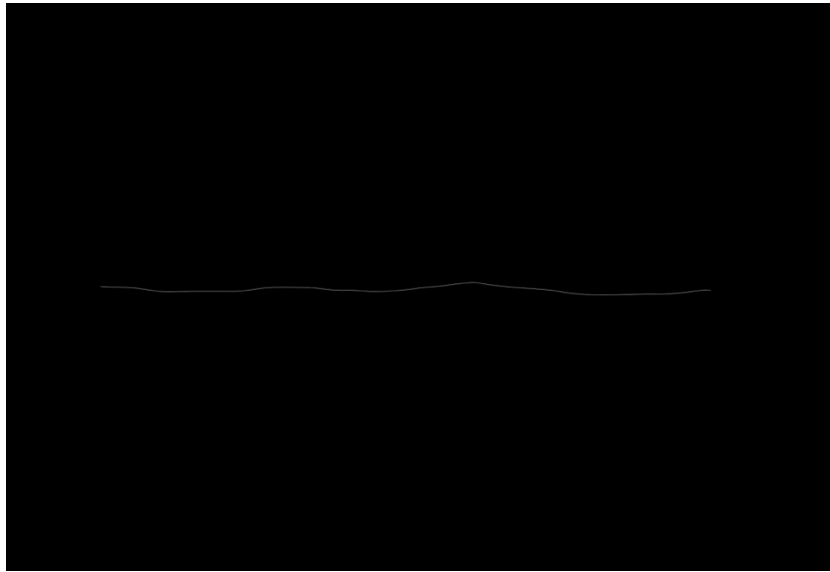
Марсель Дашан

Дашан показал, что искусство — это, по сути, контекст



Буклет
Детокс

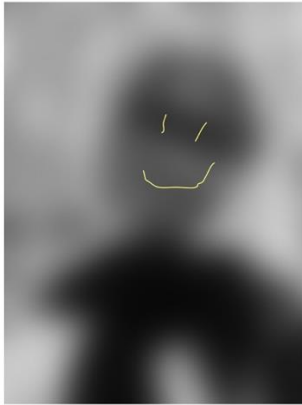
вспрыски, вода и воздух, чтобы начать процесс детоксикации



используйте этот буклет для получения информации о том, как
поддерживать оптимальный уровень здоровья
поддерживайте свой организм, избегая вредных привычек
или продуктов, или не употребляйте алкоголь
/
продолжайте читать следующие
/
информационные материалы



Буклет
Сдвиг



Утро доброе. Или не доброе. Или день. Или вечер.
Это смотря с какой стороны посмотреть...



Непрерывные ассоциации

"курорт" как место, в котором можно ощутить океан в узком русле или рай
в одном стакане воды"

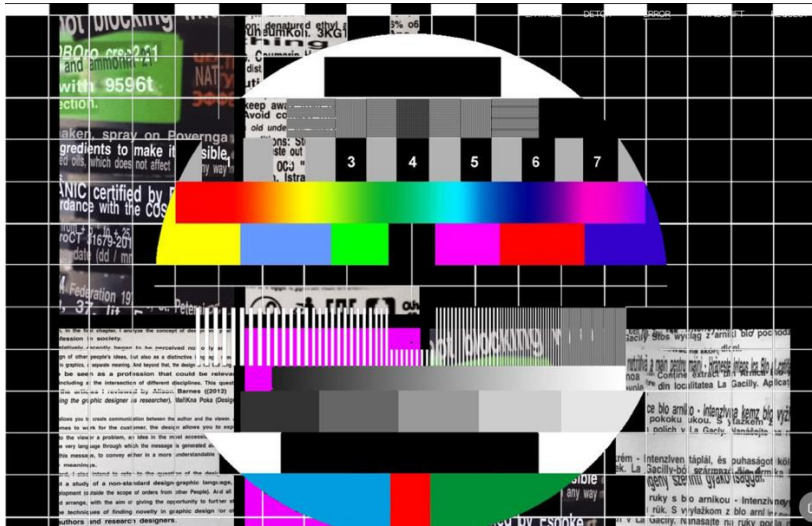
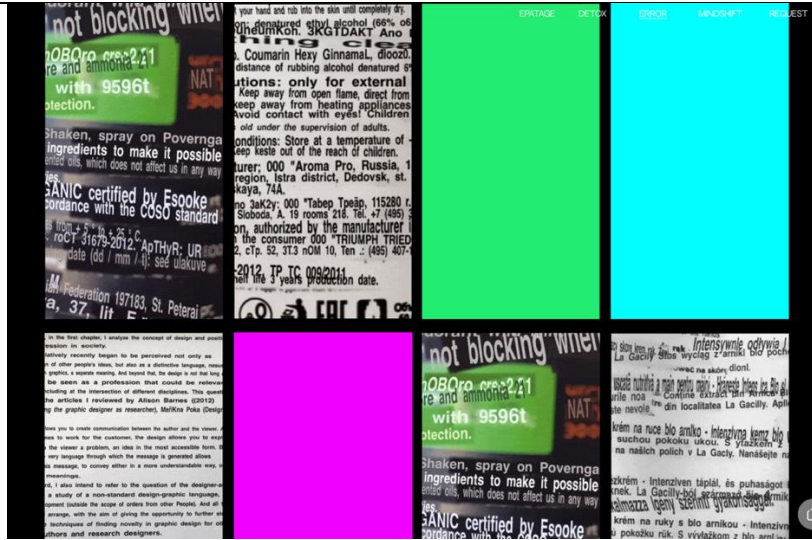
- Кеня Хара



