

Алимов О.Н.,
старший преподаватель
кафедры дизайна и медиатехнологий
ВШТЭ СПбГУПТД,
(Санкт-Петербург, РФ)

ВЗАИМОПРОНИКНОВЕНИЕ ТВОРЧЕСТВА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Художественное проектирование, несомненно, связано с художественным творчеством. Основой художественного проектирования является образное мышление, синтетический подход к использованию графических, цветовых и формообразующих принципов композиции. Подобный подход всесторонне и традиционно используется и в художественном творчестве классическом и современном.

Основополагающий принцип художественного творчества и художественного проектирования – *композиция* произведения.

Термин «композиция» происходит от латинского *compositio*, что означает составление, сложение, соединение, сочинение частей, приведение их в порядок. Композиция – важнейший организующий момент художественной формы, придающий задуманному единство и цельность, соподчиняющий его элементы друг другу и целому. Законы композиции складываются в процессе художественного осмысления действительности, в той или иной мере отражают объективные закономерности реального мира. Эти закономерности выступают в образно-претворенном виде, связанном со спецификой того или иного вида искусства, художественной идеей, материалом произведения и т.п., отражающем эстетические принципы эпохи, стиля, художественного направления. Правила и приемы композиции взаимосвязаны между собой и действуют во все моменты работы над композицией. Все направлено на достижение выразительности и цельности художественного произведения.

Живопись имеет многочисленные композиционные характеристики. Например, геометрический вид, положение в пространстве, фактура, текстура, цвет, свет, тождество, нюанс, контраст, пропорции, симметрия, асимметрия, ритм. Кроме того, сюда входят принципы пространственной композиции: упорядоченность, единство, многообразие, соразмерность, соподчиненность, уравновешенность, организованность, законченность.

Значимой и чётко структурируемой формальной композицией, и композиционным развитием цветовых отношений отличаются русские иконы. Особенно ранние иконы. Своей образностью и пластической ясностью композиции особенно отличаются иконы XV века. Чётко и последовательно иконописцы komponуют свои фигуры в прямоугольное поле иконы, всегда находя логичные соотношения между силуэтом и свободным фоном. Композиционно обыгрываются пространственные интервалы, то есть расстояния между фигурами и предметами. Отличительным свойством икон XV века является не многосложность и ясность их композиций. В них нет ничего лишнего, ничего второстепенного...

Характеристики композиции икон и основы хорошего дизайна идентичны, что не удивительно, так как обе сферы творчества используют одни и те же принципы композиции и колористики.

Ярким и понятным примером общих композиционных основ художественного творчества и художественного проектирования может служить творчество идеолога абстрактного искусства Казимира Малевича. «Супрематизм — это высшая форма живописи и истории искусства» — так писал Малевич. «Это самоценная красота на основе гармонии композиционных абстрактных элементов. Истинным «содержанием» *искусства* является оно «само как таковое», его «строй формовых элементов». В частности, для живописи это — сама живопись — соотношение цветовых масс и форм, живописная фактура, жизнь и развитие цветовых пятен, их сила и динамика; «чистый элемент живописный» и т.п.». Мир, по Малевичу, в сущности своей беспредметен, т.е. пребывает вне сферы

действия разума, и только *Искусство*, основывающееся на эстетических принципах, т.е. тоже беспредметное в своей основе, в состоянии «познать» его. При этом беспредметность искусства осмысливается основателем супрематизма как высшая ступень разумной деятельности человека – уже сверхразумная. «Художество, которое и должно быть вне разума, ибо оно <то> завершение, где разум прекращает свою деятельность. И это только последняя вершина разумной деятельности, после которой вступаем в беспредметность или заумь, <вне относительно> сферы познания, знания эстетики».

Несмотря на отрицание искусства как разумной деятельности человека, совершенно парадоксально основы эстетики Малевича прекрасно коррелируются с основами эстетики художественного проектирования.

И, несомненно, чёткой уравновешенной композицией отличаются произведения классической живописи. «Классицизм – одно из важнейших направлений искусства прошлого, художественный стиль, в основе которого лежит нормативная эстетика, требующая строгого соблюдения ряда правил, канонов, единств» [1].

Есть ещё существенный объединяющий фактор как художественного творчества, так и художественного проектирования – это *образность*.

Данный фактор отражает четкое и глубокое раскрытие в композиции определенной художественной идеи. На такое раскрытие направлена всякая дизайнерская деятельность. Выраженный в форме образ наполняет ее глубоким содержанием, делает впечатляющей. Образная форма оказывает на зрителя более сильное и глубокое эмоционально-эстетическое воздействие, чем простая утилитарная форма. От того, насколько глубоко и ярко раскрыто образное содержание в форме, зависит степень ее художественной выразительности. Художественный образ отличается от обычного образа-представления тем, что отражает не просто внешнее сходство с действительностью, а, прежде всего, творческое отношение к этой

действительности, рождаясь в воображении, в мыслях и чувствах художника и воссоздаваясь в воображении зрителя.

Следует указать на выявление характера образной формы. В этом характере выражается не утилитарное, а художественно-духовное ее содержание. Как в живописи, так и в информационном дизайне, где форма предельно иллюстративна, такой характер проявляется в виде различных масштабируемых изменений, обобщений, тональном и колористическом развитии формы. Тем более он выявляется в композиционно – формальных формах, как например, в промышленном дизайне.

Образ в дизайнерских формах имеет разную степень условности, начиная от изображений, совсем близких к реальным предметам, и заканчивая предельно условными, абстрактными символами. Определяется он содержанием формы или теми функциями, в том числе и художественными, которые выполняет. Если функции предусматривают обеспечение прежде всего наглядности, ясности понимания образа, форма максимально приближается к изобразительности, при достижении быстроты и четкости ее восприятия с дальних расстояний, например, форма делается более условной. Очевидно, что для эффектного выполнения двух функций, быстроты восприятия и ясности понимания, требуется наглядная и вместе с тем простая лаконичная форма. Она и будет соответствовать принципу ее образной разработки, или просто образности.

Из вышеизложенного становится понятно, что деятельность дизайнера подчинена тем же художественным принципам, что и работа художника, но, в отличие от абстрактного беспредметного подхода к композиции, имеет прямо противоположный предметный формообразующий характер. Это значит, что работая над формой, гармоничными сочетаниями цветов, формальной композицией дизайнер решает, кроме чисто эстетических задач, вопросы, раскрывающие потребительские свойства товара, *что является в том числе и аспектом художественного проектирования: социальные, функциональные, эргономические и эстетические.*

Библиографический список

1. <http://encyclopaedia.big.ru/enc/culture/KLASSITSIZM.html>-,
дата входа 16.06.2016.

УДК 7.001.66

Белоусов А. Б.,
доцент кафедры режиссуры кино
и телевидения СПбГУКиТ
(Санкт-Петербург, РФ)

ТЕКТОНИКА – ЕДИНСТВО ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ

"Осознание того, что целое не может быть достигнуто путем сложения отдельных частей, не было какой-то новостью для художника. В течение многих столетий ученые высказывали ценные положения относительно реальной действительности, используя относительно простую аргументацию, которая не исключала сложность организации и взаимодействия явлений. Но никогда произведение искусства не могло быть создано или хотя бы понято разумом, не способным воспринимать и осознавать интегрированную структуру целого." [1, 20].

Художник, даже рисуя непосредственно с натуры, не просто копирует какой-либо объект, а показывает его во взаимосвязи с окружающей средой, другими объектами. Композиционное мышление – это, прежде всего, связанное и целостное мышление в системе ясно воспринимаемых отношений внутреннего и внешнего. Создавать композицию – означает устанавливать новые отношения формы, не повторяющие природные связи воспринимаемых объектов. Именно такие композиционные отношения и определяют в конечном итоге специфику предмета художественного творчества. Композиция (лат. Compositio – «складывание, соединение, сочетание, приведение в порядок») – основная категория художественного творчества. Композицию сравнивают с живым организмом, в котором соединены душа и тело, целесообразность и конструкция.

Понятия композиции и конструкции тесно переплетены с понятием другой основополагающей пары в теории и практике искусства: архитектоники и тектоники. Архитекtonика (греч. Architektonike – «главное строение») – общая выстроенность композиции. Тектоникой (греч. Tektonike – «строение») называют выражение на поверхности внутренней конструкции (функциональной структуры) посредством различного рода членений и подразделений художественной или архитектурной формы.

Категория «тектоника» связывает богатство отношений между понятиями «форма» и «конструкция» через композицию. В современной теории искусства эту особенность «композиционного организма» называют принципом целостности, согласно которому идея произведения заключена не в отдельных элементах, а в отношениях и способах связи элементов формы между собой. Отсюда понятие тектоничность есть одно из важнейших свойств, так или иначе определяющих степень (или зримость) отражения на поверхности формы её конструктивной основы (отчасти это понятие пересекается со структурой художественного целого). Равным образом тектоника может находить своё выражение и через конкретные (как зримые, так и скрытые) свойства материала, из которого построено архитектурное целое. К примеру, здание, построенное из вязких материалов или имеющее опорные металлические конструкции, неизбежным образом будет отличаться от строений, построенных из крупных каменных блоков или дерева.

Психология восприятия зрительного образа включает в себя: *восприятие* внешней формы, текстуры материалов; *понимание* внутренних связей, напряжения внутренних сил и их соотношений. Это позволяет художнику создавать интересные проекты, а зрителю – чувственно воспринимать их.

Тектоника структурирует форму, соотносясь с пониманием законов окружающего мира. "С позиции ассоциативной психологии Теодор Липпс высказал мысль, что восприятие выразительности подразумевает активность сил. Его теория «вчувствования» была предназначена для того, чтобы

объяснить, почему мы обнаруживаем признаки выразительности даже в таких неодушевленных предметах, как дворцовые колонны. Смысл теории заключался в следующем. Когда я смотрю на колонны, то на основании своего прошлого опыта я знаю о присутствии в них механического сжатия и растягивания. Также из прошлого опыта я знаю, что чувствовал бы я сам, если бы находился на месте колонны и если бы физические силы действовали на мое тело извне и внутри его. Я проецирую мои собственные кинестетические ощущения на колонну." [1, 374].

Влияние двух категорий – тектоники и архитектоники – имеет основополагающее значение для всех видов творческой деятельности: для архитектуры, для живописи, для музыки и поэзии. В разных видах искусства – качество, означающее ясно воспринимаемую цельность, соподчиненность частей, отношений главного и второстепенного, целого и деталей, функцию каждой части в системе целого.

Тектоничность в живописи — это использование особенностей материала. Например, в акварели — ее прозрачности и водянистости, а в масле — плотности и непрозрачности. Акварель ложится на бумагу, не создавая выпуклый рельеф, масло может быть выпукло-рельефным. Кроме того, тектоничность в живописи — это еще и строгое соответствие символике образа, и ясность структуры композиции.

Тектоничность в графике — это максимальное использование возможностей графического материала. Например, прозрачность штриха карандаша, разнообразие толщин линии, фактурность тона пятна и т. д. в сочетании с конструктивностью анализа формы (в отличие от визуально-случайного метода работы).

Тектоничность в скульптуре — использование особенностей и свойств материала в сочетании с художественной образностью. К примеру, глина – мягкая, податливая и пластичная – может сохранить полученные формы в результате обжига.

Тектоника породила и свою противоположность – антитектонику. Этот художественный прием используется эксцентричными художниками для поиска новых выразительных средств. Они стали разрушать тектонику: вместо стабильности и жесткости создавать ощущение неустойчивости и живости; вместо неподвижности – ощущение движения и трансформации; вместо надежности и уверенности – образ разрушенной архитектуры.

Тектоничность отсутствует, если свойства материала не учтены и не выявлены, если не выявлено предназначение формы. Например, если в глине симитировать картонную посылочную коробку, со всеми штампами и пломбами так, чтобы никто не догадался, что эта коробка не картонная, а глиняная. Или для создания модели машины использовать не металл, а глазурованный фаянс. Оправдано это или нет, можно поспорить, но в любом случае это примеры разрушения тектоники.

Эстетическое восприятие – не пассивный процесс, а творческий созерцательный акт. Тектоника помогает создать художественное произведение более выразительным. Она создает условия, когда красота воспринимается как единство внутреннего мира и внешнего, единство формы и содержания. Интуитивное понимание и ощущение видимой конструкции целого является частью успешного художественного проекта.

Тектоника является достаточно важной дисциплиной также в промышленном и художественном дизайне. Именно она определяет, насколько форма изделия должна соответствовать его конструкции (или внутренней структуре), а также способу изготовления и природе материала. Также тектоника обуславливает связь важнейших характеристик промышленного изделия — его конструктивной основы и формы во всех её сложных проявлениях (например, в пластике, пропорциях, повторях).

Библиографический список

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. - М.: Архитектура-С, 2012. – 384 с.

ДИЗАЙН ВЫСТАВОК: СПЕЦИФИКА, ПРОБЛЕМЫ, ТЕНДЕНЦИИ

Выставка как явление, феномен и объект дизайна раскрывается во взаимосвязанности разнообразных аспектов. Привычность и обязательность выставки в нашей повседневности проистекает из необходимости существования неких заповедных территорий, где человек находит отдохновение от заурядности бытия, удовлетворяет эстетические запросы или познавательный интерес. Достаточно окинуть беглым взглядом панораму городской жизни, чтобы увидеть анонсы культурных событий, профессиональных смотров, торговых ярмарок, художественных форумов.

Согласно ожиданиям, такие «заповедные зоны» должны быть обустроены по законам красоты и целесообразности, необходимым для погружения в атмосферу духовной возвышенности, приобщения культурным ценностям. Нашему сознанию место выставки видится как «...большой, красивый, красный дом, похожий на дворец»¹, и такая метафора вполне приемлема. Любое музейное собрание или выставочная акция априорно связаны с конкретными «стенами», отмеченными либо исторической подлинностью, либо художественным совершенством, либо культурным статусом. Выставка в совокупности своих компонентов «по умолчанию» подразумевает единство с определённой архитектурной средой. Так Зимний и Михайловский дворцы Петербурга служат ярким примером принадлежности разным художественным стилям, и каждый из них как музей обладает сложившейся экспозиционной конфигурацией.

Существуя внутри внешней архитектурной среды, выставка обладает собственной внутренней организацией, что также представляет собой род

¹ Стихотворение С.В. Михалкова «В музее Ленина» (1949)

архитектуры, выполняющей функцию некой средовой аранжировки выставочного материала. В данном случае «аранжировка» объясняет подготовку и адаптацию произведений живописи, скульптуры, графики, декоративно-прикладного искусства для представления зрителю в форме, отличной от «фондохранительской». Для этого нужны как сами стенды, витрины, постаменты, так и идея соединения экспонатов, их носителей и конкретного интерьера в нечто цельное, объёмно-пространственное, репрезентативное, отвечающее концепции и замыслу. Задачи создания этого многосложного комплекса решаются средствами одного из направлений дизайна, который уже давно играет важную роль в весьма консервативной музейно-выставочной области.

Специфичность музейно-выставочного дизайна обусловлена гораздо большей (по сравнению с его другими видами) подчинённостью проектных решений приоритету выразительности субъекта проектирования. Речь идёт о безусловном главенстве экспонируемого художественного материала над любыми формами упомянутой средовой аранжировки. То есть используемое оборудование и его пространственные группировки не должны вступать в смысловое и визуальное противоречие с размещённой на нём живописью, графикой, скульптурой и т.д. В то же время без специального оборудования, в облик и структуру которого дизайнером не заложены определённые качества (главное из них можно определить, как «дружественность» музейным институциям), невозможен успех выставочной акции любого масштаба. Однако не только вопросы «дружественного» оборудования исчерпывают задачи дизайнера в музее или галерее. Ведь музейный материал (он может не иметь отношения к произведениям искусства) представляет собой совокупность весьма разнородных предметов, требующих согласованного размещения в выставочной среде. Функциональное оборудование как часть музейной инфраструктуры выполняет ещё и важную роль носителя образно-стилевых решений и экспозиционных сценариев.

Например, петербургский Эрмитаж со времён первых екатерининских коллекций обладает «действующим» собранием витрин, выполненных по эскизам известных европейских архитекторов и мебельщиков XVIII и XIX веков. Один из таких образцов – пирамидальная поворотная витрина на позолоченных грифонах, предназначенная для произведений глиптики, стала своеобразным символом эрмитажной дворцовой экспозиции и неотъемлемой деталью интерьерного убранства залов. Показательно, что эти сугубо функциональные предметы музейной инфраструктуры сами стали объектами экспонирования на выставке «Эрмитаж в зеркале витрин» (2014). Замысел выставки не сводился лишь к показу собственных декоративных качеств исторических витрин, он был гораздо шире и раскрывал «...музейное пространство как особое художественное и историческое явление, отражающее важные социальные и культурные идеи»².

Если выставка и функциональное оборудование – своего рода «близнецы-братья», то выставка без этого оборудования может показаться на первый взгляд неким абсурдом. Попутно отметим, что одна из линий развития дизайна выставок исповедует пластический минимализм оборудования, его предельную экспозиционную нейтральность. Но одна акция Государственного Русского музея решительно отвергала традиционные средства экспонирования. Речь идёт о выставке «Павел Филонов. Очевидец незримого» (2006), которая, согласно замыслу, исключала какие-либо побочные визуальные влияния на знаменитые картины-формулы этого мастера нового искусства. Экспозиция была погружена в полную темноту, кроме индивидуальной подсветки каждого произведения живописи, что производило в прямом смысле «сногшибательный» эффект. Функциональное оборудование также становилось незримым, а общее впечатление, помимо эстетических

² Информационный портал Государственного Эрмитажа
http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/2014/historyinshowcases/, дата входа 01.09.2016

переживаний, заставляло задуматься (во всяком случае – автора публикации) о пределах экспозиционного экспериментаторства.

Выставка с её средовой организацией и обращённостью к общественному сознанию участвует ещё в одном актуальном направлении современных культурных практик – адаптации архитектурного наследия к функционированию в качестве экспозиционного пространства. Подобная реновация может оказаться единственной в нынешних условиях возможностью сохранения памятника от исчезновения и способом вдохнуть новую жизнь в арсенал выразительных возможностей самой выставки. Ставшие уже известными выставочные площадки обеих столиц с такими «говорящими» названиями, как «Винзавод», «Гараж», «Ткачи», «Этажи» – уже не просто указание конкретного «перепрофилированного» места, но и фирменный знак экспозиционной индивидуальности.

Ещё одна область, на которую распространяется выставочное проектирование, – вузовская среда. Здесь выставка охотно используется молодёжным контингентом для неформального самовыражения. «Дизайн выставок и презентаций» – название учебной дисциплины, входящей в образовательные программы гуманитарных факультетов и образующей вместе с музееведением единый академический блок. В числе курсовых и выпускных заданий на интерьерных специальностях профильных вузов обязательно присутствуют разработки выставок различных тематик. Выделение специальной области проектирования в самостоятельный учебный курс говорит о важности знаний и навыков создания публичного показа определенных предметов, а также показывает интерес к изучению на всех уровнях самого феномена выставки. Контуров некоторых направлений этого феномена, которые стали частью другого феномена – дизайна, были намечены в предлагаемой публикации.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ И ГЕДОНИСТИЧЕСКОЙ ФУНКЦИЙ В ДИЗАЙНЕ

Дизайн, несмотря на своё утилитарное предназначение, является сферой жизнедеятельности человека, которую смело можно отнести к творческой. Процесс создания дизайн-объектов проходит по тому же пути, как и любое другое произведение прикладного или классического искусства: личная или общественная потребность в создании объекта, формирование замысла, поиски способов реализации проекта и его воплощение, художественная и практическая реализация. Конечно, практическое применение дизайн-продукта является его первейшей функцией, но и эстетическая, художественная, гедонистическая функция дизайна, с его пониманием прекрасного и безобразного, есть не менее, а порой и более важное качество. С другой стороны, как творческий процесс создание дизайн-объекта, идентично созданию таких произведений искусства, как отражение, иллюстрация, порой контрастная, ассоциативная или даже трансформация, как например, в виртуальном или театральном искусстве, словом, изменение пространства и времени в преобразовании фактов жизни в факт искусства. Понимая это, мы можем прийти к выводу, что дизайн, частным или общим образом относящийся к искусству, подвержен и его законам, в том числе и в создании многопланового, глубокого художественного образа.

