

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Солказьян Диана Вадимовна

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРИНЦИПОВ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ  
ШКОЛЫ НА ПРИМЕРЕ ГРАФИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В МАГИСТЕРСКОЙ ПРОГРАММЕ  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» СПбГУ

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель:

доктор философских наук,  
член Союза дизайнеров России,  
профессор кафедры дизайна,  
Лола Г.Н.

Научный руководитель:

член Союза художников России,  
член Союза дизайнеров России  
доцент кафедры дизайна,  
Старцев К.Г.

Санкт-Петербург

2018

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ И СТРАТЕГИИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА.....</b>	<b>8</b>
1.1 Структура и графическая традиция дизайнерского образования на примере школ первой половины XX века .....	8
1.2 Становление новой типографики и швейцарского школы графического дизайна 14	
1.3 Графические принципы и традиции формообразования школ дизайна разных стран во второй половине XX века .....	19
<b>Глава 2. КОНЦЕПЦИЯ МЕТОДИКИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ В СПбГУ И ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ.....</b>	<b>25</b>
2.1 Истоки формирования концептуального дизайна в идеологии школы. 26	
2.2 Принципы авторской методики дизайн-образования в магистерской программе СПбГУ и “связи” предметов внутри учебного процесса .....	33
2.3 Визуальные основы графического сопровождения многостраничного печатного издания .....	44
2.4 Дизайн информации: инфографические материалы на печатном и электронном носителе .....	50
<b>Глава 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В МАГИСТЕРСКОЙ ПРОГРАММЕ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В СПбГУ .....</b>	<b>53</b>
3.1 Дизайн - проектирование печатного издания .....	53
3.2 Разработка инфографических карт .....	57

3.3 Перспективы применения графической модели в мультимедийной среде 58

<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>59</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ: .....</b>	<b>61</b>
<b>Приложение 1. Обзор графических работ XX века по типографике .....</b>	<b>69</b>
Раздел 1. Печатные издания .....	70
Раздел 2. Плакаты .....	79
<b>Приложение 2. Современные примеры печатных изданий на разные темы .....</b>	<b>94</b>
Раздел 1. Издания с преобладающими текстовыми материалами .....	95
Раздел 2. Издания с преобладающими иллюстративными материалами ..	126
Раздел 3. Обложки .....	145
<b>Приложение 3. Инфографика .....</b>	<b>155</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Настоящая дипломная работа посвящена исследованию специфики магистерской образовательной программы “Графический дизайн” в СПбГУ и разработке её визуальной идентификации.

В рамках исследования ставится задача изучить графические аналоги, относящиеся к школам дизайна, образованию в сфере дизайна и искусства, исследовать изобразительные принципы проектирования графического стиля школ дизайна XX-XXI веков, выявить хронологию их становления и развития.

Главная идея работы заключается в разработке концепции, которая может применяться к аналогичным образовательным программам. Дизайн-графическая интерпретация программы направлена на систематизацию учебного процесса и на дальнейшее улучшение его структуры.

Исследование является актуальным, поскольку предмет исследования не имеет существующего графического стиля, помогающего структурировать образовательный процесс и представить магистерскую программу для будущих абитуриентов.

Стоит отметить, что преподаватели школы XX века Баухаус, оказавшей сильное влияние на современное дизайн образование, выступали с манифестами, публиковали статьи, доклады и книги. Несколько студентов написали книги с воспоминаниями об обучении в школе. Этот факт отчасти объясняет, почему школа Баухаус до сих пор имеет большое значение и влияние. Дизайнеры по прежнему читают Иттена, Мис ван дер Рое, Кандинского, Клее. Это, несомненно, сказывается на оценке школы современниками. Сегодня существует потребность описания авторской методики преподавания, описания учебного процесса в данном учебном заведении.

Целью проекта является представление взаимодействия теоретических и практических дисциплин в программе магистратуры в СПбГУ. Для реализации цели проекта было решено использовать различные принципы создания графической модели — *печатное издание и инфографические карты*. Для обеспечения выполнения поставленной цели, был выявлен ряд задач:

- исследование и систематизация визуальных стилей школ дизайна XX века;
- изучение основных хронологических этапов развития образовательных программ в области дизайна;
- определение специфики «школы» графического дизайна в образовательной программе магистратуры;
- исследование принципов разработки печатного издания;
- изучение средств инфографики.

Объектом исследования является графическая система представления образовательных программ XX-XXI веков.

Предметом исследования является концепция школы графического дизайна в магистерской программе СПбГУ.

Прежде чем приступать к разработке графической модели, стоило обратить внимание на существующие художественные принципы и стратегии школ дизайна XX-XXI веков. По данной теме были рассмотрены такие теоретические работы, как «История дизайна, науки и техники» Рунге В. Ф., «Швейцарская школа графического дизайна» Ващук О.А., «Почему нельзя научить искусству» Элкинс Дж., «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе» Беньямин В., «Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм» Фостер Х., Краусс Р., Буа И.-А., Бухло Б.Х.Д., Джослит Д. и другие труды.

В процессе приближения к графической разработке проекта, особое внимание было уделено работам в области типографики, вёрстки, модульных сеток и печатных изданий. Среди работ, посвященных теоритическим аспектам графического дизайна можно выделить книги Яна Чихольда «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера» и «Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике», «Типографика. Руководство по оформлению» Эмиля Рудера. В рамках данного исследования особое внимание было уделено работам Иоханнеса Иттена «Искусство цвета» и «Искусство формы», которые стали основополагающими в обучении художников, архитекторов, дизайнеров. Также особое внимание было уделено современным работам Герчук Ю.Я. «Художественная структура книги», Кричевского В.Г. «Типографика в терминах и образах» и Адамов Е.Б. «Ритмическая структура книги».

Для работы над аналитической и концептуальной частью проекта был проведён обзор существующих работ по философии, дизайн-методологии, а также работ, посвященных актуальным проблемам и перспективам развития дизайна. Среди них важную роль при разработке проекта сыграли такие труды как «Дизайн код: методология семиотического дискурсивного моделирования» Г.Н. Лолы, «Спекулятивный мир» Рэби Ф., Данн Э., « Искусство как валоризация неценного. Художник как куратор плохого искусства» Гройс Б., «Бытие и время» Хайдеггер М. и другие.

На основе исследований, проведённых после изучения трудов, описанных выше, была сформирована работа, представленная в нескольких главах диссертации.

В первой главе — «Основные принципы и стратегии визуализации образовательных программ в области дизайна», рассматриваются художественные принципы школ и направлений в дизайне XX века. Подробно рассматриваются проблемы становления и развития графических формообразований. Особое внимание

акцентируется на таких течениях как дадаизм, интернациональный стиль, минимализм, новая волна и японский дизайн. Исследование строилось на анализе характерных особенностей приемов дизайн-графики данных направлений.

Во второй главе — «Концепция методики дизайн-образования в СПбГУ и графические средства ее визуальной идентификации» рассматриваются исторические процессы формирования концептуального дизайна, который нашел свое применение в авторских методиках на программе магистратуры в СПбГУ. Также подробно рассматриваются теоретические и практические курсы и их взаимосвязи в рамках образовательной программы Графический дизайн. Поскольку средствами визуальной идентификации были выбраны печатное издание и инфографические карты, во второй главе подробно рассматриваются принципы разработки печатного издания и основные виды инфографики и представления данных.

В третьей главе — «Разработка концепции проекта “графическая модель образовательного процесса в магистерской программе СПбГУ”» подробно представлены этапы разработки проекта. Также раскрыта концепция проекта и описание его технических особенностей. В главе рассматриваются аспекты создания образа печатного издания: разработка сетки, основные цвета, принципы подачи материала и структура издания.

Проект может решать рекламные задачи, так и в такой же мере помогать вопросами оптимизации учебного процесса. Структура печатного издания может быть представлена в презентациях кафедры, на дне открытых дверей, а также на различных конференциях. Разработанный подход и принцип раскрытия авторских методик и представления процесса обучения может быть применён к другой образовательной программе или даже использован для анализа отдельного практического или теоретического курса.

# ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ И СТРАТЕГИИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА

Школы дизайна редко поддаются четким определениям и описаниям, они зачастую противоречивы внутри и пересекаются стилями и направлениями друг с другом. Тем не менее, понятие “школа” продолжает существовать и его осмысление помогает выявить и обозначить общее состояние современной дизайнерской практики. Стоит обратиться к школам конца XIX - XX века, которые заложили основные художественные принципы самоидентификации и теоретические аспекты дизайнерского образования, чье влияние ощущается по сегодняшний день.

## 1.1 Структура и графическая традиция дизайнерского образования на примере школ первой половины XX века

В конце XIX века люди жаловались на низкое качество изделий, производимых на фабрике, ручной труд был очень ценен. После всемирной выставки 1851 года вышло несколько книг об утрате цеховых традиций. Преподаватели считали, что нужна единая учебная программа для промышленного и изящного искусства.

Самой влиятельной фигурой этой тенденции был Уильям Моррис. В основанной им мастерской все вещи изготавливались только вручную, а единство искусств и ремесел в его представлении соотносилось с эпохой средневековья<sup>1</sup>. Единственная проблема заключалась в том, что лишь богатые могли позволить себе приобрести вещи ручной работы. Целью было – распространение искусства, а не улучшение его качества, поэтому массового промышленного производства было не избежать. Следующая исторически сложившаяся ситуация стала предтечей к

---

<sup>1</sup> Элкинс Д. Почему нельзя научить искусству, Ad Maginem– 2017



позникновению школы Баухаус. На сегодняшний день влияние школы Баухаус на преподавание в современных вузах дизайну ощущается сильнее всего.

Прежде чем говорить о Баухаус, стоит обратиться к общей культурно-исторической ситуации в Германии. Главной темой дискуссий в конце XIX века в Германии было влияние стремительной индустриализации на национальную культуру. Эти дебаты достигли апогея с появлением в 1907 году немецкого Веркбунда (Германский союз художественных ремесел и промышленности). Целью Веркбунда было “совершенствование профессиональной деятельности через взаимодействие искусства, индустрии и ремесла, а также через образование, пропаганду и общие позиции по соответствующим вопросам”. В союз было предложено вступить 20 ремесленным фирмам и мастерам югендстиля и Венского Сецессиона, таким как Теодор Фишер, Йозер Хофман, Озеф Ольбрих и Питер Беренс. Основатели движения верили, что будущее немецкого дизайна – в производстве высококачественной машинной продукции, которая должна быть узнаваемой и современной.<sup>2</sup> Целью было не только создать новый тип немецкого жилища, но и повлиять на характер поколения.

В том же году, когда был создан Веркбунд, Питер Беренс приехал в Берлин и был назначен художественным директором Объединенной электрической компании AEG. Он сыграл выдающуюся роль на нескольких уровнях: им был создан фирменный стиль, который впервые стал примером корпоративной айдентики фирмы, а спроектированные им образцы продукции означали рождение индустриального дизайна. Созданный Беренсом дизайн промышленной и графической продукции был вдохновлен машинными формами.

Первая выставка Веркбунда прошла в 1914 году и представляла стилевое разнообразие немецкого искусства и промышленности. Художественное объединение

---

<sup>2</sup> Демпси Э., Стили школы, направления. Путеводитель по современному искусству, Искусство - XXI век, 2008, С. 80-81

разрасталось, и дальше продолжались дискуссии относительно того, нужно ли в дизайне руководствоваться потребностями промышленности или он должен быть выражением творческой индивидуальности.<sup>3</sup>

В 1919 году Гропиус, один из самых выдающихся архитекторов раннего Веркбунда основал Баухаус – школу дизайна, искусства и архитектуры.

Школа Баухаус зародилась вместе с Веймарской республикой в 1919 году. Она образовалась в результате слияния Веймарской школы искусств и ремесел, основанной в 1904 году бельгийским художником и архитектором движения ар-нуво Анри ван де Велде и Веймарской академией художеств, которая в 1920 году вновь откололась от Баухаус.<sup>4</sup>

Трехэтапную программу обучения в Баухаус стоит рассмотреть подробнее.

Подготовительный курс, который продолжался пол года и был разделен на три темы, оказал значительное влияние на современное преподавание дизайну и искусству. Курс вёл известный художник Йоханнес Иттен.

«1. Двумерное изображение: тренировка восприятия.»

Первые упражнения должны были помочь улучшить восприятие и натренировать руку. Иногда Иттен делал со студентами специальные дыхательные упражнения. Студентов просили нарисовать пять рядов параллельных линий, затем заполнить листы – от руки – идеальными окружностями и спиралями. Кое-что из этого сохранилось и в постмодернистской учебной программе. Цель занятия – научиться контролировать руки и глаз. Помнится, это было трудное, изматывающее задание, не имевшее, казалось бы, никакого отношения к художеству. В первую часть

---

<sup>3</sup> Демпси Э., Стили школы, направления. Путеводитель по современному искусству, Искусство - XXI век, 2008, С. 80-81

<sup>4</sup> Фостер Хэл, Краусс Розалинд, Буа Ив-Ален, Бухло Бенджамин Х. Д., Джослит Дэвид Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм, М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.

курса Иттена также входило точное рисование моделей и изучение различных фактур и материалов.” (Д.Элкинс, Почему нельзя научить искусству)

«2.Двумерное изображение :передача чувств.»

Студентам предлагали графически изобразить сильные эмоции (гнев, грусть, страдание) или какой-нибудь эмоциональный сюжет (гроза, война). Иногда требовался абстрактный подход, но чаще сохранившиеся рисунки содержат реалистические элементы, хотя и подвергнутые абстрагированию.

«3. Трехмерное изображение: тренировка интеллекта.»

Интеллектуальной стороне искусства были посвящены занятия, на которых студенты анализировали картины классической живописи, колористику, визуальные принципы и простые формальные оппозиции.<sup>5</sup>

На программе основного курса студентам предлагалось выбрать несколько основных предметов. Предполагалось, что студенты выберут одну область и будут учиться у двух-трех мастеров, однако не запрещалось посещать различные новые дисциплины. Это был компромисс между мастер-классами немецких романтиков и старинной академической программой. В современной зарубежной системе образования можно найти его следы – студентам назначаются два-три куратора.

После прохождения основного трехгодичного курса студенты получали звание специалистов и могли поступать на третий курс, что приравнялось работе ассистентом в архитектурном бюро или ученого, готовящегося к диссертации. Выпускники основного курса часто выполняли заказы для Баухауса, а иногда работали на местных предприятиях.

Специфика учебного плана Баухауса осталась в прошлом, однако ряд практических занятий и принципов подготовки студентов используется в университетах

---

<sup>5</sup> Элкинс Д. Почему нельзя научить искусству, Ad Maginem– 2017

сейчас. Во времена барокко и романтизма таких практик не было в образовательных программах, но они общеприняты сегодня.

Целью Иттена было вернуть мысль и руку студентов к состоянию *tabula rasa* – “чистой доски”. Однако, по прошествии времени стало всё более очевидно, что стилистика работ студентов подчиняется влиянию современных течений в искусстве. Некоторые работы выглядят экспрессионистскими, на некоторых заметно влияние абстракционизма и кубизма. Сейчас в школах цель осталась прежней, как у Иттена, - сделать что-то начальное, чистое, свободное от влияния известных художественных течений.

Придя в 1933 году к власти, нацисты закрыли школу Баухаус. Махой-Надь, который преподавал в школе поехал в Америку, чтобы возглавить Новый Баухаус в Чикаго, задуманный местными меценатами и предпринимателями, основавшими Ассоциацию искусств и промышленности. Однако, школу пришлось закрыть уже через год из-за беспорядочного расходования бюджета. В 1939 году Махой-Надь сумел вновь открыть её, переименовав в школу дизайна и почти целиком сохранив преподавательский состав. Затем школа была переименована в Институт дизайна и до сих пор работает в составе Иллинойского технологического института.

Предпринимались и другие попытки воссоздать Баухаус. Швейцарский архитектор Макс Билл, который сам учился в Баухаус, открыл Ульмскую школу дизайна в Западной Германии в 1950-м году. Специфика школы заключалась в акценте на технологическом проектировании, которое было актуально для Германии периода послевоенной реконструкции.

С 1950 года Макс Билл был вовлечен в процесс подготовки образовательных программ и разработке заданий для Ульмской школы. Ведущую роль в составлении учебного курса по графическому дизайну для новой школы играл Отль Айхер.

Большинство швейцарских специализированных изданий признавали авторитет Билла в вопросах типографики. К примеру, журнал Спираль, будучи иллюстрированным изданием, посвященным вопросам искусства, по его рекомендации перешел на строчные буквы, а также начал использовать тонированную бумагу.

Художественные учебные заведения помимо Баухауса медленно усваивали современные стили. В 1930-е годы Николаус Певзнер писал историю художественных академий. В это время во французской Школе изящных искусств все еще было три отделения – живописи, скульптуры и архитектуры. В британской Королевской академии преподавание всё еще велось по программе XIX века. Только лондонская Центральная школа искусств и ремесел, Тейлизинское товарищество Фрэнка Ллойда Райта и лондонский королевский колледж, основанный как школа прикладного искусства, упоминаются Певзнером как прогрессивные, но по большей части они приводили в жизнь идеи по унификации искусств и ремесел. Певзнер воспроизводил в качестве иллюстрации фирменные бланки трех ведущих академий живописи, чтобы показать их консерватизм.<sup>6</sup>

Художественные вузы в современном понимании этого выражения стали появляться только после Второй мировой войны. В этих вузах студенты получали неизмеримо большую свободу в выборе курсов. В 60-е годы реформы образования устранили множество других ограничений. Многие американские школы 60-70-х годов подверглись реорганизации, из названий курсов убрали такие термины как “прикладное искусство” и заменили общими понятиями, например, “коммуникация”. Зарубежные вузы сегодня стремятся отказаться от любой обобщающей идеи ради плюрализма и независимости различных курсов и факультетов. К примеру, ради практических целей в школах отказались от жесткой программы, иерархии жанров, единой теории и практики. Студенты в праве ходить на разные классы и

---

<sup>6</sup> Элкинс Д. Почему нельзя научить искусству, Ad Maginem– 2017

слушать разных преподавателей по одной и той же теме, преподавателям разрешают вести курс по собственному плану, лишь бы это не противоречило общей линии учебного заведения или факультета. Таким образом, один и тот же базовый курс может преподаваться по-разному.

Хотя художественное образование имеет глубокие корни, современные образовательные программы сильно отличаются от классических академий. «Нынешнее обучение словно стремится создать себя заново», по словам историка-искусствоведа Джеймса Элкинса. Кажется, что искусству и дизайну обучают по совершенно разным программам и нормам, но вот что роднит все варианты: с правилами классических академий они чаще всего не имеют ничего общего, однако эхо Баухауса в них слышится отчетливо.

## 1.2 Становление новой типографики и швейцарской школы графического дизайна

После Первой Мировой войны многие страны стремились создать новый интернациональный стиль в духе мира и гармонии. Одной из таких стран были Нидерланды. Во время войны границы страны были закрыты, и многие художники остались в Амстердаме. Среди них был Пит Мондриан, который познакомился там с художником Тео ван Дусбургом, а также с другими художниками, архитекторами и писателями, которые искали новый язык в живописи и архитектуре.

В 1917 году возникает объединение Де Стайл, чей девиз звучал так: «Цель природы – человек, цель человека – стиль». Ван Дусбург и Мондриан были главными теоретиками группы, в этом же году ван Дусбург учредил журнал *De Stijl*, рекламировавший их идеи. Подобно членам Баухауса и конструктивизма, они хотели изменить общество при помощи искусства.

Как выразился ван Дусбург, они увлеклись «абсолютной девальвацией традиции...решительным разоблачением лиризма и сентиментальности, которые сами по себе обман». Средством достижения этой цели была редукция искусства до самых его основ – формы, цвета и линии. «Искусство, — писал ван Дусбург, — развивает достаточную силу, чтобы воздействовать на всю культуру. Более упорядоченное и рациональное искусство должно привести к обновлению общества.<sup>7</sup>

В основе концепции группы лежит духовная, даже мистическая позиция. Книга Василия Кандинского «О духовном в искусстве» была знаковым текстом для участников группы.

В 1920-е гг. группа и её журнал *De Stijl* вышли на международный уровень. Ван Дусбург много путешествовал, будучи в Германии оказал большое влияние на школу Баухаус, познакомился с дадаистами, а также через Эль Лисицкого с русскими конструктивизмом и супрематизмом. Новая, международная ориентация ван Дусбурга повлияла на его теоретические и художественные взгляды и, как результат, на движение «Де Стайл» в целом.

В середине 20-х годов возник разногласия между Мондрианом и ван Дусбургом и Пит Мондриан покинул группу, продолжая развивать свое направление неопластицизм в теоретических и художественных трудах. Совершенствуя свою концепцию чистого цвета и формы, Мондриан стал одним из самых значительных художников XX века и путеводной звездой для абстракционистов. Ван Дусбург изучал возможности диагоналей в рамках «элементаризма», а затем опубликовал манифест «Основа конкретного искусства».

В контексте мирового художественного процесса большим шагом к созданию общих критериев архитектуры и дизайна был проект «Современная архитектура:

---

<sup>7</sup> Демпси Э., Стили школы, направления. Путеводитель по современному искусству, Искусство - XXI век, 2008, С. 122

международная выставка». Проект был организован в 1931 году Музеем современного искусства в Нью-Йорке. В рамках экспозиции были представлены архитектурные проекты, которые кураторы предлагали считать новыми образцами международного стиля. В следующем году кураторы Джонсон и Хичкок выпустили совместную книгу — «Международный стиль: архитектура после 1922 года», в которой авторы выдвинули три важнейших эстетических принципа интернационального стиля: употребление плоскостных элементов, целесообразный порядок как противоположность симметрии и приоритетное использование систем пропорционирования как альтернатива орнаментам и другим средствам декоративного оформления.<sup>8</sup>

Сформулированные принципы Джонсона и Хичкока особенно явно прослеживалась в творчестве Л. Мохой-Надя и Я. Чихольда. Авторы книги отмечали, что новая архитектура внешним обликом отлично сочетается с формами гротесковых шрифтов. В этом смысле шрифт Г. Брайера 1924 года полностью отвечает характеру времени.

Художник Курт Швиттерс также декларировал новые требования к визуальной форме печатного материала: «Достоинства нового шрифта состоят в его простоте и красоте. Простота определяется ясностью, однозначной и целесообразной формой, отказом от всякого ненужного балласта в виде завитушек и любых других форм, излишних по отношению к обязательной первооснове литер. Фотографическое изображение яснее и потому лучше нарисованного».<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Ващук О.А. Швейцарская школа графического дизайна, 2013. С.33

<sup>9</sup> Швиттерс К. Тезисы о типографике. Книгопечатание как искусство: Типографы и изда-тели XVIII-XX вв. о секретах своего ремесла. —С. 226



Особую склонность к конструктивным чистым формам можно объяснить рациональной «протестантской объективностью», присущей населению тех регионов, где новая типографика оказалась наиболее востребованной. Это северогерманские земли и несколько городов Швейцарии – в основном, Базель и Цюрих.

