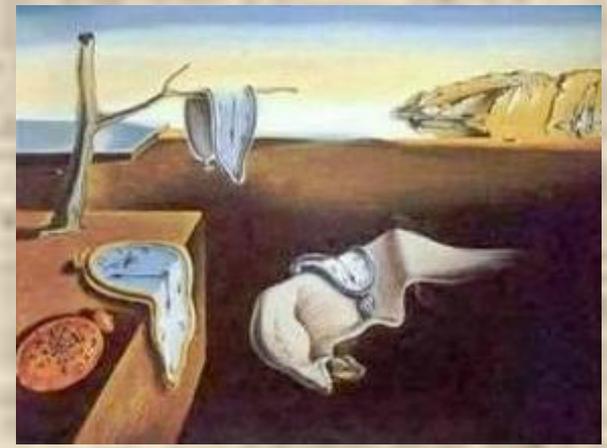


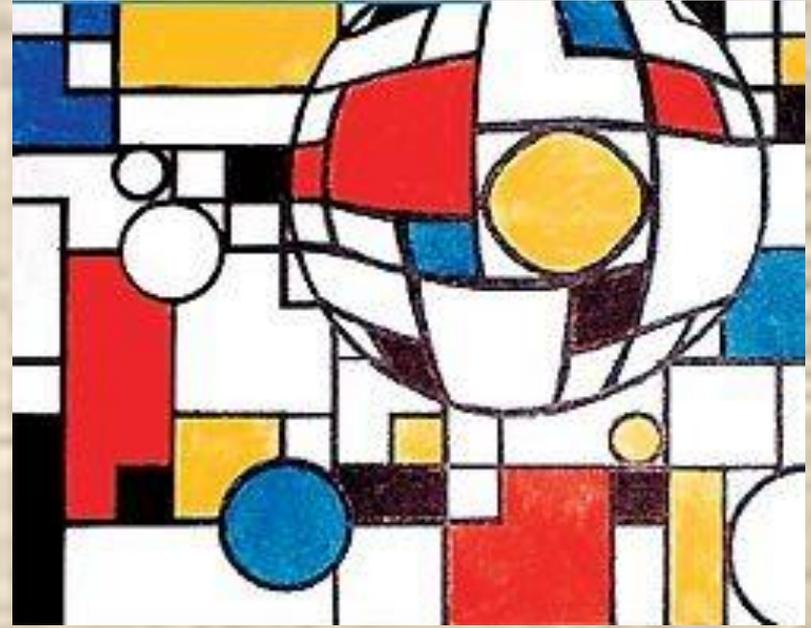
# **Общая композиция для СТИЛИСТОВ**

## Из истории дизайна

Многие принципы современного дизайна пришли к нам из мира искусства. Так, например, **композиция** - одно из понятий, используемых в художественном мире, наряду со следующими понятиями – **пространство, цвет, свет и тень** и др. Самое интересное случилось совсем недавно, в 19-м веке, когда многие молодые художники отказались от старых принципов изобразительного искусства, базировавшихся на точном копировании окружающего мира в картинах.



Это было время рождения многих современных теорий.



Это не значит, что новое полностью поглотило старое. Принципы старого мира тоже не забыты. Несмотря на свою основательную родословную, современный дизайн еще молод. Меняются взгляды и понятия. Некоторые из них были актуальны вчера, но исчезли сегодня, а некоторые живы до сих пор и никто их не отменял.



XIX век – век экспериментов. Пример – деятельность замечательного английского художника и дизайнера [Уильяма Морриса](#). В начале XX века художники и архитекторы начинают поиск рациональных форм. Профессия дизайнера как таковая еще не существует, но известные австрийские архитекторы [Йозеф Хоффман](#), [Отто Вагнер](#), [Йозеф Мария Ольбрих](#) ([Венский Сецессион](#)) создают эскизы мебели и посуды для массового промышленного производства. Разделение проекта и производства как двух принципиально различных стадий, на которых заняты разные люди, сегодня многие считают моментом, когда родился дизайн ([см.](#)). Рациональные, четкие, подверженные влиянию индустрии формы чаще всего подчинены геометрическим формам, а также формам неевропейских культур (японская, африканская, индейская и т.д.). Так, влияние дальневосточных мотивов проявляется в творчестве [Чарльза Рене Макинтоша](#) и столь выдающегося архитектора, каким был в начале 20-го века [Фрэнк Ллойд Райт](#). В начале 20-го века спорили о статусе дизайна, возникли различные позиции и подходы к индустриальному дизайну. Например, [Генри ван де Вельде](#), руководителю Веймарской Школы художественных ремесел, принадлежит мысль о том, что индустриальное производство не должно вытеснить индивидуальность объектов, а другие ратовали за максимальную стандартизацию. Французский архитектор и теоретик архитектуры [Ле Корбюзье](#) в современной технике и серийности индустриального строительства видел основу обновления архитектуры, стремился эстетически выявить функционально оправданную структуру сооружения.

[Размышления о дизайне](#)



Работа дизайнера должна быть подчинена определенной цели, а задача - достигнуть ее, для чего творение должно быть функциональным. Должны быть учтены вкусы и предпочтения потребителя. Задача дизайнера в создании не только красоты, а в том, чтобы его творение было функциональным, но при этом не лишено эстетики.



Примеры плохого дизайна

Красиво спроектированная бутылка, из которой нельзя пить — это крайность красоты, в погоне за которой, мы забыли, что бутылка — это, прежде всего, бутылка и из нее должно быть возможно пить.

Мы создали бутылку, из которой очень удобно пить, но внешний вид ее оставляет желать лучшего — это тоже крайность, ведь мы забыли об эстетике. Конечно, бутылка нужна, прежде всего, для того, чтобы из нее можно было пить, но нужно к тому же, чтобы из нее еще и хотелось пить при этом.



Какой из примеров дизайна вам нравится больше и почему?



Дизайн бывает разным. Есть такая шутка. Хороший дизайн - это тот, который нравится заказчику. Плохой дизайн - это тот, который нравится только его создателю.