Что же такое художественный образ и как, какими инструментами возможно его создание? Во-первых, художественный образ – это всеобщая категория искусства, несущая в себе определенную смысловую нагрузку - факт, отвечающий требованиям гармонии и эстетическим, стилевым, художественным особенностям определенного вида искусства. Ключевой же

особенностью создания художественного образа, является то, что его окончательное формирование происходит в уме у зрителя, читателя или пользователя, если говорить о дизайне. И поэтому во-вторых, художественный образ – это результат сотворчества, здесь – дизайнера, с его реципиентом, т.е. потребителем. Дизайнер же, в зависимости от потребительских особенностей, как-то: место проживания потребителя, его пол, профессия, народные и личные традиции и условности, создает намек, причину для формирования целостного художественного образа у потребителя.

Какие же смыслы формируют художественный образ? В этом случае, вероятно, стоит обратиться к пирамиде Маслоу, приведя её в более унифицированный вид, объединив в ней разум и чувство в одну составляющую. Итак, получается направленная вершиной вверх, равноразделенная по горизонтали пирамида, где нижняя, большая часть – это *внешнее восприятие* дизайн-объекта, то, что считывается органами чувств потребителя, – его (дизайн - объекта) форма, цвет, запах, вкус, звук, им производимый, сенсорное впечатление; средняя часть – это *чувственное восприятие* на уровне эмоций: нравится – не нравится, люблю – ненавижу и все прочие, другие эмоции, которые дизайнеру необходимо спрогнозировать и реализовать. Меньшая же, верхняя часть пирамиды – это *духовные смыслы*, заложенные в дизайн-объект. Духовное – это то, что относится к неопределенным и невещественным определениям – относящееся к тайным, а порой и подсознательным кластерам ума потребителя, к которым мы можем отнести понимание мироздания, веры в бога или богов, области эзотерических и духовных знаний, их символика и семиотика.

Итак, по первому, «внешнему» восприятию потребитель определяет функциональность и эстетичность предмета. По «внутреннему», чувственному восприятию им определяется эмоциональное отношение к этому объекту. А вот по третьему, «тайному» восприятию объекта, потребитель осознаёт то, что уводит его за пределы его же обыденного

временного и пространственного контекста. И вот, когда это понимание «тайного» происходит, а это происходит в уме у потребителя, пирамида совершает переворот: «тайная» его часть становится основой восприятия (нижней частью пирамиды), «внутреннее» чувственное восприятие сохраняется, а «внешнее» становится её, пирамиды, меньшей, верхней частью. Тем самым потребитель как-бы вскрывает «тайное», заложенное в дизайн – объект, присваивая это, считая это своим открытием.

Надо отметить, что в сознании у потребителя эти два положения пирамиды, конечно, при условии раскрытия этих смыслов, существуют одновременно, но вот этот переворот – это личное, то, что случилось лично с ним, потребителем, и становится ценным вдвойне, потому что именно в этот момент у потребителя рождается и понятие прекрасного или безобразного по отношению к дизайн-объекту как открытие, прозрение, рождающее понятие «красота».

Что же такое *красота* как эстетическая категория и каковы способы достижения её в создании дизайн - объекта? По общему пониманию: красота – эстетическая категория, обозначающая совершенство, гармоничное сочетание аспектов объекта, при котором последний вызывает у наблюдателя эстетическое наслаждение. Красота — это свойство предмета или явления быть наблюдаемым как приятное, интересное, ценное, гармоничное, эффективное, сложное, неразделимое, значительное и т. п. С одной стороны, это субъективная категория, оценка которой целиком подчинена личному и культурному контексту, с другой же стороны — категория эстетики, изучаемая и постигаемая поверх тока традиций и поколений: красота- это главное назначение изящных искусств и необходимый компонент формирования смысла жизни: «красота спасёт мир», «блаженное видение». Понимание *красоты*, по убеждению мастеров, необходимо воспринимать не как свойство только конечного продукта, как результат творческого процесса, оно тесно и непосредственно связано с самим творческим процессом и является его качеством, его методом, системой, с помощью

которой, в процессе создания, поверяется процесс и вскрывается в конечном продукте весь замысел. В этом смысле, создание дизайн-объекта, как и любого другого произведения искусства, на каждом его этапе, соответствует и поверяется пониманием «прекрасного» в течение всего процесса его воплощения. И когда весь творческий процесс от начала и до конца строится по законам гармонии и «прекрасного», он, процесс, приносит удовлетворение и радость самому дизайнеру и, что важно, дает возможность потребителю продолжать процесс творчества самостоятельно, превращает потребителя в сотворца, создает его живой интерес к объекту.

Каким же образом, с помощью каких инструментов в искусстве создается художественный образ? Для начала нужно отметить, что основными выразительными средствами дизайна являются графика, колористика и композиция, т.е. линия, пятно и композиция.

Во-первых, рассмотрим с точки зрения понятия «прекрасного» и пирамиды «внешнее – внутреннее – тайное» линию. Линия формирует абрис объекта и подразумевает его объем, форму. По признанию Хаггарда в его трактате «О красоте», прямая линия скупа и не несет, как правило, особого насыщения, являясь прикладной к созданию сложных линий и форм. А вот росчерк, имеющий начало, конец и как минимум два изгиба, потенциально насыщен чувством и в большей степени возбуждает интерес у зрителя. Внешние формы пробуждают необходимость чувственного восприятия. Поэтому линия может быть экспрессивной, нежной, парадоксальной, а в конечном итоге активной, пассивной или нейтральной. В этом её «внутренняя» чувственная составляющая. Каков же механизм создания «тайного» в линии? Мы можем говорить об антропоморфности (человекоподобии), зооморфности (звероподобии) человеческого восприятия, о намеках на определенные символы, но мы должны помнить, что всё это восприятие зиждется, в конечном итоге, на понимании и воплощении закона «золотого сечения» и ряда Фибоначчи. Закон «золотого сечения» – это вселенский закон гармонии линии и форм, а ряд Фибоначчи – это его

численное, математическое воплощение. Золотое сечение есть соотношение меньшего и большего, как относится общее к большему, и это соотношение заложено в ряде простых чисел, последовательность которых открыл монах садовник Фибоначчи, наблюдая, в какой числовой последовательности появляются листья у растений. По отношению к линии это, например, тройственность – начало, середина и конец, создающие прямую, а вот её оживление, по признанию Хаггарда, происходит после двух изгибов, т.е. содержит пять составляющих: начало, середина, конец и два изгиба.

Подытожим: линия, несущая в себе «внешние», «внутренние» и «тайные» смыслы, построенная по законам «золотого сечения» и ряда Фибоначчи, формирует общее, «внешнее» отражение категории красоты в дизайн-объекте.

Рассмотрим следующее выразительное средство дизайна - пятно. Пятно, с одной стороны, предусматривает цвет, а с другой стороны, формирует объем. Рассматривая его, пятно, с точки зрения пирамиды «внешнее – внутреннее – тайное», способа монтирования «пятен» по отношению друг к другу – контрастно, иллюстративно или ассоциативно, мы так же можем создать художественный образ, но уже «внутреннего», чувственного характера, в связи с тем, что цвет и свет в большей степени, чем линия, пробуждают эмоции. Гармоническое сочетание объема и количества цветовых пятен, их расположение, ритм тоже подвержены и проверяются законами «золотого сечения» и ряда Фибоначчи.

Говоря же о композиции, мы, конечно, предусматриваем и линию, и пятно, но здесь в большей степени, по моему мнению, стоит заострить внимание на объёмах, простых телах, из которых в конечном итоге и создается целостный дизайн-объект как художественный образ. В этой связи стоит упомянуть о платоновых телах. Не заостряя внимание на этом учении, мы можем перечислить те изначальные формы, из которых, по мнению Платона, и построен мир. Это икосаэдр в его устремлении к шару или сфере, гексаэдр-куб, пирамида – тетраэдр, октаэдр – две четырехугольные

пирамиды, соприкасающиеся основаниями, додекаэдр – объемная форма из пятиугольников. К ним мы можем присовокупить конус, цилиндр и тор. Из этих изначальных форм мы, руководствуясь вышеперечисленными законами и способами монтажа, можем создать любую форму дизайн-объекта, зная, что как в процессе, так и в конечном итоге мы осуществляем создание дизайн-объекта как художественного, гармоничного и отвечающего эстетической категории «прекрасного» произведения.

Теперь же стоит упомянуть о семантике создания художественного образа. Как уже говорилось ранее, дизайн-объект не обязательно, напрямую, «лобово» вскрывает «внешние», «внутренние» и «тайные» смыслы художественного образа. Такими выразительными средствами, дающими возможность пробуждения сотворчества потребителя, являются иносказания, тропы. Ряд их довольно прост и понятен. Это, например, символ – многозначный объект, знак – однозначный объект, метафора строится по принципу сходства предметов и явлений, синекдоха – часть обозначает целое (например, листок – природа) и другие. Использование тропов в создании художественного образа создает те оттенки смысла, раскрывая которые потребитель глубже погружается в художественный замысел дизайнера и тем самым всё более им заинтересовывается, становясь, как уже было сказано, сотворцом художественного образа и красоты дизайн-объекта.

С точки зрения утилитарной этот объект, конечно, в зависимости от умения исполнителя – дизайнера, будет востребован потребителем в большей степени, нежели объект, создаваемый без учета этих законов и их понимания. Подытоживая моё выступление, резюмирую: а) художественный образ есть необходимое условие создания дизайн-объекта; б) метод сотворчества с потребителем – пирамида «внешнее – внутреннее – тайное»; в) законы гармонии – золотое сечение и ряд Фибоначчи – есть метод создания.

ТЕХНОЛОГИИ В ОБЛАСТИ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

Технологии в промышленном дизайне – это совокупность методов и инструментов, применяемых на этапах проектирования для эффективной разработки продукта.

Вопрос о технологиях в проектировании в настоящее время является особенно актуальным. Технологии – это то, как создается продукт, следовательно, они определяют конечный результат. Проблема технологий в промышленном дизайне заключается в том, чтобы эффективно и быстро организовать процесс проектирования при минимальных затратах.

Проектирование промышленного изделия осуществляется в несколько этапов:

1. *Предпроектные исследования*

Так как требования на разработку продукта проектировщик получает от заказчика, при проектировании учитываются его предпочтения по технической части, функциональным и стилевым характеристикам будущего продукта. Поэтому на этом этапе осуществляется анализ всей полученной информации по проекту. Также при необходимости осуществляется дополнительный поиск (аналоги, статистические данные и др.). Для того чтобы поиск информации мог осуществляться максимально быстро и эффективно, существуют разные технологии поиска, такие как *поисковые инструменты, каталоги, подборки ссылок, базы данных адресов. Также применим метод поиска по категориям, например, по картинкам. Преимущество его в том, что сервис выдает похожие материалы по запросу, что позволяет глубоко изучить материал и повысить эффективность процесса.*

2. *Разработка и визуализация концепции*

Когда проектировщик получает полное представление о разрабатываемом продукте и о задачах, стоящих перед ним, наступает этап разработки самой концепции, принципа решения обозначенной проблемы. Так как это процесс мыслительный, технологии здесь не применяются. Существуют различные методики развития творческого мышления, но их эффективность индивидуальна. Для визуализации идей применяются самые востребованные технологии. Чтобы разработать и предложить несколько различных вариантов стилистического решения, целесообразнее пользоваться специализированными программами (Autodesk SketchBook Designer, Adobe Photoshop др.), так как компьютерная подача позволяет создавать варианты решений, не начиная каждый эскиз заново (работа со слоями), что значительно ускорит процесс. Кроме того, работа в цифровом формате позволяет в короткие сроки предоставить материалы заказчику дистанционно.

Если есть необходимость презентовать концепцию на широкую аудиторию, сейчас успешно используется технология дополненной реальности. «Дополненная реальность имеет большой потенциал, чтобы расширить и поддержать усилия корпораций в презентации своих товаров и услуг. Наглядно проиллюстрировать сложные производственные и технологические процессы. Упростить понимание инженерных конструкций – все эти возможности дает технология дополненной реальности. Технология помогает понятно рассказать про проекты и их преимущества в режиме реального времени, визуализировать сложные процессы производства, разместить на стенде огромный станок, не затратив на транспортировку ни копейки. Все, что нужно для работы дополненной реальности на выставке, – видеостена, компьютер и маркер – любое изображение, на котором будет показываться трехмерная модель...» (URL: <http://saas.ru/posts/~dopolniennaia-rireal-nost-v-voienno-promyshliennom-komplieksie>).

Также при необходимости презентовать концепцию проекта на выставке можно использовать технологию 3D-голограмм (выставка в Китае Hi-Tech Fair 2014). Технология довольно эффективна, так как создает иллюзию объемного объекта, как бы «зависшего» в воздухе.

3. Построение 3D-модели

После того как в соответствии с концепцией, а также эргономическими и технологическими требованиями будет разработан и утвержден внешний облик изделия, начинается процесс разработки поверхностей. Процесс создания 3D-модели должен обеспечивать возможность запуска ее в производство. Здесь возникает проблема согласования: модель, созданная в дизайнерской программе, должна без искажений конвертироваться в форматы инженерных программ. При создании 3D-моделей дизайнерами преимущественно используются программы, в которых построение происходит на основе NURBS – неоднородного рационального В-сплайна. Это математически точные описания линий, из которых строятся соответствующие поверхности и формируется объем. «Расчеты с NURBS выполняются достаточно быстро и являются численно устойчивыми. Кривые и поверхности NURBS имеют ясную геометрическую интерпретацию...» (URL: http://isicad.ru/ru/articles.php?article_num=14924). Работы с NURBS поддерживают такие системы, как SolidWorks, Autodesk Inventor, Mc Neel Rhinoceros и др. Построенная таким способом модель может быть успешно применена в САПР.

Также в проектировании часто применяется такая технология, как реверс-инжиниринг. В случае, когда заказчик в качестве исходной информации предоставляет готовое изделие или макет, создается математическая модель по образцу. Для этого либо используется 3D-сканирование, либо обмер вручную и построение новой модели по восстановленным чертежам.

Далее встает проблема перевода 3D-графики в 2D и наоборот.

- Построение 3д-модели по чертежам



- Фотореалистичная визуализация 3д-модели
- Создание чертежей и разверток 3д-модели
- Создание различных поясняющих графических материалов (схема сборки, эргономическая схема, разрез и др.)

4. Прототипирование

Перед тем как запустить продукт в массовое производство, необходимо убедиться в его технологичности, соответствии эргономическим требованиям и «жизнеспособности» самой концепции. Для этого в производство запускают мелкую серию, либо создают один или несколько экземпляров. Для этих целей подходят такие технологии, как 3D-печать, лазерная резка, фрезеровка (в зависимости от особенностей разработанного продукта: формообразование, габариты). Применимые для прототипирования технологии 3D-печати:

- FDM (fused deposition modeling): принтер выдавливает материал (в данном случае – пластик) слой за слоем через сопло-дозатор.
- Технология Polyjet: фотополимер маленькими дозами выстреливается из тонких сопел и сразу полимеризуется на поверхности под воздействием УФ излучения.

Вывод: разработка нового продукта – длительный поэтапный процесс. Для эффективности его обеспечения в настоящее время применяются различные информационные и медиатехнологии, такие, как технологии поиска, NURBS-моделирование, САПР, реверс-инжиниринг, 3D-печать FDM и Polyjet, технологии дополненной реальности, 3D-голограмм, 3D-сканирования.

ЦИФРОВОЙ НАРРАТИВ: ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В СФЕРЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

В эпоху бурного развития интерактивных технологий *цифровой нарратив* (Digital Narrative, сокращенно DN) приобретает все большую популярность как у создателей медийного контента, стремящихся использовать выразительный потенциал цифровой среды для усиления вовлечения и участия современной аудитории, так и у потребителей, ожидающих иммерсивных впечатлений, и более значимый опыт взаимодействия с цифровым артефактом.

Цифровой нарратив, рассматриваемый прежде всего в контексте интерактивных цифровых медиа, может быть вымышленным и невымышленным, использовать разнообразные среды (Интернет, локативные медиа, трансмедиа и др.), предполагать разные степени и формы участия аудитории, объединять в рамках одного проекта несколько медиумов (видео, анимацию, графику, текст, звук) [1].

Имея, как правило, нелинейную сюжетную структуру, цифровой нарратив предоставляет интерактору (пользователю/геймеру) определенный контроль над тем, как разворачивается история. Линейный формат DN хотя и допускает удачные реализации в компьютерных играх и других цифровых медиа, вряд ли имеет долгосрочную перспективу в интерактивных средах.

Сегодня цифровой нарратив является основой многих медийных продуктов, используемых за рубежом в различных сферах жизнедеятельности общества, будь то развлечение, образование, медицина, туризм или социальная сфера [2, 3].

В условиях возрастающего спроса на цифровой интерактивный контент, повествовательные свойства которого способны усилить вовлечение

аудитории и формирование значимого опыта взаимодействия, актуализируется задача подготовки специалистов, участвующих в проектировании цифровых нарративов, – режиссеров мультимедиа, гейм-дизайнеров, веб-дизайнеров, интерактивных дизайнеров, дизайнеров интерфейсов, графических дизайнеров и т.д.

Успешная реализация этой задачи наталкивается на ряд сложностей, вызванных многими факторами. Вот лишь некоторые из них:

- существование широкого разнообразия цифровых нарративов, обладающих спецификой процесса проектирования и разработки: компьютерные игры, веб-нарративы, DN на базе локативных медиа, виртуальные нарративные среды, нарративы на основе интерактивных инсталляций, трансмедийные нарративы и др.;

- постоянные технологические изменения, расширяющие репрезентационные возможности новой творческой среды и требующие их систематического освоения;

- междисциплинарный характер поля цифровых нарративов, соединяющих художественное видение с интерактивными цифровыми технологиями;

- отсутствие ясных концепций и методологий дизайна цифровых нарративных продуктов;

- слабое развитие отечественной практики в сфере цифровых нарративных медиа, создающее проблемы в привлечении ведущих профессионалов – практиков к учебному процессу и в формировании базовых мест для практики студентов;

- отсутствие солидного корпуса отечественных цифровых артефактов для анализа и изучения.

Современный процесс проектирования цифровых нарративов охватывает широкий круг вопросов, касающихся основных понятий в дизайне DN, общих подходов и принципов дизайна, основных задач и методов проектирования, особенностей проектирования

взаимодействий, поиска правильного баланса между методологией проектирования и хорошим рассказом, особенностей дизайна архитектуры DN и других. Их внимательное изучение не только позволит создать методологическую и теоретическую основу дизайн-проектирования цифровых нарративов, но и будет способствовать дальнейшим исследованиям в области цифрового сторителлинга.

Учитывая постоянные технические и творческие инновации в сфере проектирования и разработки цифровых продуктов, важно научить студентов принципам, которые касаются самого процесса цифрового дизайна, а не проектирования в условиях конкретной платформы. «Важно, чтобы решения, реализуемые сегодня, совпадали с тенденциями последующих инноваций» [4].