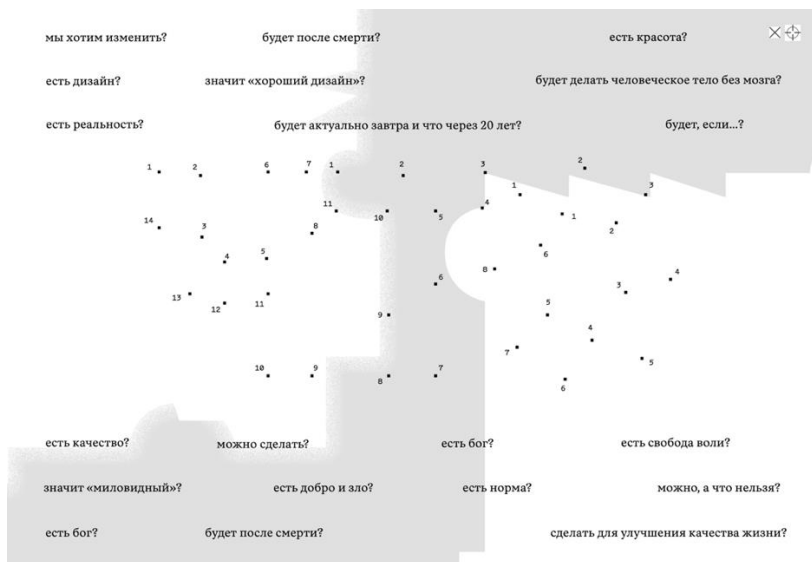
ОПЫРН ? ПЕНОК

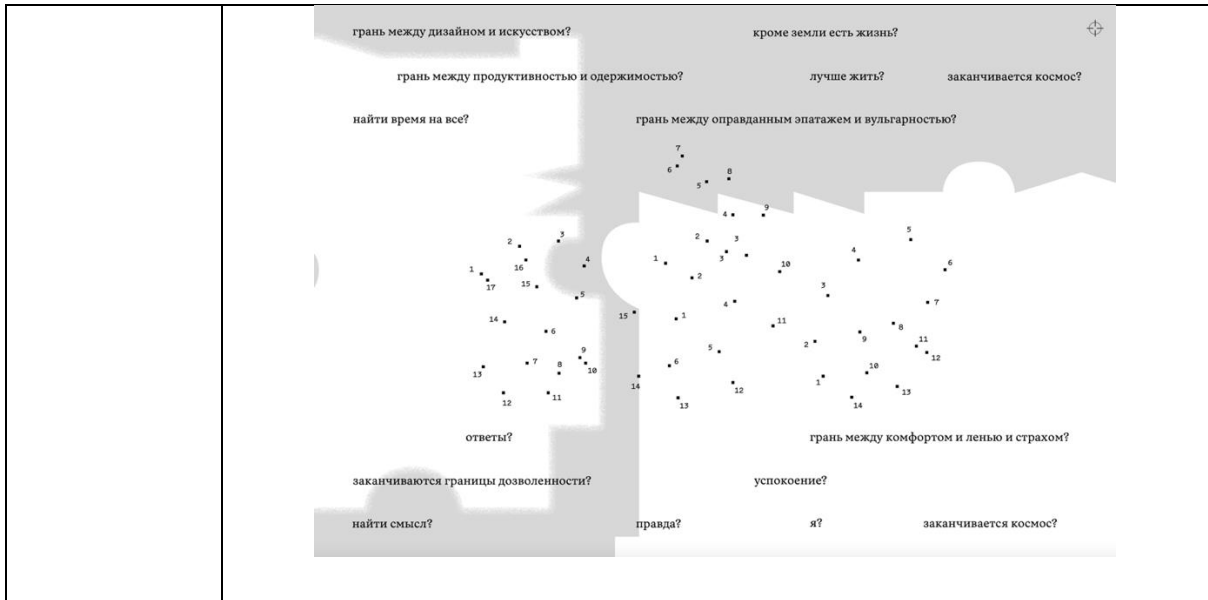
СМОТРЕ С КАКОЙ СТОРОНЫ ПОСМОТРЕТЬ...