Конструктивное предложение:  
*При проектировании объекта надо принимать в расчет среду, в которой он будет находиться.*

## Признаки

### плохого дизайна

Отсутствие стиля  
Перегруженность  
Пошлость  
Грубость  
Агрессивность  
Абсурдность

### хорошего дизайна

Гармоничность  
Сбалансированность  
Стильность  
Удобство  
Художественный вкус  
Продуманность создания

# Элементы дизайна

Дизайнер должен знать, как управлять элементами дизайна, организовывать их в единую **КОМПОЗИЦИЮ**.  
Целая композиция или конструкция подчиняется определенной цели и идее. Рассмотрим следующие элементы дизайна:

линия

форма

светотень

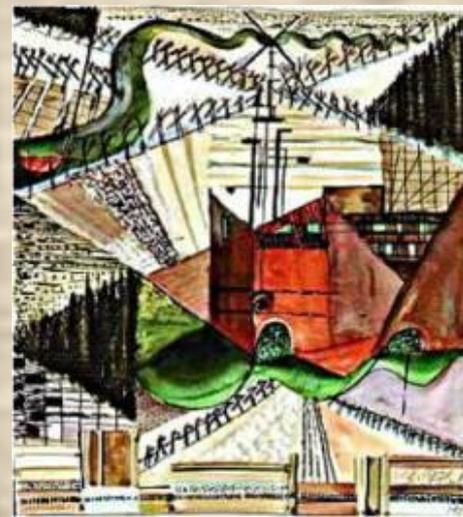
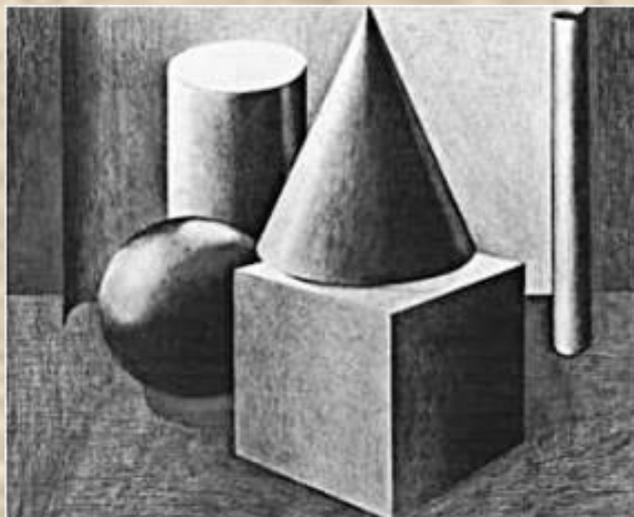
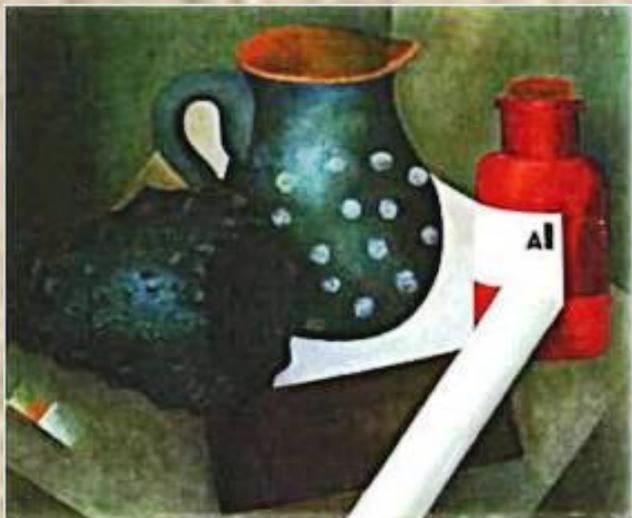
объем и пространство

цвет

фактура и текстура

**Композиция** это целенаправленное построение целого, где части взаимосвязаны в соответствии со смыслом, содержанием, назначением и гармонией целого.

Слово "**композиция**" происходит от латинского «*Compositio*», что означает - сочинение, составление, связь, сопоставление. Композиция отсутствует в хаотическом нагромождении предметов. Она обеспечивает логичное и красивое расположение частей, из которых состоит целое, придавая ясность и стройность форме и делая доходчивым содержание. Логика построения и красота, гармония в соотношениях частей целого присуща природным формам - растениям, животным организмам, Вселенной. Поэтому слово "композиция" равно применимо к описанию цветка, к построению книги или ораторской речи.



Существуют два типа композиции - **замкнутая** и **открытая**.



Для передачи идеи неподвижности, устойчивости больше всего подходит *замкнутая (закрытая, статичная) композиция*. Для нее характерны устремленные к центру основные направления линий, построение по форме круга, квадрата, прямоугольника с учетом симметрии. *Признак замкнутой композиции* - четкий внешний контур, нарастание сложности к центру.



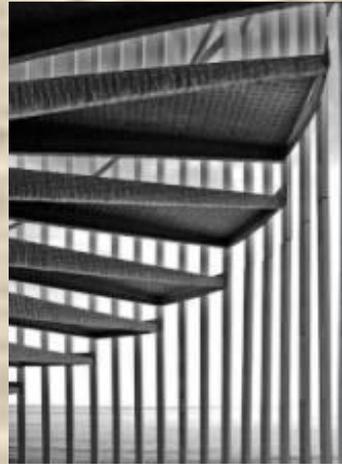
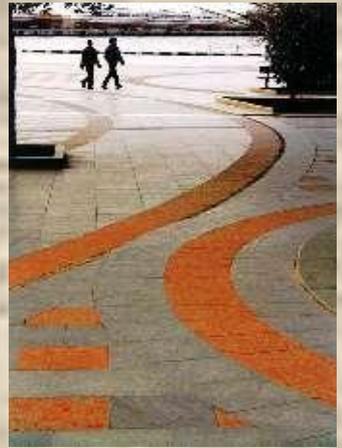
Ощущение простора передается *открытой (динамичной) композицией*. Основные направления линий - от центра. Как правило, строится несколько композиционных узлов, используется ритм. Догадки расширяют фантазию зрителя.



# Линия

Наука геометрия описывает линию, как кратчайшее расстояние между двумя точками. Для дизайнера линия более значима, так как его больше интересует смысл, который может нести линия. Направление линии и расположение линии может создавать определенное настроение.

**Горизонтальные линии** создают ощущение спокойствия, статичности. **Вертикальные линии** предполагают движение, динамику. **Ломаная линия** – энергична, иногда даже агрессивна.