В основе цифрового нарратива лежит вековое стремление сделать «четвертую стену» иллюзорной, проницаемой, желание войти в повествование и участвовать в нем. Интерактивный цифровой нарратив (Interactive Digital Narrative – IDN) [5], использующий системы искусственного интеллекта и являющийся наиболее перспективной формой DN, более всего способен реализовать это стремление. Своей главной художественной задачей IDN ставит создание с помощью цифровых технологий полностью интерактивной нарративной среды, в которой возможно равновесие между агентством пользователя и формированием у него целостного, значимого нарративного опыта.

Несмотря на то, что проектированием интерактивных нарративных систем занимаются в мире уже более двадцати лет, требуются еще большие технические и художественные усилия, чтобы сломать «четвертую стену».

Библиографический список

1. Dvorko N., Digital Storytelling Landscape// Not Ever Absent: Storytelling in Arts, Culture and Identity Formation. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014. - pp. 239–247.
2. Dvorko N., Innovative Approaches to Promoting Tourist Routes through Digital Narrative. EVA 2016 SAINT PETERSBURG. Electronic Imaging & the Visual Arts International Conference, St. Petersburg, June 23th-24th, 2016, Conference Proceedings. – SPb ITMO University, 2016. - pp. 43–47.
3. Dvorko N., The Potential of Web Documentary for Education// INTED2016 Proceedings. 10th International Technology, Education and Development Conference. Valencia, Spain. 7-9 March, 2016. - pp. 3925-3932.
4. Н. И. Дворко. Интерактивные цифровые медиа: к вопросу о подготовке графических дизайнеров для цифровой среды. Графический дизайн: история и тенденции современного развития: материалы международной науч.-практ. конф; под ред. А.Н. Кислициной, М.Р. Кузнецовой. – СПб.:СПбГУПТД, 2016. - _ С. 90-94.
5. Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr. Interactive Digital Narrative: History, Theory, and Practice (Routledge Studies in European Communication Research and Education), Routledge, New York, 2015.

УДК 378.14:7

Дворко Н.И.,
профессор кафедры дизайна рекламы ИГД СПбГУПТД,
доктор искусствоведения
(Санкт-Петербург, РФ),
Омарбекова С.Т.,
старший дизайнер АОО «Назарбаев. Интеллектуальные школы»
(Астана, Казахстан)

ИССЛЕДОВАНИЕ СПЕЦИФИКИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ СФЕРЫ ОБРАЗОВАНИЯ

В последние годы образовательные учреждения и создатели мультимедийных образовательных продуктов все активнее обращаются к цифровому сторителлингу (с англ. яз. storytelling — «рассказывание историй»), использующему интерактивность и цифровые медиа-платформы в повествовательных целях [1].

Соединение искусства документального повествования с интерактивными и иммерсивными технологиями позволяет создать эффективный инструмент, способный повысить интерес учащихся к

изучаемому предмету, вовлечь в процесс конструирования знаний, сделать процесс обучения более увлекательным. Все больше педагогов узнают о возможностях этого инструмента и находят способы его интеграции в свою деятельность.

Актуальность проводимых авторами исследований определялась существующим противоречием между активным использованием в сфере образования цифровых документальных нарративов и недостаточной изученностью специфики их дизайна применительно к задачам обучения.

Сложность проводимых исследований обусловлена междисциплинарным характером проблемного поля, касающегося знаний в области педагогики, психологии, нарратологии, теории медиа, вычислительных наук и др. [2], а также необходимостью анализа большого корпуса работ, в основном англоязычных, включающих веб-документальные проекты, документальные игры, интерактивные документальные проекты на базе локативных медиа и мобильных устройств, документальные иммерсивные среды, в том числе 360° VR, и другие. При этом основное внимание уделяется тенденциям, методам и технологиям создания интерактивных проектов, способам использования выразительного потенциала цифровой среды для решения задач обучения, особенностям мультимедийного дизайна.

Важным моментом в исследовании является создание прототипов образовательных документальных проектов в качестве экспериментальной площадки для анализа разнообразных аспектов мультимедиа-дизайна. Работа над прототипами в сочетании с теоретическими исследованиями должна способствовать более детальному изучению проблемного поля, прежде всего в плане разработки практических рекомендаций, касающихся вопросов проектирования.

Первым прототипом, созданным в рамках исследований, является экспериментальный веб-проект «Мастерская дизайна» (автор Омарбекова С.Т., институт графического дизайна Санкт-Петербургского

государственного университета промышленных технологий и дизайна). Чтобы цифровой сторителлинг был эффективным инструментом передачи знаний, потребовалось привлечение к процессу его проектирования специалистов в области образования. Такими специалистами стали преподаватели разных направлений в сфере дизайна СПбГУПТД.

Веб-платформа для разработки прототипа была выбрана по целому ряду причин. Интерактивная веб-документалистика является сегодня ярким представителем цифрового сторителлинга, эффективно используется в сфере образования в качестве гибкого инструмента, обладающего как познавательным, так и эмоциональным воздействием. Кроме того, современная веб-документалистика, опирающаяся на уникальную природу Web 2.0 и социальных сетей, предлагает разнообразные формы участия пользователей в цифровом артефакте, включая создание пользовательского контента.

Веб-проект «Мастерская дизайна», ориентированный на старшеклассников, максимально использовал современные возможности Интернет-среды. Его задачей является ознакомление целевой аудитории с такой интересной художественно-проектной деятельностью, как дизайн (графический дизайн, дизайн одежды и т.д.).

Разработка нарративного образовательного контента, дизайн пользовательского опыта, интерактивный дизайн, дизайн интерфейса, визуальный дизайн и т.д. — все было направлено на решение образовательных задач в увлекательной форме. Объединяя в проекте «Мастерская дизайна» различные мультимедийные элементы (2D графику, фотографии, компьютерную анимацию, документальное видео, текст и звук) и постоянно тестируя проект, удалось остановиться на тех медийных средствах, которые «работают» наиболее эффективно.

Проект содержит пользовательский контент (User Generated Content — USG) — истории, рассказывающие о первом опыте старшеклассников в области дизайна. Эти истории в виде фотографий, видео, звукозаписей,

анимации, текста могут быть проинтегрированы в проект с помощью *хэштега* (меток, используемых для распределения сообщений по темам в социальных сетях).

Созданный рабочий прототип «Мастерская дизайна» дает ясное представление о мультимедийном продукте в целом и его образовательных возможностях, а опыт его создания является важным этапом на пути к разработке рекомендаций по проектированию цифровых нарративов с использованием веб-платформ.

Безусловно, необходимы глубокие исследования, позволяющие получить более полное представление и понимание того, как интерактивная документалистика может привлекать, информировать и просвещать учащихся сегодня и в будущем [3].

Библиографический список

1. Dvorko N., Educational Uses of Digital Narrative Media. // The 6th International Conference of Education, Research and Innovation ICERI 2013, Spain, 2013. – ISI Conference Proceedings Citation Index. - pp. 3697-3702.
2. Dvorko N., New Forms of Storytelling within the Educational Context. // AGRIA MEDIA 2008, EGER, 2009. - pp. 39 – 48.
3. Dvorko N., The Potential of Web Documentary for Education// INTED2016 Proceedings. 10th International Technology, Education and Development Conference. Valencia, Spain. 7-9 March, 2016.- pp. 3925-3932.

Дворко Н.И.,
профессор кафедры дизайна рекламы ИГД СПбГУПТД,
доктор искусствоведения,
Литовская И.В.,
веб-дизайнер, режиссер мультимедиа
(Санкт-Петербург, РФ)

ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ В ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОМ ТУРИЗМЕ

Сегодня проблема использования цифрового повествования для сохранения культурного наследия и ознакомления молодежи с его цифровыми артефактами находится в центре внимания многих западных исследователей. Не случайно целью нашей работы стало не только изучение возможностей цифрового нарратива, но и творческие эксперименты, связанные с поиском новой художественной образности. Одна из важных задач исследования – выявление специфики дизайна и разработки интерактивного мультимедийного проекта на базе локативных медиа, мобильных устройств и систем дополненной реальности, способных решать комплекс разнообразных задач в сфере культурного наследия, образования и туризма.

Мобильное/локативное повествование является одной из форм цифрового нарратива, открывающей новые горизонты в приобщении людей к историческому и культурному наследию. Оно основано на использовании мобильных цифровых устройств (планшетов, смартфонов), их компонентов (камера, GPS, гироскоп, компас, акселерометр) и функциональности мобильных приложений.

Современные смартфоны позволяют отображать на экране визуальную информацию достаточно высокого качества, что допускает использование в цифровом нарративе разнообразных мультимедийных средств (графики, анимации, видео, фотографий, карт и т.д.). Звук также является важным элементом мультимедийного контента локативных медиа, что позволяет

активно использовать его выразительные возможности (речь, музыку, звуковые эффекты).

Практическая часть исследования включала разработку прототипа интерактивного мультимедийного приложения «Кинокарта Санкт-Петербурга», с помощью которого пользователь может исследовать меняющийся во времени образ города на Неве в интерпретации отечественного кинематографа. Проект раскрывает своеобразие Санкт-Петербурга, знакомит с его материальной и духовной культурой разных столетий. В путешествии по городу пользователю предлагаются маршруты, построенные на геопривязке эпизодов фильмов к архитектурным объектам города. Богатый мультимедийный контент содержит:

- видеофрагменты художественных/документальных фильмов, создающие образ Санкт-Петербурга, соответствующий определенной исторической эпохе (например, пушкинский Петербург, Петербург Достоевского и т.п.), а также выбранной локации на карте города;

- интервью создателей экранного произведения (режиссеров, операторов, художников);

- визуальный образ эпохи (с указанием периода времени, показанного в экранном произведении);

- фотографии, портреты, рисунки, эскизы, связанные с воплощением экранного образа города.

Проект «Кинокарта Санкт-Петербурга» может служить учебным пособием, демонстрирующим разнообразные подходы в разработке интерактивных мультимедийных приложений, способствующих развитию историко-культурного туризма.

Дележа Е. М.,

зав. кафедрой дизайна и медиатехнологий

ВШТЭ СПбГУПТД

доцент, кандидат искусствоведения

(Санкт-Петербург, РФ)

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

В начале XXI века тема эмоционального и рационального, их взаимодействия и взаимовлияния вызвала большой резонанс в современном обществе, и это не случайно. С древних времен и до наших дней эта тема будоражит умы людей. Она является одной из ключевых тем и в мире науки о человеке. Несмотря на то, что в большинстве исследований ученые подошли близко к раскрытию научной проблемы эмоций, все же каждый раз находится какой-либо новый поворот этой темы. Обратимся к истории. Еще в этическом сочинении Аристотеля «НИКОМАХОВА ЭТИКА» (Ἠθικὰ Νικομάχεια) – одном из трех этических произведений великого грека (наряду с «Евдемовой этикой» и «Большой этикой») мы находим своеобразный алгоритм успеха, достичь которого можно, если научиться управлять эмоциями с помощью интеллекта. И гениальный физик Альберт Эйнштейн в прошлом веке не без досады говорил, что "интуитивный разум суть священный дар, а рациональное мышление – преданный слуга. Мы создали общество, чтящее слуг, но забывшее о дарах". [1,17]. Так великий ученый истолковал предмет нашего исследования, а именно эмоциональный интеллект, без участия которого уже невозможно представить деятельность человека сегодня.

Прежде чем подойти к определению понятия «эмоциональный интеллект» (EQ), необходимо выяснить, что такое эмоции и чувства. Эмоция

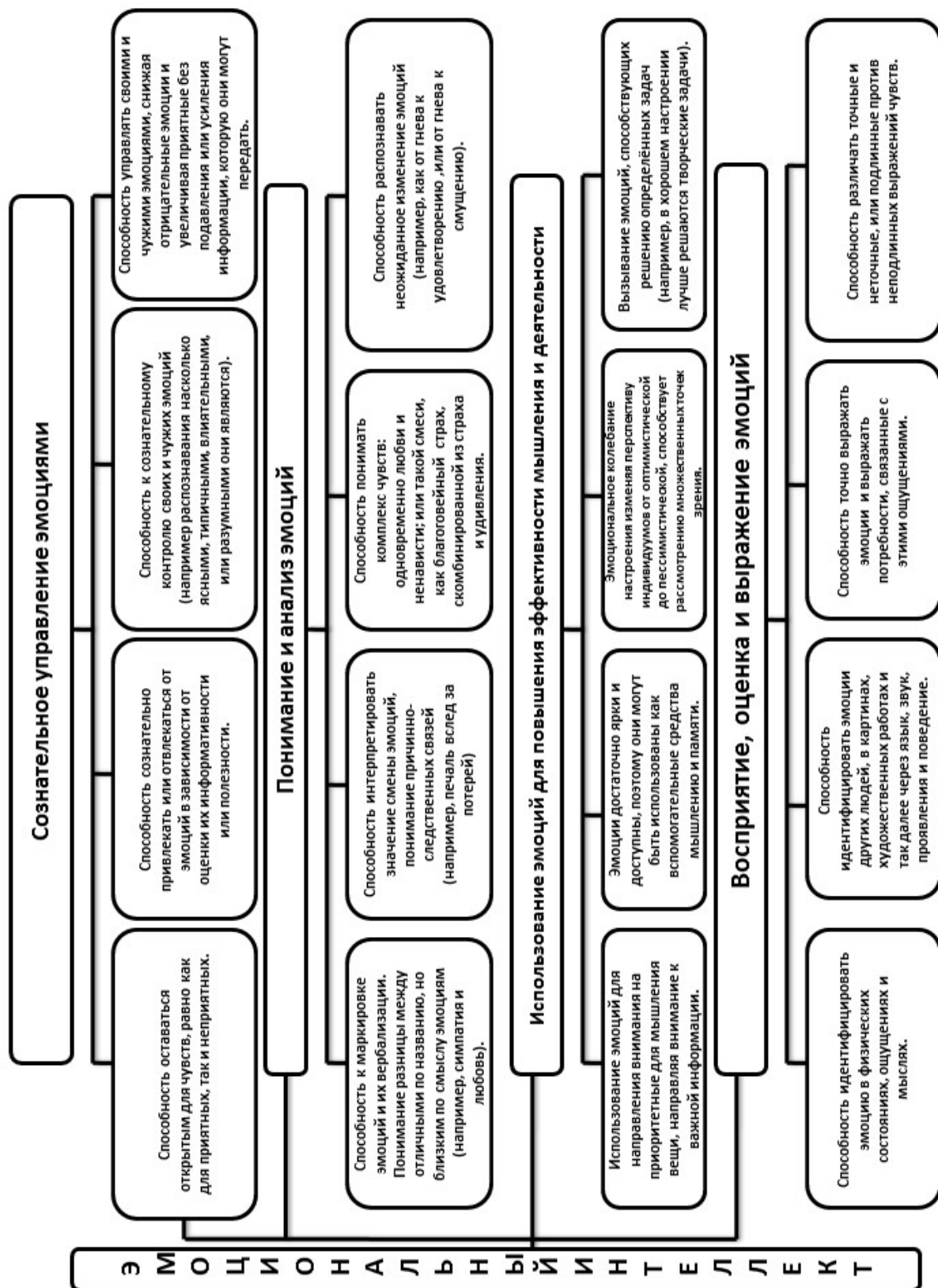
(от лат. *emoveo* – потрясаю, волну) – психический процесс «средней продолжительности, отражающий субъективное оценочное отношение к существующим или возможным ситуациям» [2]. Эмоция конкретна и ситуативна, позиционирует оценочное отношение. Чувства (англ. *sentiments*) – «устойчивые эмоциональные переживания человека, возникающие в процессе его отношений с окружающим миром. Чувства формируются и вырабатываются в ходе развития и воспитания человека» [3]. Чувства — предметны и не ситуативны. Выражаются чувства через эмоции.

Эмоциональный интеллект (EQ) – явление объемное и отличается от понятия «коэффициент интеллекта» (IQ). Если область «коэффициент интеллекта» (IQ) охватывает интеллектуальные, аналитические, логические и мыслительные способности человека, то область изучения эмоционального интеллекта достаточно обширна и глубока, и начали это явление исследовать не ранее чем два десятилетия назад. Но, несмотря на столь молодой возраст, тема интереса к развитию эмоционального интеллекта охватила все мировое научное сообщество.

Термин «эмоциональный интеллект» (EQ) появился в начале 1990-х годов. Его ввели в научный оборот американские ученые Джон Мейер и Питер Сэловей. Ученые провели исследовательскую работу по измерению EQ и выявили, что эмоциональный интеллект помогает адаптироваться к окружающей среде, ассимилировать эмоции и мысли, регулировать свои эмоции и эмоции других людей. Работы по исследованию эмоционального интеллекта именно в рамках теории Мейера, Сэловея активно продолжаются и сейчас в Йельском университете. А в 1995 году научный публицист Дэниел Гоулман опубликовал книгу «Эмоциональный интеллект», в которой он описал историю возникновения и развития теории EQ, представил достаточно полную картину научных изысканий в области EQ и даже попытался представить собственную модель EQ. Книга Д. Гоулмана стала бестселлером и вызвала большой интерес в научных кругах. С конца 1990-х

годов новыми возможностями интеллекта заинтересовались ученые уже по всему миру. Среди них: Р. Бар-Он, К. Кеннон, Л. Моррис, Э. Ориоли, Д. Карузо, Д. Голман и другие. В 1997 г. Джон Мейер и Питер Сэловей решили переработать модель EQ, и понятие эмоционального интеллекта изменилось в своем определении как способность перерабатывать информацию, которая содержится в эмоциях, и “использование эмоциональной информации в качестве основы для мышления и принятия решений”. Американские ученые доказали, что эмоциональный интеллект применяется в мышлении, к примеру, в креативном мышлении, что развивает адаптивные возможности в обществе и выбранной деятельности.

Исследователи установили, что около 80 % нашего успеха в социальной и личной сферах жизни человека зависит от уровня развития эмоционального интеллекта, и лишь 20 % занимает IQ – коэффициент интеллекта, показывающий степень умственных способностей человека.



(Модель EQ Джон Мейер и Питер Сэловей, 1997 г.)

Энциклопедия психодиагностики: PsyLab.info <http://psylab.info>

В России об эмоциональном интеллекте стало известно с конца 1990-х годов, хотя предпосылки его изучения возникали давно. В 1931 году Л.С. Выготский писал: «Мышление само возникает только на инстинктивной и эмоциональной базе и направляется именно силами последней... С особой настойчивостью выдвигается и подчеркивается обстоятельство, что мысль всегда означает необычайную заинтересованность организма в том или ином явлении, что мышлению присущ активный и волевой характер, что в своем течении мысли подчиняются не механическим законам ассоциации и не логическим законам достоверности, но психологическим законам эмоции» [4, с.166]. Тема взаимовлияния эмоционально-волевых и интеллектуальных сторон личности человека была продолжена в 1940-е годы другим выдающимся отечественным психологом С. Л. Рубинштейном [5, с. 200-210]. Дополнил и развил эту тему известный ученый В.Д. Шадриков. Он ввел понятие «духовные способности», что сродни понятию эмоциональный интеллект [6]. С 2000-х природа эмоционального интеллекта активно изучается. Создана Лаборатория ИП РАН, при которой ученые Е.А. Сергиенко, И.И.Ветрова проводят научные исследования в области адаптивных способностей человека, уделяя большое внимание EQ. В 2009 году создана консалтинговая компания для реализации практических методологий в области развития эмоционального интеллекта и его внедрения в практику современных креатив и бизнес-практик на территории России. Е. Сидоренко, доцент кафедры социальной психологии Санкт-Петербургского государственного университета, кандидат психологических наук, партнер Школы Бизнеса «Синергия», в одном из тренингов сказала, что креативная эмоциональность важна в современном бизнесе, так как «мгновенная реакция на новые сигналы бывает важнее планомерности и последовательности усилий. В условиях постоянных изменений гибкость важнее целеустремленности, а чувствительность важнее силы. Пропустить важный

сигнал и тем более не прореагировать на него вовремя — значит, потерять новые возможности» [7]. В настоящее время данные качества считаются ключевыми для успешной деятельности человека, в том числе и в профессиональной среде. Ученые прогнозируют, что к 2020 году именно эмоциональный интеллект будет одной из базовых компетенций при трудоустройстве. Многие западные и российские компании набирают руководителей и сотрудников исходя и из этих критериев. Однако для современного российского образования эмоциональный интеллект, к сожалению, остается "ахиллесовой пятой".