Ярчайшим выразителем идей новейшей типографики был Ян Чихольд. Его статья «Элементарная типографика», появившаяся в 1924 году, стала первой среди ключевых теоретических работ, где он кодифицировал принципы новейшей типографики. Термин «элементарная», как полагает Р. Холлис, был заимствован из теоретических работ Тео ван Дусбурга. В концепции новой типографики именно категории элементарного Чихольд отводил наиболее существенную роль.<sup>10</sup> Его апелляция к элементаризму – не единственное свидетельство восхождения концепции новой типографики к современному искусству. Особое внимание в статье уделялось супрематизму и неопластицизму, подчеркивающие приоритет элементарных форм как материала формообразования.

Таким образом, в своей статье Чихольд синтезировал авангардные художественные принципы и адаптировал их к практике новой типографики.<sup>11</sup>

Ян Чихольд внёс не только огромный теоретический вклад, но и создавал графические работы, которые по праву считаются классикой. К примеру, созданные им киноплакаты в 1927 году, где выразительными средствами выступают шрифты, черно-белые фотографии и геометричные цветовые заливки. В этих плакатах явно прослеживается влияния Эля Лисицкого, Ман Рея и Ласло Мохой-Надя.

Рационалистический характер новой типографики располагал к новациям, произведенным в школе Баухаус Гербертом Байером. В 1925 году он высказал мысль

---

<sup>10</sup> Ващук О.А. Швейцарская школа графического дизайна, 2013. С.39

<sup>11</sup> Там же С.40

о непрактичности использования прописных букв. Он утверждал, что использование только строчных делает текст более удобочитаемым и экономичным.

В 1928 году в Берлине выходит программная работа Яна Чихольда «Новая типографика: руководство для современных дизайнеров». Книга имела характер практического руководства как для профессионалов, так и для любителей-типографов. Одной из ключевых идей работы было обоснование преимущества новой типографики в свете всеобщего процесса стандартизации. Относительно новой типографики, стандартизации подлежит унификация книжных форматов. В главе «Основные категории типографики» Чихольд дает пояснения по ряду оформительских задач, перечень которых соответствует названиями его глав: «Типографский символ», «Фирменный бланк», «Половинный бланк», «Конверты без прозрачного прямоугольника», «Рекламные материалы», «Шрифтовой плакат», «Газета», «Периодическое издание» и другие.<sup>12</sup>

В 1933 году Чихольд с семьей был вынужден эмигрировать в Швейцарию, Базель, где его концепция новой типографики повлияла на появление швейцарской школы графического дизайна.

Географическая и языковая общность Германии и Швейцарии обеспечила интенсивную культурную связь двух стран, что помогло образовать почву для появления швейцарской школы графического дизайна. В следствие объективных исторических причин, Германия утратила лидирующие позиции в области графического дизайна, уступив место Швейцарии. В Базеле в 1927-м и 1930-м годах прошли две первые выставки, познакомившие публику с новой типографикой. Также знаковым событием стала выставка «Баухаус Дессау», прошедшая в музее ремесел в Базеле, а затем в Цюрихе. При поддержке Веркбунда состоялась вы-

---

<sup>12</sup> Ващук О.А. Швейцарская школа графического дизайна, 2013. С.67

ставка «Рекламирование с пользой», затем последовала выставка «Деловая полиграфия вчера и сегодня». Все эти события актуализировали проблему применения графического дизайна в повседневной жизни. Интерес к дизайну возник не только у художественной общественности, но и в политической и бизнес среде.

Происходила институализация швейцарского стиля и четкое очерчивание его границ, благодаря интенсивному выставочному процессу. Уже к середина 1950-х годов была создана методологическая платформа интернационального стиля типографики, которую точно описала Е. Черневич: «швейцарскую школу отличают часто используемые документальна фотография и акцидентный гротеск, цвет, обусловленный темой, простота, деловая формулировка текста, строгая композиция на основе модульной системы».<sup>13</sup>

Таким образом, можно утверждать, что система интернационального стиля формировалась на основе теоретических и художественных практик русских конструктивистов ( "Конструктивисты 20–30-х годов эпизодически и отнюдь не случайно приближались к образу типографики порядка")<sup>14</sup>, немецкого Веркбунда, группы Де Стайл и школы Баухаус.

### 1.3 Графические принципы и традиции формообразования школ дизайна разных стран во второй половине XX века

Швейцарцы довели до логического итога функциональность и рационализм в графическом дизайне, однако господство стиля, основанного на порядке и правилах, не могло продолжаться бесконечно. Тотальное преобладание интернационального стиля в некотором смысле было обусловлено его социально ориентированным подходом к проектированию и стремлением при помощи дизайна

---

<sup>13</sup> Черневич Е.В. Педагогические принципы Армина Хофманна.- С.150

<sup>14</sup> Кричевский В. Типографика в терминах и образах. - М: Слово, 2000

привнести ясность и порядок в культуру. Однако ряд политических событий конца 1960-х гг. вызвал массовые протесты, которые носили антивоенный, антиимпериалистический пафос, что привело к началу смены культурных парадигм. Вместо рационалистического модернизма постепенно наступала эпоха постмодернизма с новыми принципами и ценностями.

К середине 1980-х гг. общество потребления достигло той точки, которая означала его переход в стадию избыточного потребления. В то же время в сфере коммуникации произошёл прорыв, связанный с влиянием новых компьютерных технологий на профессиональную практику.

По выражению канадского культуролога М.Маклюэна, планета постепенно приобретает статус произведения искусства, а человек превращается в объект художественных манипуляций. Технику он воспринимал как посредника человека в манипуляции человеческими ощущениями, а, следовательно, технологией искусства.<sup>15</sup> Дизайн становится ключевым видом профессионально-творческой деятельности, а в связи с развитием сферы Интернет особую роль начинает выполнять графический дизайн. Так, основной тезис традиционного понимания сущности дизайна – «форма следует функции» - перестал быть главным, а а важнейшая роль дизайнера стала заключаться в установлении коммуникации с человеком как с потенциальным потребителем.

Первое противодействие устоявшемуся интернациональному стилю началось на его родине – в Базеле. Считается, что автором нового стиля, впоследствии названного Новая волна, принадлежит швейцарскому дизайнеру Вольфгангу Вайнгарту. Он радикально изменил представление о классической швейцарской типографике, превратив её в новый типографический жанр.

---

<sup>15</sup> Художественно-социологическая теория Херберта Маршалла Маклюэна // Проект «Художественная лаборатория новых медиа», Центр современного искусства Сороса : Материалы симпозиума NewMediaLogia. — М., 1994.

В. Вайнгарт решил поступать в школу Дизайна в Базеле, которая к тому времени являлась колыбелью классической швейцарской типографики. Суть графического языка Базельской школы состояла в применении концепции модульной сетки, которая устанавливала логическую взаимосвязь между текстом и иллюстрацией. К концу 60-хх Базельская школа типографики стала завоевывать мировое признание, её принципы начали доминировать в корпоративной айдентике крупных международных компаний и, по праву получила звание «интернациональной». Собственно, с этой традицией и вступил в конфликт Вольфганг Вайнгарт, заявив, что, по его мнению, проблемы, решаемые швейцарской типографической школой слишком упрощены, а инструменты — «слишком гладкие и косметические». Он был настроен весьма скептически относительно современной типографики, которая на его взгляд стала синонимом ортодоксальности и застоя.

В. Вайнгарт начал экспериментировать с эффектами, возникающими благодаря игре с межбуквенными и межстрочными расстояниями. Таким образом, удобочитаемость, как главное требование к печатному тексту, ушла на второй план. Особенно важно его стремление к развитию свободного концептуального мышления, позволяющего превознести типографику до уровня искусства – это также стало общей тенденцией постмодернистской парадигмы культуры. На этом принципе строилась впоследствии и его педагогическая программа: студенты должны были искать самостоятельные творческие концепции, а единственным ограничением были существующие тогда полиграфические условия производства.

В 1980-х гг. Вайнгарт стал пионером внедрения компьютерной техники в профессиональную деятельность дизайнеров. Именно в его учебном заведении в 1984 году впервые кабинеты были оборудованы компьютерами Macintosh. Так началась цифровая эпоха в развитии графического дизайна.

В конце 1970-х В. Вайнгарт заново привнёс принцип коллажа своим плакатом для выставки «Kunstredit» (см. Приложение 1.2 Рис.13). Плакат содержал в себе

графические элементы, типографику и фотографии. Наслаивание элементов друг на друга, искривление поверхностей вызывали у зрителя эмоции. Такие эксперименты, усвоенные учениками его школы, среди которых были Эйприл Грейнман и Даниэль Фридман, привели к появлению новой волны в графическом дизайне.

Педагогическая система В.Вайнгарта и художественная концепция новой волны важны для понимания принципов формирования авторской методики преподавания дизайну в СПбГУ.

Стоит также обратить внимание на развитие японской школы графического дизайна, поскольку Япония впоследствии повлияла на формирование современных принципов дизайна по всему миру.

По словам одного из важнейших фигур японского графического дизайна Юсаку Камекуры, «современный дизайн не имеет истории в нашей стране», имея в виду, что Япония сделала огромный скачок в отношении развития дизайна за довольно короткий период времени. Графический дизайн международного уровня появляется в Японии только в 1950-х годах.<sup>16</sup> Это не удивительно, поскольку до середины XIX века Япония оставалась изолированным государством. Однако, на протяжении XX столетия и, особенно, после Второй мировой войны начало укрепляться лидерство страны в области производства высоких технологий, расширялись знания о социальном устройстве стран Запада и в целом менялось мировоззрение людей. Несмотря на адаптацию зарубежных влияний, в произведениях японских мастеров по-прежнему отражались классические художественные концепции.

---

<sup>16</sup> Статья «Социокультурные и художественные предпосылки развития японского дизайна в XX веке», Ю.И. Карпова, журнал «Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена», С.232

Стоит обратить внимание на работы дизайнера Рюичи Ямасиро, - он является одним из лучших примеров адаптации японской каллиграфии и восточного понимания пространства к западной модели восприятия.<sup>17</sup> Классический плакат японского графического дизайна – это работа «Роща – Лес», 1954 года (см. Приложение 1.2 Рис.11). Плакат, призывающий к посадке и сохранению леса, представляет собой одновременно и текст и изображение. Условность и живая образность делают работу «эталонном лаконичного и уточненного, истинно японского подхода к коммуникативному дизайну»<sup>18</sup>.

Согласно принципам японского миропонимания, Просветление не зависит от слов, и слова не ведут к Просветлению. В японском искусстве «язык иносказаний, метаязык символа, звука, жеста, намёка, который у всех общий, всем понятен, позволяет пережить недоступное разуму, тайное, дремлющее в человеке, помогающее ему обрести себя»<sup>19</sup>. Эта созерцательность, характерная для мировосприятия японцев, ярко отразилась в работах дизайнера Коичи Сато. Дизайнер создает плакат, которые представляют собой плоскости ярких цветов с каллиграфическими надписями или символическими изображениями.

Мотивы традиционной японской культуры, превращенные в идиомы модернистского искусства выражены в работах Ико Танаки. Одним из примеров можно считать известный плакат «Nihon Buyo» 1981 года, где прочитывается симбиоз западной и восточной моделей графической коммуникации.

В работах другого японского дизайнера Таданори Йоко присутствуют яркие черты дадаизма, поп-арта и комиксов манга. Плакат «Таданори Йоко» по праву можно считать зашифрованным постмодернистским произведением, требующим

---

<sup>17</sup> О.Вашук Развитие японского графического дизайна в 1950-1990-е годы: мастера и направления [Текст] С.-520 / О. Вашук // Искусствознание : журнал по истории и теории искусства. - 2011. - N 1/2. - С. 520-547

<sup>18</sup> Там же, С.-521

<sup>19</sup> Григорьева Т. П. Красотой Японии рожденный. М.: Искусство, 1993. С.329

интерпретации. В работе поражает то, как автор манипулирует образами как знаками, используя принципы абсурда, китча, иронии, жестокости и черного юмора<sup>20</sup>.

Своими типографическими экспериментами прославился дизайнер Такенобу Игараси. Речь идёт о шрифтовых композициях под названием «архитектурные алфавиты»<sup>21</sup>. Шрифты были созданы с помощью аксонометрического метода и демонстрировали неординарность художественного мышления Т. Игараси.

Так, японский дизайн начинает привлекать на себя внимание мировой общественности. С начала XXI века Россия также проявляла интерес к японскому дизайну и искусству, уделив особое внимание к творчеству Сигео Фукуды. В 2006 году в Российской Академии Художеств в Москве была показана экспозиция, приуроченная к Международной московской биеннале графического дизайна «Золотая пчела». Экспозиция представляла собой плакаты японского дизайнера, который также стал членом жюри биеннале наряду с Дэвидом Карсоном и Уве Лёшем. Одним из центральных событий биеннале стала лекция, на которой дизайнер выразил свои взгляды на современную визуальную культуру. Синхронный перевод этого выступления был опубликован в сборнике «Проблемы дизайна 4» под редакцией В.Р.Аронова.<sup>22</sup>

Таким образом, в течение XX века формировалась серьезная теоретическая и практическая база в области дизайна. К концу века появился целый ряд комплексных исследований по истории и образованию дизайна. Среди них — известные работы теоретиков Катрин Макдермотт, Шарлотты и Петера Филл, немецких искусствоведов Томаса Хауфе, Вольфганга Шиперса и Петера Шмидта<sup>23</sup>. На данный

---

<sup>20</sup> О.Вашук Развитие японского графического дизайна в 1950-1990-е годы: мастера и направления [Текст] С.-533 / О. Вашук // Искусствознание : журнал по истории и теории искусства. - 2011. - N 1/2. - С. 520-547

<sup>21</sup> Heller S. Graphic Design Time Line: A Century of Design Milestones. N.Y.: Allworth Press, 2000. P.183.

<sup>22</sup> Сигео Фукуда о себе. Творческий автопортрет // Проблемы дизайна '4: Сборник статей . М.: Пинакотекa , 2007. С .223–235.

<sup>23</sup> Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. — Москва: Архитектура-С, 2006



момент дизайн-образование в России активно развивается, ассимилируя художественные традиции школ-пионеров и создавая собственную историю и путь развития.

## ГЛАВА 2. КОНЦЕПЦИЯ МЕТОДИКИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ В СПБГУ И ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ

За последние десятилетия дизайн превратился в социально-культурное явление во многих развитых странах. Известно, что в каждой эпохе создается своя форма культуры, чье содержание и условия существования определяются уровнем развития цивилизационных процессов. В XX веке люди вступили в эпоху научно-технического прогресса, обусловив создание проектной культуры или дизайна, направленного на осознанное формирование искусственной окружающей среды.

Проектная культура в свою очередь, включает в себя: ценности жизни, среды или культуры, связь проектной деятельности с образом жизни и присущей ему социальной, визуальной культурой. Следовательно, проектная культура или дизайн направлены не только на формирование среды жизнедеятельности человека, но и на любую деятельность.

В такое время наступает необходимость создания системы дизайн-образования, охватывающего подготовку дизайнеров по различным направлениям. Возникла необходимость построения системы учебно-программных материалов, научно-методических разработок и методологий.

Таким образом, можно согласиться с тем, что «дизайн-образование создает широкие возможности для реализации инвариантно-вариативного подхода к обучению, так как способствует быстрой адаптации специалиста к изменяющимся условиям производства, жизни»<sup>24</sup>.

Сегодня в России определилась тенденция оценки результатов на основе компетентностного подхода. Понятие компетенция включает не только когнитивную составляющую, но и мотивационную, этическую, социальную, поведенческую стороны. В формировании компетенций решающую роль играет не только содержание образования, но также и образовательная среда вузов, колледжей, организация образовательного процесса, образовательные технологии, включая самостоятельную работу студентов, проектное обучение и т. д.

Однако, прежде всего стоит детально рассмотреть общую ситуацию развития современного дизайна, чтобы охарактеризовать идейные принципы образовательного процесса.

## 2.1 Истоки формирования концептуального дизайна в идеологии школы

Дизайнеры сегодня стараются быть независимыми от влияния рынка, что позволяет погрузиться в размышления над актуальными проблемами и экспериментальными идеями. Концептуальный дизайн – это возможность по-новому осмыслить технологии, с эстетической точки зрения, подумать над социальными, культурными и этическими смыслами научных исследований.

Дизайнерам интересно работать над миром будущего, в связи с этим концептуальный дизайн – это подходящее поле для экспериментов, так как речь идет о

---

<sup>24</sup> Ткаченко Е.В., Кожуховская С.М.. - Екатеринбург, 2004. -Издательство «АКВА-ПРЕСС», 2004. - 222 с.

мире нереальном. Важно отметить, что главный продукт концептуального дизайна – это идея и, по словам философа-этика Сьюзен Нейман, реальность стоит оценивать исходя из идеалов, а не наоборот. «Рассуждение должно привести вас к отрицанию того, что опыт конечен, и заставить расширить горизонты опыта за счет идей, которым опыт и должен подчиняться»<sup>25</sup>.

В отличие от коммерческого дизайна концептуальный дизайн стремится предложить альтернативный контекст.

С одной стороны стоит отметить сходство концептуального дизайна с концептуальным искусством, с его абсолютными идеями, зачастую воплощенными в материале. Марсель Дюшан считается первым настоящим концептуалистом. Первые реди-мейды Дюшана предшествовали потребительской культуре двадцатых годов. Его изобретения объединяют случай и выбор, произвольное и заранее заданное, они подвергали сомнению традиционные представления об искусстве и художнике. Впервые им затрагивается тема смерти автора, по его словам это “произведения искусства без художника, который бы их сделал”.

Своими работами Дюшан поднимает такие вопросы как – соотношение утилитарного и эстетического в одном объекте, предметов потребления и искусства; анонимность картины. Художник предпочитал объекты, которые уже существуют, а не создаются, изображения, которые запланированы, а не придуманы.

Главным методом в устранении автора стал реди-мейд. Представляется, что благодаря именно этой идее Дюшан созвучен с концептуалистами и американскими художниками минималистами 60-х гг. Реди-мейд – присвоенное готовое изделие, представленное в качестве произведения искусства. Здесь сразу остаются позади вопросы эстетического характера о мастерстве, технике исполнения, вкусе. Мы переходим к новому кругу вопросов, имеющих онтологическое – “что такое

---

<sup>25</sup> [www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks\\_article/7214](http://www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks_article/7214)

искусство”, эпистемологическое – “откуда мы это знаем” и институциональное «кто определяет это” значение.<sup>26</sup>

Также стоит обратиться к записям Дюшана, первая, написанная в 1913 году, содержит программный вопрос : Можно ли сделать что-то, что не было бы “произведением” искусства. Эта запись свидетельствует о том, что художник размышляет о наименовании искусства, то есть, название того или иного изображения или объекта искусством – равносильно созданию искусства.

Первым реди-мейдом стало вертикально установленное колесо на табурете, хотя сам термин появился позже. Можно ли считать это колесо произведением искусства? Так или иначе, свободно крутящееся колесо побуждает задуматься о сложных взаимоотношениях между эстетической, потребительской и рыночной ценностями.

Поднятые вопросы - об аморальности ( реди-мейд “Фонтан”), утилитарности, оригинальности и отстраненности автора – обсуждаются в искусстве до сих пор.

Искусство 60-х – это продолжение рассуждений Дюшана, минимализм, движение этого времени, преодолевает разрыв между живописью и скульптурой, стирает границы – такова идея статьи Дональда Джада «специфические объекты». Это первое теоретическое осмысление новой практики в искусстве. Обращаясь к фигурным произведениям с концентрическими полосами, которые писал Фрэнк Стелла, Джадд приводит их в подтверждение того, что живопись отмирает и на смену ей приходят панели, воспринимаемые как трехмерные объекты. Обретая три измерения панели Стеллы превращаются в «специфические объекты», кото-

---

<sup>26</sup> Фостер Хэл, Краусс Розалинд, Буа Ив-Ален, Бухло Бенджамин Х. Д., Джослит Дэвид Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм, М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. С-129

рые схожи со скульптурами. Однако Джадд сравнивает их с реди-мейдами Марселя Дюшана, которые в отличие от скульптуры, воспринимаются сразу целиком.<sup>27</sup>

Ощущения устранения автора всё больше усиливались различными методами, к которым прибегали художники – минималисты. Моррис и Джадд использовали стандартизованные материалы, иногда обращаясь за услугами в промышленные мастерские. В конце 60-х этот способ создания объектов обретает программное значение как средство изгнания из объектов последних остатков “ауры”.

Журнал «Артфорум» в 1967 году продемонстрировал концептуальный аспект минимализма как направления в искусстве. В эссе «Заметки о концептуальном искусстве»<sup>28</sup> Солла Ле Витт затрагиваются ключевые принципы перестановки и серийности в минимализме, устанавливается его связь с языком и нематериальной «концепцией», что уже означало критику основных положений минималистской эстетики. Тем не менее, ему удалось описать суть создания произведений искусства и абсолютной идеи. В эссе Ле Витт перечисляет основные особенности произведения концептуального искусства, и основные из них:

- Идеи могут быть произведениями искусства;
- Произведение искусства можно рассматривать как проводник между сознанием художника и зрителя. Однако оно может никогда не достичь зрителя;
- Концепция и идея есть разные вещи. Концепция подразумевает общее направление, идея является частью произведения. Идеи позволяют реализовать концепцию.

---

<sup>27</sup> Фостер Хэл, Краусс Розалинд, Буа Ив-Ален, Бухло Бенджамин Х. Д., Джослит Дэвид Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм, М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.. С-536-538

<sup>28</sup> Le Witt S. Sentences on conceptual art // Art language: The journal of conceptual art.1969.№1. May, p.11-13

Дизайнеры зачастую пытаются выйти за рамки концепции, чтобы прочувствовать идею и работать исключительно с ней. В истории графического дизайна прослеживается традиция экспериментирования с идеями, сформировавшая критический контекст для дискуссий.