Мы видим движение, причем не в плоскости, а в пространстве. Кажется, что линии устремились куда-то к горизонту. Этот эффект возникает за счет разности толщины линий, так тонкие линии кажутся нам дальше в пространстве, а более плотные (жирные) – ближе к нам, они визуальнo стоят как бы на переднем плане – это одна из особенностей нашего восприятия, которая используется в работе дизайнера.



## Контур

Линия или сочетание линий могут образовывать контур. Это граница, обводка объекта.



## Штриховка

Используя линии, можно заштриховать нарисованный контур.



## Виды штриховки

Линия, штрих, пятно. Творческая практическая работа



# Графические художественно - выразительные средства



А. Матисс  
«Женский портрет»

линия

линия  
тон



В. Серов  
«Портрет балерины  
Тамары Карсавиной»

# Форма

Под формой подразумевается:

**двухмерный объект**,  
который может быть создан  
при помощи линий, цвета,  
светотени (на картине, листе  
бумаги создается лишь  
иллюзия глубины или  
объема, но сами объекты –  
двухмерные)



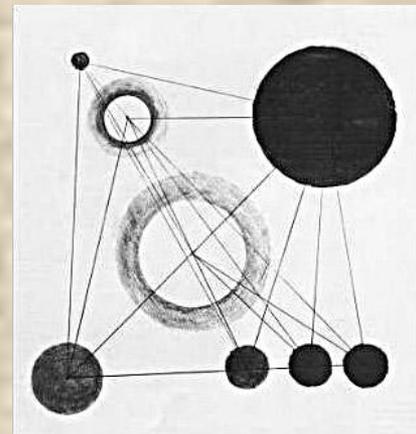
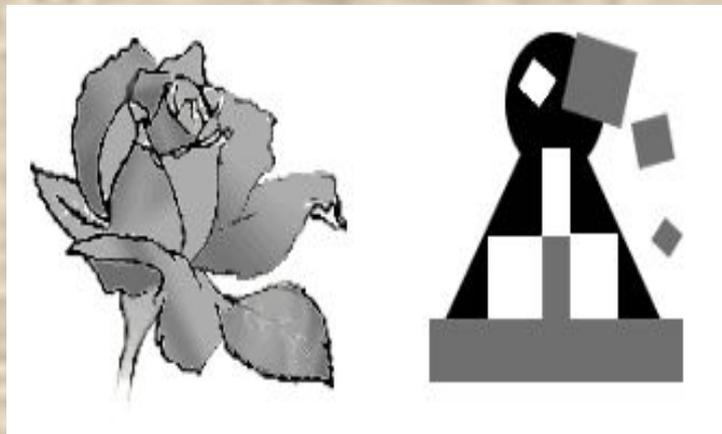
**трехмерный объект**,  
(например, скульптура),  
имеющий массу и объем



Формы можно разделить на:

**Органические** – это природные формы, которые можно встретить в животном и растительном мире (морские волны, полосы зебры, паутина, снежинка и т.д.). Органические формы, как правило, сложные.

**Геометрические** – это искусственные формы, созданные человеком (линия, треугольник, квадрат и др. – простейшие геометрические формы, на основе которых могут быть созданы более сложные).



Существуют также **абстрактные** формы.

*наскальные рисунки  
ритуальные символы  
пиктограммы  
идеограммы  
фонограммы  
иероглифы, руны и буквы  
дорожные знаки  
и т.д.*



**Придумайте абстрактную форму своего имени в виде ребуса**

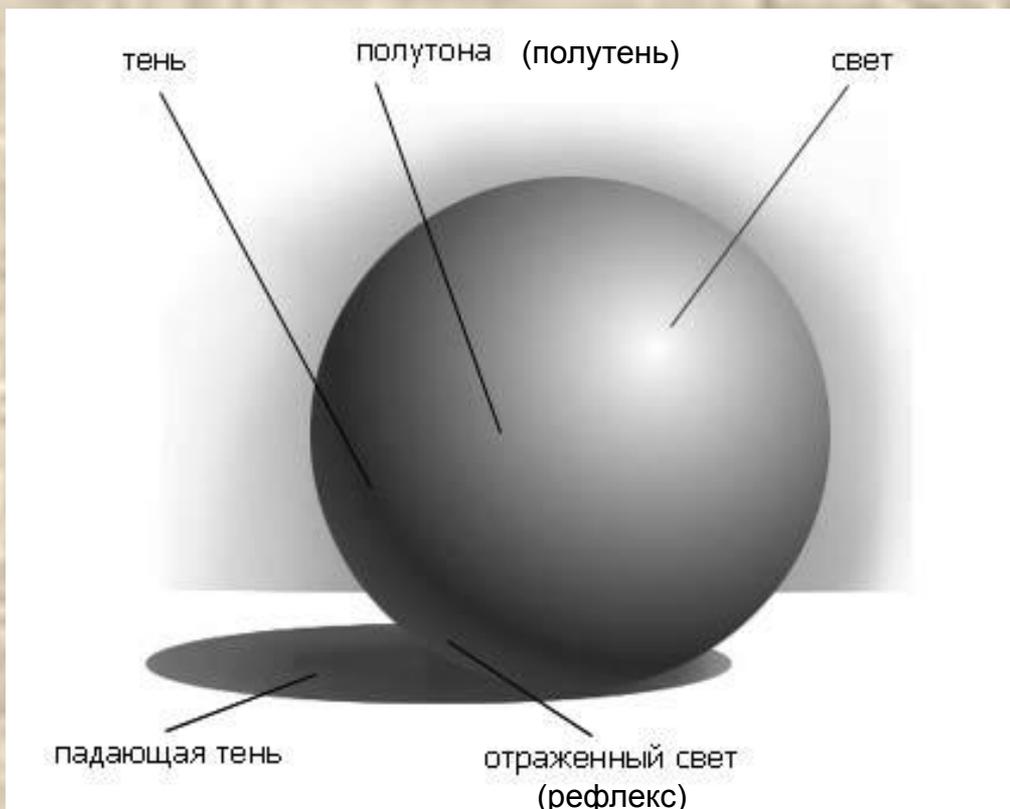


## Светотень

Сочетая свет и тень, можно задать объем изображению, создать иллюзию глубины, акцентировать внимание зрителя на каком-либо объекте в работе, или наоборот убрать какие-то элементы композиции на задний план (сделать менее значимыми).