В современной системе образования большая толика консерватизма, но она может принять новые знания. Новое время диктует новые правила, и не принять их нельзя. Никто не отрицает трансляцию знаний, но без учета эмоциональной составляющей знания труднее усваиваются. Как мы выяснили, эмоциональный интеллект (EQ) — это способность человека владеть эмоциональной сферой для эффективного развития и управления процессом мышления, т.е. использование эмоций в мыслительной активности. На сегодняшний день эмоциональный интеллект имеет решающее значение в образовании. Чем выше EQ, тем выше способность к обучению и познавательной деятельности. В особенности он важен в формировании креативного мышления. И это понятно — студент с высоким уровнем эмоционального интеллекта более адаптивен к жизни, он умеет управлять эмоциями, контролировать их, что повышает эффективность его профессиональной самореализации. Умение управлять эмоциональным состоянием дает возможность студентам-дизайнерам быть готовыми к любым изменениям, к творческому решению задач разного уровня, быть стрессоустойчивыми, независимыми от конфликтов. Студенты с высоким эмоциональным интеллектом лучше принимают решения, эффективнее действуют в критических ситуациях. Здесь стоит заметить, что управлять — не значит манипулировать. Управление — абсолютно открытый процесс,

направленный на организацию действия для достижения общезначимой цели и результата, а манипуляция -это процесс скрытого воздействия. Если эмоциональный интеллект – это способность, то эмоциональная компетентность – это навык, который необходимо развивать. Цель эмоциональной компетентности--умение студента оперировать эмоциональной информацией в процессе мыслительной активности. Креативное мышление предполагает использовать эмоции для повышения эффективности мышления и творческой деятельности, а именно:

- как способ активации внимания на приоритетные для мышления темы, на важную информацию;
- как вспомогательные средства мышления и памяти;
- как фактор развития познавательной деятельности, творческой фантазии;
- как фактор повышения корпоративной культуры.

В структуре эмоциональной компетентность необходимо учитывать следующие факторы: самопознание, саморегуляция, самомотивация, самоуважение, самовыражение, эмпатия, социальная компетентность, стрессоустойчивость, независимость от конфликта и управление конфликтом. Достигаются навыки использованием определенной методики, в которую входят групповые и индивидуальные тренинги, упражнения для развития когнитивных структур, тесты на диагностику компетенций эмоционального интеллекта, ролевые и ситуационные игры, дискуссии, просмотр и анализ видеороликов. Приобретенные навыки помогут студентам-дизайнерам работать в креативной дизайн-индустрии, дизайн-моделировании, исследовательской работе, помогут в освоении новых подходов к решению творческих задач. Также освоенные методы и приемы будут применены в проектной работе: нелинейном решении задач, командной работе, прототипировании и тестировании проектов. Для студента важно овладеть теми навыками, которые помогли бы ему

адаптироваться в современном обществе, а также стремиться к ведущим тенденциям в мировом дизайн-образовании.

Современное дизайн-образование изменилось. Дизайнерская деятельность созидательна, она направлена на формирование гармоничного содержательного, выразительного и целостного образа, который эстетически значим. Современный дизайн должен вызывать эмоции. Он вдохновляет, волнует, мотивирует. И эмоциональные компоненты дизайна становятся очевидными в проектировании. Кроме практических операционных требований, важны эстетические и эмоциональные потребности. Например – автомобиль. Автомобиль выбирается эмоционально. Расход бензина, мощность мотора — важные показатели, однако если дизайн салона не вызывает эстетических положительных эмоций, то вряд ли покупатель приобретет автомобиль. И таких примеров достаточно. Эмоциональный интеллект – гарант оригинальных дизайн-решений, выход в будущее. Вследствие этого возник даже новый термин «эмоциональный дизайн», но это--тема отдельного исследования.

Итак, эмоциональный интеллект – активный фактор формирования креативного мышления. Благодаря управлению эмоциональным интеллектом возрастает активность мышления и воображения, что способствует созидательной, творческой деятельности во благо человеку и окружающему миру.

Библиографический список:

1. Орме Г. Эмоциональное мышление как инструмент достижения успеха. – М.: “КСП+”, 2003. – С.17.
2. Сущность, функции и виды чувств и эмоций.
<http://www.grandars.ru/college/psihologiya/emocii-i-chuvst3va.htm>

3. Чувства. Глоссарий. Психологический словарь.
www.psychologies.ru/glossary/23/chuvstva/.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология / под ред. В. В. Давыдова. — М.: Педагогика-Пресс, 1996. — С.166.
5. Рубинштейн С. Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории // Психология индивидуальных различий. Хрестоматия / под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер и В. Я. Романова. — М.: ЧеРо, 2000. — С. 200–210.
6. Шадриков В. Д. Психология деятельности и способности человека: Учебное пособие, 2-е изд., перераб. и доп.- М.: Издательская корпорация«Логос», 1996. С.18;
7. Шадриков В. Д. Ментальное развитие человека.- М.: Издательство «Аспект Пресс», 2007 г. — 328 с.;
8. Шадриков В. Д. К понятию эмоционального интеллекта //Системогенез учебной и пр. деятельности / Материалы III Всероссийской научно-практической конференции, 9–10 октября 2007 г. / под ред. Ю. П. Поваренкова — Ярославль: Канцлер, 2007.
9. Университет Синегерия. <http://sbs.edu.ru/portal/trainer/4>, дата входа 20.10.16.

Иванов Б.Ф.,
зав. кафедрой высшей математики
ВШТЭ СПбГУПТД,
кандидат физико-матем. наук, доцент,
Белая Н.Л.,
доцент кафедры высшей математики
ВШТЭ СПбГУПТД,
кандидат физико-матем. наук, доцент,
(Санкт-Петербург, РФ)

СВЯЗЬ ЗОЛОТОГО СЕЧЕНИЯ, МОДЫ И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОЖИДАНИЯ В ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРЕДПОЧТЕНИЯХ

В 1876 году Густав Фехнер опубликовал книгу «Введение в эстетику», в которой был описан следующий эксперимент. «Для изучения предпочтений по отношению к форме было взято десять прямоугольных карточек из белого картона, равных по площади квадрату со стороной восемь сантиметров, но с различным соотношением сторон... Испытуемым (представителям различных общественных слоёв, людям различного характера и разного возраста старше 16 лет) ставился вопрос: какие из прямоугольников при максимальном абстрагировании от их возможного применения являются наиболее, а какие наименее привлекательными». Испытанию подверглись 347 мужчин и женщин. По итогам эксперимента Фехнер, в частности, установил, что наибольшее предпочтение было отдано прямоугольнику, отношение сторон которого практически равно золотому сечению.

Впоследствии на протяжении двадцатого века эксперименты, ставящие своей целью выявить эстетическую роль золотого сечения, повторялись многими исследователями. В этих экспериментах, касавшихся прямоугольников, их выбирали, рисовали, сравнивали парами и т.д. При этом приходили к разным, порой противоположным выводам: некоторые подтверждали гипотезу Фехнера, а некоторые опровергали.

Авторы настоящей работы также заинтересовались экспериментом Фехнера и провели собственное исследование, целью которого было выяснить, какую роль играет золотое сечение в эстетических предпочтениях,

на примере изображения респондентом наиболее эстетически привлекательного прямоугольника. Эксперимент состоял в следующем: каждому респонденту было предложено нарисовать на листе формата А4 прямоугольник такой, чтобы с его точки зрения он был «красив, соразмерен, приятен глазу». Далее, по каждому прямоугольнику вычислялась величина отношения меньшей стороны к большей, умножалась для удобства записи на 100 и рассматривалась случайная величина X – «высота горизонтально ориентированного прямоугольника, соотнесённого к основанию 100 мм».

Нас интересовали эстетические предпочтения юношей и девушек – студентов вузов. В целях наибольшей репрезентативности выборки к эксперименту были привлечены четыре группы студентов разного уровня теоретической подготовки, обучающихся в двух вузах:

- 1) первый курс заочного отделения СПбГУПТД – 174 чел.;
- 2) первый курс дневного отделения СПбГУПТД – 137 чел.;
- 3) второй курс дневного отделения ВШЭ – 103 чел.;
- 4) первый курс дневного отделения ВШЭ – 104 чел.

Используя критерий Н.В.Смирнова, при уровне значимости $\alpha = 0,05$, авторы проверили попарную однородность выборок. Приняв полученные результаты об однородности выборок в качестве подтверждения гипотезы о том, что все они взяты из одной и той же непрерывной генеральной совокупности значений случайной величины X , мы объединили их в одну выборку объёмом $n = 518$. Такой объём выборки позволяет эффективно применять к обработке результатов наблюдений методы математической статистики.

Для этой новой выборки была построена и проанализирована гистограмма, сделаны некоторые оценки и, при уровне значимости $\alpha = 0,05$, найден доверительный интервал для MX .

ВЫВОДЫ:

1) Вид гистограммы убедительно свидетельствует о том, что график плотности случайной величины X – «высоты горизонтально ориентированного прямоугольника, соотнесённого к основанию 100 мм» является трёх модальным с $Mo_1 \approx 52,5$, $Mo_2 \approx 61,5$, $Mo_3 \approx 100$. Другими словами, для таких прямоугольников имеется три предпочтительных высоты: первая – примерно 52,5мм, вторая – примерно 61,5мм, третья – примерно 100 мм.

2) Величина Mo_1 – первая мода, соответствующая наиболее привлекательной высоте, значимо отличается от величины 100ϕ . То есть вывод Фехнера о наибольшей предпочтительности золотого сечения не подтверждается. Ошибочность его заключения объясняется тем, что, несмотря на большую (347 респондентов) выборку, Фехнер, задав определённые форматы своих карточек, фактически навязал участникам эксперимента определённые значения для выбора предпочтений.

3) Установлено, что при уровне значимости $\alpha = 0,05$, обычно используемом в социологических исследованиях, содержащем также и число 100ϕ ,

$$MX \in (60,06; 63,34).$$

. То есть $MX \approx 100\phi \approx Mo_2$, откуда следует, что среднее значение эстетически привлекательной высоты примерно равно второй по предпочтительности высоте и числу 100ϕ .

4) Разнообразие выводов, подчас противоречащих друг другу, которые делали другие авторы по фехнеровской теме, объясняется тем, что они работали с малыми выборками – в несколько десятков респондентов. У нас же их 518 человек. При изучении статистик по отдельным учебным группам нам приходилось наблюдать значительные колебания математического ожидания MX .

В заключение следует отметить, что, так как более половины опрошенных студентов являются иногородними, значимость сделанных авторами выводов выходит далеко за рамки Санкт-Петербурга.

УДК 725

Зими́на К. В.,
студентка ИДПС СПбГУПТД,
Москалюк О. А.,
старший преподаватель СПбГУПТД,
кандидат технических наук
(Санкт-Петербург, РФ)

ДИЗАЙН КАК ФАКТОР ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ГОРОДА

В наше время все чаще усиливается интерес к организации социокультурного пространства с помощью дизайна. Это явление напрямую касается каждого жителя, которому не безразличны как внешний облик, так и атмосфера современного города.

Городское пространство, окружающее нас в повседневности, постоянно подвергается изменениям и реконструкциям. Одна из причин трансформаций – желание идти в ногу со временем, создавать комфортную и привлекательную атмосферу, предоставляя обществу больше возможностей социокультурного рода. Грамотное и оправданное использование современных технологий обеспечивает не только эргономичность и эстетичность, но и улучшает качество коммуникации между людьми, стимулирует к познанию и развитию.

Поэтому целью данной работы было на конкретных примерах рассмотреть дизайн городского пространства как одно из средств организации социокультурной жизни человека.

Особенно ярко дизайн как успешный способ организации социокультурной жизни человека можно наблюдать в культурных центрах России: в Москве и Санкт-Петербурге. Одно из основных направлений изменения – музейные пространства. За последние годы этот социальный

институт довольно сильно видоизменился по сравнению с привычным обликом художественной галереи в России [1, 2].

Как не вспомнить пространство Главного штаба под стеклянным куполом или же современные интерьеры Третьяковской галереи на Крымском валу.

Наряду с выставочными залами меняют свой облик и парки. В подтверждение тому – совершившаяся реконструкция парка им. Горького и планируемые изменения в «Сокольниках». Переработка пространства произошла и в библиотеках. Одно из наиболее выразительных подтверждений – современные интерьеры библиотеки им. Горького. Также с помощью предметно-пространственного дизайна изменился формат книжных магазинов – теперь в них можно не только купить необходимую литературу, но и выпить чашечку кофе, ознакомившись подробнее с выбранной книгой в комфортном кресле прямо в торговом зале.

Изменение отношения к дизайну происходит не только в культурных центрах России. Каждый город нашей страны пытается обрести свой собственный, отражающий самую суть облик. Особенное внимание этому уделяет город высоких технологий Иннополис, расположенный в Республике Татарстан. Современный и эргономичный дизайн города как нельзя лучше демонстрирует поставленные при строительстве задачи. В Иннополисе создана уникальная городская среда с современной жилой инфраструктурой, экологией, безопасной средой, широкими возможностями для образования и профессионального развития [2,2].

Таким образом, в данной работе на примерах городов России было рассмотрено влияние дизайна городской среды на качество жизни населения, его межкультурную коммуникацию и интеграцию. Показано, что новые технологии и материалы позволяют расширить представления о принципах, характере и способах организации социокультурного пространства человека в современном мире.

Библиографический список

1. Тарасова, Н.Г. Смена парадигм в развитии теории и практики градостроительства. Архитектура и строительство России. – 2007. - № 4. – С. 2-7.
2. Шпринц, Л. Книга художника: от миллионных тиражей – к единичным экземплярам [Электронный ресурс] – Электрон. текстовые дан. – Москва: [б.и.], 2000. – Режим доступа: <http://atbook.km.ru/news/000525.html>, свободный, дата входа 2.09.2016.

УДК 378.14:7

Ильина О.В.,
доцент кафедры дизайна и медиатехнологий
ВШТЭ СПГУПТД,
член Союза дизайнеров России
(Санкт-Петербург, РФ)

ОСОБЕННОСТИ ИСТОРИИ ХУДОЖЕСТВЕННО- КОНСТРУКТОРСКОЙ ПОДГОТОВКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАДРОВ В РОССИИ

Проблема художественной подготовки рабочих кадров была поставлена в России еще в XVIII веке. Профессионально-техническое образование (наряду с художественной промышленностью, прикладным искусством, инженерией) было одним из традиционных направлений сближения художественной и промышленной сфер деятельности, в какой-то степени способствовавших впоследствии становлению дизайна. Уже с петровских времен профессиональная подготовка рабочих и ремесленников включала в качестве необходимого элемента изучение «графических искусств»: рисования, «письма» (шрифтов) и черчения. С 20-х годов XVIII века рисовальные горнозаводские школы для рабочих получают распространение в промышленных районах Урала и Алтая. В начале XIX века (1825) известным археологом и ценителем искусства графом С.Г. Строгановым в Москве была основана «Школа рисования в отношении к искусствам и ремеслам», в 1843 году она переходит в ведение государства и в 1860 году реорганизуется в Строгановское училище технического рисования. Учебная деятельность училища всемерно содействовала развитию народных

кустарных промыслов и художественно-промышленного образования в стране. Училище представляло собой своеобразный учебный комбинат с обширной сетью филиалов на периферии, в основных исторически сложившихся очагах художественно-кустарных промыслов. Во второй половине XIX века Рескриптом, подписанным Александром II от 9.01.1876 года, крупному промышленнику и финансисту барону А.Л. Штиглицу пожертвовано 100000 руб. Было разрешено создание в Санкт-Петербурге Центрального училища технического рисования, где предполагалось готовить художников для промышленности. В 1886 году состоялся первый выпуск художников. Строгановское училище технического рисования в Москве и Центральное училище технического рисования в Санкт-Петербурге были первыми учебными заведениями страны, профессора и преподаватели которых самым серьезным образом относились к проблемам эстетичности технических объектов, заложив тем самым базу для становления инженерного дизайна в России. Во второй половине XIX века в условиях интенсивного развития промышленности в России и увеличения числа рабочих вопрос об уровне их подготовки встал особенно остро. Директор Строгановского училища технического рисования и Художественно-промышленного музея в Москве. В.И. Бутовский отмечал, что для развития художественных способностей мастеровых и рабочих недостаточно только специальных учебных заведений. Еще нужнее общая чисто художественная подготовка в виде первоначального элементарного преподавания. В 70–80-е годы XIX века в Петербурге и Москве по инициативе Русского технического общества и Общества распространения технических знаний открываются многочисленные воскресные и вечерние классы технического рисования и черчения для рабочих. Одними из таких курсов стали классы графических искусств им. Ф.М. Дмитриева, которые были организованы в 1901 году Политехническим обществом, основанным при Московском техническом училище (ныне МВТУ им. Н.Э. Баумана). Профессиональный состав учащихся был весьма разнороден. Большую часть составляли слесари,

токари, модельщики и ученики этих специальностей. Затем шли столяры, литейщики, типографские рабочие (резальщики, словолитчики и др.). Кроме того, в классах занимались медники, граверы, ювелиры, чеканщики, рисовальщики и рабочие других специальностей, что свидетельствовало о существовавшей потребности в элементарной графической подготовке представителей самых различных профессий в сфере промышленного и ремесленного производства. Большая часть учеников, посещавших классы рисования и письма, занималась и в классе черчения. Обучение осуществлялось с помощью наглядных стенных таблиц и моделей простейших геометрических тел, а также коллекций деталей машин для исполнения чертежа с натуры. Деятельность классов графического искусства стимулировала распространение подобных классов в других городах России – в Путивле Курской области, Воронеже, Двинске. История этого курса свидетельствует, что на рубеже XIX–XX веков в России шел поиск форм профессионально-технического образования, которые бы способствовали сближению художественной и производственной сфер деятельности. Художественно-идеологическим направлением такого поиска в начале 20-х годов становится производственное искусство – течение русского авангарда зародилось в ИНХУКе (Институт художественной культуры в Москве). В 1920 – 1921 годы оно было связано с движением пролеткульта и конструктивизмом. Провозглашалась программная установка на то, что «конструктивизм» становится переходным звеном к идее «производственность искусства» и долг пролетарского художника состоит в том, чтобы работать не у себя в мастерской, а в гуще народа, на производстве заниматься «деланьем вещей». Идеи конструктивизма, функционализма и производственного искусства нашли свое продолжение в дизайне. В 1920 году создается художественно-производственная комиссия. По положению об учреждении этой комиссии «она разрабатывает и согласует различные мероприятия по художественной части во всех производственных отделах» [1]. В положении подчеркивалось значение производственного искусства:

«Художественно-производственное творчество при восстановлении нашей разрушенной промышленности должно играть громадную роль в делах России на международном рынке обмена» [1]. Отдел изобразительного искусства (ИЗО) Наркомпроса, где собрались видные художники-производственники – Д. Штеренберг, О. Розанова, И. Аверенцев, А. Родченко и др., – поставили целью создать новую систему художественного образования. В программе – манифесте этого отдела читаем: «Только высококвалифицированные рабочие-художники организованным трудом при помощи орудий производства и достижения современной техники способны выполнить эти задачи. Вложившие в выполнение этой задачи свое творчество, знание и организованность, они могут создать великое художественное произведение. Настало время влить художественную культуру в производство, т.е. «производственное искусство» [2]. Задача художественного образования – повысить интенсивность производства, влив искусство непосредственно в производство. Реформа в области художественного образования была тесно связана с реформой в области народного образования вообще. Создание единой трудовой школы и установка Наркомпроса на трудовое воспитание как нельзя лучше соответствовало и той программе, и тем идеям, которые проводили в жизнь деятели ИЗО. С целью установления контактов между художниками, работающими в промышленности, художественно-промышленный совет ИЗО 27 мая 1919 года впервые созывает в Москве съезд заведующих художественно-промышленными мастерскими. На съезде были разработаны планы учебных занятий и принято «Положение о художественно-промышленных, художественно-ремесленных учебных заведениях». Одним из разработчиков концепции проблемы «Искусство и производство» в 20- 40-е годы XX века был Борис Игнатьевич Арватов. Труды Арватова содержат последовательную и разностороннюю разработку. Концепция Арватова сформировалась в сложном взаимодействии исторического анализа и проблемы «искусство и производство». О «методах», «средствах», «приемах»

и прочем говорим мы и сегодня, и даже больше, чем во времена «производственников». В качестве ближайших задач Арватов выдвигал: экспериментальный поиск в области формы («формоизобретательство») на небольшой части предприятий; «контроль над производством», привлечение художников-конструкторов к разработке «нормалей и стандартов продукции», а также – как «компетентных экспертов формы» – в центральные промышленные органы; организацию разнообразных конкурсов; наконец, открытие постоянной «утилитарно-художественной выставки», говоря нынешним языком – дизайн- центра. Творческие поиски Б.И. Арватова не утратили актуальность и сегодня. Современное поколение российских дизайнеров вправе гордиться отечественной историей профессиональной подготовки специалистов и именами людей, сделавших достойный вклад в ее становление.