Дизайн может заимствовать метод из искусства и литературы и применять их в реальном мире как мысленные эксперименты. В качестве иллюстрации этой мысли можно привести пример инсталляции дизайн-коллектива Metahaven под названием Facestate, где серия некорпоративного стиля для выдуманных стран выступает критикой неолиберализма.<sup>29</sup> Инсталляция для выставки «Графический дизайн: теперь в продуктах» 2011 год в центре искусств Уокера изучала параллели между социальным программным обеспечением и государством. «Этот проект — о политиках, прославляющих детище Марка Цукерберга, о неолиберальной мечте минимального вмешательства государства, об управлении соцсетями, о технологии распознавания лиц, о долгах, о будущем денег и валюты в соцсетях и о мечте всеобщего участия».<sup>30</sup>

С 2000 года издаются множество книг по дизайну, в которых рассматриваются проблемы альтернативных моделей повседневности. Немецкое издательство Sternberg Press приглашает авторов переосмыслить уклад современных государств в проект «Серия решений». Эта серия задействует фантазию, чтобы исследовать проблемы от национальной идентичности до современных социальных и экономических вопросов. К примеру, в части «Решения 239-245: Финляндия: благополучные игры» дизайнеры предлагают несколько идей о новой Финляндии, в том числе хранение ядерных отходов со всего света и отправку финской молодежи в

---

<sup>29</sup> 34. Данн Э., Рэби Ф., Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство, Strelka Press, 2017. С.214

<sup>30</sup> [www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate](http://www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate)

путешествия для популяризации народной мифологии и продвижения туристического бизнеса.<sup>31</sup>

Дизайнеров вдохновляет идея вымышленных миров, с ними интересно работать. Среди всех областей исследования самыми многообещающими источниками вдохновения являются литература и изобразительное искусство. Художник Мэтью Барни создает невероятно сложные вымышленные миры. Его цикл фильмов «Клемастер» поражает красотой и изящной детализацией внутреннего мира художника, который можно оценить с эстетической точки зрения.<sup>32</sup> Спустя несколько лет подобный опыт повторила певица Björk, но уже при помощи других технологий и средств. Проект Björk Digital представляет собой VR-инсталляции, в которых трансформировались музыка и художественные практики певицы. Она переносит себя в виртуальный “облачный” мир, где зритель может пережить реальную трагедию певицы. Иммерсивная выставка сопровождалась игрой-приложением (см. Приложение 3.Рис.13), где альбом певицы представлен в образе космоса, а песни – звездами и планетами.<sup>33</sup>

Проект Björk был представлен в рамках VII Московской международной биеннале 2018 года. Стоит также отметить общую тему биеннале – противопоставление “старой” и “новой” культуры. Заоблачный лес – это мир миллениалов с тотальным влиянием интернета и поп-культуры, которые живут в своих проблемах, как в лесу и не видят друг друга из-за деревьев. Основной проект занял два этажа Новой Третьяковки. Экспозиция напоминает лабиринт: из темной комнаты попадаешь в светлую. Такова концепция дизайнеров выставки - в «Заоблачных лесах» ночь сменяет день. Таким образом, мы понимаем, что мир продолжает меняться, и мы находимся в переходном периоде.

---

<sup>31</sup> 34. Данн Э., Рэби Ф., Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство, Strelka Press, 2017. С.213

<sup>32</sup> Spector N Matthew Barney: The cremaster cycle. New York: Guggenheim Museum, 2002

<sup>33</sup> [www.moscowbiennale.com](http://www.moscowbiennale.com)

Одна из тенденций современного искусства представленного на биеннале – это обращение к теме человека, внимание к себе и к ближнему, обращение к конкретному, частному переживанию.

Нынешнее искусство тяготеет к синтезу, к собранию воедино порой самых несовместимых составляющих. Одна из тем проекта – макро климат, включает работы, которые используют различные медиа и методы визуализации результатов анализа исследований климата, не только природного, но и политического. Это говорит об обращении искусства к проблемам взаимоотношений человека и природы, используя новые медиа. Это важно отметить, так как подобные темы и изменения наблюдаются и в дизайне.

Как уже было сказано, современный дизайн стремится обратиться к актуальным проблемам мира и самого человека, и при помощи синтеза разных наук и техник, предложить варианты решения проблем. Конечно, эта тенденция влияет на дизайн-образование новых поколений специалистов.

Стоит привести пример концепции авторского курса по одной из основных дисциплин на факультете искусств в СПбГУ «Теория и методология дизайн проектирования». На курсе раскрывается процесс создания коммуникативного ресурса дизайн-продукта, где основное внимание уделено концептуализации креатива в дизайнерской практике.<sup>34</sup> Такая методика, однако, подразумевает и некоторую свободу. «Для дизайнера дизайн – это реализация свободного творческого видения (пусть и в границах извне поставленной задачи) , для Другого – выбор свободного человека, создающего ближний мир в созвучии с самим собой.»<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Лола Г.Н., Дизайн код: культура креатива – СПб: «ЭЛМОР», 2011

<sup>35</sup> Лола Г.Н., Дизайн код: методология семиотического дискурсивного моделирования – СПб: ИПК Береста, 2016, С.4



Таким образом, из творчества дизайн перерастает в концептуальный и методологичный креатив. В этом заключается основа теоретической стороны идеологии школы дизайна в СПбГУ.

## 2.2 Принципы авторской методики дизайн-образования в магистерской программе СПбГУ и “связи” предметов внутри учебного процесса

Существующая сегодня система профессионального дизайнерского образования еще проходит стадию формирования в связи с тем, что дизайн, как профессиональная деятельность, появился в нашей стране сравнительно, недавно. Существующее на данный момент количество и качество профессиональных дизайнеров не может удовлетворить возникшую в обществе потребность, а профессиональное дизайн-образование только начинает развиваться, опираясь в основном на опыт первых художественно-промышленных вузов, факультетов технической эстетики, опыт западных коллег и эксперимент.

Исследования в области теории и методики профессионального образования показывают, что система подготовки специалиста должна быть спроектирована с учетом специфики его профессиональной деятельности, и различных условий в который она будет реализована. Выступая субъектом культуры, специалист является её носителем, поскольку результаты его деятельности ложатся в основу социально-значимого опыта. Таким образом, организуя процесс профессиональной подготовки, стоит уделять внимание формированию высокого уровня профессиональной культуры специалиста и развитию потребностей в постоянном самосовершенствовании.

В настоящее время в образовательном процессе существует ряд программ, формирующих новый тип профессиональной подготовки. В отличие от школ XX века, появились трансдисциплинарные и междисциплинарные программы, семинары, группы и предметы специализации.<sup>36</sup>

Сегодня возникают специальные факультеты для кино и фотографии, появляются отделения перформанса, хотя некоторые подобные отделения появились уже в конце 1970-х годов. В некоторых художественных вузах до сих пор нет курса абстрактной живописи, как например в Болгарской национальной художественной академии в Софии. В Румынии, в Академии изящных искусств в Бухаресте, до недавних пор было практически неизвестно искусство компьютерной графики. Таким образом, экономическое и географическое положение влияет на рост числа обучаемых техник или новых медиа.

Многие техники и средства выразительности заимствовали свой метод у классических техник прошлого. Таким идеальным образцом для японской гравюры “укиё-э” был рисунок тушь, а для ранних рисунков Микеланджело – скульптура. Следовательно, есть всего несколько идеальных техник и методов, на которые ориентируются десятки других. И конечно, нельзя думать, что каждое из многочисленных художественных средств независимо от предшествующих. К примеру, на дисциплине «Компьютерная графика» на факультете искусств в СПбГУ, где как будто изучаются техники и программное обеспечение для создания проекта, на самом деле применяются стили и принципы, которые восходят к живописи и фотографии. Поэтому так важно иметь параллельный курс, связанный с искусством конца XX-XXI веков.

Предположение о том, что художественные практики можно разделить в зависимости от их медиумов до сих пор лежит в основе организации художественных

---

<sup>36</sup> Элкинс Д. Почему нельзя научить искусству, Ad Maginem– 2017. С. 75

школ, музеев и других культурных институций. Хотя такая система больше не отражает реальное функционирование культуры. Этот концептуальный кризис является следствием нескольких процессов. Как писалось выше, в 1960-х годах появляются новые художественные формы: ассамбляж, хеппенинг, инсталляция, перформанс, акционизм, концептуальное, процессуальное и интермедиаальное искусство. Появление этих форм поставило под сомнение складывающуюся с годами типологию, базирующуюся на различии медиумов (живопись, рисунок, скульптура) в силу их количества. Более того, если традиционная типология была основана на используемых в художественной практике материалах, новые медиумы позволяли использовать различные материалы в произвольных сочетаниях.<sup>37</sup>

Существуют медиа, еще настолько новые, что практически всё в них заимствовано из других техник, кроме технических составляющих. (К примеру, виртуальная реальность и киберпространство - интересные области, но в то же время ограниченные с точки зрения педагогики, поскольку преподаватель может сосредоточиться в основном на технических вопросах.)<sup>38</sup>

Ограниченное число методов означает, что дисциплины не равны между собой, поэтому на экзаменационном просмотре работ должны присутствовать преподаватели всех профильных дисциплин. Такая система сформировалась в школе дизайна на магистратуре СПбГУ.

Стоит подробнее рассмотреть рабочие программы дисциплин магистерской программы для наиболее полного раскрытия методики обучения.

Каждый курс позволяет овладеть знаниями, умениями и навыками, которые необходимы для эффективной научной и практической работы в профессиональной среде. Для начала, стоит обратиться к теоретическим дисциплинам, так как

---

<sup>37</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. Н.Новгород, 2017. С. 35

<sup>38</sup> Elkins, Why there are no philosophic problems raised by virtual reality. Computer Graphics, 28 no.4(1994). p.250-254

они формируют основу и понимание содержательных и конструктивных принципов современного дизайна и развивают навыки работы над концепцией дизайн-продукта, как уже упоминалось выше.

В связи с этим, хочется более детально рассмотреть курс «Теория и методология дизайн-проектирования», который построен по авторской методике профессора и доктора философских наук Галины Николаевны Лолы. Структура курса основана на постоянном эксперименте в разработке и выполнении заданий и, при этом, строго придерживается ключевых программных принципов методологии дизайна<sup>39</sup>. Лекционный курс посвящен поиску новых критериев идентификации дизайнера, проблематизации дизайна в искусствоведческом, философском, социологическом и культурологическом дискурсах. Также рассматриваются принципы методологии семиотического дискурсивного моделирования, которые можно использовать на практическом курсе. Принцип строится на закладывании намерения к действию, но не на четком понимании конечного результата. Таким образом, проект развивается как живой организм, он проявляется, разворачивается и демонстрирует новые смыслы. Так, результат каждого задания является открытием как для студента, так и для преподавателя в некоторой мере.

Для примера приводится теоретическое и практическое решение задание «Блокнот (личный дневник)». Студентам предлагается алгоритм действий, который основывается на методологии семиотического моделирования дизайн-продукта. В ходе выполнения студентами затрагивались несколько философско-этических проблем, таких как управление креативным сознанием (Барнет У. Пирс, координированное управление смыслообразованием)<sup>40</sup>, симультанное мышление на примере рассказов Х.Л.Борхеса, устранение автора (Р.Барт)<sup>41</sup>, и практических

---

<sup>39</sup> Лола Г.Н., Дизайн код: методология семиотического дискурсивного моделирования – СПб: ИПК Береста, 2016

<sup>40</sup> [www.russcomm.ru/reca\\_biblio/p/pearce\\_r.shtml](http://www.russcomm.ru/reca_biblio/p/pearce_r.shtml)

<sup>41</sup> Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М., 1994 - С. 384-391

вопросов: творческое зависание и отсутствие вдохновения, коммуникативная практика с заказчиком на примере таблицы микродинамика социального взаимодействия Дж.Тернера<sup>42</sup>.

В качестве примера выполнения задания приведу отрывок из собственной концепции к блокноту.

Мета-нарратив:

«Дневник, как игра, предлагает свои правила. Это лабиринт из подсказок, напоминаний, открытий, который дополняет привычный образ жизни. Дает возможность посмотреть на привычное иначе.

Дневник написан на разных языках - так создается впечатление расширения пространства. По функциям - это компактный структурированный ежедневник для записей и иллюстраций.

Мысли, воспоминания, идеи складываются в один фильм, чередующий события в хронологическом порядке. С другой стороны, это история с непредсказуемым стечением обстоятельств, где главный герой создает пространство. За счет сочетания противоположностей достигается гармония.

Послания принимают разные формы. Типографика предполагает использование разных гарнитур и размеров шрифта. Дневник изменяется и вместе с ним меняется Другой.

Дневник не ограничивает, а направляет творческий и мыслительный процессы, поэтому, как всё живое постоянно меняется, так и опыт общения с дневником будет разным.

---

<sup>42</sup> Дж. Тернер, 1999 с.103-156

Внешний вид дневника - это современный экспериментальный язык, который намекает на возможность творить и совершать ошибки. Дневник дает возможность посмотреть на себя по-другому.»

Другой курс «Современные проблемы дизайна», который ведет кандидат искусствоведения и доцент кафедры дизайна Екатерина Викторовна Васильева, определяет иной подход к освоению теоретической базы. Курс ставит своей целью изучение как фактического материала, так и аналитических концептов, имеющих ключевое значение в развитии теории и практики дизайна XX века. Система дизайна проанализирована в контексте художественной структуры – как явление, сформировавшееся под влиянием новых концепций формообразования и теоретической доктрины XX века. В рамках курса рассматриваются как центральные художественные институции, так и механизмы актуализации художественных и дизайн-программ. Рассматриваются важнейшие художественные и дизайн-школы XX века. Также анализируются центральные аналитические концепции, фундаментальные теории и основные работы, затрагивающие вопросы современной культуры, дизайна, социальной системы и искусства.

Курс также подразумевает большую самостоятельную работу студента со статьями в научных и научно-публицистических изданиях, биографическими материалами ведущих теоретиков и практиков дизайна, а также с монографиями, посвященными проблемам современного дизайна и теории художественной среды.

Студенты пишут статьи в рамках курса и выступают на конференциях. Студентами рассматриваются смежные с дизайном области, такие как мода, танец, кинематограф, фотография и другие. К примеру, в статье «Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX в.» Ирина Гырдымова рассматривает изменение идеологии телесного движения в контексте преобразова-

ния визуальных практик XX века. Обозначаются два основных направления: стирание границы между сценическим и повседневным и преобразование изобразительных принципов в системе танца.<sup>43</sup>

Основной курс практической дисциплины «Проектирование в графическом дизайне», которую ведёт доцент кафедры дизайна Константин Григорьевич Старцев, является приоритетным предметом в программе, формирующим основные компетенции дизайнера. Авторская методика построена на художественном опыте ведущих дизайн-программ XX века, однако большее внимание уделяется художественным и эстетическим принципам дадаизма.

Дадаизм представляет собой сложное художественное течение, на первый взгляд, с отсутствием единых формальных признаков и какого-либо смысла. Однако, существует определенное единообразие в толковании произведений дадаистов искусствоведами.

Культуролог Петер Бургер представляет дадаизм как самое радикальное авангардное течение. По его мнению, цель авангарда – разрушить искусство, объединив его с жизнью.<sup>44</sup> Классический художник ценит функцию материала, в то время как авангардист разрушает его значение, вырывает из контекста и придает новое значение, соединяя в разном порядке. Здесь категория случайности становится ведущей. В ней обнаруживается «объективно заданный смысл», по этому принципу построены коллажи и фотомонтажи дадаистов. Авангардистское произведение включает в себя соединение различных частей, тем самым подталкивая зрителя на поиск собственной интерпретации смысла. «Части эмансипируются от

---

<sup>43</sup> Васильева, Е., & Гырдымова, И. (2016). Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX в. В Визуальная коммуникация в социокультурной динамике. Сборник второй международной научной конференции (24-25 ноября 2016 г.) (стр. 516 с., С.66 - 69). Казанский Федеральный университет.

<sup>44</sup> Бургер П. Теория авангарда. М., 2014. С. 195.

тяготеющего над ними целого, в которое они должны включаться как необходимые составляющие. Но это не значит, что части становятся необязательными. Мы не внесем в текст существенных изменений, если добавим новые или уберем имеющиеся. Допустимы и перестановки». <sup>45</sup> Концепция дискретного представления элементов впоследствии отразилась на свойствах новых медиа. Элементы медиа представляют собой наборы дискретных единиц, которые собраны в более масштабные, но продолжают быть самостоятельными. Это свойство можно назвать «принципом модульности», используя аналогию со структурным программированием, связанным с написанием небольших самостоятельных модулей. <sup>46</sup> Таким образом, хочется отметить безусловную значимость открытий дадаистов, которые сегодня нашли развитие в разных сферах.

Развивая тему фрагментарности, можно обратиться к описанию искусства кинематографа Вальтером Беньямином. Если классическое произведение целостно, то картина оператора состоит из множества фрагментов, объединенных по новым законам<sup>47</sup>. Именно дадаисты стремились достичь тех же эффектов, которые стали возможны в кино. Кино, произведения дадаизма построены на законах монтажа, использующего шок для изменения в рецепции. Шок – центральная категория в эстетике Беньямина и дадаистов. Шок лишает произведение ауры.

Теория авангарда австрийского искусствоведа Вернера Хофмана основывается на трех символических формах искусства XX века, одна из них — кубизм. Благодаря кубистическим коллажам стало возможным опредмечивание плоскостного произведения искусства, что породило монтаж. Случайные фрагменты реальности создают эффект отчуждения и впечатление шока. Родается искусство, которому свойственны многослойность и третье измерение. Эти открытия были восприняты

---

<sup>45</sup> Бюргер П. Теория авангарда. М., 2014С. 125

<sup>46</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. Н.Новгород, 2017. С. 23.

<sup>47</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М., 1996. С.22.



дадаистами.<sup>48</sup> Так, следующий художественный принцип дадаистов – случайность. Случай расширяет границы мировоззрения и обуславливает безграничность в выборе средств и в замыслах автора. По мнению Вернера Хофмана, случай ставит под сомнение привычные нормы и разрушает стереотипы.<sup>49</sup> Бюргер выделяет категорию случайности, которая кроется не в самой действительности, а в произведении искусства, то есть не воспринята, а произведена художником.<sup>50</sup>

Изменяется и сама природа искусства, — различные методы технической репродукции произведения искусства качественно расширили его экспозиционные возможности.<sup>51</sup> Роль художника-авангардиста принципиально иная. Художник Джон Хатфилд превращает плакат в художественный образ, вводя фрагмент реальности. Теперь задача художника – не отобразить действительность, а выбрать некое явление окружающего мира в качестве знака, которое уже само является действительностью. В этом заключается парадокс дадаизма: разрушается коммуникация произведения искусства со зрителем, и это приводит к изобретению нового языка, который изменяет механизмы восприятия. Формирование новой действительности возможно за счёт новой художественной семантики.<sup>52</sup>

Теперь художественному оформлению определяется большее значение, форма привлекает внимание и выходит на тот же уровень значимости, что и содержание. Игра – еще один художественный принцип дадаистов. Зритель обращает внимание не на смысл информации, а на то, что отличает это произведение от классического искусства. Беньямин пишет: «Когда видишь картину Арпа или читаешь стихотворение Августа Штрамма, то у тебя нет времени, чтобы собраться с мыслями и сформулировать свое отношение, как если бы ты рассматривал полотно Дерена

---

<sup>48</sup> Хофман В. Основы современного искусства. Введение в его символические формы. СПб., 2004. С.58.

<sup>49</sup> Там же С.413.

<sup>50</sup> Бюргер П. Теория авангарда. М., 2014. С. 104.

<sup>51</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М., 1996. С.32.

<sup>52</sup> Сироткин Н. Эстетика авангарда: футуризм, экспрессионизм, дадаизм.

или читал стихи Рильке. Проникновению, которое при вырождении буржуазных взглядов становится школой асоциального поведения, противопоставляется отвлечение как разновидность социального поведения».<sup>53</sup>

Искусство как игра становится началом такой формы общественного поведения как развлечение. Хартфилд использует игровое начало в своих плакатах.

Примечателен портрет Гитлер на плакате «Adolf der Übermensch - schluckt Gold und redet Blech», где присутствует жестокая сатира, созданная при помощи сюрреалистической техники наложения.<sup>54</sup> Хатфилд использовал технику монтажа, где каждый дискретный элемент несёт свое значение. Коллаж, прежде всего, предназначен для чтения.

Эти и другие художественные принципы, заложенные в начале XX века, нашли отражение в современном подходе дизайнеров и отразились в авторской программе по проектированию на факультете искусств в СПбГУ.

Стоит привести пример решения задачи к третьей теме первого курса магистратуры «Дизайн сложносочиненного печатного издания. Создание книги «поэзия дадаистов прочитанная сегодня» по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне». Задание представляет собой комплексное проектирование, состоящее из нескольких частей. Первая клаузура – несуществующие буквы. Студентам предлагается создать шрифт при помощи разных техник. Буквы можно сканировать, нарезать, рвать, склеивать и т.д. Экспериментальная типографика направлена на привлечение внимания зрителя. Затем из созданных шрифтов разрабатывается логотип DADA. Следующая клаузура – фотография простых предме-

---

<sup>53</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М., 1996. С.57.

<sup>54</sup> Хопкинс Д. Дадаизм и сюрреализм. М., 2009. С.6.

тов с демонстрацией оригинального взгляда дизайнера. Задание 3: коллаж из случайных, технических, непрофессионально сверстанных текстов. Задание 4: дизайн книги DADA с собственными разработками на эту тему.

Многие дисциплины на курсе построены по собственным методикам преподавателей, но несмотря на это, все предметы тесно связаны и взаимодополняют друг друга. Такие предметы как «Графика» и «Живопись» учат разнообразным методам построения художественной формы и применению художественных средств на практике. Эти знания влияют на восприятие студентом цвета и формы, что находит отражение в практической дисциплине «Проектирование в графическом дизайне». Все статичные композиции затем анимируются в рамках курса «Технологии визуализации анимационных проектов», и эти знания находят своё применение на практике создания мультимедийных платформ на курсе связанном с проектированием интерфейсов «Мультимедийные технологии», который ведёт кандидат искусствоведения и доцент кафедры дизайна Анна Александровна Зырянова.

Каждый предмет вносит вклад в образование и формирование компетенций магистра. Авторские методики преподавания профильных курсов позволяют на уровне магистратуры обеспечить подготовку дизайнеров-графиков широкого профиля, способных выполнять проектные работы в различных отраслях дизайн-проектирования, таких как: дизайн печатных изданий, мультимедийный дизайн, брендинг, арт-дизайн и музейный дизайн.

Важное место в процессе подготовки дизайнеров-графиков занимают исследовательские и творческие практики, самостоятельная научно-исследовательская и творческая работа. Основные направления научно-исследовательской и проектной деятельности магистров связаны с изучением современных проблем визуальных коммуникаций и разработкой комплексных графических концепций и мультимедийных проектов для Санкт-Петербургского государственного университета,

Мариинского театра, городских и международных социальных и культурных мероприятий, разработка проектов в области дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития в рамках тематики лаборатории дизайна DESIS.

### 2.3 Визуальные основы графического сопровождения многостраничного печатного издания

Как один из способов представления авторских методик и идеологии школы дизайна в СПбГУ мною была выбрана форма многостраничного печатного издания. В связи с этим, стоит рассмотреть основные визуальные средства и специфику книжного печатного издания.

В настоящее время книжный дизайн означает определенное направление в искусстве книги, которое основано на понимании книги как цельной функциональной, художественной формы. Существует однако другая традиция, которая видит основную ценность книжного искусства в иллюстрации и декоре, а функцию книжной формы сводит к механическому хранению и представлению изображений и текста. При этом работа с текстом рассматривается как вопрос технический, однако, в книжном дизайне все элементы без исключения воспринимаются как равноправные части единого художественного пространства книги.

Современный книжный дизайн собрал разные подходы и направления XX века, однако есть некоторые проблемы, которые возникли в связи с особенностями положения печатной книги в мире мультимедийных технологий. Вопрос динамики является ключевым в рассмотрении проблем книжной формы, как имеющий первостепенное значение для организации её пространственно-временной структуры.