Лучше всего видны отношения между светом и тенью, оттенками в черно-белом варианте. Целесообразно предварительные эскизы выполнять именно так, а затем уже в цвете.



На рисунке объемный объект показан при помощи света и тени.

[Тон и тональные отношения. Практическое задание.](#) Тон и тональные отношения. Практическое задание. [ЕС 102\\_02\\_09Р](#)

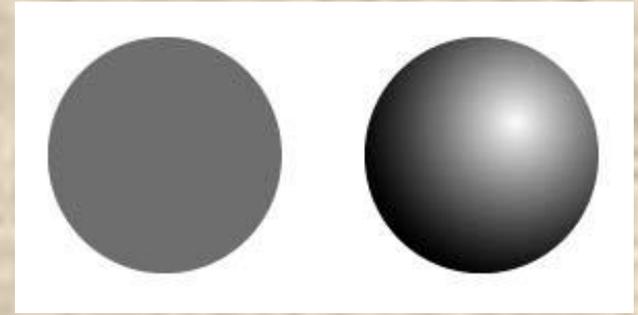


# Объем и пространство (иллюзия глубины)

Иллюзию объема и глубины создают, оперируя размером объектов, наложением объектов друг на друга, введением светотени и тона, перспективы.

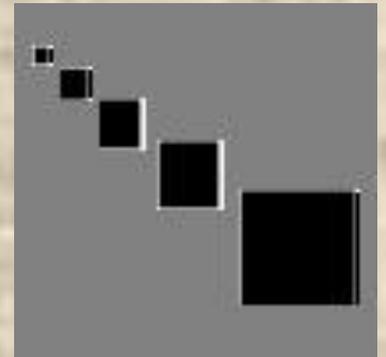
## Объем

Сравните рисунки: в первом случае мы имеем дело с плоским кругом, во втором – у нас уже получился шар, добавив свет и тень, мы создали иллюзию того, что наш шар объемен.



## Пространство

Одна из особенностей нашего восприятия: удаленные объекты мы воспринимаем, как меньшие по размеру, чем те объекты, которые находятся ближе к нам. То есть рисуя одни объекты больше по размеру, чем иные, можно создать иллюзию того, что они ближе или дальше к нам.



## Наложение

Накладывая один объект на другой, можно также создать впечатление, что они находятся дальше-ближе по отношению друг к другу.

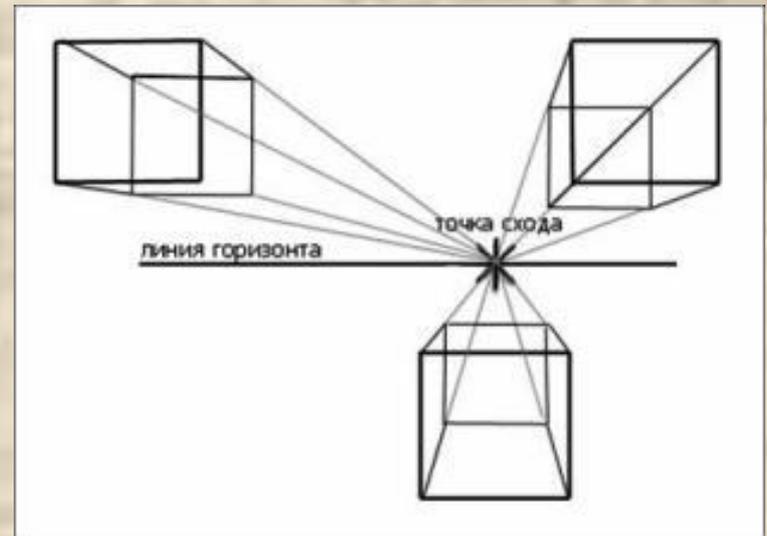
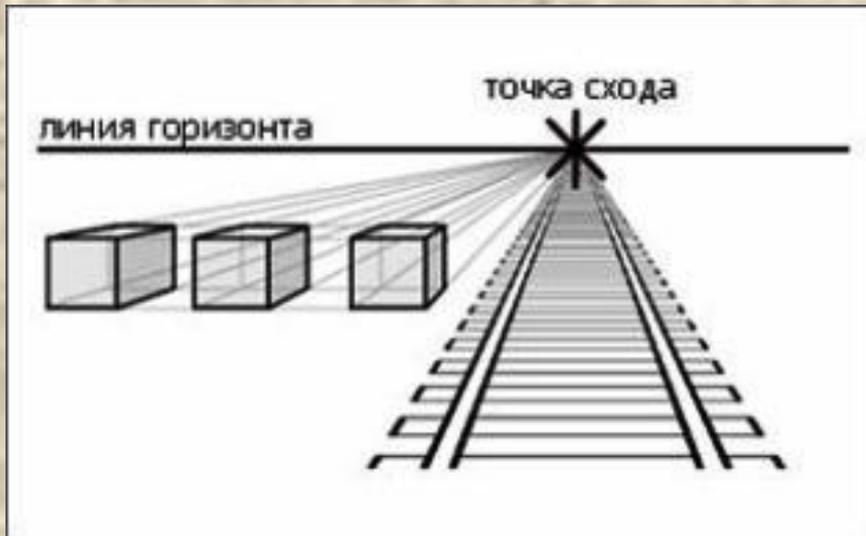


Если показать более близкое пространство темным, а удаленное светлым – это называется **воздушная (атмосферная) перспектива**.