Библиографический список

1. Центральный Государственный архив Октябрьской революции (ЦГАОР), Ф.2306, 23 д. № 180. – С.10.;
2. Справочник ИЗО Наркомпроса. - М., 1920. - С.40-43.

УДК 73.023.2

Кисилев С. Н.,
Генеральный директор Завода Искусственного Камня,
производство кварцевого камня под ТМ "Plaza Stone"
(Сергиев-Посад, Московская обл., РФ)

КВАРЦЕВЫЙ КАМЕНЬ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРОВ

Развитие современного российского дизайна во многом обусловлено расширением палитры используемых, например в интерьере, материалов. К числу таковых относится кварцевый камень.

Кварцевый камень Plaza Stone – это совершенный отделочный материал, состоящий более чем на 90 % из тщательно отобранных частиц



дробленной кварцевой породы
высочайшей степени очистки,
с добавлением экологически безопасной смолы
(полиэстер) и специально подобранных красителей.

Благодаря такому составу кварцевый камень обладает прочностью и стойкостью к механическим повреждениям, близкой к граниту. Для достижения данных характеристик большое значение имеет специфика производства кварцевого камня: кварц и смола смешиваются, затем проходят процесс вакуумного вибропрессования и последующего запекания в печи при высокой температуре.

Данная технология позволяет добиться преимущества перед натуральным камнем, так как обеспечивает отсутствие в кварцевом камне пор, трещин, внутренних дефектов.

В России кварцевый камень производится под товарной маркой Plaza Stone, и на сегодняшний день он является единственным производителем кварцевого камня в России по итальянским технологиям Bretonstone с 2007 года в городе Сергиев-Посад. Камень производится на запатентованной автоматизированной итальянской линии фирмы Breton, продукция отпускается в виде слэбов размерами: 3000 мм x 1250 мм x 12 мм; 3000 мм x 1400 мм x 20 или 30 мм. Дилерская сеть камнеобработчиков, производящих из камня готовые изделия на заказ, покрывает практически всю Россию, и любая компания может стать партнером завода на выгодных условиях.

Клиентами завода являются как камнеобрабатывающие компании, изготавливающие из кварцевого камня кухонные столешницы, подоконники, ступени для лестниц, облицовочные панели для ванных комнат, так и крупные строительные объекты: культурно-развлекательные центры, театры, цирки, кинотеатры, магазины, гостиницы, объекты религиозного назначения, офисы, учебные заведения. Отдельная группа клиентов предприятия – дизайн-студии и архитектурные бюро, работающие с частными клиентами и небольшими бизнес-объектами (кафе, рестораны, гостиницы и т.п.). В

компании организован проектный отдел, осуществляющий техническую поддержку дизайнеров в виде проектирования готовых изделий, составления смет и изготовления готовых изделий на подрядной базе по выгодным для партнеров ценам.

Помимо выпуска стандартной коллекции, заводом реализуется уникальная возможность – разработка материала на заказ. На базе собственной лаборатории осуществляется разработка тестового образца, цвет и фактура материала может быть подобрана как по образцу, так и по цветовым шкалам Pantone или PAL. В лаборатории разработано более 2 000 цветов, более 250 из них опробованы на линии, остатки или тестовые плиты можно подобрать на складе завода для индивидуальных авторских проектов. *На сегодняшний день кварцевый камень Plaza Stone применен в отделке крупных объектов по всей территории России, кварцевый камень Plaza Stone нашел применение в Сочинских олимпийских объектах (отель Тюлип в Роза Хутор, Рэдиссон в Сочи, вокзал Адлер). Гордостью предприятия является оформление Ногинского драматического театра и Ярославского цирка, где, помимо заказных цветов облицовки, изготавливались художественные каменные мозаичные панно. Практически для всех клиентов были разработаны уникальные цвета кварцевого камня, что позволило в полной мере реализовать дизайнерские и архитектурные идеи.*

Применение кварцевого камня в интерьере практически не имеет ограничений, а его эксплуатационные характеристики определяют его как наилучший материал по прочности, долговечности, эстетичности и экологичности. Если мы говорим о кухонной столешнице или других рабочих поверхностях, например, в ванных комнатах или санузлах гостиниц, или торговых центрах, – то речь идет о соответствии самым высоким требованиям к гигиене, стойкости к влаге и ударопрочности. Помимо этих качеств, кварцевый камень Plaza Stone, в отличие от натуральных камней (гранита, мрамора и других), не радиоактивен, он не впитывает запахи, выдерживает краткосрочно высокие температуры (не оставляет "ожога"

сигарета или горячая сковорода), устойчив к бытовым щелочам. Также поверхность из кварцевого камня не требует регулярной обработки специальными средствами, применяемыми для ухода за натуральными камнями. Кварцевый камень долговечен и прочен, не требует регулярной замены или реставрации поверхностей более 10 лет в зонах даже с самой высокой эксплуатационной нагрузкой. При работе с кварцевым камнем отмечается его высокая экономичность: не требуется подбор фактуры или рисунка, что уменьшает количество отходов, он не скалывается и не ломается при высоких механических нагрузках по природным трещинам или порам, что присуще натуральным камням. И главное – он придает настоящую эксклюзивность и статус помещениям и интерьерам, что свойственно всем натуральным материалам, и особенно – отделочному камню.

Собственная практика предприятия Plaza Stone показала, что наибольшую востребованность *кварцевый камень получает в изготовлении кухонных столешниц, барных и ресепшн стоек и подоконников*. При работе с крупными объектами культурно-развлекательного назначения камень часто применяется *в виде плитки для пола, изготовления ступеней и лестниц, оказался незаменимым материалом для облицовки санузлов в крупных торговых центрах и гостиницах*. В частных интерьерах его также используют для облицовки входных зон, изготовления декоративных панелей, оформления колонн и порталов, изготовления авторской мебели, создания уникальных мозаичных панно и инкрустаций из камня.

Представляется, что в условиях развития современной российской промышленности, проводимой политики импортозамещения особенно актуально использовать продукцию отечественных заводов, в том числе при разработке дизайна интерьеров новых объектов строительства.

РОЛЬ СОЦИАЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ В РЕШЕНИИ АКТУАЛЬНЫХ ЗАДАЧ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

В современном мире в решении актуальных задач социальной сферы все более возрастающую роль играет некоммерческая и общественная реклама, интегрированная на постсоветском пространстве в одно целостное явление и дефиницию «социальная реклама». Специальным органом, определяющим ее содержание и развитие, в Российской Федерации с 1993 года стал Рекламный совет, способствовавший определению фиксированного процентного соотношения различных видов рекламной продукции – от общего годового объема распространяемой рекламы на социальную рекламу должно приходиться не менее 5 %. Отправной точкой развития социальной рекламы в современной России стала серия роликов, выполненная под руководством И. Буренкова «Позвоните родителям!», способствовавшая не только побуждению людей к конкретному действию, но и укреплению социального института семьи.

Социальная реклама как вид коммуникационной деятельности, ориентированной на привлечение внимания к ценностям общества и актуальным социальным проблемам, выполняет важнейшую функцию по гармонизации общественных отношений и выбору линии поведения граждан страны. Данный вид рекламы призван в доступной, доходчивой и запоминающейся форме представлять государственные и общественные интересы, задавать модели поступков и деятельности, достойных для подражания, формировать ценностные установки и гражданскую позицию населения. Эффективность социальной рекламы может быть явной и определиться сразу (по завершении конкретной миссии) или проявиться в отдаленной перспективе, так как целевой аудиторией социальной рекламы

является все общество, «вбирающее» в себя эталоны и стереотипы достойного поведения, получающее жизненные ориентиры и этические установки, адаптирующееся в информационном пространстве современного мира.

В классификации социальной рекламы выделен особый вид «рекламы правопорядка и законопослушания», призывающей к исполнению обязанностей перед государством и обществом, ярким примером которой является серия работ «Заплати налоги и спи спокойно!». Не менее значимой в коммуникативном процессе является политическая реклама, разработка которой и размещение на рекламных носителях по всей стране были особенно актуальными в преддверии и в ходе выборов депутатов Государственной Думы Федерального Собрания РФ VII созыва, 7 глав регионов, 39 региональных парламентов, 11 дум административных центров субъектов РФ, а также глав и депутатов местного самоуправления в единый день голосования 18 сентября 2016 года. Выборы проходили по смешанной избирательной системе - по партийным спискам в думских выборах участвовало 14 партий и осуществлялось избрание депутатов по одномандатным округам. Результаты избирательной кампании этого года уже названы историческими – впервые «Единая Россия» получила 75 % мест в Государственной Думе, убедительно доказав свой статус «правлящей партии». Обеспечению единороссам конституционного большинства во многом способствовала эффективная рекламная кампания. Предвыборная агитация имеет особую специфику, так как находится на стыке рекламных и политических коммуникаций, что наиболее полно сформулировано в следующей трактовке: «Политическая реклама – это совокупность теорий и методов, которыми могут пользоваться политические организации и органы власти с двойной целью: заявить свои задачи и свои программы и повлиять на поведение граждан... Это часть политического маркетинга, имеющая более ограниченную цель: помочь политическим партиям и кандидатам разработать и провести эффективную избирательную кампанию» [1,206].

Явка избирателей на выборы в единый день голосования оказалась не столь высока, как ожидалось, и составила 47,88 %, что заставляет задуматься о новых рекламных технологиях, которые могли бы активизировать избирателей, заблаговременно настраивая их на выполнение своего гражданского долга. Поскольку продолжительность избирательной кампании ограничена во времени и получение результата должно проявиться сразу по ее завершении, политическая реклама должна быть очень грамотно сделана и, с одной стороны, основываться на точном знании политического процесса, федерального законодательства, проблем этического плана, а с другой – использовать художественные и технические средства, позволяющие создавать самую эффективную по каналам доступа к массовой аудитории аудиовизуальную рекламу [2,180]. Целью такого рекламного ролика не является «раскрутка» конкретного человека или политической партии, у него более общая задача – объяснить людям, что именно их голос может в дальнейшем определить судьбу страны, так как они выбирают на избирательных участках в представительные органы всех уровней депутатов, которым делегируются властные полномочия по выработке законов и поиску механизмов для их реализации в жизни. Главным содержанием политического ролика является призыв россиян, обладающих избирательным правом, к выполнению их гражданского долга, поэтому его можно отнести к «мягкой политической рекламе, ориентированной на создание определенного ореола, атмосферы вокруг рекламируемого объекта. Под ее воздействием изменяется эмоциональный настрой, возникают различные ассоциации, которые в свою очередь приводят адресата к согласию сделать то, к чему призывает реклама, затем к готовности к действиям и, наконец, к самим действиям» [3,47]ⁱ.

ДИПЛОМНЫЙ ПРОЕКТ

ЯКОВЕНКО МАРИИ ИГОРЕВНЫ



На заданную тему: разработка
социального видеоролика
«ПРИДИ НА ВЫБОРЫ»

Дипломные руководители:
Асс. НИКОЛАЕВА С.А.
Доц. КАВРЫЖКИН А.Л.



39%
голосуют



26%
пожилые

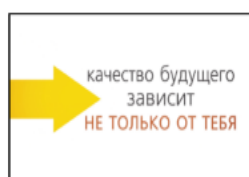


5%
молодежи

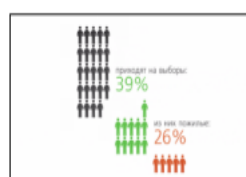
КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ



1



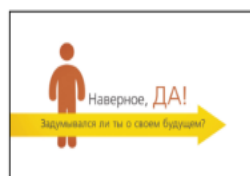
3



5



7



2



4



6



8

КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

Первый опыт по созданию политических роликов и видеоклипов в этом году обрел Институт графического дизайна, основываясь на возможностях интеграции усилий специалистов в сфере общественных наук и дизайна СПбГУПТД, в результате чего выпускная квалификационная работа Марии Яковенко, защита которой состоялась в июне 2016 года, оказалась чрезвычайно актуальной в преддверии выборов в представительные органы власти различных уровней в Российской Федерации в сентябре 2016 года. Это политический ролик или микрофильм – калейдоскоп с динамичным набором шрифтовых композиций, картинок, схем, диаграмм, символов, метрически организованных звуковым и музыкальным сопровождением, связанных общей идеей – вызвать интерес к участию в выборах и изменить электоральное поведение населения нашей страны. Выбор средств, методов и дизайнерских решений данной работы оказался созвучным приемам политической рекламы, использованным специалистами-профессионалами в

рекламных роликах и видеоклипах, демонстрировавшихся СМИ в период избирательной кампании. Создание востребованной обществом социальной рекламы, вызывающей проявления общественной сознательности, понимания и ответственности, свидетельствует о получении профессиональных компетенций и высоком уровне подготовки выпускников Института графического дизайна.

Библиографический список

1. Лисовский С.Ф., Евстафьев В.А. Избирательные технологии: история, теория, практика. – М.: Коммерсантъ, 2000. – С. 206.
2. Гостенина В.И., Кисилев А.Г. Социология массовой коммуникации. – М.: Альфа-М, 2009. – С. 180.
3. Егорова Е., Плешаков К. Политическая реклама. – М.: НИКОЛО М, 1999. – С. 47.

УДК 378.14:7

Костюк Е.Б.,
доцент кафедры искусствоведения СПбГУП,
доцент кафедры дизайна и медиатехнологий
ВШТЭ СПбГУПТД,
кандидат педагогических наук
(Санкт-Петербург, РФ)

ДИСЦИПЛИНЫ ОБЩЕКУЛЬТУРНОГО КРУГОЗОРА В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА И КРЕАТИВНОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРА

Система современного российского образования, по мнению многих ученых, педагогов-практиков, находится в кризисном состоянии вследствие продолжающегося на протяжении более двух десятков лет реформирования с акцентом на западные образцы: от системы среднего до высшего образования. Целью этих реформ, надо думать, было стремление улучшить содержательные аспекты советского образования с учетом европейских успехов в этом плане, отобразившихся прежде всего в развитии экономики запада, его материально-бытовой культуры, техническом прогрессе. Однако

к середине второго десятилетия XXI века ситуация все еще остается довольно противоречивой, поскольку и в бытовой технике, например, и ее дизайне копируется уже созданное, свои же интересные решения в промышленном дизайне не отличаются оригинальностью и часто не соответствуют принципу - цена, качество, комфорт. В чем причина?

Безусловно, как совершенно верно отмечал в своей книге французский ученый Жан Бодриар: «В современной городской цивилизации все быстрее сменяют друг друга новые поколения продуктов, приборов...бытовые вещи стремительно размножаются»³. В этом контексте проще скопировать уже имеющееся, чем создавать новое, поскольку на это нужно время, однако *создание нового – неотъемлемая часть развития*, в частности, промышленности. Профессия дизайнера подразумевает зачастую именно новый взгляд на уже имеющееся или вообще создание принципиально нового. В этом плане общекультурный кругозор специалиста необходим как основа для появления этой новизны, опирающейся на широту знаний, визуального опыта, нестандартность мышления, в том числе и креативного. Однако именно эта профессиональная заданность в современных условиях не подкреплена реальностью. Представляется, что во многом данная проблема обусловлена недостатком общекультурного развития, кругозора студентов, особенно первокурсников, только еще пришедших из общеобразовательной школы.

Безусловно, специальные знания – основа профессиональной компетентности, но что становится основой интересных, нестандартных дизайн-решений – креативность мышления, опирающаяся на усвоение идей, опыта общемировой культуры. Между тем все чаще возникает проблема, с которой сталкиваются, прежде всего, преподаватели вузов, – первокурсники мало читали, мало смотрели, не посещают музеи, выставки, концерты, спектакли, а именно соприкосновение с творчеством – основа нового, не

Бодриар Ж. Система вещей. – М.,1999. – С.71.

говоря уже о визуальном опыте, знаниях, которые это все дает. Плачевная сложившаяся ситуация приводит к мысли о необходимости буквально общекультурного «ликбеза» для студентов и, что важно отметить, стимулирования их потребности в таком опыте. В условиях реальности приходится сталкиваться с ленью, отсутствием навыка, стремления к познанию, культурному обогащению. В этом плане дисциплины, нацеленные на общекультурный кругозор, имеют огромное значение.

Общекультурные дисциплины нацелены на формирование гармонично развитого человека, мировоззрение которого основано на богатстве внутренней духовной культуры, нравственных идеалах, эстетически развитом вкусе, широком художественном кругозоре, способности аналитически осмысливать, сопоставлять различные явления, претворять знания в специфике профессиональной деятельности. В этом плане интересные перспективы получения разностороннего художественного опыта, знаний, соприкосновения с гениальными произведениями во всех видах искусств дает дисциплина «История культуры Санкт-Петербурга».

Концепция лекций и семинарских занятий основана не только на усвоении исторических фактов, но прежде всего на аналитическом опыте познания и усвоения тех примеров градостроительных решений, архитектурных, скульптурных и т.п., их взаимосвязи со спецификой отечественного и западноевропейского мировоззрения, нашедших свое отображение в различных областях культуры Санкт-Петербурга, начиная от основания города и причин его создания, до специфики организации освещения улиц и бытовой жизни горожан. Поэтому содержание дисциплины охватывает специфику исторических фактов, связанных с историей возникновения и развития города, влияния на эти аспекты политических, экономических, технологических факторов, изучение жизни и творчества персон, оказавших влияние на развитие не только культуры Петербурга, но и всей России, поскольку уникальность северной столицы в том и состояла долгое время, что, будучи столицей, город притягивал к себе

лучшие силы в разных сферах человеческой деятельности и распространял свое влияние на специфику развития всей отечественной культуры вплоть до 1917 года.