2.5 Ошибка



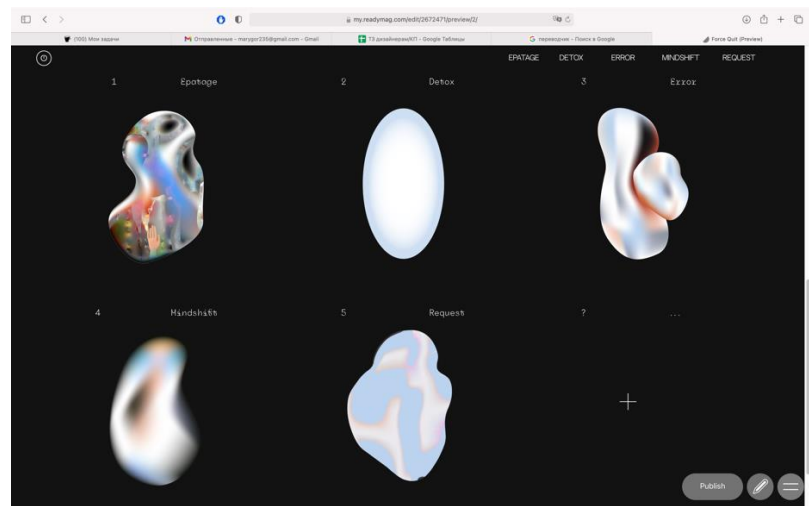
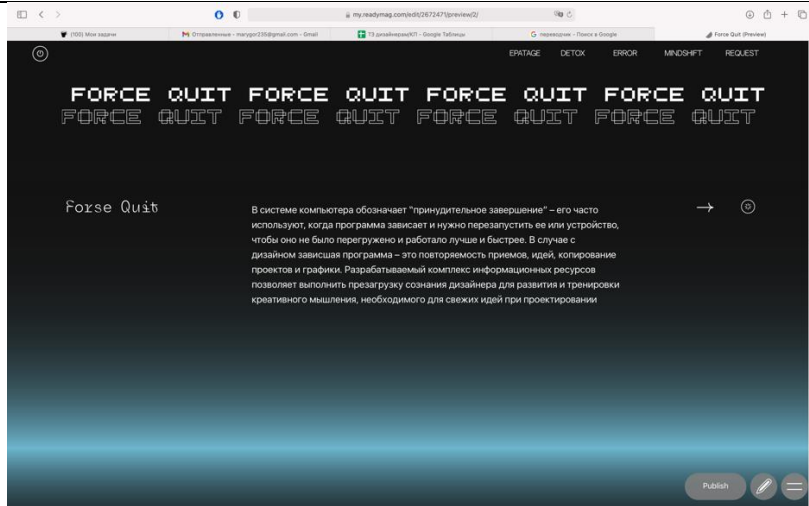
2.6 Постановка вопросов