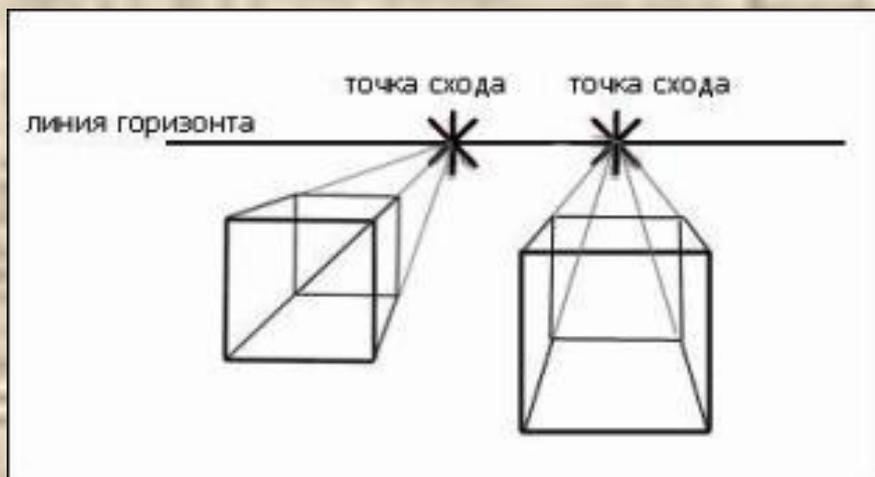


## Линейная перспектива

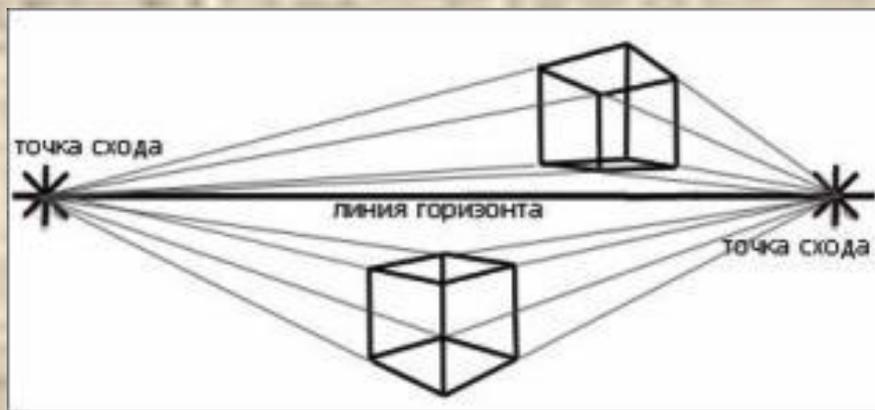
Рельсы сходятся где-то на горизонте в одной точке (*точка схода*), которая лежит на линии горизонта. *Линия горизонта* – это линия, на которой расположен взгляд наблюдателя. Такое явление называется *линейной перспективой*.



Объекты, расположенные друг к другу под разными углами, имеют **разные точки схода**.



Если смотреть на объект немного под углом, со стороны, то используются **две точки схода**.



# Цвет

Наука о цвете (*колористика*) возникла не так давно и основывается на вполне серьезных научных открытиях. Цвет самый сильный по воздействию из элементов и самый сложный. Каждый цвет или сочетание цветов мы воспринимаем по-разному:

*- оптически и физически*

*- эмоционально и психологически*

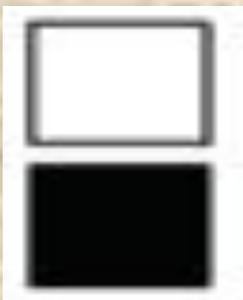
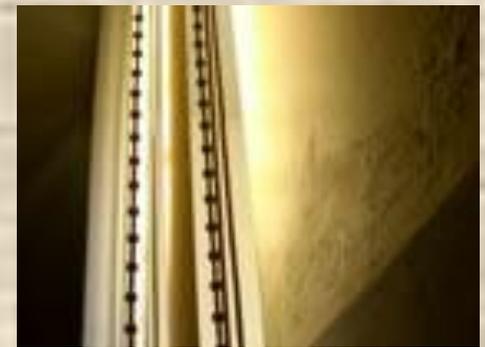


Комбинируя черный и белый цвет можно создать различные оттенки серого. Это называется **градацией**.



Близкие по тону и яркости оттенки цвета в сочетании называются **нюансом**.

Соответственно, сильно отличающиеся по тону и яркости оттенки цвета называются **контрастом**.



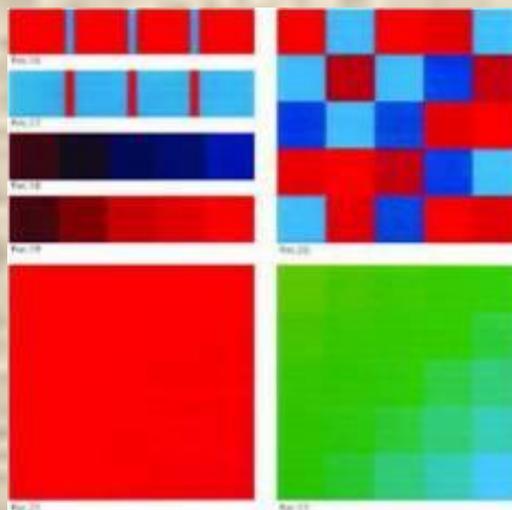
Чем больше различие по тону и яркости – тем больше контраст. Максимальный контраст – сочетание черного и белого.

Контрастами являются: большое — маленькое, длинное — короткое, широкое — узкое, толстое — тонкое, черное — белое, много — мало, прямое — изогнутое, острое — тупое, горизонтальное — вертикальное, диагональное — круговое, высокое — низкое, площадь — линия, поверхность — объем, линия — тело, точка — линия, гладкое — шершавое, твердое — мягкое, неподвижное — движущееся, легкое — тяжелое, прозрачное — непрозрачное, сплошное — прерывистое, жидкое — твердое, сладкое — кислое, сильное — слабое, громкое — тихое.