Особое внимание уделяется развитию культуры города в эпоху Пушкина, условно охватывающую первую половину XIX века, и эпоху Петербурга Достоевского – вторая половина XIX века, поскольку художественные достижения, научно-технический, промышленно-экономический прорыв, который характерен для этого времени, нуждается в осмыслении и аналитическом подходе студентов вуза, которые будучи школьниками не могли с этой интеллектуальной позиции осмысливать те достижения, а главное – причины, предпосылки, которые привели к их возникновению. Представляется, что для будущих дизайнеров крайне необходимо именно осмыслять, анализировать взаимосвязи мировоззренческого, художественного и бытового характера на лучших примерах градостроительных, интерьерных решений, которые представлены в Петербурге.

Значительное внимание в рамках изучения дисциплины уделяется также практическим заданиям, которые основаны на создании дизайн-проектов под впечатлением от реального соприкосновения с культурой Петербурга, например, несколько семинарских занятий посвящены Невскому проспекту. История его возникновения и архитектурного решения охватывает практически всю историю Санкт-Петербурга от возникновения Адмиралтейства до площади Восстания (Знаменской). Изучение его истории в рамках выездных занятий сопрягается с заданием разработать дизайн, например, рекламных конструкций, освещения, информационных стендов, автобусных остановок и т.п. с учетом стиля ближайших зданий, комфорта для горожан.

В Петербурге для пробуждения креативной мысли будущих дизайнеров – бесчисленное количество примеров. Основной задачей в освоении дисциплины становится, основываясь на изучении опыта предшествующих

поколений, создававших Петербург, его неподражаемый облик, культуру, искусство, осмысливать каждый пример через призму истории, специфики развития мировоззрения, экономики, техники того или иного периода, политических и культурных влияний, учиться создавать собственный дизайн-проект с учётом тех же многосторонних аспектов, которые, по нашему мнению, и создают основу для нестандартных – с одной стороны, а с другой стороны – логичных востребованных дизайн-проектов.

УДК 55-056.22 (470.23)

Кондрич М.Ф.,
зав. лабораторией по изучению
влияния геопатогенных зон на здоровье населения
СЗГМУ им. И.И. Мечникова,
Фридман К.Б.,
зав. кафедрой коммунальной гигиены
СЗГМУ им. И.И. Мечникова,
профессор,
Носков С.Н.,
доцент кафедры коммунальной гигиены
СЗГМУ им. И.И. Мечникова,
кандидат медицинских наук

ВЛИЯНИЕ ГЕОЛОГИЧЕСКИХ НЕОДНОРОДНОСТЕЙ НА ЗДОРОВЬЕ НАСЕЛЕНИЯ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА И ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

О вредных влияниях «гиблых» мест было известно с древних времен. В этих местах плохо росли сельскохозяйственные культуры, болели люди и домашний скот, быстро портились продукты. В разных странах мира большое внимание уделялось выбору места для строительства жилых домов и храмов. В каноническом десятитомном трактате древнеримского строителя и архитектора Марка Витрувия Поллио «De Architectura» рассказывается, в числе прочего, и о том, как правильно выбрать место для постройки города. Для этого следовало на избранном для закладки будущего города месте устроить пастбище. По прошествии некоторого времени животных забивали и тщательно исследовали их внутренности. Если у большинства из них оказывалась пораженной печень, выбранное место считалось «нездоровым», необходимо было искать другое.

Часто использовался опыт людей, способных к биолокации, или повышенное чутье животных – "там, где легли овцы, строй дом", "там, где села сорока, рой колодец". Приметой хорошего места для расположения домов, птичников, животноводческих ферм считалось обилие мышиных нор.

В начале застройки Санкт-Петербурга при определении мест для строительства домов по просекам, маркировавшим будущие линии и проспекты на Васильевском острове, на одинаковом расстоянии от земли подвешивались куски сырого мяса. В тех местах, где мясо быстрее загнивало, дома не строились. Такие же житейские методы применялись в Бухаре, Самарканде и др. местах Средней Азии. По мере увеличения численности населения и роста городов ритуал выбора мест для строительства был предан забвению. При дефиците земельной площади и в погоне за более "экономным" использованием коммуникаций начали строить дома в любом пригодном месте, включая и урочища, издавна считавшиеся непригодными для жилья.

Целью данной статьи является разъяснение феномена геопатогенных зон (ГПЗ). Если сравнить ГПЗ с землетрясением, то во время последнего на перекрытие зданий и сооружений могут действовать случайные, временные нагрузки от падающих разрушающихся частей стен, перекрытий и т.п., тогда как в районе ГПЗ электромагнитное и другие воздействия происходят постоянно. Главная задача, поставленная авторами статьи, это оказание практической помощи в познании влияния ГПЗ на человеческий организм.

Территория Санкт-Петербурга и Ленинградской области расположена в пределах мобильной зоны сочленения Балтийского щита с Русской плитой и в тектонически напряженной области пересечения четырёх трансконтинентальных систем разломов. Больше половины территории Петербурга расположено в районах ГПЗ, в том числе 5-10 % - непосредственно над ГПЗ.

Геопатогенные зоны (ГПЗ), или, как их еще называют, геодинамически активные разломы – это неоднородности строения земной коры: зоны

тектонических разломов, подземных водных потоков, в том числе древних захороненных рек (палеорек) глубиной от метра до десятков метров и протяженностью от сотен метров до десятков километров. Непременным условием для отнесения тектонического нарушения к ГПЗ являются продолжающиеся по нему до настоящего времени относительные перемещения разделяемых им блоков.

Судя по вертикальным деформациям тоннельных реперов Санкт-Петербургского метрополитена, вертикальные перемещения по разломам, пересекающим территорию города, имеют знакопеременную направленность и достигают 0,5-20,0 мм в год, а в узлах пересечения разломов, в одном из которых расположен участок повторяющихся (1974, 1975, 1995 гг.) аварий метро у площади Мужества, – 30,0-50,0 мм в год. Нельзя считать произошедшие на этом участке аварии случайностью или элементом некачественно выполненных работ. Это – результат влияния геопатогенной зоны.

Как сказано выше, к геопатогенным зонам относятся подземные водные потоки, в том числе древних захороненных рек (палеорек). Нынешняя система рек и каналов Петербурга сформировалась совсем недавно. Нева в нынешнем виде существует менее 4 тысяч лет, когда-то она протекала по совершенно другому руслу. В далекие времена по территории нынешнего города двигался ледник. Возникшие после схода ледника реки двигались по проторенному им руслу либо устремлялись в разломы земной коры, которых на территории Петербурга и Ленинградской области предостаточно.

Для более широкого понимания необходимо выделить факторы, характеризующие ГПЗ:

- аномалии гравитационного и магнитного полей;
- аномалии естественного импульсного электромагнитного излучения (ЕИЭМИ) в широком частотном диапазоне;

- на электрифицированных территориях зоны ГПЗ превращаются в естественные волноводы для блуждающих токов техногенного происхождения;

- каналы для поступления с глубины к поверхности минерализованных вод и газовых эманаций (радона, метана, углекислого газа, водорода);

- резкое снижение ионизации воздуха в расположенных над ГПЗ помещениях (до первых сотен отрицательных аэронов в 1 см^3 при ПДК 600 и при оптимальной концентрации для человека – 1500-5000).

В отличие от людей, животные чувствуют неблагоприятные зоны, – так домашних животных можно разделить на примере их жизни на две категории:

- а) более чувствительные к воздействию ГПЗ: собаки, козы, лошади, мыши, куры, гуси;

- б) менее чувствительные к воздействию ГПЗ: кошки.

Перед приближением цунами на территории Тайланда ряд диких животных (слоны, антилопы) покинул места предстоящих бедствий, тем самым сохранив себе жизнь. По данным ряда авторов, кроме животных, к ГПЗ чувствителен также и растительный мир.

Проведённые многолетние наблюдения позволяют сделать вывод, что аварии и ДТП в районах разломов можно сократить, если знать степень их воздействия.

Актуальность выделения и картирования ГПЗ определяется тем, что, помимо землетрясений, имеющих катастрофические последствия в сейсмоопасных регионах Земли, современные даже малоамплитудные перемещения по разломам в сочетании с агрессивным воздействием на металлоконструкции электрохимических аномалий могут привести к авариям и сопровождающим их экологическим бедствиям на расположенных над ними инженерных объектах.

Выполненный ВНИМИ анализ большого объема данных (около 2000 аварий на газо – и нефтепроводах), а также исследование аварийности на

дорогах показывает, что места наибольшей концентрации аварий (около 90 % случаев) расположены в зонах влияния активных разломов. Отмечено, что в Европейской части России, в том числе и в Ленинградской области, показатели аварийности на трубопроводах в зонах геодинамически активных разломов возрастают по сравнению с данными об авариях в зонах междолинных интервалов в 100 раз (в узлах пересечения разломов – почти в 200 раз). Над зонами разломов во много раз увеличивается количество инженерных осложнений и аварий в тоннелях метрополитена, в 15-20 раз возрастает количество дорожно-транспортных происшествий на автострадах.

Над ГПЗ отмечаются изменения поведения людей, приводящие к повышению травматизма и аварийности на транспорте. Анализ ДТП в Калининском районе Петербурга и на автотрассе Петербург – Мурманск, в пределах которой активные разломы были зафиксированы аэромагнитометрической съемкой и установлены по результатам геологоразведочного бурения, выявил значимое увеличение числа ДТП (от 300 до 1000 %) над ГПЗ по сравнению с количеством ДТП за пределами ГПЗ. Все аварии железнодорожного транспорта (более 10) в районе ст. Бологое железной дороги Петербург – Москва произошли над ГПЗ. И это не полный перечень неприятностей, возникающих в результате пагубного воздействия разломов.

Помимо стандартных факторов, ведущих к аварии на дороге, существует аномальный фактор риска ДТП. Проводя анализ дорожно-транспортных происшествий и устанавливая их причину, порой невозможно выделить хотя бы предпосылку к аварии или к конфликтной ситуации: автомобиль исправен, физическое и психофизиологическое состояние водителя нормальное, параметры дороги отвечают требованиям безопасности движения, видимость отличная. Тем не менее, статистика подтверждает, что существуют такие участки дороги, на которых дорожно-транспортные происшествия совершаются без видимых причин. На этих небольших

участках дорог возникают зоны ДТП, которые водители называют «черные дыры», «черные пятна», «мертвые километры» и т.п.

Проведенный анкетный опрос показал, что, проезжая по этим местам, практически каждый водитель отмечал некоторые отклонения от нормального функционального состояния. Примерно 10 – 12 % ощущали легкое головокружение, иногда тошноту. Еще 7 – 8 % испытывали слабость или учащенное сердцебиение. До 30 % отмечали такое состояние, при котором в течение нескольких секунд или долей секунд они не видели дороги, и сознают, что не помнят, как проехали предыдущий небольшой участок дороги (состояние сна или гипноза). У некоторых водителей (23 %) проявлялась резкая кожно-гальваническая реакция, легкое покалывание пальцев рук, ног, появлялось беспричинное чувство страха. В особо тяжелых случаях (до 1 %) возникали видения, галлюцинации. Одно из объяснений таких явлений — прохождение дорог через геопатогенные зоны.

Несмотря на дефицит площадей, пригодных для строительства жилья в Санкт-Петербурге, не стоит строить дома в геопатогенных зонах. Геопатогенные зоны дают о себе знать некоторыми вторичными признаками, к ним относятся деформация и разрушение стен, их намокание, появление плесени, ржавчины, мха, осадка части здания, локальные разрушения дорог, коммуникаций.

Например, при обследовании проекта строящегося жилого поселка Голицино-2 выяснилось, что из ста коттеджей семнадцать запроектированы в зонах, вызывающих предрасположенность к тяжелым заболеваниям. По результатам проводимых обследований, в поселке Марьино-2 25 % коттеджей могли располагаться в зоне действия сильного земного излучения, в поселке М. Зеленино — 22 %.

Влияние ГПЗ на организм человека всегда является отрицательным. При этом не только угнетается рост, способность к размножению всех биосистем, но и затрачиваются иммунные силы. Поэтому биологические

организмы вступают в состояние повышенных энергетических затрат, затем энергоистощенности и, как финал, в стадию заболевания. При обследовании больных, долгое время проживающих в ГПЗ, было обнаружено:

1. Общее истощение организма и центральной нервной системы, что выражается в следующих симптомах: раздражительность, суетливость, сбивчивая речь, резкое ухудшение памяти, снижение работоспособности, расстройство координации движений, нарушение сна и др. Люди жалуются на ощущение постоянного дискомфорта. Ночью они страдают бессонницей, их одолевают страх, головные боли;

2. Органы эндокринной системы (поджелудочная железа, щитовидная железа и другие) находятся в состоянии гипофункции;

3. Происходит перерождение доброкачественных опухолей в злокачественные;

4. Наблюдается энергетическое истощение сердечной мышцы и патологические состояния сердечно-сосудистой системы. Людям чрезвычайно трудно переносить повышенную физическую и эмоциональную нагрузку в ГПЗ, отсюда – инсульты и инфаркты миокарда;

5. Резкая подавленность иммунной системы организма в связи с длительным нахождением в разломе выражается в затяжных вялотекущих обострениях заболеваний с частыми переходами в хроническую форму, коротких ремиссиях, в повышении процента осложнений. Лечение в таких зонах в подавляющем большинстве случаев не дает стойкого эффекта;

6. Изменение показателей крови.

Для статистически достоверной оценки влияния природных геологических и техногенных факторов на здоровье населения на территории Санкт-Петербурга и Ленинградской области в 1991-2003 гг. по заданиям Комитета по градостроительству и архитектуре мэрии Санкт-Петербурга и Министерства природных ресурсов РФ проводились комплексные геолого-экологические и медико-биологические исследования.

Проведенный анализ показал, что на территории Ленинградской области показатели онкозаболеваемости (число заболевших на 1000 человек населения в год) колеблются в пределах от 0,3 до 6,5 и имеют общую тенденцию к увеличению с северо-запада на юг и восток, а также выявлена пространственная приуроченность более высоких значений к зонам выделяемых на геологических картах тектонических нарушений.

В домах, расположенных над ГПЗ, число заболевших раком в год на 1000 жителей возрастает в среднем до 4,7-7,7. В результате проводившихся на территории Санкт-Петербурга и Ленинградской области долголетних эколого-геологических и медико-биологических исследований на значительном фактическом материале и при высоком уровне статистической значимости доказано, что такие геологические неоднородности, как зоны повышенной проницаемости и напряжений, представленные ГПЗ и, как правило, контролируемые ими подземные палеорусла древних рек, являются зонами биологического дискомфорта и по своему отрицательному воздействию на биологические системы могут рассматриваться как геопатогенные зоны. При этом их негативное влияние на биообъекты, в том числе – на здоровье человека, обычно значительно (почти на порядок) превосходит отрицательное воздействие такого антропогенного фактора, как загрязненность территорий выбросами промышленных предприятий и автотранспорта.

Можно считать доказанной прямую связь ГПЗ с онкозаболеваемостью населения. В находящихся над активными разломами домах показатель заболеваемости раком в 1,5-3,0 раза выше, чем в домах, находящихся на удалении от разломов. По предварительным данным отмечается тенденция к возрастанию в пределах ГПЗ в 1,5-2,0 раза общей и детской смертности, ишемической болезни сердца, заболеваемости детей лейкозом, врожденными пороками, в частности, болезнью Дауна.

Для точного определения опасных геопатогенных зон необходимо большее количество наблюдений, что обеспечит более объективные данные,

а впоследствии поможет значительно уменьшить показатели заболеваемости, количество разрушений зданий и случаев гибели людей при выполнении механических действий, таких как вождение автомобиля.

В 2003 году на базе старейшего медицинского ВУЗА России (ныне СЗГМУ им. И.И. Мечникова) на кафедре коммунальной гигиены была создана первая в России экспериментальная лаборатория по изучению влияния геопатогенных зон на здоровье человека. Основной задачей лаборатории является выявление с использованием современных методов природных и техногенных факторов отрицательного воздействия на здоровье населения, обеспечение взаимодействия, координация и методическое руководство по проблемам исследований влияния ГПЗ на среду обитания с имеющимися в регионе лечебными, научно-исследовательскими и вузовскими учреждениями.

При содействии постоянной комиссии по здравоохранению и экологии Законодательного Собрания Санкт-Петербурга совместно с группой специалистов от СЗГМУ им. И.И. Мечникова и практического здравоохранения 27 октября 2011 года был проведен круглый стол на тему: «Геологические неоднородности территории Санкт-Петербурга как фактор заболеваемости населения. О необходимости разработки целевой программы по исследованию проблемы часто болеющих детей в Санкт-Петербурге». В результате была принята резолюция по реализации пилотного проекта, изучение влияние среды обитания на здоровье детского населения Фрунзенского района г. Санкт-Петербурга.

В 2014 году был подписан договор о сотрудничестве между СЗГМУ им. И.И. Мечникова и Национальным минерально-сырьевым университетом «Горный», цель которого – дальнейшее развитие направлений:

- формирование научно обоснованных знаний о влиянии геологических и геоэкологических факторов на здоровье человека;

- исследования степени воздействия зон геодинамически активных разломов и связанных с ними геофизических и геохимических аномалий на здоровье человека;

- разработка методических подходов к гигиенической оценке влияния геомагнитных аномалий на здоровье проживающего в их пределах населения;

- разработка и совершенствование приборного обеспечения при определении влияния геомагнитных аномалий на здоровье человека;

- разработка и обоснование нормативных показателей влияния зон геодинамически разломов и связанных с ними геомагнитных аномалий на здоровье человека;

- разработка методологии картирования зон геодинамически активных разломов;

- совместное участие в проведении исследований, подготовке отчётов, работе научно-практических конференций, семинаров;

- оказание консультативных, информационных услуг;

- обмен опытом в проведении учебно-педагогической деятельности.

23 сентября 2013 года был получен грант Общероссийской общественной организации «Лига здоровья нации», президент Бокерия Л.А., Санкт-Петербургской ассоциаций радиоэлектроники, приборостроения, средств связи и инфотелекоммуникаций, ген. директор Меткин Н.П. на проведение исследований по теме: «Геоэкология дома – основа безопасности жилья и здоровья человека».

Планом работ социально значимого проекта в области охраны здоровья в сфере улучшения состояния физического здоровья граждан РФ предусмотрено четыре этапа мероприятий:

-1-й этап. Выбор на территории г. Санкт-Петербурга участка (профиля) для проведения комплексных медико-геологических исследований. Выполнение на нем геологических, геофизических и атмогеохимических исследований.

-2-й этап. Сбор и обобщение медико-демографической информации по домам, расположенным вдоль выбранного геолого-геофизического профиля.

-3-й этап. Статистическая обработка данных о заболеваемости населения с учетом расположения домов относительно выделенных по геолого-геофизическим данным зон геодинамически активных разломов. Проведение научно-практической конференции «Геоэкология жилого дома».

-4-й этап. Составление отчета об оценке влияния зон геодинамически активных разломов и связанных с ними геофизических и геохимических аномалий на здоровье населения города Санкт-Петербурга.