Перспективы существования печатной книги под влиянием электронных средств массовой информации – вопрос относительно не новый. Стоит обратить

внимание на взгляд М. Маклюэна на происходящие процессы. В его работе «Галактика Гутенберга»<sup>55</sup>, он заявляет, что с появлением электронных масс-медиа, в прошлое ушла целая эпоха человеческой культуры, основанная на печатном слове. По его мнению цифровая эпоха переносит человека в мир, полных звуков и образов, дает непосредственность переживаний, чувство общности с другими людьми. По словам У.Эко «...наши общества...расщепились...на два класса. Тех, кто смотрит...TV, то есть получает готовые образы и суждения о мире. И тех, кто смотрит на экран компьютера,... кто способен отбирать и обрабатывать информацию.»<sup>56</sup> Эко считает, что интернет возвращает людей в галактику Гутенберга. Компьютерные технологии создали новые способы существования книги в виде разных электронных изданий, а также обозначили перспективы ее самоопределения в классической форме, уменьшив круг применения книги в традиционных сферах.

Мультимедийные формы представления информации постепенно переходят и в веку образования. Очевидно, что учебный материал в форме кино, анимации, игры, презентации усваивается активнее. Таким образом, бумажная книга уступает место справочно-информационной функции электронным средствам массовой информации, и это существенно изменяет её место в социокультурном пространстве. На первое место встает художественный потенциал печатной книги, который основан на уникальных образно-предметных и пространственно-временных свойствах книжной формы. Именно он и является огромным полем деятельности для книжного дизайна. В. Кричевский называет книгу «многослойной изобразительной поверхностью, сопряженной с выходом в третье измерение»<sup>57</sup>. Изображение в книге приобретает особую глубину, воспринимается плотно вписанным в изобразительную поверхность книжного разворота. Текст же представляет собой фронтальную композицию поддерживающую плоскость разворота, за

---

<sup>55</sup> Маклюэн М/ Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника Центр, 2003.

<sup>56</sup> [www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Eko/Int\\_Gutten.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Int_Gutten.php)

<sup>57</sup> Кричевский В. Типографика в терминах и образах. М., 2000. С. 122.

счёт чего строится пространственное изображение в книге. Ян Чихольд писал в работе «Новая типографика» 1928 года: «Теперь мы считаем фотографию важным современным типографским средством. Мы считаем, что она обогащает старые изобразительные средства книгопечатания и является характерным признаком современной типографики, отличающей ее от старой. Плоскостная типографика осталась в прошлом. Использование фотоклише дало нам новые возможности для овладения динамикой пространства. Именно контраст между иллюзорно трехмерным изображением на фотографии и плоскостной формой шрифта создает столь сильное воздействие современной типографики на читателя.»<sup>58</sup> Книга имеет дискретную изобразительную поверхность, которая представляет из себя качественное разнородное пространство, пронизанное внутренними направлениями.

Одно из главных свойств книги заключается в предоставлении читателю свободы освоения книги согласно внутренней необходимости. Он может открыть её в любом месте, читать быстро или медленно, пропускать фрагменты и перечитывать текст столько, сколько нужно. Ю.Герчук полагает, что эта возможность — одна из «психологических основ искусства книги, определяющих его художественный строй»<sup>59</sup>. Однако, движение читателя должно быть в некотором роде выстроено дизайнером книги. Для того, чтобы осуществить эту деятельность, нужно понимать основные физические закономерности процесса чтения. Нарушение привычного автоматизма прочтения книги становится мощным выразительным средством в руках дизайнера. Так выстраивается драматургия опыта прочтения книги.

Еще одна важная характеристика книжной формы – метрический шаг. «Равная величина страниц, равная их масса, равные усилия при перелистывании создают

---

<sup>58</sup> Чихольд Ян. Новая типографика. Пер. с нем. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2011. С. 99.

<sup>59</sup> Герчук Ю.Я. Художественная структура книги. М.: Книга, 1984. С. 69

равномерный характер движения по книге»<sup>60</sup>, – пишет Е.Б. Адамов в работе «Ритмическая структура книги».

Страница и разворот — это базовые структурные единицы, геометрические параметры которых существенно влияют на динамические свойства всей книги. Основа книжного метра — формат книги— даёт сразу два пропорциональных соотношения, которые выражаются в открытой и закрытой книге. В узких форматах динамика активнее выражена в закрытой книге, в форматах, приближенных к квадрату, наоборот, страница статична, а разворот динамичен. Полоса набора — следующий параметр определяющий метр книги. Важнейшим элементом в определении полосы набора являются поля — пространство вокруг текста.

Сам макет книги может обуславливать определённые изменения темпа освоения книжного пространства. Е.Б. Адамов выделяет два вида ритма в книге: пассивно-динамический, образованный композицией разворота, части которого находятся в поле зрения читателя, и активно-динамический, связанный с последовательным листанием книги от начала к концу. Основу книжного ритма закладывает разворот книги, который, по словам В.А. Фаворского, даёт «ритмическое отношение частей – столбцов и полей – друг у другу и к целому, подобно тем ритмическим отношениям, которые мы видим в памятнике: фигура – пьедестал – целое; соотношение их центров тяжести и общего центра тяжести»<sup>61</sup>. Подчиняясь определённому ритму, оформление движения по книге организует наше восприятие прочитанного»<sup>62</sup>, – пишет В.А. Фаворский. «Перед книгой стоит задача не только возбудить движение, чтобы читаемая книга посылала нас вперед и вперед, но и организовать это движение членениями при помощи остановок»<sup>63</sup>.

---

<sup>60</sup> Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги // Книга как художественный предмет. Часть первая. Набор. Фактура. Ритм. М.: Книга, 1988. С. 313.

<sup>61</sup> Фаворский В.А. Лекции по теории графики / Запись А.П. Журова. 1930. С. 32.

<sup>62</sup> Фаворский В.А. О книге, об иллюстрации // Об искусстве, о книге, о гравюре. М.: Книга, 1986. С. 93.

<sup>63</sup> Фаворский В.А. О графике, как об основе книжного искусства // Искусство книги, 1961. Вып. 2. С. 60.

Стоит также затронуть аспект взаимосвязи построения ритма и модульного конструирования. Модульная сетка «имеет изначально равномерную статичную структуру. Но при этом макет может иметь высокие динамические характеристики и собственный ритм...»<sup>64</sup>. Равномерная сетка задаёт метрический шаг, однако, в современном книжном дизайне существует практика создания нерегулярных модульных сеток, обладающих собственной внутренней динамикой.

Одним из первых дизайнеров, создавших нерегулярную модульную сетку, был стал Рихард П.Лозе. Он создал модульную систему, в которой полоса делится вертикальными линиями по принципу геометрической прогрессии, где ширина каждого последующего модуля больше предыдущего на  $1/3$ .

Таким образом, весь визуальный состав разворота, а это текст, иллюстрации, графические элементы, фоны, а также особенности решения книги в материале (различная бумага в книжном блоке) — могут быть вовлечены в ритмическую организацию художественного пространства.

Необходимо рассмотреть визуальные примеры, в которых ярко выражены эти принципы метрического и динамического построения книги. Работа американского дизайнера Вилли Кунца, ученика Вайнгарта, «Terography: Macro- and Micro-aesthetics» 2002 года представляет интерес с теоретической точки зрения и как произведение современного книжного дизайна (см. Приложение 2.1 Рис.30). Большое внимание в этой работе уделено проблемам, связанным с динамикой формы. Дизайнер применяет к типографике понятия топологии, анализирует процесс создания многомерного трансформационного пространства. Сетка используется как еще одно выразительное средство — она трансформируется, ломается. Раскрываются темы развития, последовательности, ритма как важнейшего компонента дизайна.

---

<sup>64</sup> Лаптев В. Модульные сетки. Проектирование многополосных изданий. М.: РИП-холдинг, 2007. С. 126.



Если говорить о самой структуре текста, то она также подверглась радикальному изменению, как и основы взаимодействия текста с читателем. Достаточно долгое время линейная система прочтения текста принималась как данность и была необходимым условием восприятия смысла текста.

Однако, во второй половине XX века начинает развиваться принципиально новый тип текста, — ветвящийся текст или гипертекст. В конце 70-х годов гипертекст уходит за утилитарно-научные рамки и становится сильным средством выразительности постмодернистской литературы.

К примеру, М. Павич сам описывает возможные способы прочтения своего «Хазарского словаря»(1984), одного из первых гипертекстовых романов. «Никакая хронология здесь и не должна соблюдаться, она не нужна. Каждый читатель сам сложит свою книгу в одно целое, как в игре в домино или карты, и получит от этого словаря, как от зеркала, столько, сколько в него вложит... Кроме того, книгу эту вовсе не обязательно читать целиком, можно прочесть лишь половину или какую-нибудь часть и на этом остановиться, что, кстати, всегда и бывает со словарями. Чем больше ищешь, тем больше получаешь; так и здесь счастливому исследователю достанутся все связи между именами этого словаря».<sup>65</sup>

Таким же нелинейным способом предлагается смотреть цитатник к «Хазарскому словарю», созданный студенткой первого курса магистратуры А. Стаськовой для курса «Теория и методология дизайн проектирования».

Таким образом, дизайнер сам создает драматургию опыта прочтения книги при помощи таких средств выразительности, как модульная сетка, нелинейная структура текста, размер и пропорции страницы, выбор бумаги и типографика.

---

<sup>65</sup> М. Павич. Хазарский словарь. СПб.: Амфора, 2010. С. 24–26.

## 2.4 Дизайн информации: инфографические материалы на печатном и электронном носителе

Помимо книжного печатного издания, информация может быть представлена в виде инфографических карт как на печатном носителе, так и в сфере мультимедиа. По мнению В. Лаптева, инфографика — это область коммуникативного дизайна, в основе которой лежит графическое представление информации, связей, числовых данных и знаний»<sup>66</sup>.

На протяжении долгого времени инфографика способствует наглядному представлению информации любого рода и выявлению закономерностей в массивах данных. В наши дни инфографика активно используется в СМИ, рекламе, бизнесе и сфере образования.

Существует три вида инфографики, их разделяют по способу взаимодействия с читателем:

- статичная (изображение);
- динамическая (видео);
- интерактивная.

Достижения в области мультимедийных технологий позволяют всё чаще обращаться к самому эффектному виду инфографики — интерактивному.

Профессор Эдвард Тафти в своей работе «Представление информации»<sup>67</sup> (1990) формулирует две цели статистических исследований, а соответственно и их визуального воплощения, — усреднение и колебание вокруг среднего. Профессор

---

<sup>66</sup> Лаптев, В.В. Изобразительная статистика / В.В. Лаптев // Введение в инфографику: монография. – М.: Эйдос, 2012. С.7

<sup>67</sup> Э.Тафти «Представление информации», 1990

считает, что есть два наиболее частых действия с массивами данных – это сопоставление и выбор. Для этих целей и создаётся инфографика. Одна из характеристик инфографики – это использование малого множества (не все данные, а среднее, максимум и минимум).

Необходимо создать возможность сравнения фактов, продемонстрировать их динамику и помочь зрителю сделать выводы. Наглядное представление информации отличается от устного тем, что при наличии больших объемов данных, их легче контролировать — обобщать, находить закономерность, сравнивать и делать выводы на основе фактов.

Бегство от плоскости, то есть воплощение явлений трехмерного мира на плоскости, представляется главной задачей информационного дизайна, по мнению Э.Тафти<sup>68</sup>.

В своей первой книге «**Visual Display of Quantitative Information**», Тафти подробно описывает, на чем строится создание дизайна графиков и каких ошибок следует избегать. К примеру, в первой главе Graphical Excellence профессор приходит к мнению, что графическое качество – это представление, в первую очередь, правдивых данных в хорошем дизайне. Автор также критикует чрезмерное употребление заливки или ненужных декоративных элементов.

Инфографическое представление данных часто используется в мультимедийных презентациях современных дизайн лабораторий. Приведу пример деятельности немецкой лаборатории Design Research Lab, которая работает над междисциплинарными исследовательскими дизайн-проектами, объединяющими технологические инновации с реальными потребностями людей. Более чем 20 ис-

---

<sup>68</sup> Э.Тафти «Представление информации», 1990

следователей занимаются «умными» тканями, взаимодействием человека и компьютера и проблемами общества в цифровую эпоху, и для представления результатов исследований дизайнеры активно используют средства инфографики.

Другая дизайн-студия, которая находится в Хельсинки, занимается стратегическим дизайном. Их задача состоит в том, чтобы разработать пути к системным и стратегическим улучшениям, которые влияют на то, как принимаются общественно важные решения. Предлагая комплексный подход к определению проблем и разработке решений, стратегический дизайн является необходимым потенциалом для организаций, которые стремятся решать задачи будущего. Helsinki Design Lab ускоряет объединение дизайна и государственных организаций, устанавливая стратегический дизайн в качестве главной дисциплины. В этом случае инфографика как приём на плакатах, демонстрирующих 4 аспекта стратегического дизайна, наиболее ярко отражает концептуальный аспект лаборатории (см. Приложение 3. Рис. 12).

На этих примерах, можно убедиться в необходимости использования инфографики как графическом средстве представления актуальной информации о кафедре и учебном процессе в стенах университета.

# ГЛАВА 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В МАГИСТЕРСКОЙ ПРОГРАММЕ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В СПбГУ

## 3.1 Дизайн - проектирование печатного издания

В процессе работы над проектом было проведено обширное исследование печатных и мультимедийных материалов, сопровождающих образовательные программы различных дизайн-школ. Помимо этого, особое внимание было уделено информационному обеспечению и графическим материалам дизайн-лабораторий, поскольку многие лаборатории ведут свою деятельность в рамках университетов и образовательных проектов.

В ходе исследования одним из основных способов визуальной идентификации была выбрана печатная книга. В связи с этим были рассмотрены аналоги многостраничных печатных изданий на различные темы. Также были изучены основы инфографики и различные примеры представления данных на графиках и схемах.

Концепция печатного издания заключается в отражении идеологии «школы графического дизайна» в СПбГУ. Основная идея это то, что университет является платформой для экспериментов, обсуждений и переосмысления повседневности.

Задача печатного издания — передать творческую атмосферу в университете, которую формируют все дисциплины, взаимодополняя друг друга. Поскольку речь идет об идеологии школы, книга также должна давать объяснение самому понятию «дизайн». Дизайн – это не проектирование потребительских товаров. Его уникальная способность – «создавать в сущем места для существования Бытия»<sup>69</sup>,

---

<sup>69</sup> Хайдеггер М. Бытие и время; Пер. с нем. В.В. Бибихина. — Харьков: «Фолио», 2003

таким образом, дизайн становится одним из инструментов возвращения вещи индивидуальности.

Ниже приводится дизайн-бриф, разработанный для организации креативного процесса:

#### 1. Цели проекта

- Презентация идеологии и ценностей “школы”
- Создание инструмента для оптимизации образовательного процесса

#### 2. Целевые группы

- Преподаватели; студенты; заведующие, кураторы образовательных программ
- Абитуриенты; студенты других вузов; люди, интересующиеся концептуальным дизайном

#### 3. Портрет другого: Эстет

Концепт - Графическая стратегема

Метафора – сеть

Тема - молекулярное облако

#### 4. Базовый нарратив:

Образование строится на экспериментальном поиске новых средств создания концептуального продукта и подкрепляется теоретической базой, которая сразу находит применение на практике. Эта концепция представлена в печатном изда-

нии через призму студенческих работ по практическим и теоретическим дисциплинам. Читателю предлагается погрузиться в образовательный процесс, показанный при помощи графических работ и теоретических текстов.

Каждый предмет вносит вклад в образование и формирование компетенций магистра. Авторские методики преподавания профильных курсов позволяют на уровне магистратуры обеспечить подготовку дизайнеров-графиков широкого профиля, способных выполнять проектные работы в различных отраслях дизайн-проектирования, таких как: дизайн печатных изданий, мультимедийный дизайн, брендинг, арт-дизайн и музейный дизайн. Однако, основной акцент в книге сделан на профильной дисциплине «Проектирование в дизайне». В издании содержится шесть тем по дисциплине, а также дипломные магистерские проекты, выполненные за последние пять лет.

При подготовке книги большое внимание было уделено созданию обширного визуального ряда. Все проекты выполненные в рамках дисциплины «Проектирование в дизайне» являются результатом труда многих преподавателей практических и теоретических дисциплин. Поэтому в книге отведено значительное место сопутствующим дисциплинам, которые формировали особую творческую атмосферу в стенах университета.

В процессе создания единого графического стиля печатного издания были отобраны и проанализированы различные стилистические, типовые и тематические аналоги, которые представлены в приложении 2.

Также были подробно изучены рабочие программы всех дисциплин с целью точного и достоверного описания содержания лекций, а также целей курсов в пе-

чатном издании. Было проведено интервью с несколькими студентами магистратуры для создания более полного представления образа процесса обучения на программе.

Графический образ книги должен передавать идеологию школы дизайна, в связи с этим была придумана особая структура книжного разворота, которая формирует определенный графический язык, характерный для магистерской программы в СПбГУ.

Сетка печатного издания состоит из четырех колонок, три из которых посвящены заданиям по «Проектированию в дизайне», а одна – теоретическому или практическому курсу, который влияет на текущее задание.

В книге присутствует знаковая система, которая обеспечивает навигацию на развороте и во всем пространстве печатного издания. Также, поскольку целевая аудитория разделяется на русско- и англоязычную, было решено дублировать основную информацию (заголовки, названия дисциплин, аннотация, названия заданий) на английский язык.

В качестве основного шрифта был выбран набор шрифтов IBM PLEX, представленный компанией IBM в 2018 году. Plex позиционируются как шрифты широкого назначения, которые могут применяться в различных областях. Начертания распространяются под свободной лицензией SIL Open Font License, позволяющей неограниченно модифицировать шрифт, использовать его в том числе для коммерческих целей, печати и на сайтах в Web.

В качестве дополнительного шрифта была выбрана итальянско-французская антиква семейства Garamond, которая придаёт печатному изданию более классический вид.



## 3.2 Разработка инфографических карт

Следующий этап разработки проекта — это создание инфографических карт, которые систематизируют и наглядно демонстрируют полученные данные о процессе обучения на магистерской программе.

Первая графическая карта, которая представлена в печатном издании, показывает все задания, которые выполняются студентом на первом курсе.

При помощи декартовой системы координат линейно показаны какие теоретические лекции и задания пересекаются с практическими. Цветовая кодировка позволяет структурировать теоретические и практические курсы — охрой обозначена практика, а черным – теория. С левой стороны графика по оси у идеологически представлены профилирующие и обеспечивающие дисциплины, также обозначенные цветовой кодировкой.

Подобная карта исполнена и для второго курса обучения и представлена в печатном издании.

Изучив рабочие программы и посчитав количество часов обучения по теоретическим и практическим дисциплинам, я пришла к выводу, что количество часов по практическим дисциплинам превалирует на 35%. Это соотношение стоит также представить в виде инфографической карты, так как, на мой взгляд, данные о количестве теоретических и практических часов дополняют образ графической модели образовательного процесса в программе магистратуры.

Образно карта представляет собой кольцо, в основе которого изображены круги - это часы по теоретическим дисциплинам, вокруг которых формируются часы по практическим дисциплинам.

Также было разработано несколько графических схем, которые представлены в информационном буклете. Первая схема иллюстрирует, как каждая дисциплина

формирует определенные компетенции, и как впоследствии эти компетенции наслаиваются и образуют кокон. Следующая схема показывает количество практических заданий на семестр. Схема «Междисциплинарные связи» передаёт то, как одни предметы влияют на другие. Последняя схема «Идеология учебного процесса» показывает ядро с профилирующим предметом «Проектирование в дизайне» и то, как от него развиваются обеспечивающие дисциплины.

Карта дисциплин может работать как раздаточный материал на Дне открытых дверей. Буклет выполнен в черно-белом варианте, что обеспечивает экономию бюджета при печати.

### 3.3 Перспективы применения графической модели в мультимедийной среде

В задачу проекта входило создание графической модели, которая структурирует материал и может гибко меняться в зависимости от содержания. Созданная концепция, раскрывающая идеологию образовательного процесса, представляет собой систему, которая может обновляться. В дальнейшем, разработка может перейти в мультимедийную среду на сайт факультета Искусств, где уже в интерактивной среде будет раскрыт образ магистерской программы.

Схема «Идеология учебного процесса» может быть гармонично представлена в виде интерактивной карты, которая может функционировать, как информационная карта с аннотациями к каждой дисциплине. Созданная схема выполнена в сдержанной стилистике, соответствующей новому дизайну сайта факультета, который был разработан мной в рамках курса «Веб-проектирование в дизайне».

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование показало, что современные школы дизайна и образовательные программы унаследовали художественные традиции и теоретические основы, заложенные в начале XX века. Тем не менее, можно наблюдать определённые изменения и адаптацию графических принципов к культурной и социальной среде, формирующей новое поколение специалистов в области дизайна.

На основании полученной информации, я смогла выявить особенности обучения на магистерской программе в СПбГУ, что позволило разработать концепцию и графический образ проекта.

В ходе практической части работы были решены следующие задачи:

- представление взаимодействия теоретических и практических дисциплин;
- визуализация данных образовательного процесса в графической форме;
- создание принципа анализа и разработка графической модели образовательной программы.

Теоретическое исследование показало необходимость описания авторской методики, а одним из наиболее подходящих инструментов ее раскрытия было выбрано печатное издание. Анализ изображений, представленных в приложениях, помог выявить основные принципы и особенности типографской верстки, сочетания различных гарнитур и изображений на развороте в печатном издании. Помимо этого, было рассмотрено множество инфографических материалов с конференций, научных форумов, выставок и сайтов.

Проектная часть работы может использоваться как исследовательский инструмент для оптимизации образовательного процесса. Подробное изучение специфики магистерского образования в стенах университета показало, что существует концепция дизайн-образования, которая может развиваться и совершенствоваться.

Созданные инфографические материалы могут решать эту задачу, наглядно демонстрируя все достоинства и недочеты образовательного процесса.