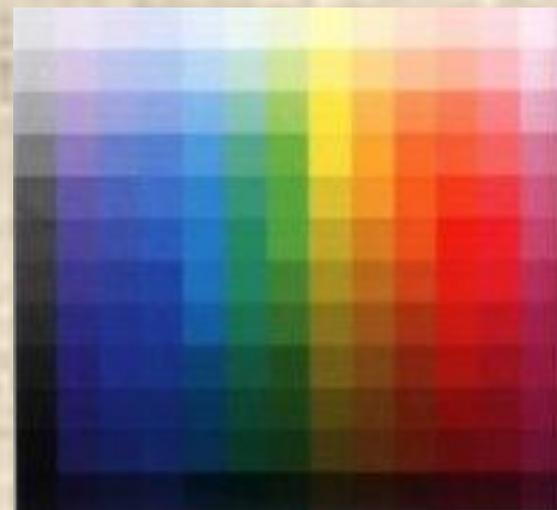
Цветовые контрасты:



светлое - темное

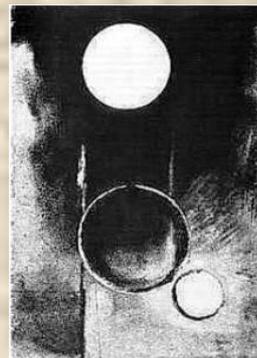
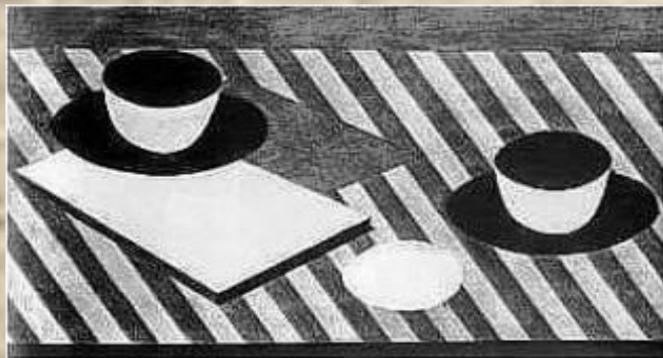


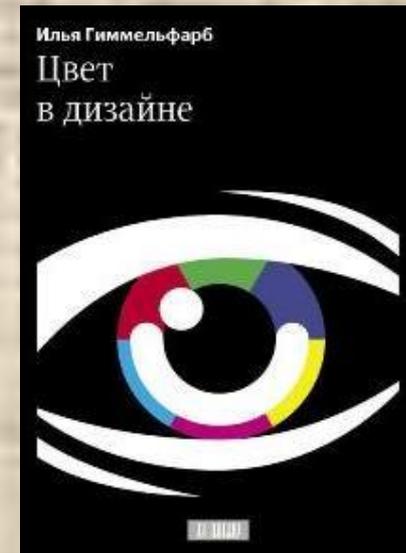
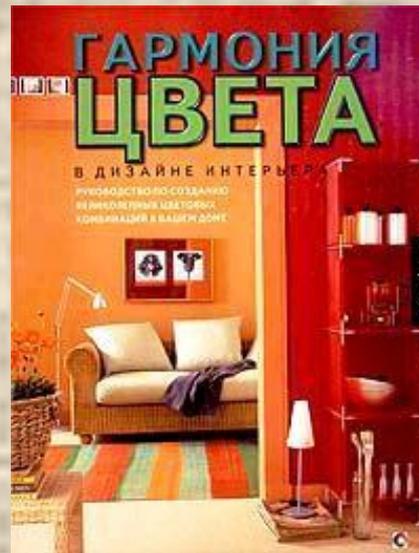
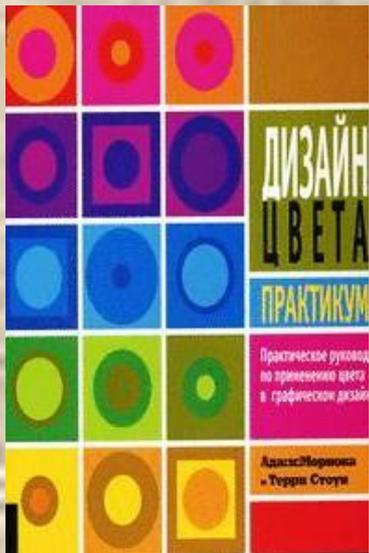
холодное - теплое



блеклое - яркое

Оперируя светом и тенью, оттенками цветов, можно задать определенное настроение работе. Так, например, преобладание темного сделает работу мрачной, а преобладание светлого – более позитивной по настрою. Если в работе использованы в основном контрастные цвета, то она будет казаться более грубой, тяжелой, давящей. Если же обратиться к нюансу, то работа получится более легкой, невесомой, возможно, мягкой, успокаивающей.