Результатом реализации проекта явилось: издание учебно-методического пособия для вузов «Геодинамически активные разломы и здоровье населения», карта «Геодинамические активные разломы и заболеваемость населения Ленинградской области» (масштаб 1:500000), издание монографии «Активные зоны Фенноскандии», проведение научно-практической конференции с международным участием «Геоэкология жилого дома»

В настоящее время уже есть понимание того, что в борьбе за экологию и в природоохранной работе нельзя опираться только на такие показатели, как валовые выбросы и ПДК, необходимо также оценивать различные виды ущербов и рисков для здоровья людей, в том числе и от воздействия геопатогенных зон.

Библиографический список

1. Брунов В.В. Влияние гео- и технопатогенных зон на различные аспекты жизнедеятельности. - М.: Амрита- Русь, 2006. - С.47-59.
2. Корнева Л.А., Полянина Г.Д. Геоэкология и организация безопасности жизненного пространства// Наука-производству, 2002. – № 4 (54). - С.50-51.
3. Ланда В.Е., Кузьмин А.К., Захаров П.А. Геопатогенные зоны и экология среды обитания// Фундаментальные проблемы естествознания: матер. Междунар.науч.конгр. - СПб., 1998. - С.117.
4. Мельников Е.К., Мусийчук Ю.И., Потифоров А.И., и др. Геопатогенные зоны - миф или реальность. - СПб.: АО "Недра", 1993. – 52 с.

5. Никитин А.Т., Степанова С.А. Экология, охрана природы, экологическая безопасность: учебное пособие для системы профессиональной переподготовки и повышения квалификации госслужащих. - М., Изд-во МНЭПУ, 2000. - 648 с.

УДК 724.1

Кравченко М. В.,
дизайнер, магистр искусствоведения
(Рига, Латвия)

ДИЗАЙН КАК ФАКТОР ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

Генезис нового вида искусства дизайна напрямую связан с глобальными изменениями в изобразительном искусстве XX века. Необратимые процессы явили новое понимание хода истории искусства, отображением которого стала эволюция изобразительного искусства в объектах дизайна.

На примере краткого экскурса в историю развития дизайна и искусства можно проследить эволюцию двух параллельных и несовпадающих явлений, и в то же время не имеющих возможности существования друг без друга.

В период между двумя мировыми войнами ведущее положение в области дизайна занимала Германия. После Второй мировой войны в Германии начинается второй этап развития искусства объекта, который получил свое определение — дизайн. 1940–1950 годы были временем перехода от строгости и аскетизма периода Второй мировой войны к бурному новаторскому стилю 1960-х годов. В середине XX века стало употребляться понятие «индустриальный дизайн». Тем самым подчеркивалась неразрывная связь художественных экспериментов и промышленного производства. Это было началом многозначности новорожденного термина «дизайн» или «индустриальный дизайн». Общество вступило в фазу мощного индустриального развития, продуктом которого

стал массовый выпуск объектов искусства для потребления тем же обществом.

Рационалистический подход и последствия войны толкнули искусство объекта в промышленный дизайн, где он развивался параллельно с особенностями технологий и производства. Искусство объекта предметов повседневного пользования превратилось в предмет дизайна, который должен был соответствовать высококачественному промышленному изделию. Ведущим стилем в промышленном дизайне Германии 1950-х годов становится функционализм, но, в отличие от раннего функционализма 1920-х годов, его стилевое направление становится ещё более жёстким, упорядоченным и выражается в строгости и лаконичности форм. Создаваемые объекты зачастую отдаляются от духовности искусства, обезличиваются и становятся утилитарными предметами для обихода.

Открытие Высшей школы формообразования в Ульме (Германия) в 1953 году не без основания называли «Возрожденным Баухаузом», где работали многие его выпускники, а почётными профессорами являлись Людвиг Мис ван дер Роэ и Вальтер Гропиус. Но вскоре несоответствие взглядов разделило старшее и младшее поколение преподавателей на два лагеря. Старшие верили в преобразовательную роль искусства, младшие придавали большое значение отношениям дизайна и промышленности.

В 1964 г. ректором Высшей школы стал Томас Мальдонадо – итальянский дизайнер, живописец, педагог, автор статей и книг по вопросам теории культуры и дизайна. Педагогическая программа Мальдонадо была построена на полном отрицании опыта предшествующего периода. Он убеждён, что поиск нового облика уже существующего предмета дизайна уместен скорее в прикладном искусстве. Его теория новой дидактики дизайна полностью вытеснила художественную направленность искусства предмета. Такие дисциплины, в которых как нигде доминировало искусство – текстиль, графику, мебель, керамику, – он считал устаревшими. Вытеснив искусство из дизайна, он фактически превратил объект искусства в

технический предмет рационального потребления. Школа дизайна, превратившись в простое проектное учреждение, закрылась в 1970 году, ознаменовав закат эпохи функционализма. Художники разделились: на рационализаторов в сфере дизайнерской работы – всё в больших масштабах начали выходить станки, крупные машины, развивался общественный транспорт, – и на креативных, идущих по творческому пути, плечом к плечу с современным искусством, которое во второй половине XX века стало называться постмодернизмом.

Противовесом «ортодоксальному» немецкому функционализму одновременно стали скандинавский и итальянский дизайн. Искусство объекта и в Италии, и в странах Скандинавии формировалось на базе традиционных ремесел. Сочетание культа высокого ремесла и искусства объекта дало именно тот толчок, при котором каждый объект стал нести на себе печать уникальности и артистизма.

В основе современного дизайна функция искусства как фактор организации социально-культурного пространства должна быть ясно выражена во внешнем оформлении. Эта теория стала справедлива не только для объектов ограниченного спроса, но и для массового производства. Концепция, начало которой было положено и в «Стиле», и в «Баухаузе», и в русском авангарде, дала продолжение. Через поколения на смену художникам и архитекторам пришли дизайнеры, которые в свое творчество включили не только основы модернизма и авангард, но и современное искусство.

Главными героями современного дизайна считают итальянцев. До 60-х годов XX века лидерство в этой номинации удерживали скандинавы. Расцвет датского дизайна в середине XX века был настолько ярким, что сегодня сказать что-либо после Арне Якобсена и Вернера Пантона практически невозможно. Новое поколение решило проблему, обратившись к наследию прошлого, к истокам промышленного дизайна XX века. Что нам напоминает полупрозрачный конус шезлонга «Spun carbon», изготовленного из

углеродистой нити, автор которого – современный датский дизайнер Матиас Бенгтссон? Не проект ли знаменитой башни III Интернационала Владимира Татлина? В этом ключе решен дизайн стульев латыша Андреяса Легздиньша и знаменитых южноамериканских дизайнеров братьев Кампана.

Так, почти через век стали проявляться радикальные черты авангарда. И уже как закономерность, классик скандинавского дизайна, бывший россиянин Борис Берлин (1953), выпускник Мухинского училища, тоже внес черты русского авангарда в европейский дизайн. Сегодня стул «Non» является экспонатом Музея современного искусства (Museum of Modern Art, MoMA) в Нью-Йорке. С таким же успехом он мог бы стать экспонатом Рабочего клуба Александра Родченко на экспозиции выставки в Париже 1925 года. Ритм двух цветов – красного и черного, взят из революционного прошлого. Опять же один из экспонатов – светильник Родченко, который в 1971 году был выпущен небольшим тиражом итальянской фирмой «Arte Luce», - получил золотую медаль на Триеннале осветительной техники в 1974 году в Милане. Проект светильника использовался также в советском фильме 1928 года «Кукла с миллионами» режиссера Сергея Комарова. Афишу к этому фильму сделал один из ведущих мастеров киноплаката СССР Семен Семенов-Менес . И опять – графика плаката и ритм красно-черного цвета вторит стульям «русского» датчанина Берлина. И не только: первая леди скандинавского дизайна Нанна Дитцель тоже могла бы поделиться и своим предметом дизайна «Bench for two» (Скамьей для двоих) производства компании «Frederica Furniture» в 1959 для экспозиции Рабочего клуба Родченко. Этот шедевр скандинавского дизайна сделан по технологии изготовления аэропланов, дабы достичь той самой графичности предмета. Искусство авангарда сыграло роль разведывательного отряда для дизайна XX века, осваивающего новые творческие пути, технологии и средства выразительности.

«Искусство в массы» — это уже звучало в революционном искусстве. Разница лишь в том, что 100 лет назад это означало путь к прогрессу, а

сейчас наоборот. Культура «фастфуда», сформировавшаяся в мегаполисах, создала психологию современного человека с его постоянными запросами и потребностями жизненных «эрзац» – ценностей. Товарный фетишизм и легкая доступность продуктов потребления развили в обществе подмену понятий ценностей культуры. Сегодня своеобразным уходом от оков индустриализации в урбанистическом пространстве мегаполисов стали такие средства индивидуального самовыражения, как «флэшмобы» и «граффити».

Автор данного доклада хотела на примере двух собственных проектов интерьеров общественного пространства – оформления тематических номеров отеля «Ренессанс – Мариотт» в Москве, взяв за основу материал из истории русского балета, а именно «Дягилевских сезонов», перефразировать эстетику предыдущей эпохи, а именно - 30-х годов XX века.

Сегодня компиляция предметов искусства в интерьере носит слегка эпатажный характер, так называемые «перформансы» в современном искусстве перекликаются с некой театральностью интерьера общественного пространства. Интегрирование произведений искусства прошлого как объектов искусства дизайна в пространство общественной среды можно проиллюстрировать в данных проектах.

Если рассматривать современное окружающее пространство как арт-экспозицию, то вполне возможно допустить, что общественные места могут служить теми же выставочными площадками в условиях ускоренного ритма современной жизни. Поток информационного материала, постоянно сменяющиеся супрематические кадры обыденного пространства порой мешают сконцентрировать внимание на целостном восприятии какого-либо художественного образа, который обычно несет в себе произведение искусства, внимание которому мы уделяем только когда настроимся на посещение музея или выставки. Роль такого художественного образа может взять на себя интерьер, в котором компиляция произведений искусства, предметов дизайна и общий авторский замысел создают целостность создаваемого образа. Особый интерес в подобных проектах культурного

наследия вызывает интеграция и взаимопроникновение различных видов искусства в единое концептуальное пространство.

Тема «Русского балета» была взята не случайно для оформления гостиничных номеров отеля «Марриотт-Ренессанс» в Москве. Статус бизнес-отеля подразумевает размещение клиентов, ведущих активный образ жизни, обычно не успевающих посещать культурные места столицы. В условиях глобализации деловые люди, активно перемещающиеся из столицы в столицу, не отличают один гостиничный номер от другого.

В первом варианте главной задачей создателя тематического интерьера было соединить достоинства культурного наследия знаменитых «Дягилевских сезонов» с функциональностью современной жизни в стилистике русского авангарда. Мы позволили себе смелость объединить тему русского балета и русского авангарда. Оба явления стояли рядом в начале XX века, и оба сыграли огромную роль в пропаганде русского искусства за рубежом и в развитии мирового художественного процесса. Перефразируя таким образом данный феномен, на примере стайлинговой подборки стилистики интерьера можно увидеть, как целостный образ создает одновременно современная футуристическая итальянская мебель, конструктивизм деревянных изделий, таких, как двери и декоративные ширмы, компьютерная обработка старых фотографий в постерах и постмодернистский узор коврового покрытия.

Все это объединено в общую творческую концепцию – «современный интерьер как художественное наследие авангардизма».

У русских конструктивистов авангардное искусство рассматривалось как модель искусства для общества в целом, оно стало отправным пунктом новой формы жизни человека.

Во втором варианте оформления номера – наоборот, концепция тех же «Дягилевских сезонов» вторит дурманящему образу русского декаданса начала XX века, где цветовая палитра заимствована из театральных декораций и эскизов Леона Бакста.

Сегодня современные адепты искусства удивительным образом воплощают идеи художественного наследия. С помощью новейших технических достижений искусство вышло на новую ступень, основой которой явились творческие искания художников начала XX века.

Наверное, самым ярким примером может послужить творчество знаменитого современного британского дизайнера и архитектора Захи Хадид, представителя деконструктивизма и параметризма. Она стала первой в истории женщиной-архитектором, награжденной Притцкеровской премией в 2004 году в Эрмитажном театре Санкт-Петербурга, который называют Нобелевской премией в архитектуре. Ее проекты – результат скрупулезных исследований в области градостроительства, дизайна и архитектуры.

На ранние работы Захи Хадид большое влияние оказал русский авангард, особенно творчество Казимира Малевича. Ключевая идея экспериментов архитектора – попытка открыть путь новому зодчеству, в котором предсказывается вся сложность, противоречивость и изменчивость архитектурного будущего.

Еще в 90-х, делая великолепные живописные работы “Тектоники” в стиле Малевича, Заха положила начало своему индивидуальному почерку, который сегодня является уникальным явлением в архитектуре. Это ярчайший пример слияния архитектуры и искусства XX века.

Но XX век породил и другой вид современного искусства – “Contemporary Art”. Культура XX века создала массу художественных течений... и Малевича, который оказался первым, кто поставил жирную печать «Квадрата» на начавшемся беспределе в искусстве, развалив на беспредметные куски классическое искусство, научно обосновав сие явление в своем трактате.

Параллельно Дюшан с «фонтаном-писсуаром», а впоследствии Уорхолл с галлюциногенными иконами стиля Мэрилин и Пресли и пакетами стирального порошка, а может, не стирального, добавили “куража” и “попсы” в вакханалию художественных пристрастий второй половины XX

века. Эти пристрастия нарекли Modern Art или Contemporary Art и стали действительно серьезно к ним относиться, и особенно к Малевичу.

Сегодня в XXI веке contemporary art и дизайн делают постоянные попытки слияния в один продукт массового потребления. Яркий пример такого взаимодействия – ярмарка современного искусства Арт-Базель, самая престижная в мире Contemporary Art, располагающаяся на трех площадках: в старой Европе в Швейцарии, в гламурном Майами и в деловом Гонг-Конге, в котором проводятся выставки уже четвертый год. Китай сегодня занимает особое место на мировой сцене творчества и искусства. Здесь сконцентрирована наибольшая энергия, царит возбуждение и ажиотаж. Арт-сцена Китая, именно в Гонг-Конге, процветает уже сейчас. Феномен – азиаты научились рассказывать о своих традициях и цивилизации в западной манере Contemporary Art, не умаляя местных традиций.

Главным спонсором ярмарки много лет выступает знаменитый концерн BMW Group. К слову о проекте: BMW Art Car, в рамках которого самые талантливые художники мира расписывают машины немецкой компании, существует с 1975 года. Выставки арт-каров проходили в Лувре, музее Гугенхайма, Шанхайском музее современного искусства. В разное время в проекте участвовали Дэвид Хокни, Дженни Хольстер, Рой Лихтенштейн, Роберт Раушенберг, Александр Калдерс, Энди Уорхолл. Самый дорогой художник, король китча Джефф Кунс, художник семнадцатого, последнего арт-кара. А на Арт Базеле Гонг-Конга знаменитый автоконцерн представил арт-кар в исполнении Франка Стеллы, второго из 17 автомобилей уникальной коллекции BMW.

Создавая свою «скульптуру на колесах» уже в таком далеком 1976 году, американский мастер вдохновлялся инженерным искусством. Черно-белый дизайн, основанный на миллиметровке больше обычного размера, усиливает геометрические формы гоночного BMW 3.0 CSL, который принимал участие в 24-часовой гонке в Ле-Мане. Стелла сам является ярким фанатом автогонок, поэтому проект BMW Art Car пришелся ему по душе.

Также BMW Group и Art Basel объявили имена новых претендентов на премию BMW Art Journey. В шорт-лист номинантов вошли иранская фотожурналистка Невша Таваколян, лондонская фотохудожница Эбигейл Рейнольдс и филиппинский художник и фотограф Элвин Зафра. Так что следующий год явно будет весьма «урожайным» на новые творческие проекты.

Выходит, что сегодня дизайн, а не искусство в чистом виде, занимает лидирующие позиции в организации социально-культурного пространства. Что это? Знак исторической эксклюзивности, новая эстетика времени или повторение того же пути авангарда в начале XX века? История повторяется – за переосмысление культурных ценностей и борьбу мировоззренческих позиций в эпоху глобализации сегодня отвечает дизайн, который должен справиться с непростой задачей достижения хрупкого равновесия между функцией и эстетикой.

На самом деле размах сего явления в XX веке является очень занимательным и интересным, особенно когда все поставлено на профессиональную основу. Не важно чего – художественного творчества и знания искусства или ловкости арт-иллюзионистов-продюсеров, продавцов воздуха и писсуаров как предметов искусства или нового искусства – дизайна, термин которого был торжественно утверждён решением первой Генеральной Ассамблеи Международного Совета обществ промышленного дизайна в 1959 году.

ФРАКТАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ОРГАНИЗАЦИИ ЖИЛЫХ КОМПЛЕКСОВ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА СОЦИАЛЬНО-БЫТОВОЙ ЖИЗНИ ОБЩЕСТВА

С давних пор пространство, в котором живет человек, в котором он работает и отдыхает, взаимодействует с другими людьми, создает материальные и духовные ценности, – это пространство в большинстве случаев имеет структуру, основанную на самых примитивных, базовых формах евклидовой геометрии. Большая часть жилых комнат – прямоугольные параллелепипеды, как и подавляющее большинство рабочих помещений, и даже зданий, в которых они расположены. Эти здания стоят вдоль улиц и проспектов, образующих прямоугольную или радиально-концентрическую сетку, – так города застраиваются сегодня, так они строились 50 лет назад, в эпоху модернизма, и 100, и 200 лет назад, когда архитектурные стили сменяли друг друга на фоне неуклонно растущей индустриализации общества в Европе, Америке и России.

Человек привык жить среди простых геометрических форм, но почему его неуклонно тянет за пределы городов, на лоно природы? И почему среда исторических городов зачастую привлекательнее для жизни и времяпрепровождения, чем современные микрорайоны? Дело тут не в каком-то определенном архитектурном стиле, а прежде всего в большем разнообразии зрительных впечатлений при сохранении человеческого масштаба.

«Голая» геометрия модернистских построек при длительном нахождении в их среде провоцирует стрессы [1]. Напротив, природное окружение обладает свойством излечивать стресс и восстанавливать душевное равновесие. При этом очертания природных объектов гораздо сложнее, чем формы евклидовой геометрии, и несводимы к ним.

В 1970-е гг. французским математиком Бенуа Мандельбротом был разработан математический аппарат, позволяющий моделировать разнообразные природные формы. Он получил название «фрактальной геометрии», от латинского слова *fractus* – «изломанный», что в целом характеризует изучаемые в ней объекты, не являющиеся гладкими, в отличие от евклидовых форм [2]. Многие фракталы обладают свойством самоподобия, то есть форма их частей подобна форме целого, и это проявляется при масштабировании изображений фрактальных множеств: при сколь угодно большом увеличении рисунок все равно напоминает всю фигуру целиком или даже в точности ей соответствует (рис. 1). Это характерно и для природных объектов: структура кроны дерева такова, что принцип ветвления остается одним и тем же при увеличении масштаба.