Таким образом, проведенное исследование является неотъемлемой частью масштабного проекта, направленного на представление, анализ и совершенствование образовательного процесса средствами инфографических карт и печатного издания.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Агостон Ж. Теория цвета и ее применение в искусстве и дизайне, М.: Мир, 1982
2. Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги, М.: Книга, 1988.
3. Андреева Е. Все и ничто. Символические фигуры в искусстве второй половины XX века. Спб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2004.
4. Аронов В. Концепции современного дизайна. 1990-2010. – М.: Артпроект, 2011.
5. Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна XX века / В.Р. Аронов. Вып. I. М.: ВНИИТЭ, 1992
6. Аронов В.Г. Советский дизайн в зеркале истории, М, 1990
7. Аронов В.Г. Традиции дизайнерского образования в Великобритании, М,1989
8. Бабич И.А. К вопросу о философии визуального: путь пройденный до конца (эссе) / И. А. Бабич // Обсерватория культуры. – 2015. – № 1.
9. Барт Р. Camera lucida. М., 1997.
10. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М.: Прогресс, 1989.
11. Бахтин М.М. Автор и герой. Спб., 2000
12. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М., 1996.
13. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. — М.: «Медиум», 1995
14. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – М.: «Добросвет», 2000.
15. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. / Ред. русск. изд., прим. В. Ефимова; пер. с англ. Г. Северской. М.: Д. Аронов, 2006

16. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стиль и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: Арт-Родник, 2006.
17. Бычков В.В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства – М.: Издательство МБА, 2010 .
18. Бюргер П. Теория авангарда. М., 2014.
19. В. Ф. Сидоренко // Библиотека дизайнера ВНИИТЭ. Дизайн в общеобразовательной школе. М., 1994.
20. Васильева Е.В. Город и тень. Образ города в художественной фотографии XIX - начала XX веков. 2012
21. Васильева, Е., & Гырдымова, И. Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX в. В Визуальная коммуникация в социокультурной динамике. Сборник второй международной научной конференции (24-25 ноября 2016 г.). Казанский Федеральный университет. 2016
22. Ващук О. Развитие японского графического дизайна в 1950-1990-е годы: мастера и направления // Искусствознание : журнал по истории и теории искусства. - 2011.
23. Ващук О.А. Швейцарская школа графического дизайна, 2013.
24. Герчук Ю.Я. Художественная структура книги. М.: Книга, 1984.
25. Гильберман А. Проблема формы в изобразительном искусстве, М :Искусство, 1989.
26. Голдберг Р. Искусство перформанса. От футуризма до наших дней = Performance Art. From Futurism to the Present / Р. Голдберг ; пер. А. Асланян. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2015.
27. Голомбински К. «Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа», 2013
28. Голубятников И. Дизайн. История, современность, перспективы. – М.: Астрель, 2011.
29. Григорьева Т . П . Красотой Японии рожденный . М .: Искусство , 1993.

30. Гройс Б. Искусство как валоризация неценного. Художник как куратор плохого искусства // Гройс Б. Искусство утопии. М., 2003.
31. Гройс Б. Комментарии к искусству. М., 2003.
32. Гройс Б. Медиаискусство в музее // Художественный журнал, № 40, 2002
33. Гройс Б. Утопия и обмен. Стиль Сталин. О новом. Статьи. – М.: Изд-во "Знак", 1993.
34. Данн Э., Рэби Ф., Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство, Strelka Press, 2017
35. Делёз Ж., Гваттари Ф. Ризома // Философия эпохи постмодерна. Минск, 1996.
36. Демпси Э., Стили школы, направления. Путеводитель по современному искусству, Искусство - XXI век, 2008
37. Джерджен, К. Дж. Социальное конструирование и педагогическая практика / Пер. с английского А. М. Корбута // Образовательные практики: амплификация маргинальности: Сб. / Мн.: Технопринт, 2000
38. Дюв Тьерри де. Живописный номинализм: Марсель Дюшан. живопись и современность, 1984 / Пер. А. Шестакова. М. «Издательство Института Гайдара». 2012 .
39. Зырянова А.А. Композиция мультимедийной презентации : учеб. пособие / А.А. Зырянова. – СПб. : Изд-во Политехн. ун-та, 2015.
40. Иоскевич Я. Интернет как новая среда художественной культуры. – СПб.: РИИИ, 2006.
41. Иттен И. «Искусство цвета», М.:Ид Аронов, 2013
42. Йоас Х. Креативность действия / Пер. с нем. – СПб.: Алетейя, 2005.
43. Каган М.С. Новое слово в теории дизайна // Техническая эстетика. М., 1991.
44. Кандинский ВВ. Точка и линия на плоскости. / Пер. с нем. Е. Козиной. - СПб: Азбука-классика, 2005

45. Капица П.Л. Эксперимент. Теория. Практика Текст. /П.Л.Капица // - М.:Наука, 1987
46. Карпов В.В. Специфика оценки эффективности дизайна//Техническая эстетика.-М., 1982.-№9
47. Кастельс М. Галактика Интернет. Екатеринбург, 2004.
48. Климов В.П. Развитие культурологического представления о дизайн-образовании //Социально-гуманитарное образование в средней и высшей школе. Екатеринбург, 2000.
49. Ковешникова Н.А. Дизайн. История и теория. – М.: Омега-Л, 2008.
50. Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений, -М., Бинوم. Лаборатория знаний, 2009
51. Кричевский В. Типографика в терминах и образах. - М: Слово, 2000
52. Лаптев В. Модульные сетки. Проектирование многополосных изданий. М.: РИП-холдинг, 2007.
53. Лаптев, В.В. Изобразительная статистика / В.В. Лаптев // Введение в инфографику: монография. – М.: Эйдос, 2012
54. Лидвелл У., Холден К., Дж. Батлер Дж. , «Универсальные принципы дизайна»
55. Локк Дж. Сочинения в 3-х т. Т.1. Опыт о человеческом разумении-М.: Мысль, 1985
56. Лола Г.Н. Дизайн: опыт метафизической транскрипции. – М.: Изд-во МГУ, 1998.
57. Лола Г.Н., Дизайн код: культура креатива – СПб: «ЭЛМОР», 2011
58. Лола Г.Н., Дизайн код: методология семиотического дискурсивного моделирования – СПб: ИПК Береста, 2016,
59. Луков В., Останин А. Дизайн: культурологическая интерпретация. – М.: изд-во института национального бизнеса, 2005.



60. Маклюэн М. Понимание Media: Внешние расширения человека. Гиперборея Кучково поле., -М., 2007
61. Маклюэн М/ Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника Центр, 2003.
62. Малахов, В.С. Неудобства с идентичностью// Вопросы философии. – 1998. – №2.
63. Манович Л. Теории софт-культуры. Н.Новгород, 2017.
64. Новоженова А. Понимать концептуальное искусство / А. Новоженова // Искусство кино. – 2015. – № 5.
65. Норман Дональд А. Дизайн привычных вещей, Манн, Иванов и Фербер, 2012
66. Ньюарк К. Что такое графический дизайн?, М.: Астрель, 2005
67. Павич М. Хазарский словарь. СПб.: Амфора, 2010.
68. Папанек В. Дизайн для реального мира. – М.: Издатель Д.Аронов, 2004.
69. Петровский Д.И. Зримый глагол. Книга 1. Гармония и иллюзии: Введение в шрифтовое искусство. СПб: Химиздат, 2005
70. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. — Москва: Архитектура-С, 2006
71. Рунге В.Ф., В. В. Сеньковский. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие для студентов вузов, обуч. по спец. 052400 "Дизайн" / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. - 3-е изд., перераб. и доп. – М. : МЗ Пресс, 2005.
72. Сидоренко В. Ф. Дизайн как общеобразовательная дисциплина (по следам поисковой программы Королевского колледжа искусств) М.: "Медиум", 1995.
73. Статья «Социокультурные и художественные предпосылки развития японского дизайна в XX веке», Ю.И. Карпова, журнал «Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена»
74. Тафти Э. Представление информации, 1990

75. Ткаченко Е.В., Кожуховская С.М.. - Екатеринбург, 2004. -Издательство «АКВА-ПРЕСС», 2004
76. Фаворский В.А. Лекции по теории графики / Запись А.П. Журова. 1930..
77. Фаворский В.А. О графике, как об основе книжного искусства // Искусство книги, 1961. Вып. 2.
78. Фаворский В.А. О книге, об иллюстрации // Об искусстве, о книге, о гравюре. М.: Книга, 1986.
79. Фостер Хэл, Краусс Розалинд, Буа Ив-Ален, Бухло Бенджамин Х. Д., Джо-слит Дэвид Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм, М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.
80. Фрейджер Р., Фейдимен Д. Личность: Теории, упражнения, эксперименты. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2006
81. Фукуда Сигео о себе. Творческий автопортрет // Проблемы дизайна '4: Сборник статей . М.: Пинакотека , 2007.
82. Хайдеггер М. Бытие и время; Пер. с нем. В.В. Бибихина. — Харьков: «Фолио», 2003.
83. Хопкинс Д. Дадаизм и сюрреализм. М., 2009.
84. Хофман В. Основы современного искусства. Введение в его символические формы. СПб., 2004.
85. Художественная аура: истоки, восприятие, мифология. – М.: Индрик, 2011.
86. Художественно-социологическая теория Херберта Маршалла Маклюэна // Проект «Художественная лаборатория новых медиа», Центр современного искусства Сороса : Материалы симпозиума NewMediaLogia. — М., 1994.
87. Чихольд Ян. Новая типографика. Пер. с нем. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2011
88. Швиттерс К.Тезисы о типографике. Книгопечатание как искусство: Типографы и издатели XVIII-XX вв. о секретах своего ремесла, 1924

89. Шеманов А. Ю. Самоидентификация человека и культура. – М.: Академический проект, 2007.
90. Штейнберг В. Э. Инструментальная дидактика и дизайн-образование // Образование и наука. Будущее в ретроспективе. Екатеринбург: Изд-во УрО РАО, 2005.
91. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу :текст и гипертекст// Отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20 мая 1998 г.// Mental Home. -200, -№4.
92. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб.: Symposium, 2004.
93. Эксперимент в дизайне: [учеб. пособие] / сост. Александр Лаврентьев. – М. : Издательский дом “Университетская книга”, 2010. – 244 с. : ил. – (практический дизайн).
94. Элкинс Д. Почему нельзя научить искусству, Ad Maginem– 2017
95. [adept.works/en/about.html#contacts](http://adept.works/en/about.html#contacts)
96. [elenaetter.com/design-translations/](http://elenaetter.com/design-translations/)
97. Elkins, Why there are no philosophic problems raised by virtual reality. Computer Graphics,28 no.4(1994). p.250-254
98. [f61room.com/](http://f61room.com/)
99. [formbureau.co.uk/about/](http://formbureau.co.uk/about/)
100. Heller S. Graphic Design Time Line: A Century of Design Milestones. N.Y.: Allworth Press, 2000. P.183.
101. Le Witt S. Sentences on conceptual art // Art language: The journal of conceptual art.1969.№1. May, p.11-13
102. [nimax.ru/](http://nimax.ru/)
103. [paulgacon.com/](http://paulgacon.com/)
104. [praesenseditionen.ch/](http://praesenseditionen.ch/)
105. [punk-you.ru/contact/](http://punk-you.ru/contact/)

106. Spector N Matthew Barney: The cremaster cycle. New York: Guggenheim Museum, 2002
107. [stefanietam.com/](http://stefanietam.com/)
108. [stefanthorsteinsson.dk/li.html](http://stefanthorsteinsson.dk/li.html)
109. [www.a-2-o.ru/](http://www.a-2-o.ru/)
110. [www.arcademi.com/alex-w-dujet-2/](http://www.arcademi.com/alex-w-dujet-2/)
111. [www.are.na/ryan-henbest/spreads-1526067319](http://www.are.na/ryan-henbest/spreads-1526067319)
112. [www.bryanchu.co/ferus\\_gallery](http://www.bryanchu.co/ferus_gallery)
113. [www.futurneue.cc/](http://www.futurneue.cc/)
114. [www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Eko/Int\\_Gutten.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Int_Gutten.php)
115. [www.h3lweb.com/proyecto-lets-play-together.html](http://www.h3lweb.com/proyecto-lets-play-together.html)
116. [www.helmo.fr/](http://www.helmo.fr/)
117. [www.moscowbiennale.com](http://www.moscowbiennale.com)
118. [www.pentagram.com/#/offices/109661?anchor=contact](http://www.pentagram.com/#/offices/109661?anchor=contact)
119. [www.polytechnic.works/](http://www.polytechnic.works/)
120. [www.russcomm.ru/rca\\_biblio/p/pearce\\_r.shtml](http://www.russcomm.ru/rca_biblio/p/pearce_r.shtml)
121. [www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks\\_article/7214](http://www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks_article/7214)
122. [www.thomasleprovost.com/](http://www.thomasleprovost.com/)
123. [www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate](http://www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ОБЗОР ГРАФИЧЕСКИХ РАБОТ XX ВЕКА ПО  
ТИПОГРАФИКЕ

## Раздел 1. Печатные издания

THE  
NEW TESTAMENT.

THE GOSPEL ACCORDING TO  
S T. M A T T H E W.



Рис. 1. Джозеф Адамс, "Иллюстрированная и Новая Библия Гарпера", 1846

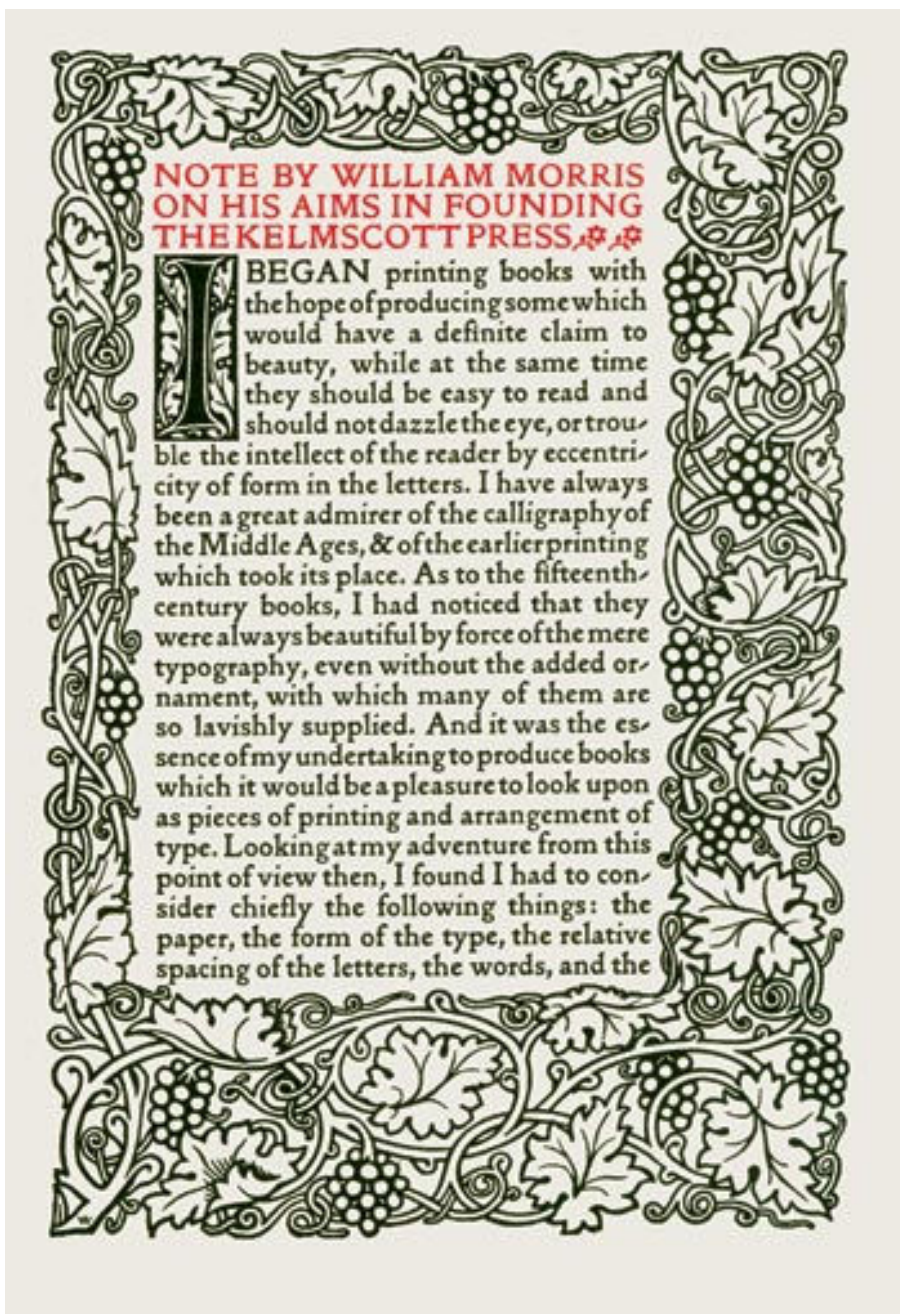


Рис. 2. Уильям Моррис, первая страница "Заметки о целях создания Келмскоттского прессы", последней публикации типографии



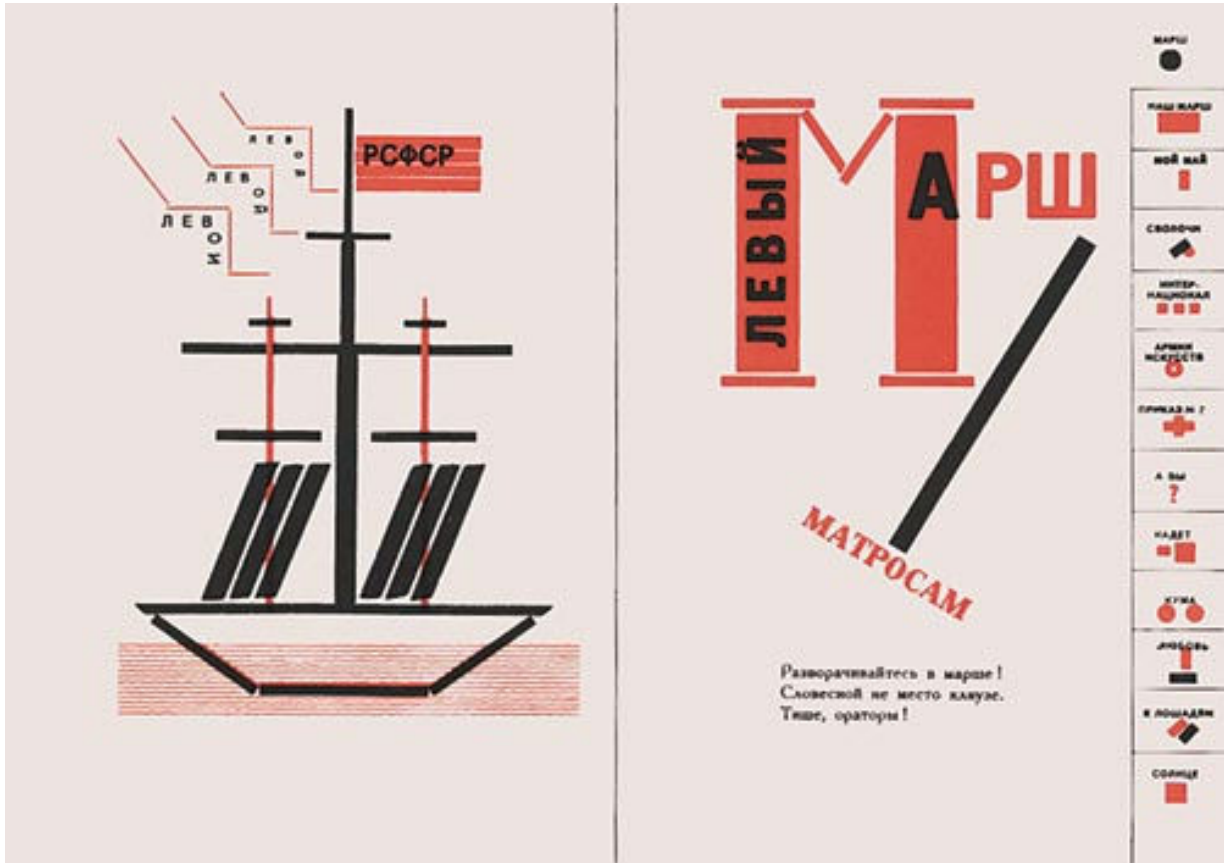
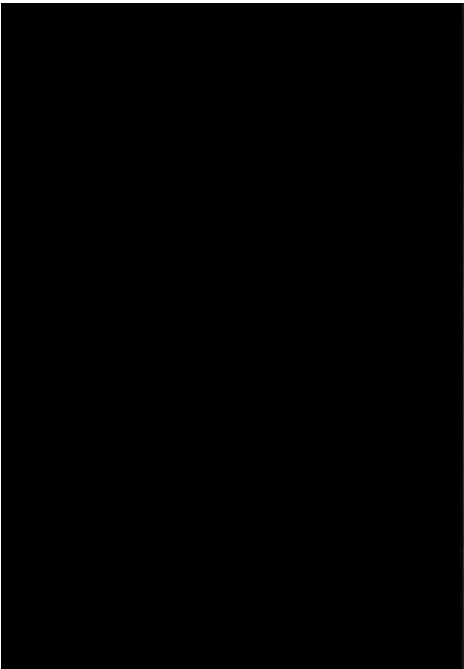


Рис. 3. Эль Лисицкий, разворот из книги Владимира Маяковского "Для голоса", Берлин, 1923



Рис. 4. Курт Швиттерс, Кейт Штейниц, Тео ван Дусбург. Страница из дада-книги "Die Scheuche – Marchen", 1925



JAN TSCHICHOLD

## DIE NEUE TYPOGRAPHIE

EIN HANDBUCH FÜR ZEITGEMÄSS SCHAFFENDE

BERLIN 1928

VERLAG DES BILDUNGSVERBANDES DER DEUTSCHEN BUCHDRUCKER

Beziehungen nachzuweisen und seine Konsequenzen darzulegen, Klarheit über die Elemente der Typographie und die Forderung zeitgemäßer typographischer Gestaltung zu schaffen, ist Gegenstand dieses Buchs. Der Zusammenhang der Typographie mit allen anderen Gestaltungsbereichen, vor allem der Architektur, hat in allen bedeutenden Zeiten bestanden. Heute erleben wir die Geburt einer neuen, großartigen Baukunst, die unserer Zeit das Gepräge geben wird. Wer einmal die tiefe innere Ähnlichkeit der Typographie mit der Baukunst erkannt und die Neue Architektur ihrem Wesen nach begriffen gelernt hat, für das kann kein Zweifel mehr daran sein, daß die Zukunft der Neuen und nicht der alten Typographie gehören wird.

Und es ist unmöglich, daß etwa, wie manche meinen, auch in Zukunft beide Typographien wie noch heute weiter nebeneinander bestehen. Der kommende große Stil wäre keiner, wenn neben der zeitgemäßen noch die Renaissanceformen auf irgendwelchen Gebieten, sei es Buchdruck oder Architektur, weiter existierte. Der Renaissance der vergehenden Generation, so verständlich er ist, hat noch nie einen neuen Stil verhindert. So wie es heute absurd ist, Villen wie Rokoko Schlösser oder wie gotische Burgen zu bauen wie vor vierzig Jahren, wird man morgen diejenigen betrachten, die die alte Typographie noch weiter zu erhalten trachten.

In dem Kampfe zwischen dem Alten und dem Neuen handelt es sich nicht um die Erschaffung einer neuen Form um ihrer selbst willen. Aber die neue Bedürfnisse und Inhalte schaffen sich selbst eine auch äußerlich veränderte Gestalt. Und es wenig man diese neuen Bedürfnisse hinwegdisziplinieren kann, so wenig ist es möglich, die Notwendigkeit einer wirklich zeitgemäßen Typographie zu bestreiten.