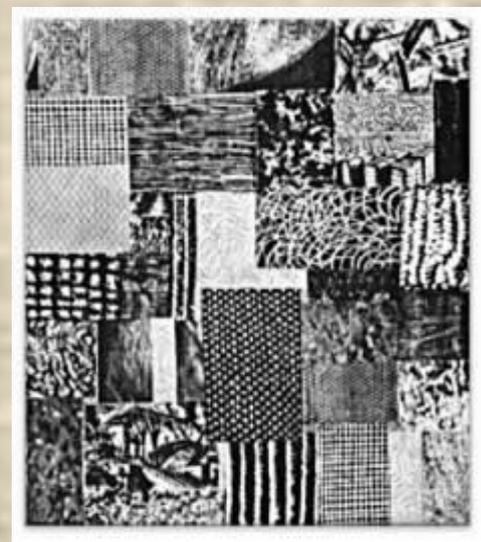
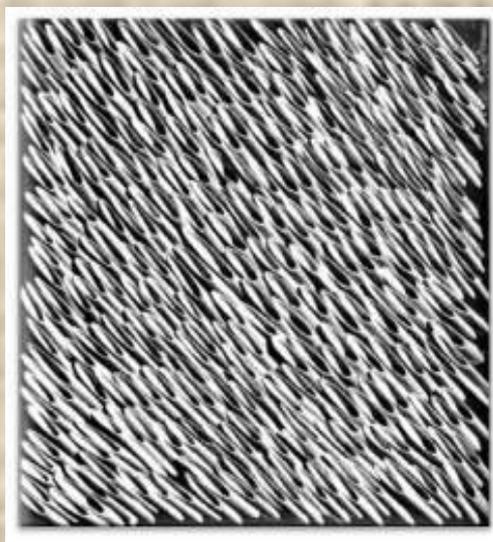
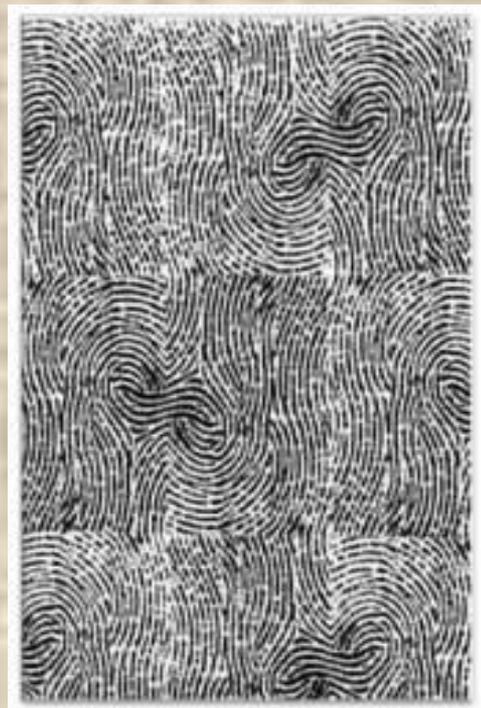
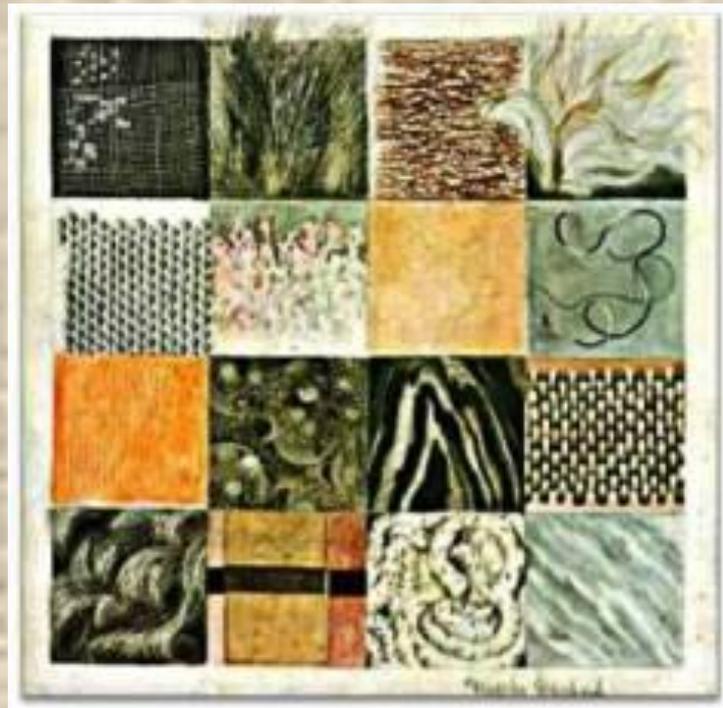
# Текстура и фактура

Многие предметы и вещества, окружающие нас имеют текстуру и фактуру: если вы прикоснетесь к отколотому от скалы камню, то ощутите его шершавую в трещинках поверхность. Если вы увидите поверхность камня, отображенную в рисунке, она вызовет у вас определенные ассоциации и ощущения.

**Фактура** – это свойства материала, предмета, которые мы ощущаем при прикосновении к нему - шершавое или гладкое, или колючее.

Художник или дизайнер использует в своей работе **текстуры** – двухмерные картинки фактур, на которых при помощи цвета, света и тени создается иллюзия, что эта поверхность каменная, шершавая, холодная, мокрая и т.д.





Часто текстуры используют в рекламных целях.



Например, эта текстура имеет определенные свойства и вызывает определенные ощущения и ассоциации. Она агрессивна, современна, хаотична и т.д. Ее можно было бы применить для рекламы молодежной обуви или молодежного клуба, группы.

[Фактура. Практическая творческая работа](#)

# Принципы дизайна

## Целесообразность

*Любой авторский замысел должен быть подчинен какой-то цели, идее, художественной задаче.* Тему, идеологию диктуют чувства автора, его взгляды на жизнь, мир в целом. В работе дизайнера цели и задачи ставятся заказчиком, состоянием рынка др.

## Единство

*Все элементы в композиции должны быть взаимосвязаны, чтобы композиция смотрелась единым гармоничным целым.* Если нельзя изъять из композиции ни одну ее часть, ни один ее элемент без ущерба для целого, если части композиции нельзя поменять местами, добавить какой-то новый элемент, то это говорит о том, что дизайнерская задача завершена.

# Равновесие

*– это условие устойчивости композиции, это состояние, когда все элементы сбалансированы между собой.*

## Симметрия.

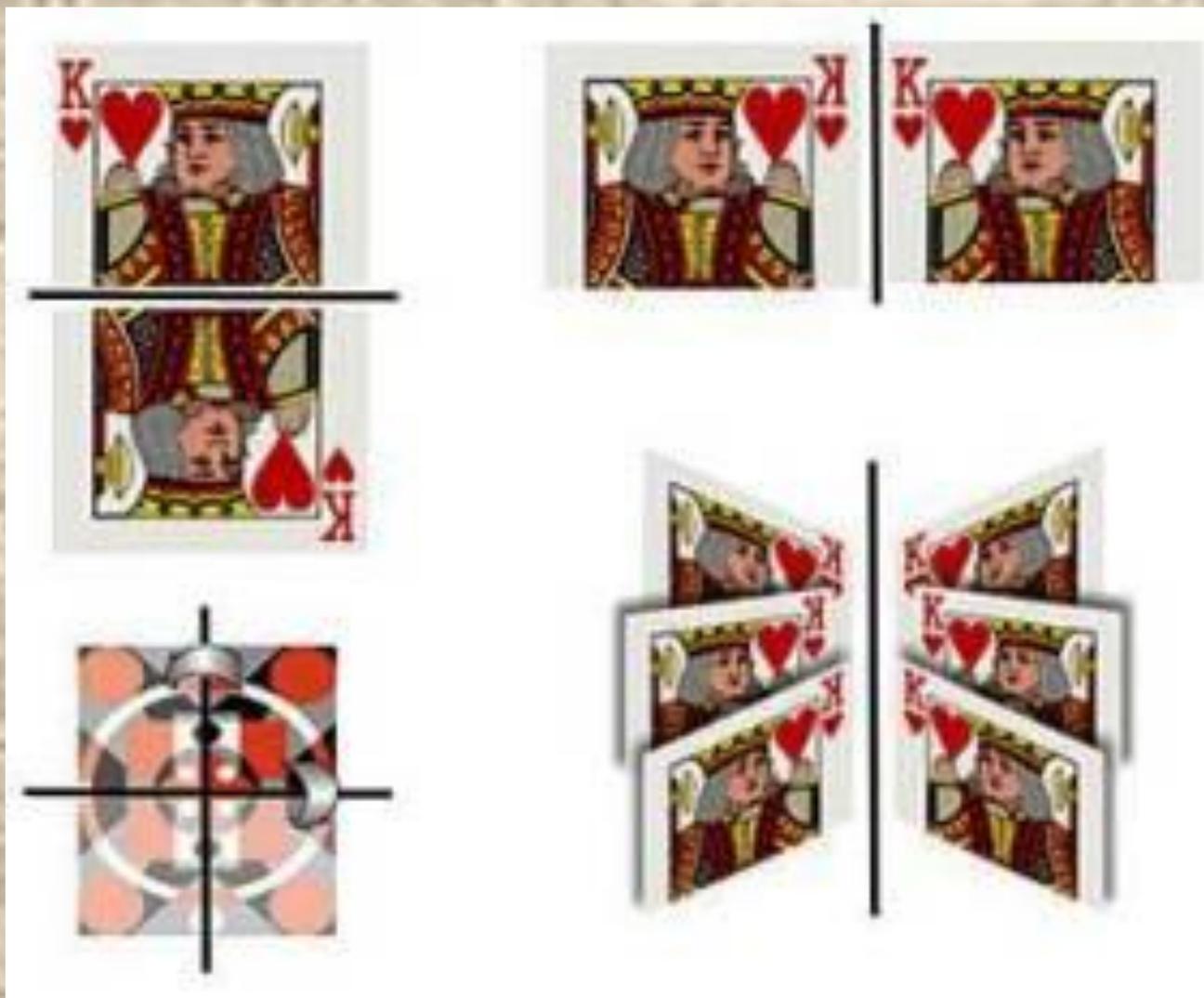
Это наиболее очевидный и простой способ достичь в композиции равновесия. Она предполагает определенный порядок расположения элементов относительно друг друга и в пространстве.