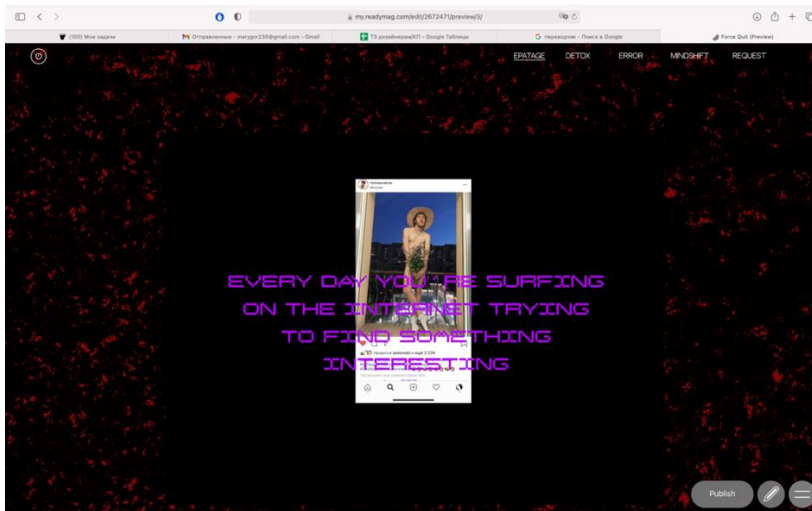
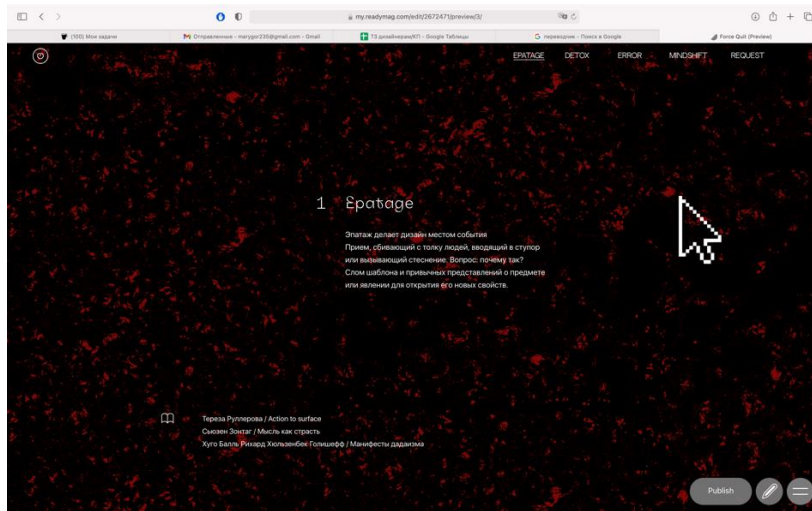


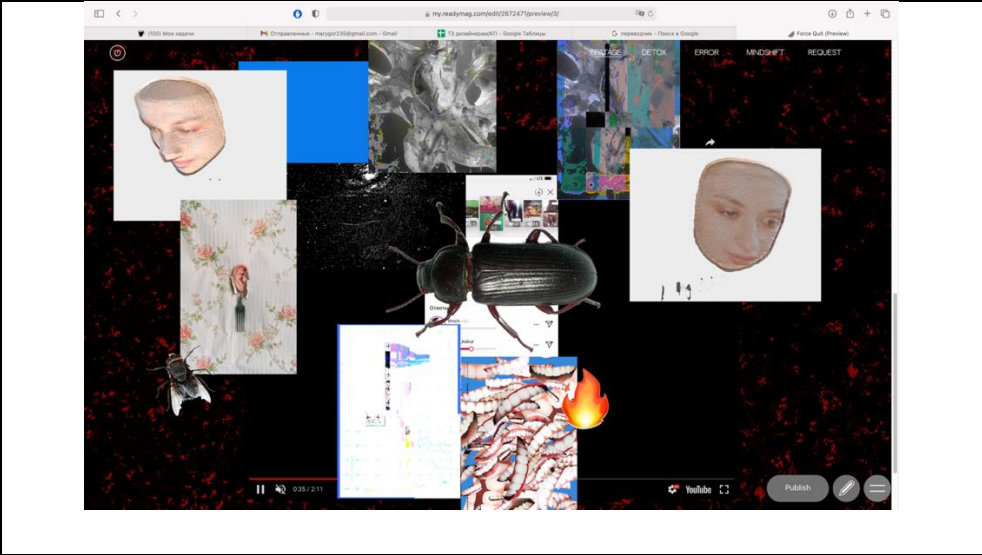
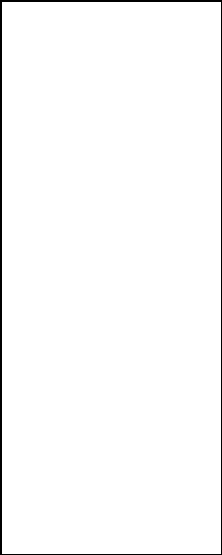
Приложение 3. Проект