Darum hat der Buchdrucker heute die Pflicht, sich um diese Fragen zu bemühen. Einige sind mit Energie und Eifer schöpferisch vorgegegangen, für die anderen aber gilt es noch fast

**ALLES** zu tun!

14

### DIE ALTE TYPOGRAPHIE (1450-1914)

Während die Geschichte der Typographie von der Erfindung bis etwa zur Mitte des vorigen Jahrhunderts eine fortlaufende, ruhige Entwicklungskurve zeigt, bietet die Entwicklung seit dieser Zeit das Bild rückwärtiger, unorganischer Zübrungen, einander durchkreuzender Bewegungen, die Tatsachen neuer technischer Erfindungen, die auf die Entwicklung bestimmend einwirken.

Die Typographie der ersten Epoche (1440-1500) beschränkt sich fast ausschließlich auf das Buch. Die Gestaltung der daneben auftauchenden Flugzettel und der wenigen Zeitungen entspricht der der Buchseite. Bestimmendes Element, besonders seit dem Anfang des 16. Jahrhunderts, ist die Type. Die übrigen Teile des Buches erscheinen sekundär, sie sind angefügt, schmückend, nicht Wesensbestandteil. Die Buchgestalt als Ganzes wird im Laufe der Jahrhunderte zwar variiert, aber nicht entscheidend gewandelt. Gutenberg, der nichts anderes im Sinne hatte, als die ehemalige Buchform — die Handschrift — zu imitieren, entwickelte seine Typen aus der damaligen Buchschrift, der gotischen Minuskel. Sie, die man heute gern reißigsten und anderen literarischen Inhalten vorbehält, diente zu ihrer Zeit zur Niederschrift oder zum Druck aller vorkommenden, auch profanen, Texte. Der Erfinder wählte mit der gotischen Minuskel, der „Textur“, eine Schrift zum Vorbild, die für Inhalte von Bedeutung, d. h. für solche Bücher verwendet wurde, deren Inhalt den Horizont nur aktuellen Interesses überschritt. Neben dieser gotischen Minuskel war im täglichen Leben für aktuelle Schriften, Urkunden und kurze Niederschriften die gotische Kursive (in Frankreich *l'écrite* genannt) in Gebrauch, die später Schoeffer zur Ausgangsform, der von ihm zuerst benutzten Schwabacher machte. Mit diesen zwei Schriftarten begnügte sich das Zeitalter zwischen der Erfindung und dem Beginn des 16. Jahrhunderts. Von den Variationen der Gotick und der Schwabacher, die mit den Schriften Gutenbergs und Schoeffer's die allgemeine Linienführung gemein haben, dürfen wir bei dieser historischen Betrachtung ebenso absehen, wie von den Formen der Antiqua type vor 1500.

Die Buchform als Ganzes gleicht zu dieser Zeit fast vollkommen der Form des geschriebenen spätgotischen Kodex. Sein Reichthum an bemalten, goldgehöhten großen und farbigen kleinen Initialen, die Rubrikatur, die Handzeichnungen der Anfangsseiten werden diese schmückenden Teile bald in Holz geschnitten und mit gedruckt. Bei kostbareren Ausführungen eines Buches nachträglich koloriert. Der Satz in zwei Kolonnen übereinander. Die Titel zeigen eine asymmetrische, von Links nicht übermäßig belastete Aufteilung. Selten, daß solche Gliederungen erscheinen — sie bleiben auf Italien beschränkt. Die Harmonie von Text, Initialen und Titel wird von

15

Рис. 5. Ян Чихольд, титул и разворот из "Die neue Typographie", Берлин, 1928

Mit dem Ausdruck »gegenständliche Malerei« kann man Verschiedenes und zwar sehr Verschiedenes meinen, je er scheint in jeweils anderer Bedeutung auf jede Malerei angewendet zu sein. Er kann in einem weiten Sinne denjenigen großen Teil aller Malerei bezeichnen, der überhaupt von etwas Vorgegebenem, etwas anderem Existenz ein Bild gibt, ein Bild gibt, indem es »darstellt« (abbildet, wiedergibt) oder also auch indem es »ausdrückt« oder »symbolisiert« oder »signifiziert«. Gegenstand ist in diesem Sinne der »dargestellte« handgefertigte Topf mit Blümen, aber auch die »ausgedrückte« geistige Beschaffenheit des Porträtierten, gegenständlich hier also etwa auch die, in einem anderen Sinne »ungegenständliche« Malerei Kandinskys, wenigstens die frühere, die darthun etwas »ausdrücken« will. Schwer ist es, zu sagen, wie weit hier immer unter »Gegenstand« »Gegenstand an sich selbst« und »Zweck Gegenstand der Darstellung, der Expression usw. Gemeint« verstanden wird. Man kann »gegenständliche Malerei« in diesem Sinne auch »naturalistisch« nennen, denn der Maler pflegt das Vorgegebene ganz allgemein »Natur« zu nennen, auch dann, wenn man sonst nicht von »Natur« reden würde; er malt nicht nur die Blume, sondern auch den Blumenpfahl »nach der Natur«. Das Gegenteil »gegenständlicher Malerei« in diesem ersten Sinne ist »abstrakte Malerei«, eine Formel, die hier beibehalten wird, weil sie geläufiger ist, nicht weil sie gut ist. Sie ist schlecht, weil sie von der Idee einer »naturalistischen Malerei« her gebildet ist: »abstrakte Malerei« ist so »abstrakt«, wie ein Telephonapparat »abstrakt« ist, und breitet sie zu behaupten, ob nicht auch ein Wandgemälde, eine Autoclavierung, die Streifen

12



Hans Cyprian: Skulptur 1926/27

13

Рис. 6. Ян Чихольд, разворот художественного каталога Гирре, Базель, 1933

# SCHATZKAMMER DER SCHREIBKUNST

MEISTERWERKE DER KALLIGRAPHIE AUS VIER JAHRHUNDERTEN  
AUSGEWÄHLT UND EINGELEITET VON JAN TSCHICHOLD



---

VERLAG BIRKHÄUSER · BASEL

Рис. 7. Ян Чихольд, титул книги о каллиграфии, 1945

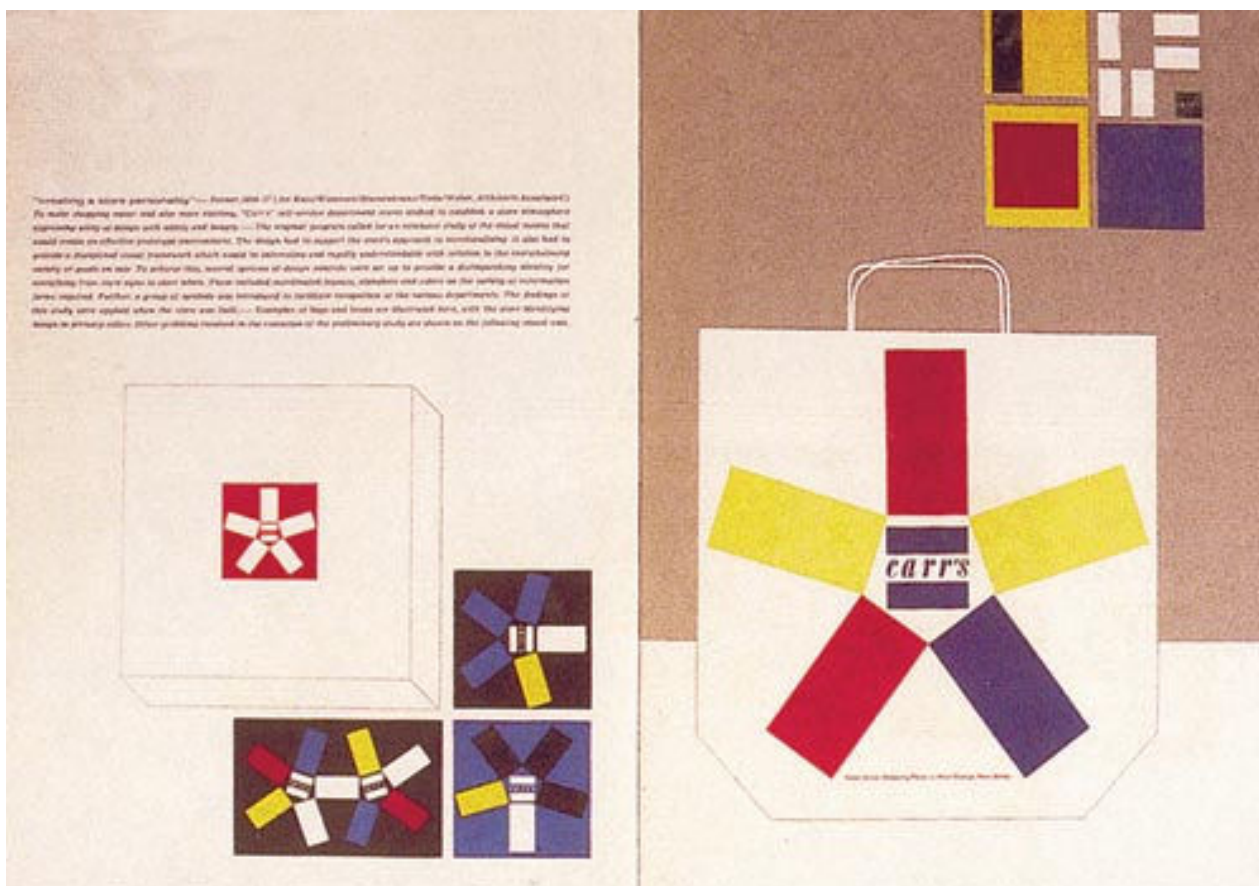


Рис. 8. Ладислав Сутнар, разворот руководства для использования логотипа магазинов компании "Карр", конец 1950-х, Нью-Йорк

## Раздел 2. Плакаты

# VER-SACRUM

ZEITSCHRIFT DER  
VEREINIGUNG  
BILDENDER  
KUNSTLER  
ÖSTERREICH



JÄHRLICH 12 HEFTE. IM ABOONEMENT 4 FL. — 15 M. 12 JAHRG. HEFT 1.  
VERLAG VON E. A. SEEMANN, LEIPZIG.

Рис. 1. Коломан Мозер, обложка журнала, 1899, Вена





Рис. 2. Жюль Шере, плакат, 1894, Париж



Рис. 3. Филиппо Маринетти, обложка журнала, 1912

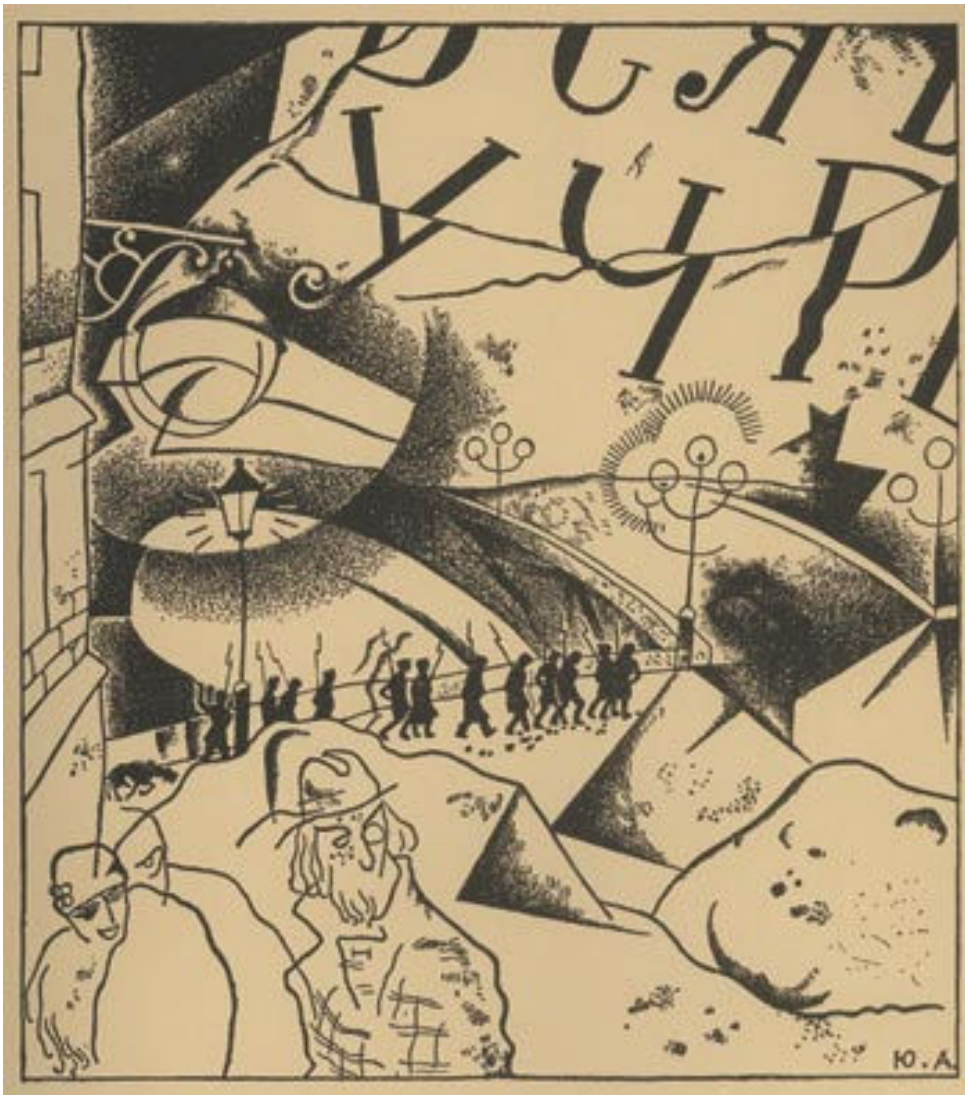


Рис. 4. Юрий Анненков, иллюстрация к поэме Александра Блока "Двенадцать", Петроград, 1918



Рис. 5. Рауль Хаусманн, обложка проспекта "Клуб Дада", 1918

TH<sup>é</sup>âtre MICHEL 40 rue Des Mathurins

vendredi 6 et samedi 7

JULIET 1923

S O I R É E

D U C Œ U R

la grande semaine a été prolongée jusqu'au 7 juillet

ACHÉREZ

Location :

ORGANISÉE PAR !

P r i x	Une place de loge.....	30 fr.
	Fauteuil d'orchestre.....	25 fr.
	Fauteuil de balcon 1 <sup>er</sup> rang.....	15 fr.
	Fauteuil de balcon.....	12 fr.

Bernheim Jeune, 25, Bd de la Madeleine  
 Durand, 4, Place de la Madeleine  
 Povolosky, 13, Rue Bonaparte  
 Au Sans Pareil, 37, Avenue Kléber  
 Six, 5, Avenue Lovendal  
 Paul Guillaume, 59, Rue la Boétie  
 Librairie Mornay, 37, Bd Montparnasse  
 Paul Hoesenberg, 21, Rue la Boétie  
 et au Théâtre Michel, Tél. : Gut. 63-30

A B A R B E

Рис. 6. Илья Зданевич, плакат для пьесы "Партия борогатого сердца", 1923



Рис. 7. Александр Родченко, рекламный плакат "Добролет", 1923



Рис. 8. Ян Чихольд, обложка, 1925



Рис. 9. Отто Баумбергер, плакат, 1932



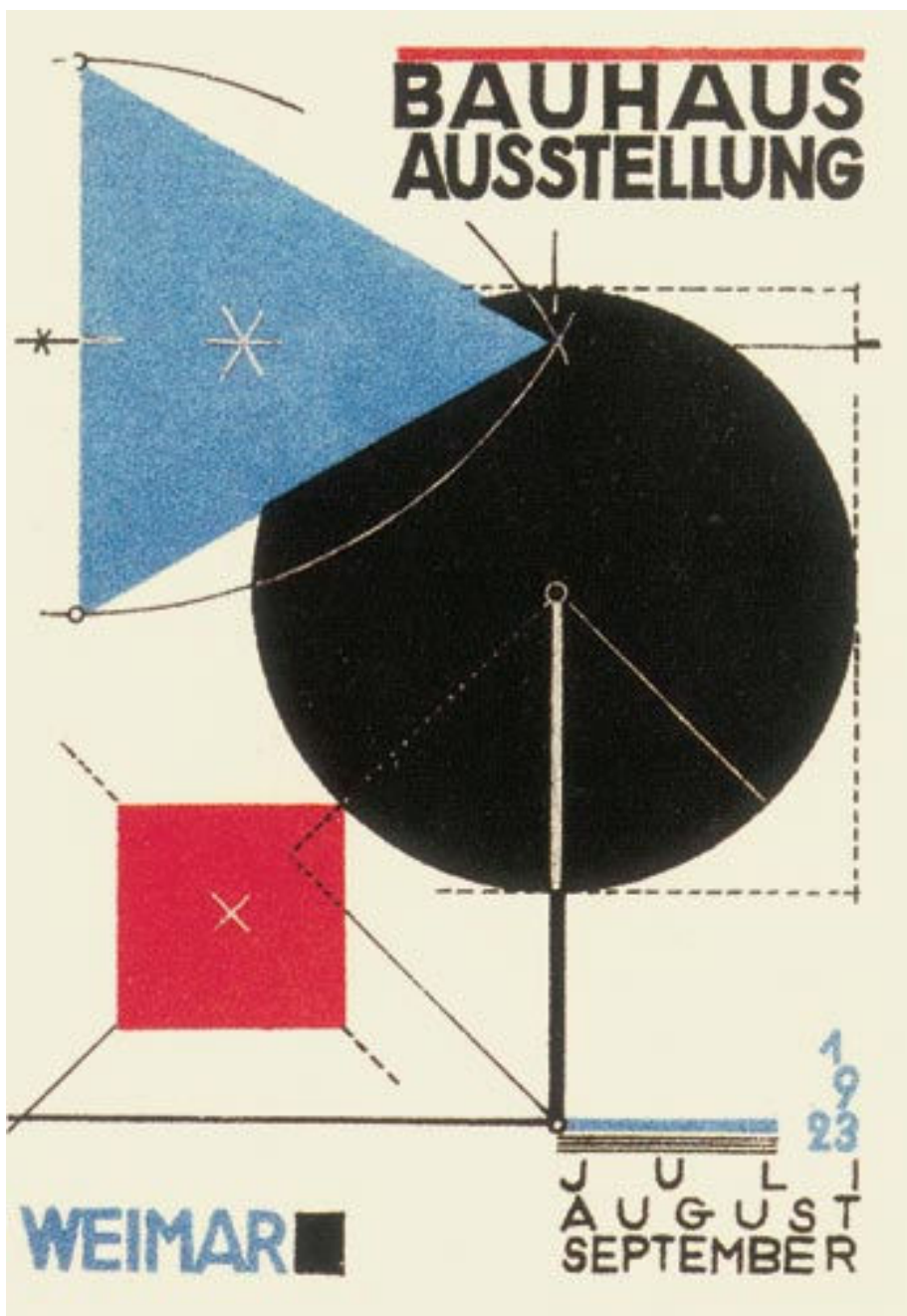


Рис. 10. Герберт Байер, плакат, 1923



Рис. 11. Рюичи Ямасиро, Роща-лес, 1954

# Neue Grafik New Graphic Design Graphisme actuel

Internationale Zeitschrift für Grafik  
und verwandte Gebiete  
Text dreisprachig  
Deutsch, englisch, französisch

International Review of graphic  
design and related subjects  
Issued in German, English and French

Revue internationale pour le graphisme  
et domaines connexes  
Parution en langues allemande,  
anglaise et française

# 9

Henry Birkel, Paris  
Hans Neuburg, Zürich  
Ruedi Rungg, Zürich

Ausgabe März 1961  
Inhalt  
Funktionelle Grafik der zwanziger Jahre  
in Polen  
Werbung und Grafik  
Gestaltung von Drucktexten für ein  
Museumfest

Einzelnummer Fr. 15.-

Issue for March 1961  
Contents  
Functional Design of the Twenties in  
Poland  
Publicity and Graphic Design  
The Design of Printed Matter for a  
School Festival

Single number Fr. 15.-

Mars 1961  
Table des matières  
Le graphisme fonctionnel polonais des  
années vingt  
Publicité et en graphisme  
Imprimés pour une fête universitaire

Le numéro Fr. 15.-

Herausgeber und Redaktion  
Editors and Managing Editors  
Éditeurs et rédacteurs  
Druck Verlag  
Printing/Publishing  
Imprimerie Edition

Richard F. Lotze BSB VSG, Zürich  
J. Walter Brockmann BSB VSG, Zürich  
Hans Neuburg BSB VSG, Zürich  
Cuno L. Vivanti BSB VSG, Zürich  
Walter Venzel A.G. Olten  
Schweiz/Suisse/Suisse

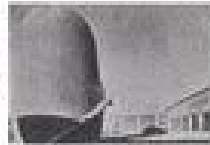
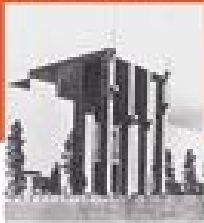
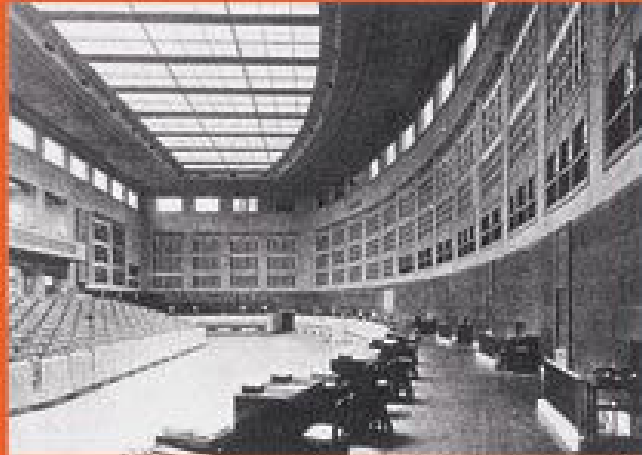
Рис. 12. Йозеф Мюллер-Брокманн, обложка журнала, 1961



Рис. 13. Вольфганг Вайнгарт. Плакат для выставки “Kunstkredit” 1976/77

1935

Foreshadowing War: Osaka Stock Exchange



World War I did not affect Japan, but she fought her own victorious war with Russia in 1905 and in 1931 invaded Manchuria. Emperor Meiji died in 1912 and Taisho in 1926.

While modernism and modern architecture with its "International Style" were gaining footholds in Europe, the world-wide Great Depression of the late 1920s and early 1930s was slowly paving a road to militarization in both Europe and Japan.

Being a member of the League of Nations, Japan was not excluded from the League of Nations and the League of Nations. In 1931, Japan invaded Manchuria. In 1937, Japan invaded China. In 1941, Japan attacked Pearl Harbor. In 1945, Japan surrendered.

At the same time, the rise of chauvinistic ideology and fascism was foreshadowing the outbreak of World War II, first in Europe and then in Japan.