В природе не бывает точной симметрии. Лист и птица симметричны в целом, но они различны в деталях (перья на крыльях птицы, глаза на ее голове, прожилки на листе). Такой вид симметрии, когда симметрична лишь общая форма, но точного сходства в мелочах нет, лежит в основе многих произведений искусства, художественных работ.



Бывают разные виды симметрии. **Зеркальная (или отражение), осевая, радиальная** и т.д. Симметрию можно выстраивать вокруг точки (радиальная), вокруг одной оси, вокруг нескольких осей.



**Асимметрия.** Это противоположность симметрии. Но асимметрия не означает отсутствие равновесия. Используя цвет, форму, насыщенность тон, направление движения и др., можно достичь сбалансированности композиции.



Красный элемент делает картину более живой. Без него картина была бы скучной и неинтересной. Но этот яркий элемент выбивался бы из общей композиции, если бы он не был уравновешен нейтральным по тону темно - розовым пятном.



Ломанная белая линия собирает все элементы композиции воедино и задает им направление движения. В итоге рисунок получается динамичным, цельным, уравновешенным.

[Симметрия и асимметрия. Практическое задание.](#) Симметрия и асимметрия.

Практическое задание. [ЕС 102 02 05Р](#)

# Доминанта

Всякая композиция имеет **смысловой центр**, где завязывается основное действие и возникают основные связи. Кроме смыслового центра существует еще и **визуальный центр**, с него начинается восприятие работы зрителем, именно он первым притягивает взгляд. Иногда смысловой и визуальный центры могут совпадать. Не следует воспринимать слово «центр» буквально, под этим словом вовсе не имеется в виду центр листа или экрана.



Красная юбка девушки является визуальным центром композиции, с нее начинает наше созерцание картины. Лицо девушки в розовом, именно оно, является смысловым центром картины.

# Соподчинение

**Все элементы объекта дизайна должны быть взаимосвязаны, внутри композиции необходима соподчиненность отдельных ее частей друг другу.** Задача дизайнера и художника - управлять вниманием зрителя. Нужно, чтобы части композиции воспринимались зрителем в определенной последовательности. Для этого отдельные элементы композиции объединяют в группы.



# Динамизм

Динамизм не есть изображение движения в буквальном смысле. Даже если композиция статична, спокойна, то в ней все равно есть некая жизнь (**движение**), потому что происходит взаимодействие между элементами работы. **Управляя взглядом и вниманием зрителя, автор создает движение в работе.**



Эта работа хаотична, вся в движении. Взгляд зрителя следует за белой линией.

Эта картина статичная, спокойная. Направление движения не так определено, но оно есть. Направление взглядов девушек, их позы (как они сидят, как лежат их руки, как повернуты головы) – все это управляет нашим взглядом.



**Статичное** состояние в работе поддерживается:

- симметричной композицией,
- не слишком большим количеством свободного пространства,
- отсутствием диагональных линий, направлений.



Для выражения **динамики** можно использовать:

- асимметричную композицию,
- элементы с острыми углами,
- большое количество свободного пространства,
- диагональные направления.



Нужно помнить, что движение в композиции должно носить организованный характер, иначе динамика может превратиться в хаос, мешанину, а статичность будет скучной, неинтересной взгляду.



[Статика и динамика. Практическое занятие.](#) Статика и динамика. Практическое занятие. [ЕС 102 02 04Р](#)

## Гармония

Симметрия, пропорции, ритм, контраст, цельность, равновесие – все эти категории образуют гармонию. **Гармония осуществляет связь между всеми элементами работы, примиряет форму и содержание, предмет и пространство, сводя все воедино.** Но гармония – это эстетическая категория и нельзя ее сводить только к понятиям пропорции, симметрии и другим. Гармония включает в себя личностное отношение к своей работе. Зритель зачастую не разбирается в принципах дизайна, не знает его основ, но он без труда уловит дисгармонию в работе. Композиция объектов дизайна понимается как достижение гармоничного единства составляющих как самого объекта, так и окружающей среды



Здания Красноярска построены в разное время, относятся к разным стилям. Все ли из них мы можем назвать гармоничными?



Вы – эксперты. Дайте оценку продуктам архитектурного дизайна и дизайна интерьера на выбор, учитывая признаки и принципы дизайна.