3.1 Заглавная страница сайта

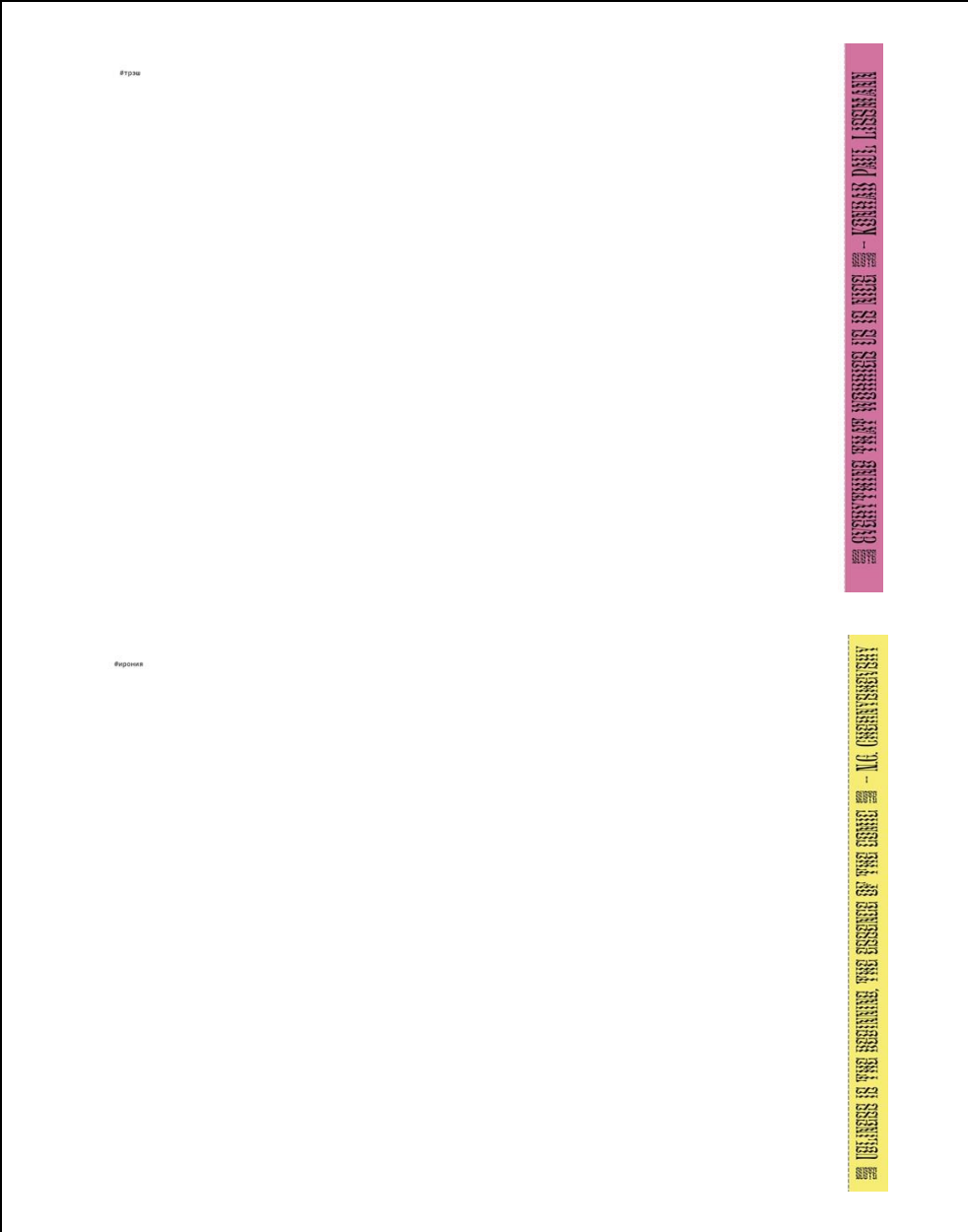


3.2
Сайт.
Страницы
разделов





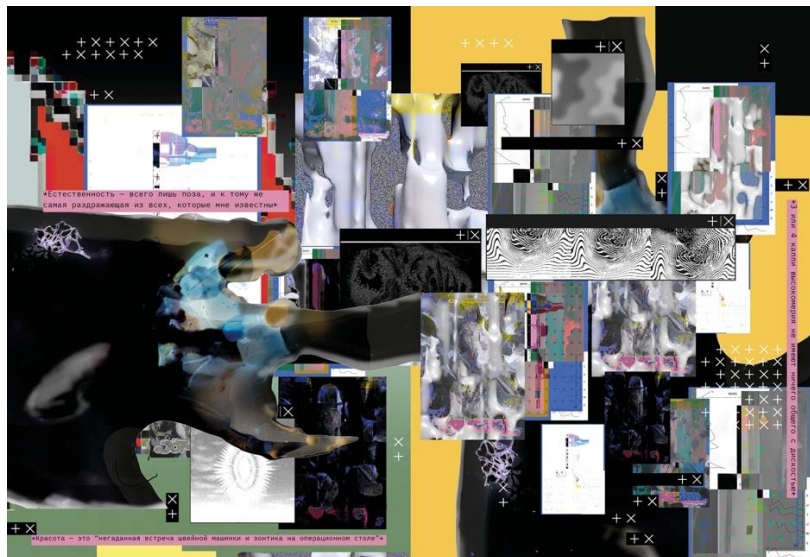
3.3
Буклет
эпатаж
белые
развороты



Июль_вразительность

ИЮЛЬ - М. ДИКАЯ

3.4 Буклет эпатаж, скрытые развороты



«На своём месте этот предмет весьма пригоден, но это место — никак не художественная выставка!»

Творцы бы Дана — интуитивны

Данам, Витрувию, Сюрреалистам и жителям

Красота Данами

Данам показав, что искусство — это, по сути, контекст

Крайне следствия визионерского номинализма как авторской практики Данами интуитивны: стоит присвоить какому-либо объекту из тех, чья родовая сущность является реди-мейд, произвольное личное имя, и вот уже это имя объявляет объект искусством. Уже в 1923 году он задается вопросом: Можно ли делать произведения, которые не были бы искусством?

Визуальное удовольствие должно было быть заменено стимуляцией мозга, а традиционные ценности зрительской красоты и привлекательности эстетически заменены образами, апеллирующими к процессу мышления.

Выбор реди-мейда всегда основан на визуальной безразличности и в то же время на полном отсутствии корявого или плохого вкуса