1. The building is a classical structure with a portico supported by columns.

2. The building is a modernist structure with a flat roof and a central tower.

3. The building is a classical structure with a pediment and columns.

Рис. 14. Вилли Кунц, дизайн панели передвижной выставки, Швейцария, 1989

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. СОВРЕМЕННЫЕ ПРИМЕРЫ ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЙ  
НА РАЗНЫЕ ТЕМЫ

## Раздел 1. Издания с преобладающими текстовыми материалами



Рис. 1. Zak Group, Chicago Architecture Biennial: Make New History, 2017





Рис. 2. Zak Group, Elizabeth Price, 2016

Vorwort Walter Rüegg	Wissenschaft und Basler Zeitung – ein Lehrstück Klaus Neumann-Braun	237	239	247	295
6	8	Vom Geschäfts- modell zum Märkentalentum Mathias Geering	Die ungeliebte Fusion Helmut Hubacher	Von Hagenmann über Basler zu Lomm – eine persönlich gefärbte Zeitspaar Peter Kerschli	Die Baz in den glanz alten Zeiten Georg Linn
Der edle Tropfen der Oberschicht die Basler Nachrichten Rahel Walser	Wenn früher alles besser war, war's die National-Zeitung allens! Dominic Witz	37	265	273	281
11	13	Die Baz-Gruppe expandiert, 1984-1999 Walter Kling	Die Regional- zeitung von Wellformat Hans-Peter Fierz	Die liebe verhasste Zeitung Basler eine kurze Geschichte der Baz und einige Grundzüge Markus Sommer	Balzinneuzen- Mens Surpise in Basel-Gögingen Franz C. Widmer
Die Stunde Null der Baz: Geschichte einer Fusion Rahel Walser und Dominic Witz	Die Basler Zeitung versucht sich als Forumszeitung, 1977-1984 Walter Rüegg	135	159	303	315
105	Schlusswort Walter Rüegg	335	179-202 Chronologie		

Рис. 3. Herausgefördert. Editorial Design by Andreas Hidber, 2010



Рис. 4. Gloria Buecher, Sides magazine, 2016



Рис. 5. Family of Equivocations, Haegue Yang, OK-RM, 2015

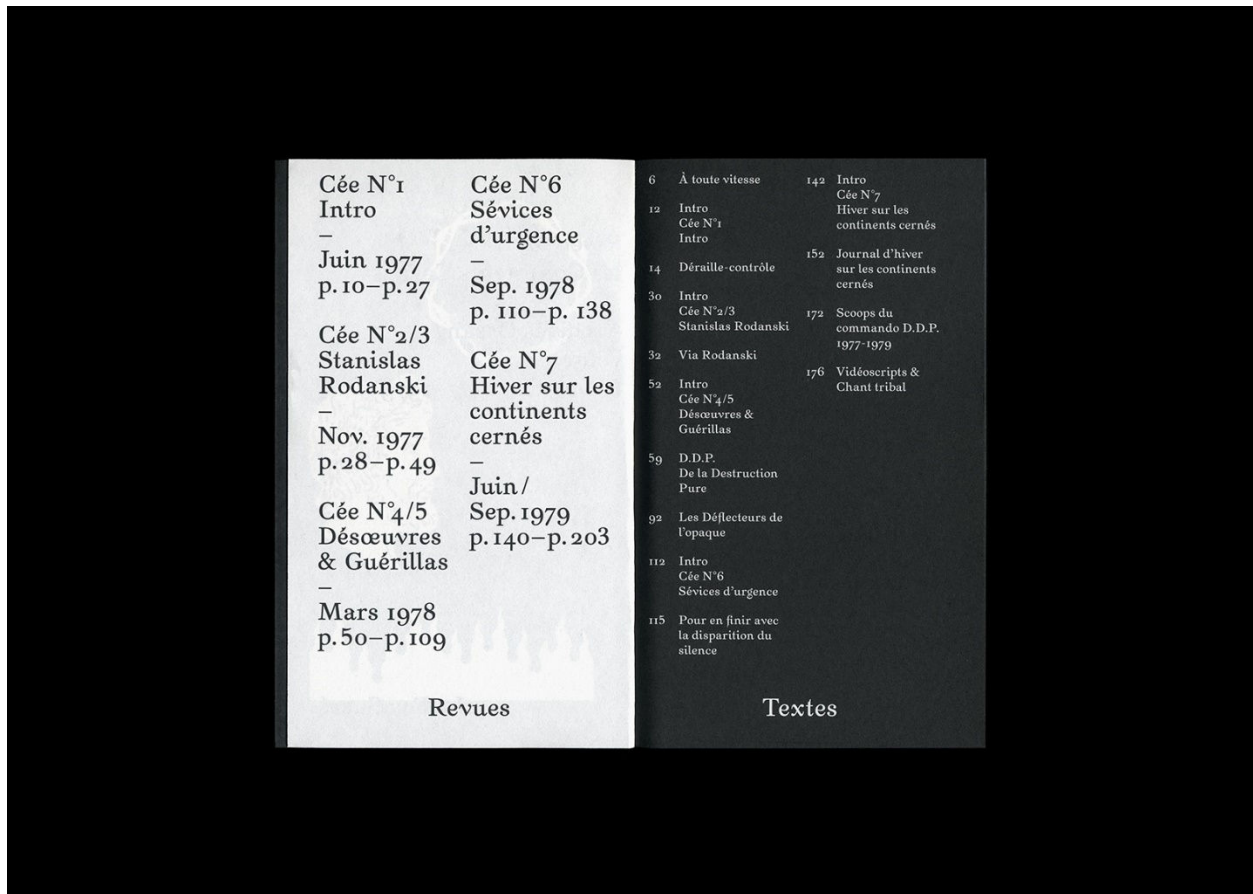


Рис. 6. Hiver sur les continents cernés F.J. Ossang, 2014 (studio Thomas Bizzarri & Alain Rodriguez)

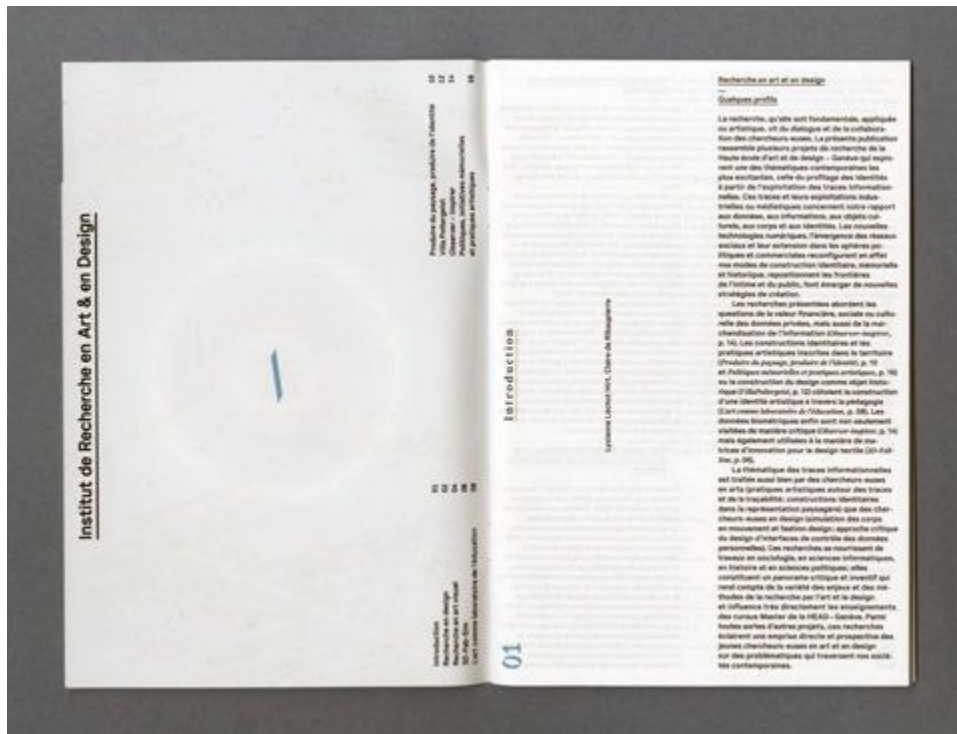


Рис. 7. Alex W. Dujet, 2013

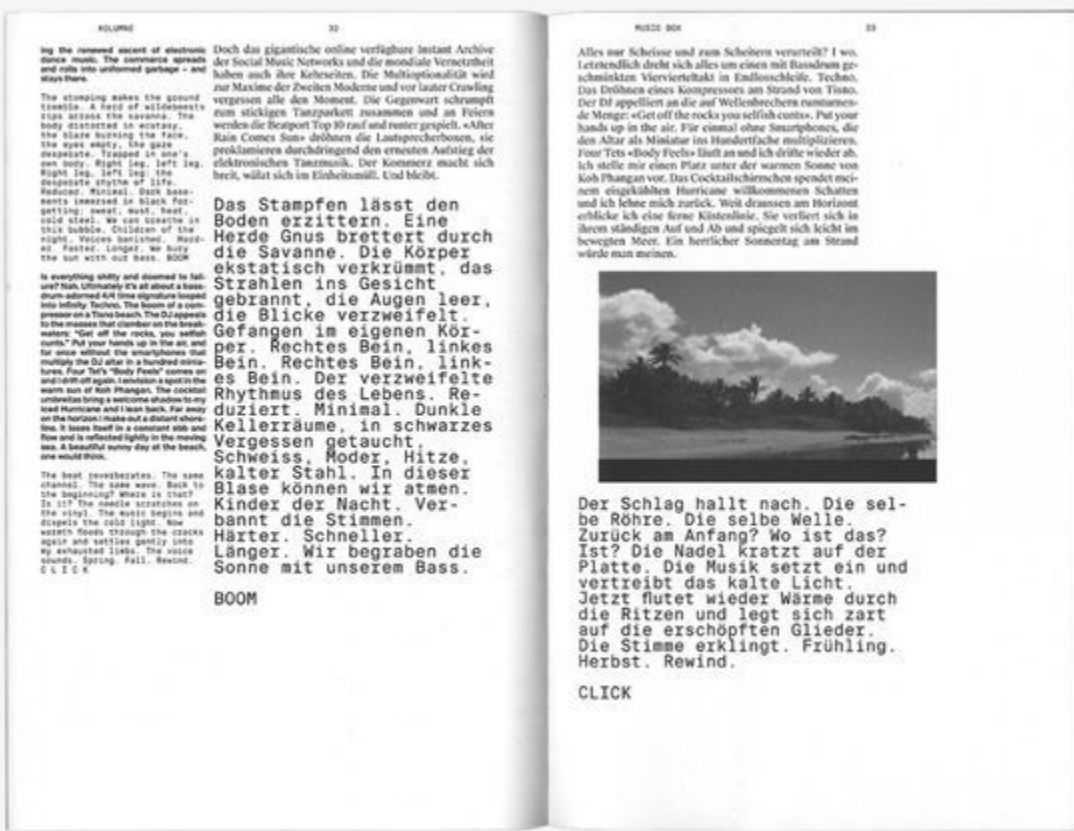


Рис. 8. Прäsens Editionen, zweikommasieben Magazin #9, 2011

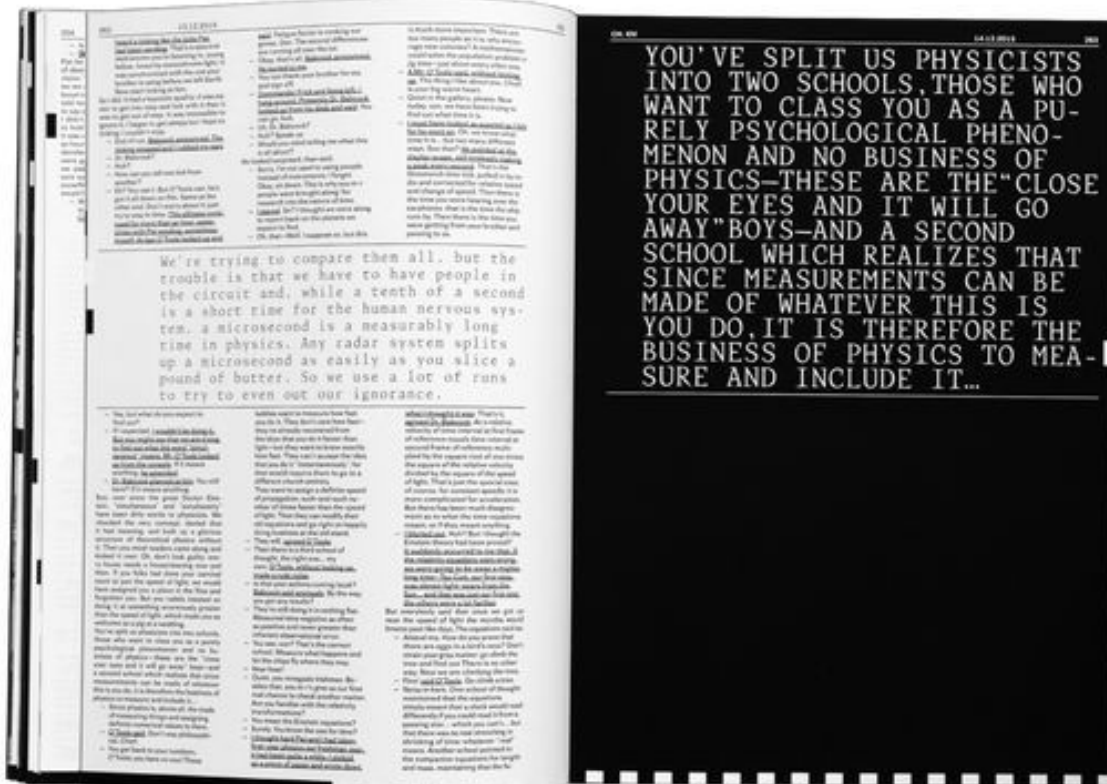


Рис. 9. Thomas Sleprovost, ISS, 2017





Рис. 10. Jonas Voegeli - Louisa Gagliardi, “Kraftwerk im Wald”, 2013



ther thing than the enjoyment bound to the reality principle, that it wasn't simply a matter of imagining that if I had her it would make my phallic presence seem all the more larger in the eyes of other men, but who knows? There is certainly an obvious symptomatic element involved in pursuing someone unobtainable for so long. But then, I didn't share her letters with you, and I really did feel as if I encountered something other in each of them. I want to make perfectly clear that I believe, and very much so, in the importance and perhaps even supremacy of apape as a form of love. The love duo, and rightly so, anything which might bear a potentiality within itself: in our fellows just as much as anything else, bad faith or not. = let me be guilty before the birds. =

I mention this, then, because I've always imagined romantic love is another kind of love entirely, a love characterised perhaps, amongst other things, in that it isn't due anything and everything. I really am too exhausted now, Ric, after all this blabber, to start busting out the graph of desire, the psychoanalysis of love, and all that, but love is a traumatic thing. There is that quote from Aitak's famous book that puts it so nicely in terms of music, «A great musical work is always a model of amorous relations, a model of relations with the other...» Any piece of music — and here I am suspending the many thoughtful critiques that would already have it otherwise — can be appreciated in terms of its libidinal intensity. And so all these thoughtful critics should forgive us when such an appreciation tempts us into thinking we're witness to the sexual being of whatever piece's composer, if not at least the sexual being of that composer's objective historical situation, even if this is only some narcissistic fantasy about oursel-

ves, or even if thinking about such things whatsoever misses so many more important marks altogether. =

I remember years ago reading Susan McClary's popular book, whose subject was along these lines... I think about friends of mine who make music, Ariel Pink, Genesis Jacuzzi, Panda Bear. At least on one level I see a perfect correspondence between the sonic mockery of the work and seeming libidinal constellations of the figures responsible for setting them forth. What is it, these figures desire in general? What world do they imagine? Of course it could be that questions along these lines remain much more important or potentially productive of a thought, but even so, we can still ask «What is it they desire sexually?» «To what extent did they make it through the Oedipal drama perversity free?» =

But, of course, it needn't all be sexual in such an explicit sense. For example, when we talk about a music's sensuality, we might also have this idea of the caress, of being caressed by the music. What am I rambling about here? A hug from Panda Bear is in many ways like the experience of his music. I suppose no more so than is real love from his eyes. A hug from Gary War, a firm pat, one that is meant, is in many ways like the experience of his music, even if the music itself tells us just as much or more about so many other things. A Genesis Jacuzzi song gives you every idea of how, exactly, she would devour. Ariel Pink's music, and his in his case just as much lyrically as sonically, is shot through with the sorrow and anxious singular to his own singular psychosexual development, what type of sexual partner he desires, even as it does so many other perhaps more important things. I can still say, the absolute

Рис. 11. Paul Gacon, DEAR JOHN MAUS Édition, 2015



Рис. 12. POLYTECHNIC, book, 2015



Рис. 13. Péter György, Museum – A House for Learning, 2013



Рис. 14. h31, Let's Play Together, 2004



Рис. 15. Helmo, Jazzdor 2011



Рис. 16. Sanhui Yoon, Observation Book, 2017



Рис. 17. Studio Fréro, Saul Bass : The Man with Golden Hands, 2018





Рис. 18. Studio Fréro, Saul Bass : The Man with Golden Hands, 2018



Рис. 19. STEFanieTAM, “This is nothing and everything”, 2018

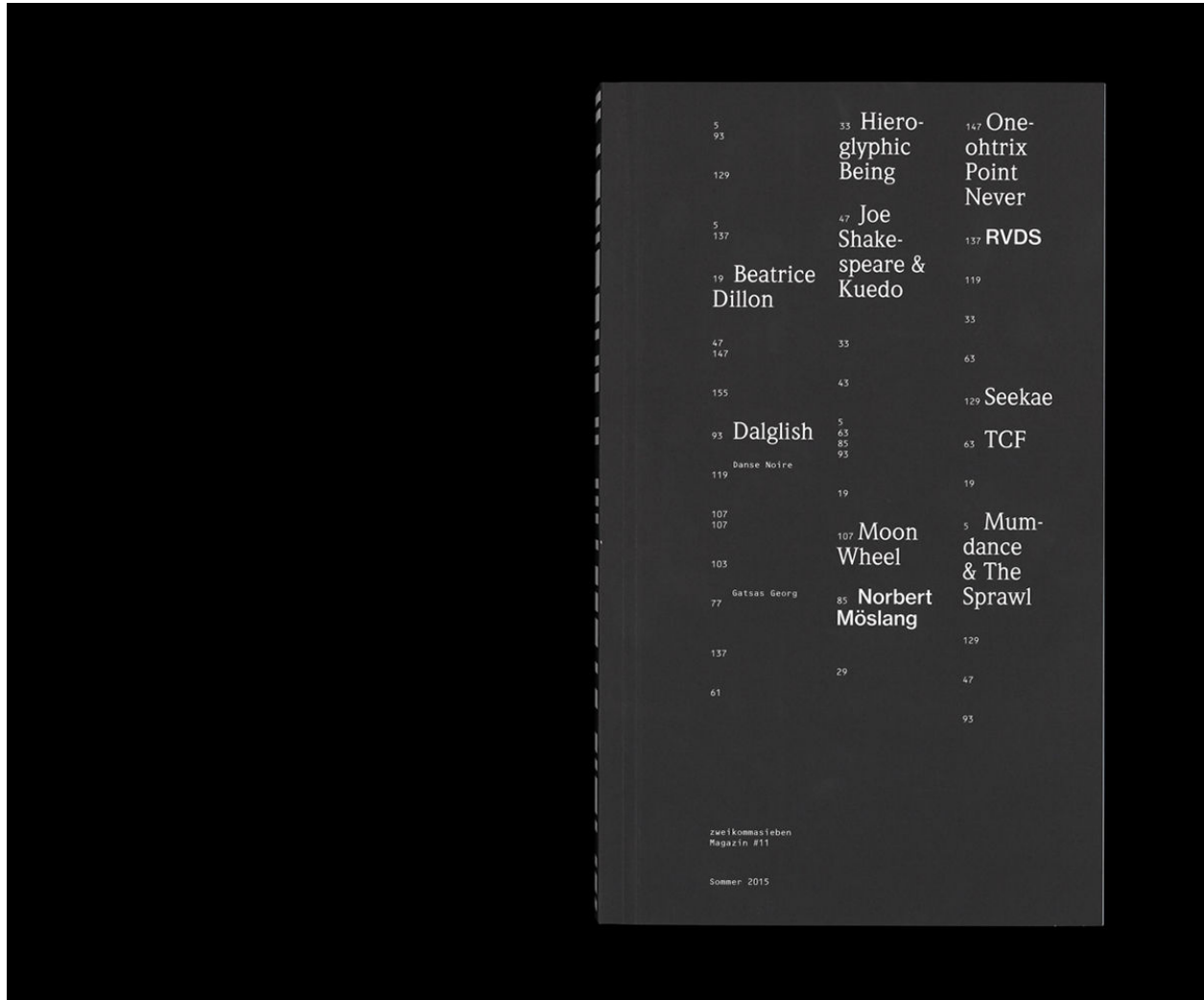


Рис. 20. Raphael Schoen, zweikommasieben Magazin #11, 2015

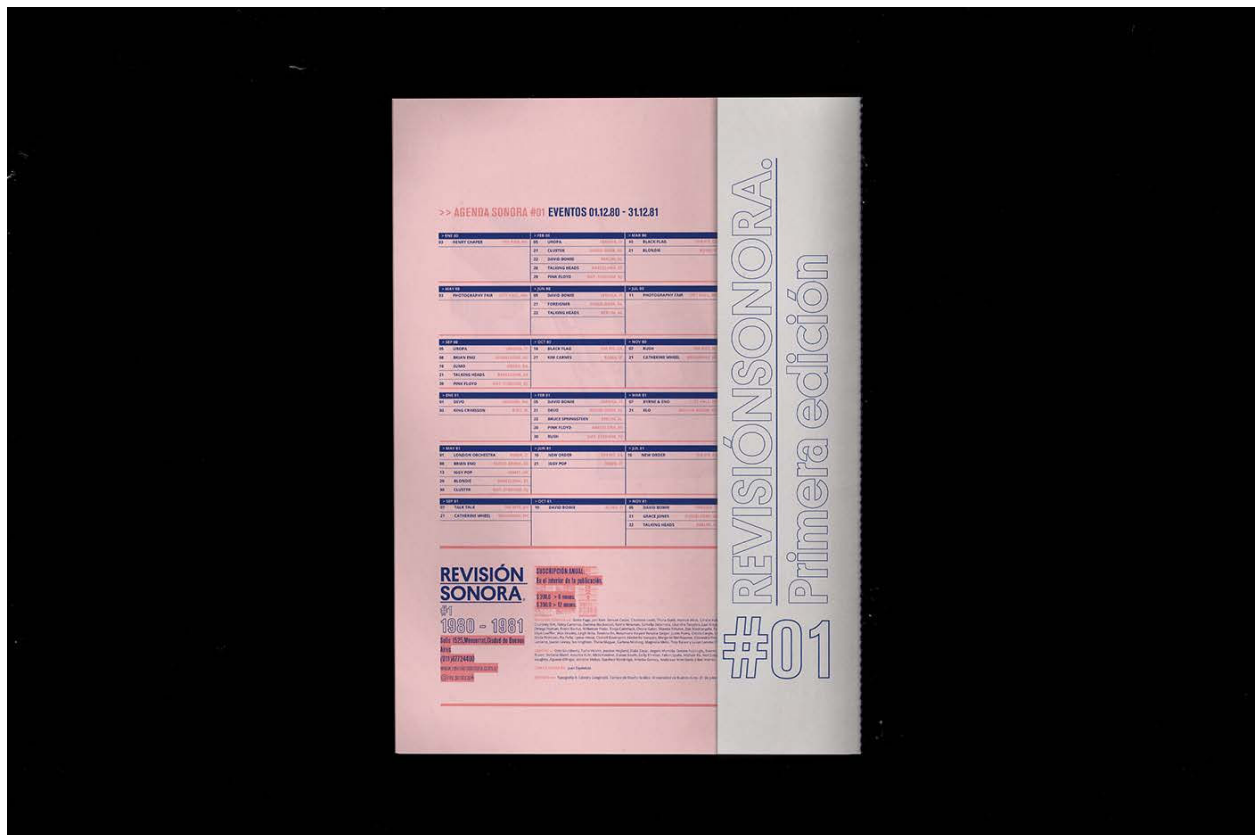


Рис. 21. Juan Bautista Espíndola, REVISIÓN SONORA #1 — 1980 - 1981 / Editorial, 2018