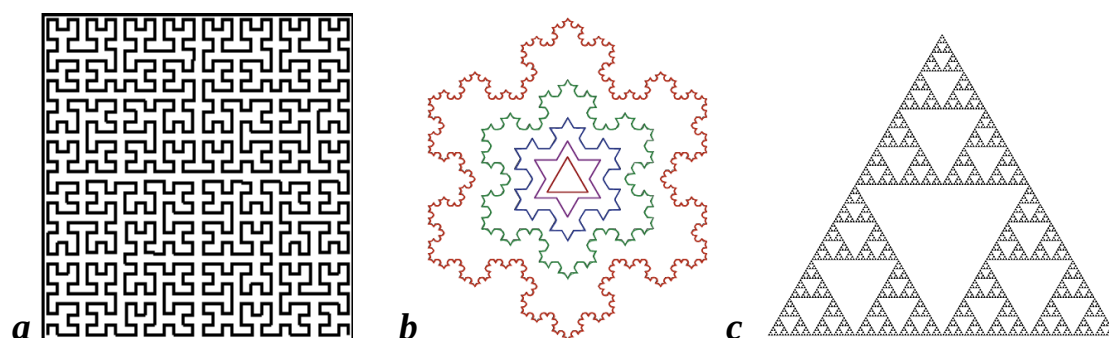


Рис. 1. Примеры фракталов, известных до Мандельброта: *a)* кривая Пеано (1890); *b)* «снежинка Коха» (1904); *c)* «салфетка Серпинского» (1915)

Конечно, в отличие от математических объектов, «изломанность» природных форм не продолжается до бесконечности. Она останавливается на уровне микроструктур – клеток живых организмов, микрокристаллов в составе горной породы, отдельных капель в облаке и пузырьков воздуха в потоке воды, а в конечном счете все вещество состоит из атомов и молекул – основных строительных элементов материи, которые, в свою очередь, состоят из элементарных частиц. Этот принцип можно использовать и в строительстве зданий: несколько типов пространственных ячеек –

архитектурных «атомов» и «молекул» – могут образовывать всевозможные комбинации и располагаться в соответствии с фрактальными принципами.

Интересно, что города, возникавшие спонтанно, без генерального плана, часто имеют фрактальные черты. Этот факт, как и наличие фракталов в живой природе, объясняется сегодня теорией самоорганизации (Г. Хакен, И. Пригожин и др.). Геометрическая структура застройки древнего поселения на Сардинии, состоящая в плане из окружностей разного диаметра, имеет сходство с фрактальным объектом «Аполлониева сеть», где более мелкие окружности заполняют пустоты между более крупными. Математик Н. Салингарос отмечает, что средневековые города Европы имели фрактальную систему пешеходных коммуникаций [3]. Во второй половине XX века и профессиональные архитекторы начали отходить от евклидовых принципов застройки, в частности, в градостроительных проектах бюро Ж. Кандилиса применялись ветвистые структуры (рис. 2).

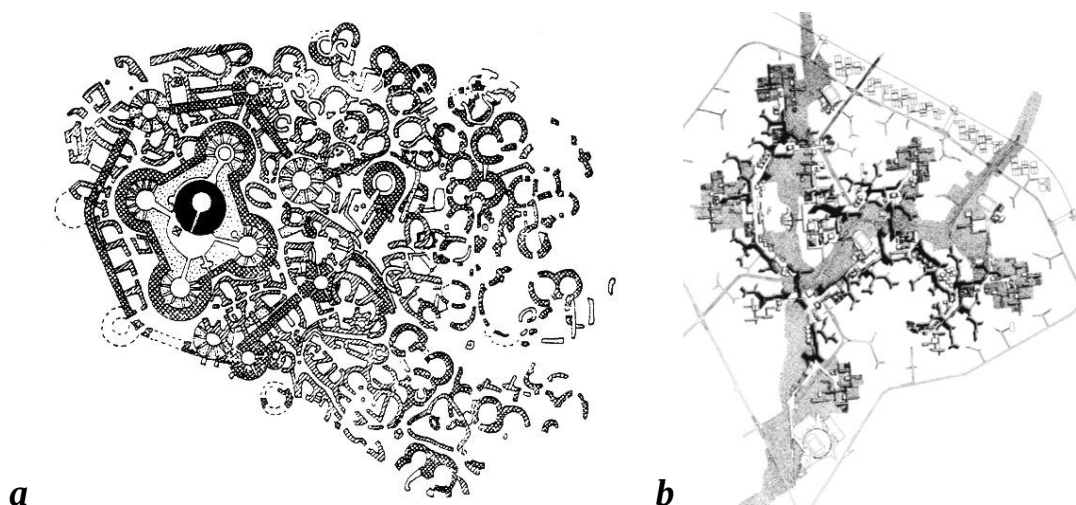
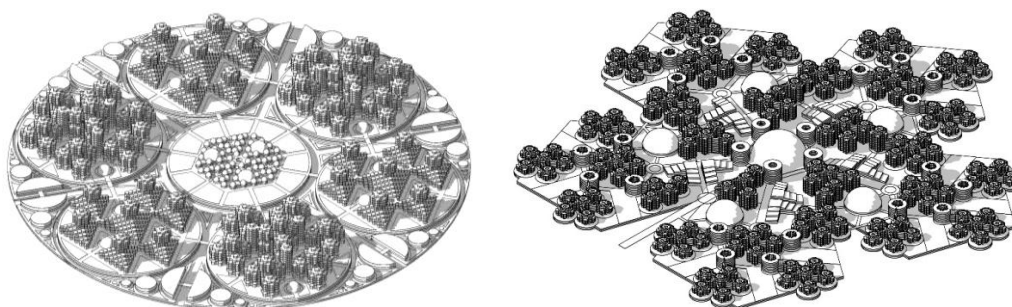


Рис. 2. а) План поселения Су-Нуракси, о. Сардиния (XV в. до н. э.);
б) План центральной части района Тулузы Ле Мирай, арх. Ж. Кандилис, А. Иосич, Ш. Вудс, Франция (1961-1971).

Автором (совместно со студентами ИДПС СПбГУПТД) были спроектированы несколько прототипов новых жилых комплексов с фрактальной структурой, основанных на комбинировании пространственных ячеек (пятиугольных и шестиугольных в плане) в соответствии с

определенным алгоритмом, что позволило добиться большей плотности застройки при сохранении хорошей инсоляции и ориентации квартир на три стороны. Общественная инфраструктура организована также фрактальным образом, что позволяет существенно сократить время на передвижение по городу. Движение внутри микрорайонов только пешеходное, автомобильные дороги и стоянки располагаются уровнем ниже (рис. 3).



a Концепция фрактального акваполиса. **b** Общий вид построения планов.



c

Рис. 3. а) Аксонометрическая схема микрорайона с фрактальной структурой, арх. Е.Лобанов, Е. Марчукова, 2015; б) общий вид и фрактальные схемы построения планов; с) Концепция фрактального акваполиса, арх. Е. Лобанов, А. Калачева, 2015: аксонометрия городского района;

Применение фрактальных структур в дизайне среды и градостроительстве дает следующие преимущества:

- иерархия коммуникаций и повышение связности частей города;
- более высокая плотность застройки по сравнению с традиционными геометрическими построениями генеральных планов жилых комплексов;
- обогащение функциональной структуры зданий;
- высокая вариативность планировок в жилых и общественных зданиях;
- эстетическая привлекательность застройки и ее близость к природным формам.

Городская среда, удобная для жизни и разнообразных форм человеческой деятельности, дающая многообразие впечатлений и представляющая собой при этом целостный, гармоничный ансамбль, – вот главный результат использования фрактальной геометрии в архитектурно-дизайнерском проектировании. Такая среда значительно улучшит и психологическое состояние людей, и характер их взаимодействия друг с другом. В особенности если этому будет способствовать более здоровая экономическая и политическая ситуация в стране и в мире, которая также является основным условием внедрения фрактальных принципов в градостроительную практику.

Библиографический список

1. Salingaros N. Architectural complexity is better for humanity // <http://planyourcity.net/2013/09/13/architectural-complexity-is-better-for-humanity/>
2. Мандельброт Б. Фрактальная геометрия природы. — Москва: Институт компьютерных исследований, 2002. — 656 с.
3. Salingaros N. Connecting the Fractal City // <http://zeta.math.utsa.edu/~yxk833/connecting.html>, дата входа, 01.09.2016

Ляшенко А. А.,
студент кафедры дизайна и медиатехнологий
ВШТЭ СПбГУПТД,
Ильина О.В.,
доцент кафедры дизайна и медиатехнологий
ВШТЭ СПбГУПТД,
член Союза дизайнеров России,
(Санкт-Петербург, РФ)

ЭВОЛЮЦИЯ И СПЕЦИФИКА ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ В ДИЗАЙНЕ УПАКОВКИ РОССИЙСКОГО РЫНКА

Вопрос о необходимости заворачивать различные предметы во что-либо для их сбережения и хранения возник еще много тысячелетий назад. В связи с этим появилось понятие «упаковка». «Упаковка – это объединение композиционных материалов промышленного и графического дизайна в элегантном изделии, в котором содержится сам продукт. Самой первой упаковкой-тарой стали сосуды из глины. Как известно, гончарное производство зародилось еще в Древнем Египте в 6000 г. до н.э., а в Европу попало спустя тысячелетие. В современных условиях упаковка – это не что-то второстепенное, а наоборот, дизайн делает её одним из мощнейших инструментов визуальной коммуникации» [1].

В России к концу XIX в. развитие производства товаров массового потребления (особенно кондитерских, парфюмерных и табачных изделий) привело к тому, что упаковка и этикетка наряду с рекламой стали в значительной степени влиять на их рыночную «судьбу». Кондитерская упаковка как никакая другая всегда славилась разнообразием форм и материалов. Ведь конфеты, шоколад и печенье были достаточно дорогими и покупались в основном к радостным или торжественным событиям. С каждым годом упаковка совершенствовалась, в ее оформлении стали использоваться наиболее выразительные средства графического дизайна, живопись, прикладное искусство. Художественный стиль, богатая цветовая гамма, шрифт, орнаментальные мотивы, репродукции известных картин, –

все служило одной цели — вызвать у покупателей желание приобрести товар. С 1880 г., когда на жёсть научились наносить цветную печать, преобразившую исходный материал до неузнаваемости, жестяные коробочки буквально заполнили кондитерский рынок России. В малых формах промышленной графики работали такие именитые художники, как Иван Билибин, Иван Ропет, Константин Сомов, Виктор и Апполинарий Васнецовы, Сергей Ягужинский. Иван Билибин, ориентируясь на традиции древнерусского и народного искусства, разработал логически последовательную систему графических приемов, сохранявшуюся в основе на протяжении всего его творчества. Эта графическая система, а также присущее Билибину своеобразие трактовки былинных и сказочных образов дали возможность говорить об особом «билибинском» колорите. Он подготовил эскизы для серии упаковки в «русском стиле». Коробки изготавливались с готовым напечатанным рисунком, где было оставлено место для впечатывания названия фабрики или сорта конфет. В отдельных случаях художники использовали при подготовке рисунков готовые образцы орнаментов и сюжетных сценок, которые публиковались в специальных художественных изданиях. Для привлечения покупателей кондитеры заказывали упаковку, которая составляла серии, или наборы. Крышки коробок могли быть откидные или съёмные. Образцы тары рассылались по кондитерским фабрикам, а кондитер делал выбор и заказывал печатку собственного дизайна для своей марки и сорта конфет. При использовании одной и той же коробки для различных видов продукции дополнительно наклеивали бумажную ленту-бандероль с указанием содержимого. Наряду с данными об изготовителе продукта на коробке иногда имелось указание и на производителя упаковки. Вручную было нанесено название фирмы. Упаковку для своей продукции кондитеры заказывали на специальных производствах. Наиболее известными в России производителями упаковки были акционерное общество «В. В. Бонакер», печатня «А. Жако», фабричное жестяное издательство Торгового дома «Жестянка». Некоторые

кондитерские фабрики имели собственные мастерские по производству упаковки. На фабрике Абрикосова был цех по изготовлению различных видов коробок под управлением живописца Федора Шемякина. После Октябрьской революции 1917 г. кондитерские товары некоторое время продолжали продаваться в произведенных ранее жестяных коробках, однако очень быстро было налажено производство коробок прежнего дизайна, но с новой символикой и надписями, например: «Монпансье бывш. Ландрин». Впоследствии в оформлении упаковок отразились авангардные тенденции советского искусства. Довольно быстро жестяную упаковку вытеснила более дешевая в производстве картонная упаковка. Жестяные коробки стали изготавливаться небольшими тиражами в основном для особых случаев или праздников, и только лишь монпансье по-прежнему выпускалось в жестяных коробочках и выпускается до сих пор. Наибольшее количество упаковок этого периода посвящено юбилеям Великой Октябрьской социалистической революции и победе в Великой Отечественной войне. С конца 50-х гг. XX в. покорение космоса стало одной из излюбленных тем оформления кондитерской упаковки. Проблемы дизайнерского характера в оформлении упаковки стали еще более значимыми с возрастающей ролью (60-е годы XX века) и распространением художественного конструирования. Как метод в области промышленного дизайна, художественное конструирование своим функционально-логическим началом охватило сферу прикладной (промышленной, полиграфически воспроизводимой и тиражируемой) графики и сферу книгоиздания. Изменение принципов экономики в нашей стране, “упаковочный бум” конца 80-х - начала 90-х годов XX века, мощное переоснащение полиграфической отрасли с повсеместным применением новейших технологий, прежде всего компьютерных, вызывает постоянный прилив молодых профессионалов – дизайнеров-технологов, художников-графиков, дизайнеров рекламы в упаковочную отрасль промышленности.

Интерес к изучению и систематизации материала, не входившего ранее в круг актуальных художественных проблем, активно поддерживается

практикой графического дизайна. Конец 1990-х годов вызвал острую необходимость в разработке системной научной базы для дизайнеров упаковки, которая способствовала бы грамотному оперированию художественными приемами, созданию новых образно-стилевых решений с учетом всех требований современной технологии производства упаковки. В практике графического дизайна абсолютно новыми оказались проблемы, связанные с особенностями функционирования упаковки в условиях маркетинга. От дизайнерского решения, от художественного образа и общеэстетической характеристики упаковки сегодня зависят во многом проблемы маркетинга и рекламы. Реклама художественными средствами упаковки создает особое визуальное пространство. Как художественное произведение упаковка является элементом пространства эстетической культуры нашего общества.

Библиографический список

1. Ильина О.В Визуальные коммуникации в проектировании тары и упаковки: учеб. пособие/СПбГТУРП, 2015. - С.3.
 2. Некрылова А.Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища конца XVIII - начала XX в. Л.: Искусство, 1984. - С.36.
- Электронные ресурсы:
1. <http://do.gendocs.ru/docs/index-235583.html>. дата входа 10.09.16.
 2. http://studopedia.ru/8_103763_etapi-istoricheskogo-razvitiya-upakovki-v-rossii-s-ispolzovaniem-razlichnih-sposobov-peredachi-informatsii.html, дата входа 10.09.16.

СОДЕРЖАНИЕ

Алимов О.Н. ВЗАИМОПРОНИКНОВЕНИЕ ТВОРЧЕСТВА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ.....	3
Белоусов А. Б. ТЕКТОНИКА - ЕДИНСТВО ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ.....	7
Богородский С.В. ДИЗАЙН ВЫСТАВОК: СПЕЦИФИКА, ПРОБЛЕМЫ, ТЕНДЕНЦИИ.....	11
Виноградов Б.Г. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ И ГЕДОНИСТИЧЕСКОЙ ФУНКЦИЙ В ДИЗАЙНЕ.....	15
Громова Е. С. ТЕХНОЛОГИИ В ОБЛАСТИ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА.....	21
Дворко Н.И., ЦИФРОВОЙ НАРРАТИВ: ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В СФЕРЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ.....	25
Дворко Н.И., Омарбекова С.Т. ИССЛЕДОВАНИЕ СПЕЦИФИКИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ СФЕРЫ ОБРАЗОВАНИЯ.....	28
Дворко Н.И., Литовская И.В. ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ В ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОМ ТУРИЗМЕ.....	32
Дележа Е.М. ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ	34
Иванов Б.Ф., Белая Н.Л. СВЯЗЬ ЗОЛОТОГО СЕЧЕНИЯ, МОДЫ И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОЖИДАНИЯ В ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРЕДПОЧТЕНИЯХ.....	43
Зими́на К. В., Москалюк О.А. ДИЗАЙН КАК ФАКТОР ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ГОРОДА.....	46

Ильина О.В. ОСОБЕННОСТИ ИСТОРИИ ХУДОЖЕСТВЕННО-КОНСТРУКТОРСКОЙ ПОДГОТОВКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАДРОВ В РОССИИ.....	48
Кисилев С. Н. КВАРЦЕВЫЙ КАМЕНЬ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРОВ.....	52
Кислицына А.Н. РОЛЬ СОЦИАЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ В РЕШЕНИИ АКТУАЛЬНЫХ ЗАДАЧ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА.....	56
Костюк Е.Б. ДИСЦИПЛИНЫ ОБЩЕКУЛЬТУРНОГО КРУГОЗОРА В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА И КРЕАТИВНОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРА.....	60
Кондрич М.Ф., Фридман К.Б., Носков С.Н. ВЛИЯНИЕ ГЕОЛОГИЧЕСКИХ НЕОДНОРОДНОСТЕЙ НА ЗДОРОВЬЕ НАСЕЛЕНИЯ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА И ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ.....	64
Кравченко М. В. ДИЗАЙН КАК ФАКТОР ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА.....	75
Лобанов Е. Ю. ФРАКТАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ОРГАНИЗАЦИИ ЖИЛЫХ КОМПЛЕКСОВ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА СОЦИАЛЬНО-БЫТОВОЙ ЖИЗНИ ОБЩЕСТВА.....	84
Ляшенко А. А., Ильина О.В. ЭВОЛЮЦИЯ И СПЕЦИФИКА ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ В ДИЗАЙНЕ УПАКОВКИ РОССИЙСКОГО РЫНКА.....	89

УДК 747.012
ББК 30.1, 30.6, 37
Д-448

ДИЗАЙН и МЕДИАТЕХНОЛОГИИ: история, теория, образование и бизнес:
Материалы Международной научно-практической конференции 27-28 октября
2016 года. Часть I. – СПб.: ВШТЭ СПбГУПТД, 2016. – 95 с.

ISBN 978 – 5– 91646 – 129 – 9

Материалы сборника посвящены исследованию различных проблем применения дизайна и медиатехнологий в современной промышленной и социально-бытовой сферах, а также вопросам образования современных студентов в сфере дизайна и медиатехнологий.

Авторы сборника - специалисты в промышленной и социально-бытовой сферах, педагоги - анализируют проблемы истории, философских воззрений на феномен дизайна и медиатехнологий, рассматривают роль дизайна в развитии промышленности, бытовой сферы, в отечественной и европейской культуре, проблемы обучения молодых специалистов в сфере промышленного дизайна и иных технических направлений.

Издание предназначено для дизайнеров, специалистов по медиатехнологиям, студентов и аспирантов технических и гуманитарных вузов, а также для специалистов- практиков в промышленной и социально-бытовой сферах.

Материалы печатаются в авторской редакции.

Научный редактор

Е.М. Дележа, зав. кафедрой дизайна и медиатехнологий ВШТЭ СПбГУПТД
кандидат искусствоведения, доцент;

Рецензенты:

Палагута Илья Владимирович. зав. кафедрой искусствоведения, профессор
СПГХПА им. А.Л. Штиглица, доктор исторических наук, доцент;

В.С. Куров, зам. директора по научной работе ВШТЭ СПбГУПТД, доктор
технических наук, действительный член Академии естественных наук, профессор;

Е.Б. Костюк, доцент, зам. зав. кафедрой дизайна и медиатехнологий по научной
и проектной деятельности ВШТЭ СПбГУПТД, доцент кафедры искусствоведения
СПбГУП, кандидат педагогических наук.

ISBN 978 – 5– 91646 – 129 – 9

© Высшая школа
технологии
и энергетики
СПбГУПТД, 2016