3.5 Буклет Детокс,

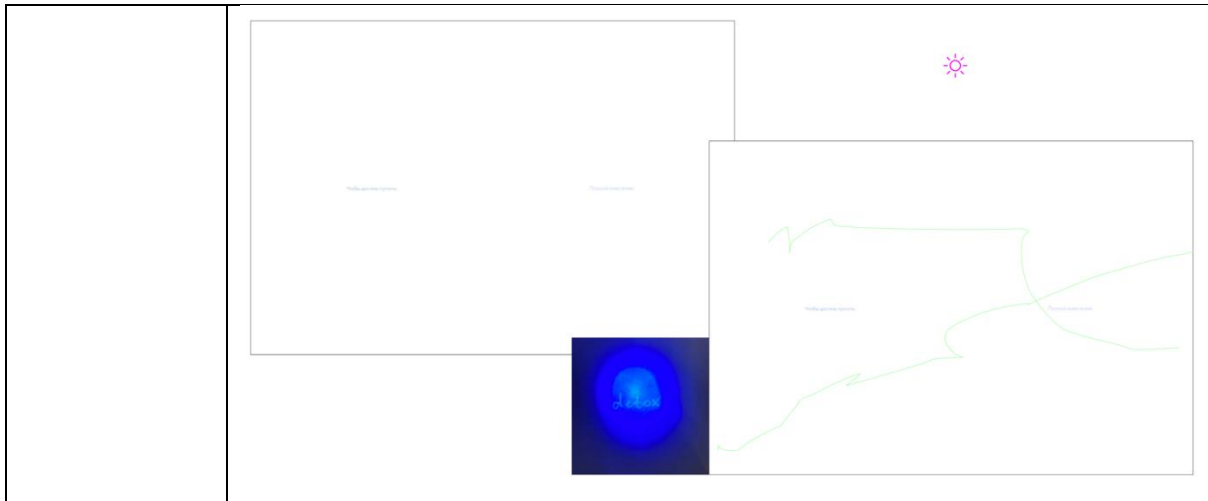
Буклет детокс: УФ свет

неблагородно использовать для смыва

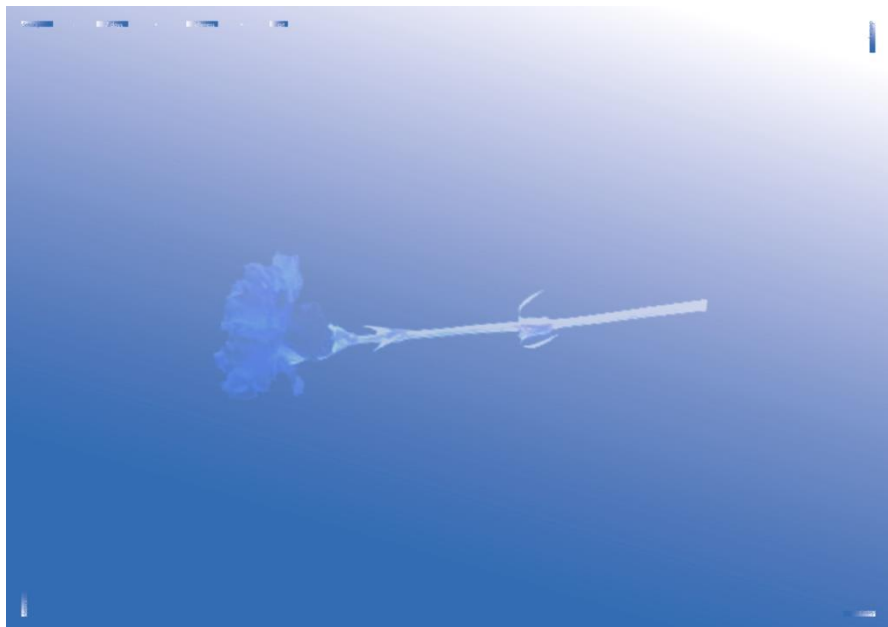
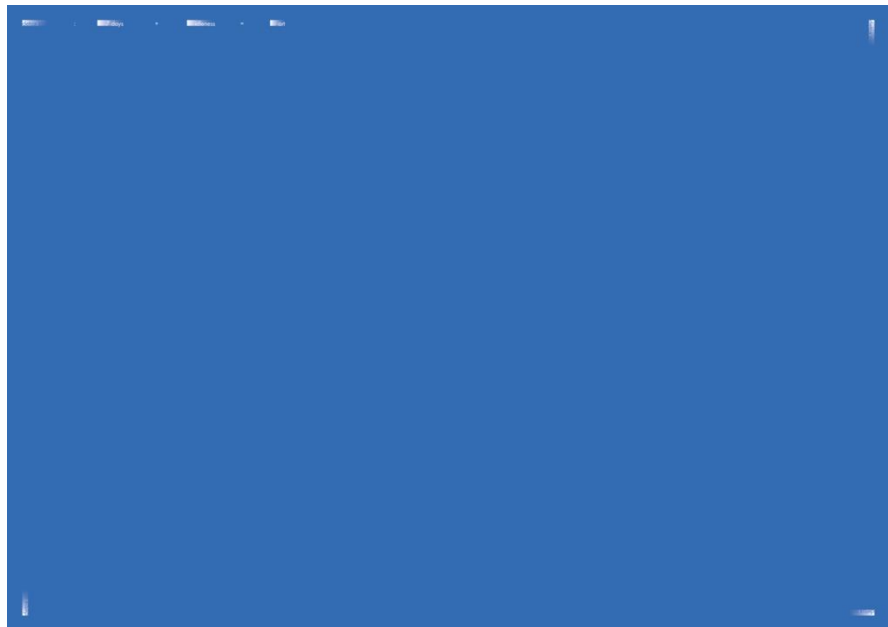
использовать смыв

который, как и в арт, имеет свою историю

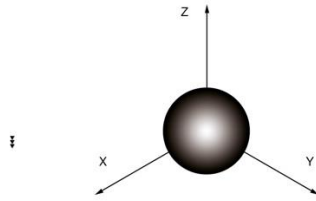
http://www.danarussia.com



3.6
Плакат
Detox



3.7 Буклет СДВИГ



НОВОСТИ



Искусство: поэзия

«Пейзаж с Ардурс и Глазгейт» — Кэтрин Лорренс, 1837

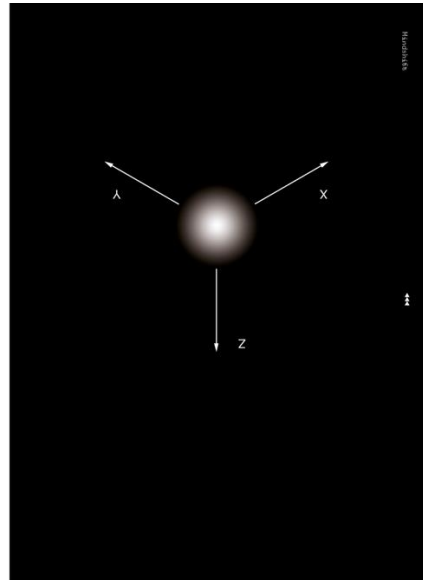
«Искусство есть такая потребность для человека, как есть и пить. Потребность красоты и творчества, воплощающего её, — неразлучна с человеком, и без неё человек, может быть, не захотел бы жить на свете».

Ф. Достоевский

«Искусство — отображение жизни. Жизнь состоит из повседневных явлений, а искусство — синтез повседневного, его опусок; оно даёт типичное в повседневности, идеальное, отточенное из общей массы, отобранное, прекрасное».

А. Мясников

НОВОСТИ



НОВОСТИ

Искусство: поэзия
НОВОСТИ

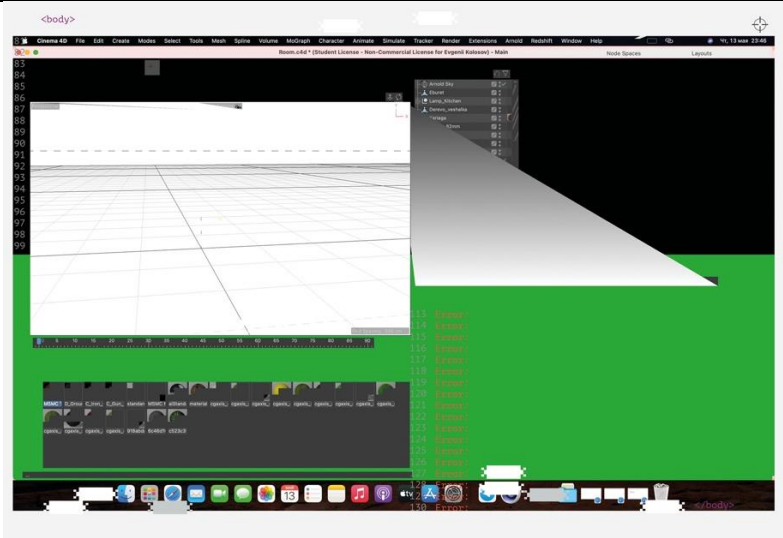
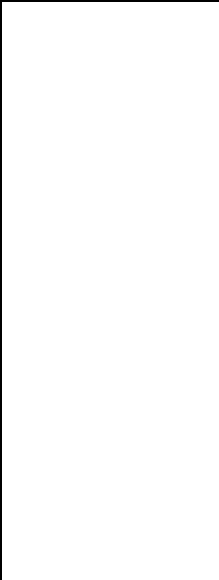
«Искусство — поэзия»

«Искусство — поэзия»

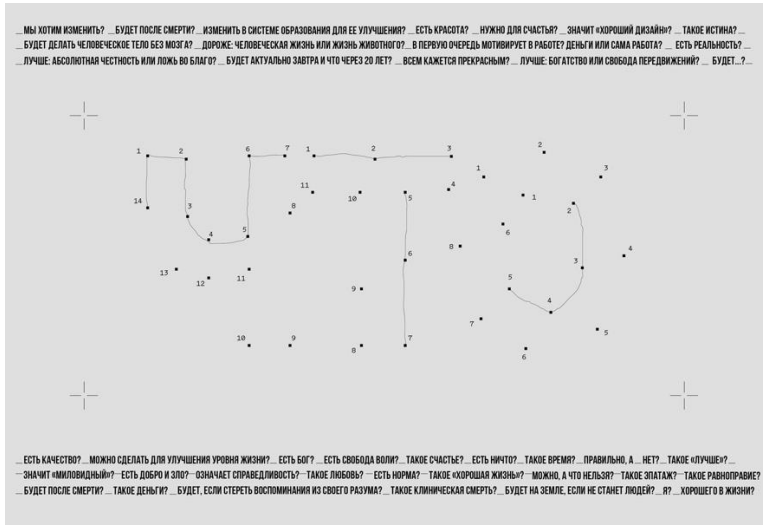
«Искусство — поэзия»

«Искусство — поэзия»

Искусство: поэзия
НОВОСТИ



3.9
Буклет
постановка
вопроса



3.10
Социальны
е сети.
Instagram