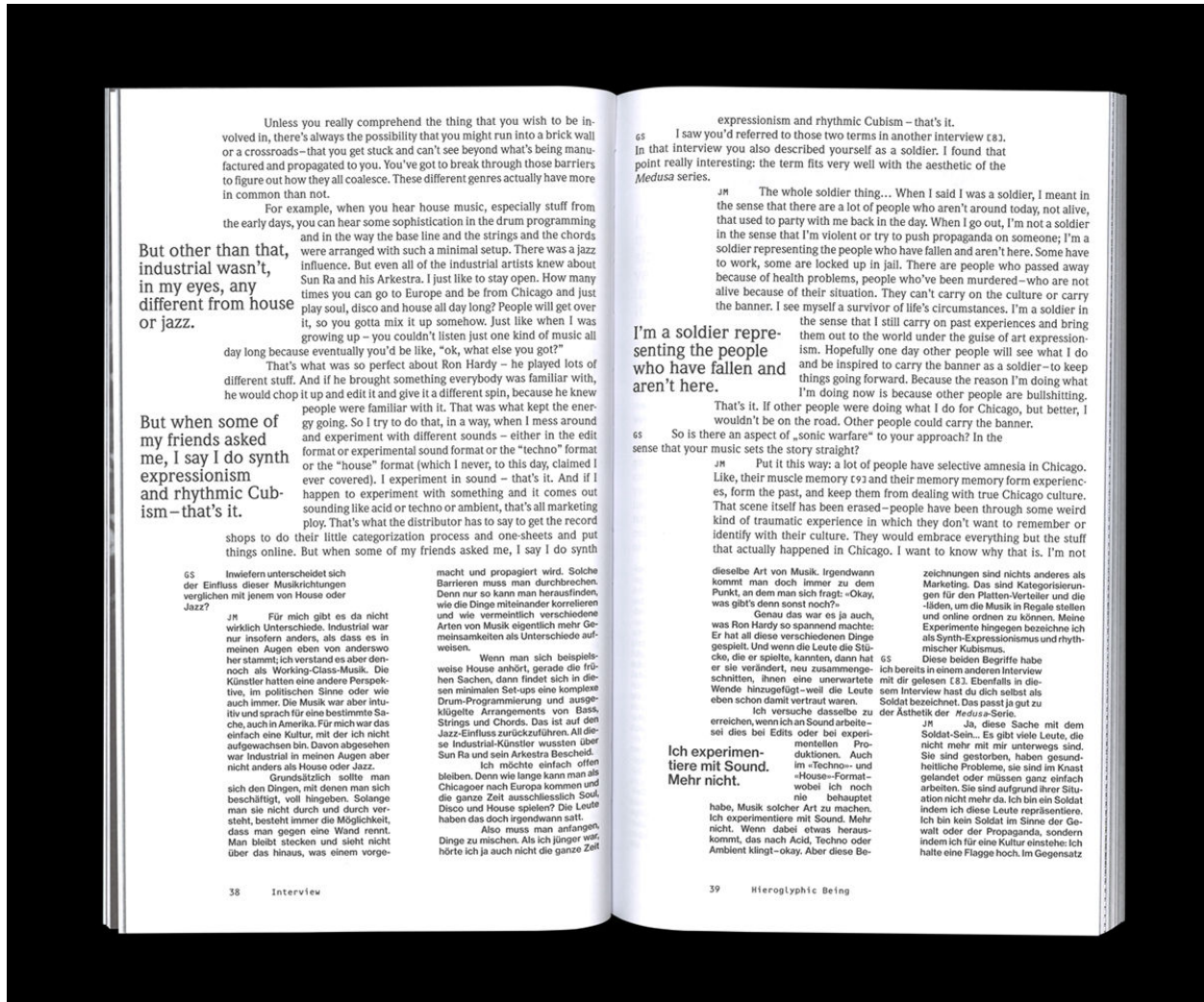


Рис. 22. Raphael Schoen, zweikommasieben Magazin #11, 2015

Unless you really comprehend the thing that you wish to be involved in, there's always the possibility that you might run into a brick wall or a crossroads—that you get stuck and can't see beyond what's being manufactured and propagated to you. You've got to break through those barriers to figure out how they all coalesce. These different genres actually have more in common than not.

**But other than that, industrial wasn't, in my eyes, any different from house or jazz.**

For example, when you hear house music, especially stuff from the early days, you can hear some sophistication in the drum programming and in the way the base line and the strings and the chords were arranged with such a minimal setup. There was a jazz influence. But even all of the industrial artists knew about Sun Ra and his Arkestra. I just like to stay open. How many times you can go to Europe and be from Chicago and just play soul, disco and house all day long? People will get over it, so you gotta mix it up somehow. Just like when I was growing up—you couldn't listen just one kind of music all day long because eventually you'd be like, "ok, what else you got?"

**But when some of my friends asked me, I say I do synth expressionism and rhythmic Cubism—that's it.**

That's what was so perfect about Ron Hardy—he played lots of different stuff. And if he brought something everybody was familiar with, he would chop people were familiar with it. That was what kept the energy going. So I try to do that, in a way, when I mess around and experiment with different sounds—either in the edit format or experimental sound format or the "techno" format or the "house" format (which I never, to this day, claimed I ever covered). I experiment in sound—that's it. And if I happen to experiment with something and it comes out sounding like acid or techno or ambient, that's all marketing play. That's what the distributor has to say to get the record shops to do their little categorization process and one-sheets and put things online. But when some of my friends asked me, I say I do synth

<sup>GS</sup> Inwiefern unterscheidet sich der Einfluss dieser Musikrichtungen verglichen mit jenem von House oder Jazz?

JM Für mich gibt es da nicht wirklich Unterschiede. Industrial war nur insofern anders, als dass es in meinen Augen eben von anderswo her stammt; ich verstand es aber dennoch als Working-Class-Musik. Die Künstler hatten eine andere Perspektive, im politischen Sinne oder wie auch immer. Die Musik war aber intuitiv und sprach für eine bestimmte Sache, auch in Amerika. Für mich war das einfach eine Kultur, mit der ich nicht aufgewachsen bin. Davon abgesehen war Industrial in meinen Augen aber nicht anders als House oder Jazz.

Grundsätzlich sollte man sich den Dingen, mit denen man sich beschäftigt, voll hingeben. Solange man sie nicht durch und durch versteht, besteht immer die Möglichkeit, dass man gegen eine Wand rennt. Man bleibt stecken und sieht nicht über das hinaus, was einem vorge-

macht und propagiert wird. Solche Barrieren muss man durchbrechen. Denn nur so kann man herausfinden, wie die Dinge miteinander korrelieren und wie vermeintlich verschiedene Arten von Musik eigentlich mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede aufweisen.

Wenn man sich beispielsweise House anhört, gerade die frühen Sachen, dann findet sich in diesen minimalen Set-ups eine komplexe Drum-Programmierung und ausgeklügelte Arrangements von Bass, Strings und Chords. Das ist auf den Jazz-Einfluss zurückzuführen. All diese Industrial-Künstler wussten über Sun Ra und sein Arkestra Bescheid.

Ich möchte einfach offen bleiben. Denn wie lange kann man als Chicagoer nach Europa kommen und die ganze Zeit ausschließlich Soul, Disco und House spielen? Die Leute haben das doch irgendwann satt.

Also muss man anfangen, Dinge zu mischen. Als ich jünger war, hörte ich ja auch nicht die ganze Zeit

expressionism and rhythmic Cubism—that's it.

<sup>GS</sup> I saw you'd referred to those two terms in another interview (83). In that interview you also described yourself as a soldier. I found that point really interesting: the term fits very well with the aesthetic of the Medusa series.

**I'm a soldier representing the people who have fallen and aren't here.**

JM The whole soldier thing... When I said I was a soldier, I meant in the sense that there are a lot of people who aren't around today, not alive, that used to party with me back in the day. When I go out, I'm not a soldier in the sense that I'm violent or try to push propaganda on someone; I'm a soldier representing the people who have fallen and aren't here. Some have to work, some are locked up in jail. There are people who passed away because of health problems, people who've been murdered—who are not alive because of their situation. They can't carry on the culture or carry the banner. I see myself a survivor of life's circumstances. I'm a soldier in the sense that I still carry on past experiences and bring them out to the world under the guise of art expressionism. Hopefully one day other people will see what I do and be inspired to carry the banner as a soldier—to keep things going forward. Because the reason I'm doing what I'm doing now is because other people are bullshitting. That's it. If other people were doing what I do for Chicago, but better, I wouldn't be on the road. Other people could carry the banner.

<sup>GS</sup> So is there an aspect of „sonic warfare“ to your approach? In the sense that your music sets the story straight?

JM Put it this way: a lot of people have selective amnesia in Chicago. Like, their muscle memory (93) and their memory form experiences, form the past, and keep them from dealing with true Chicago culture. That scene itself has been erased—people have been through some weird kind of traumatic experience in which they don't want to remember or identify with their culture. They would embrace everything but the stuff that actually happened in Chicago. I want to know why that is. I'm not

dieselbe Art von Musik. Irgendwann kommt man doch immer zu dem Punkt, an dem man sich fragt: „Okay, was gibt's denn sonst noch?“

Genau das war es ja auch, was Ron Hardy so spannend machte: Er hat all diese verschiedenen Dinge gespielt. Und wenn die Leute die Stücke, die er spielte, kannten, dann hat er sie verändert, neu zusammengeschnitten, ihnen eine unerwartete Wendung hinzugefügt—weil die Leute eben schon damit vertraut waren.

Ich versuche dasselbe zu erreichen, wenn ich an Sound arbeite—sei dies bei Edits oder bei experimentellen Produktionen. Auch im „Techno-“ und „House-“Format—wobei ich noch

**Ich experimentiere mit Sound. Mehr nicht.**

nie behauptet habe, Musik solcher Art zu machen. Ich experimentiere mit Sound. Mehr nicht. Wenn dabei etwas herauskommt, das nach Acid, Techno oder Ambient klingt—okay. Aber diese Be-

zeichnungen sind nichts anderes als Marketing. Das sind Kategorisierungen für den Platten-Verteiler und die -händler, um die Musik in Regale stellen und online ordnen zu können. Meine Experimente hingegen bezeichne ich als Synth-Expressionismus und rhythmischer Kubismus.

Diese beiden Begriffe habe ich bereits in einem anderen Interview mit dir gelesen (83). Ebenfalls in diesem Interview hast du dich selbst als Soldat bezeichnet. Das passt ja gut zu der Ästhetik der Medusa-Serie.

JM Ja, diese Sache mit dem Soldat-Sein... Es gibt viele Leute, die nicht mehr mit mir unterwegs sind. Sie sind gestorben, haben gesundheitliche Probleme, sie sind im Knast gelandet oder müssen ganz einfach arbeiten. Sie sind aufgrund ihrer Situation nicht mehr da. Ich bin ein Soldat indem ich diese Leute repräsentiere. Ich bin kein Soldat im Sinne der Gewalt oder der Propaganda, sondern indem ich für eine Kultur einstehe: Ich halte eine Flagge hoch. Im Gegensatz

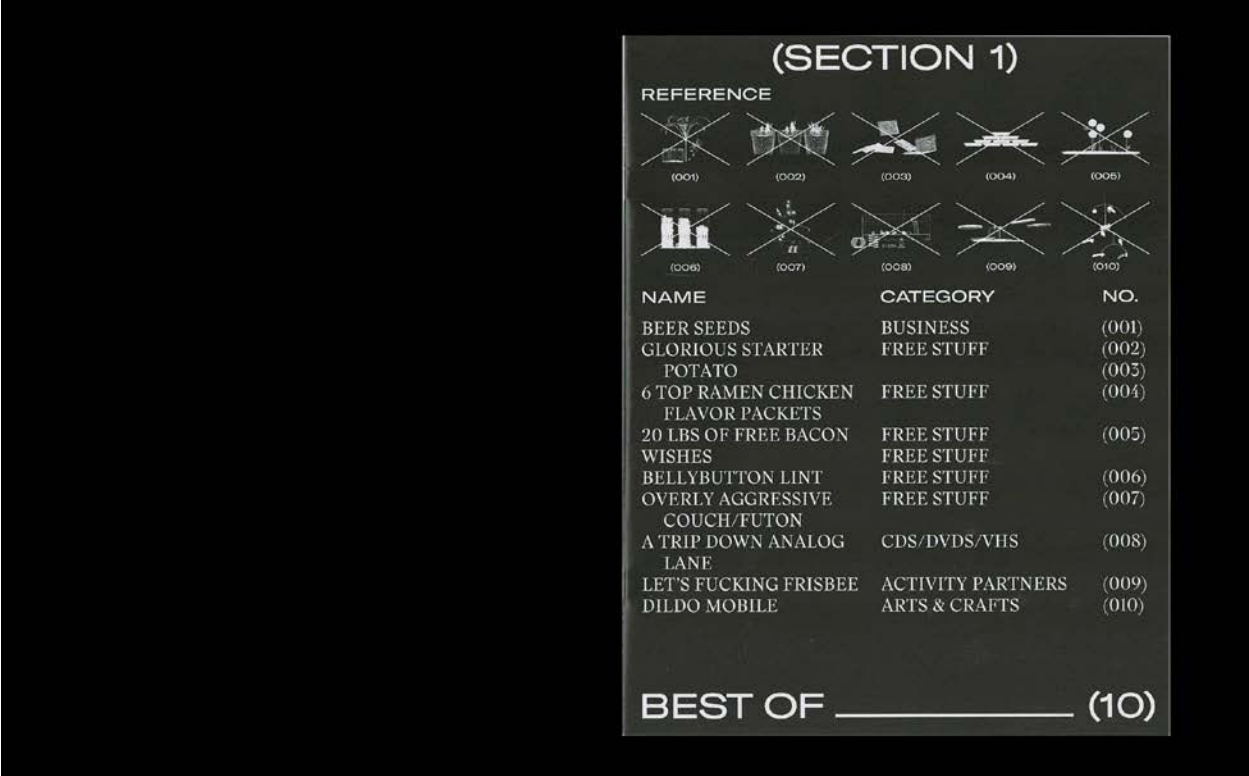


Рис. 23. STEFanieTAM, “This is nothing and everything”, 2018



Рис. 24. Melina Murchio, libro | esculpir en el tiempo, 2017







Рис. 26. Zoo studio, “Cocinando un tributo — El Cellar de Can Roca”, 2017

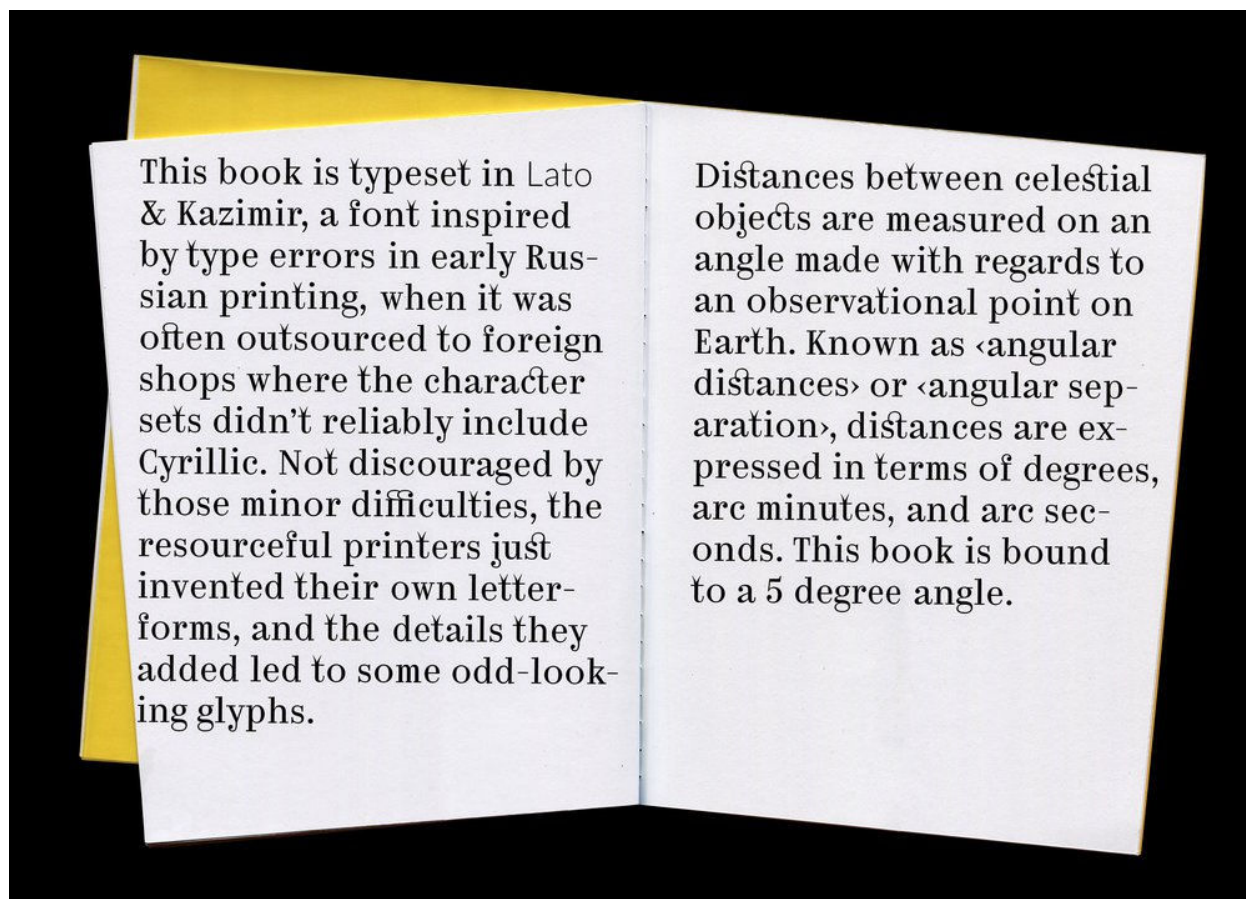


Рис. 27. Elena Etter, "A conceptual and typographical enquiry into the visual manifestation of written language"

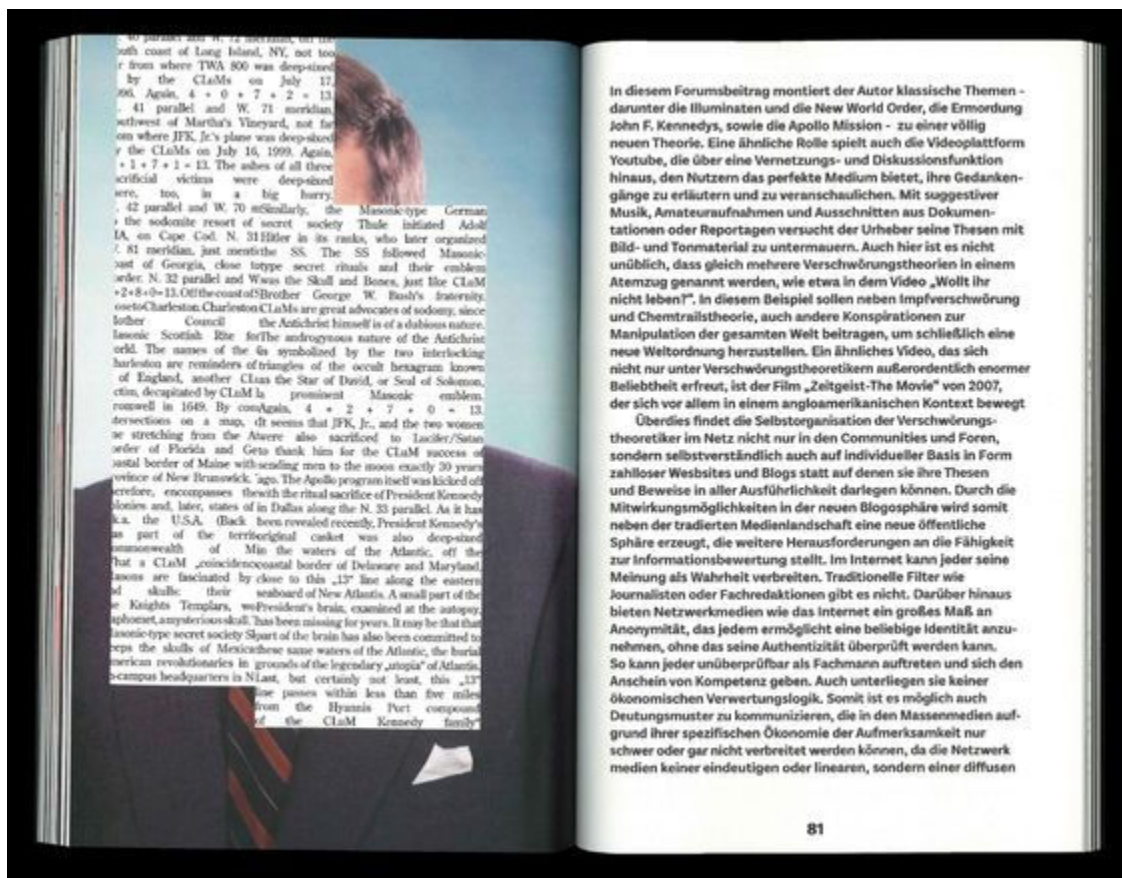


Рис. 28. Lauren Lundholm, 2017





Рис. 30. Вилли Кунц, «Typography: Macro- and Microaesthetics» 2002

Раздел 2. Издания с преобладающими иллюстративными  
материалами



Рис. 1. Viction:ary, Type Hybrid, 2016



Рис. 2. Viction:ary, Type Hybrid, 2016







Рис. 4. Viction:ary, Design Origin—France, 2016



Рис. 5. Viction:ary, Nice To Meet You Again, 2015



Рис. 6. Vicktion:ary, Handstyle Lettering, 2017



Рис. 7. Brando Corradini, “Post-Soviet Fashion Kulture – Editorial”, 2018



Рис. 8. Royal Studio, That Could Be #01, 2018

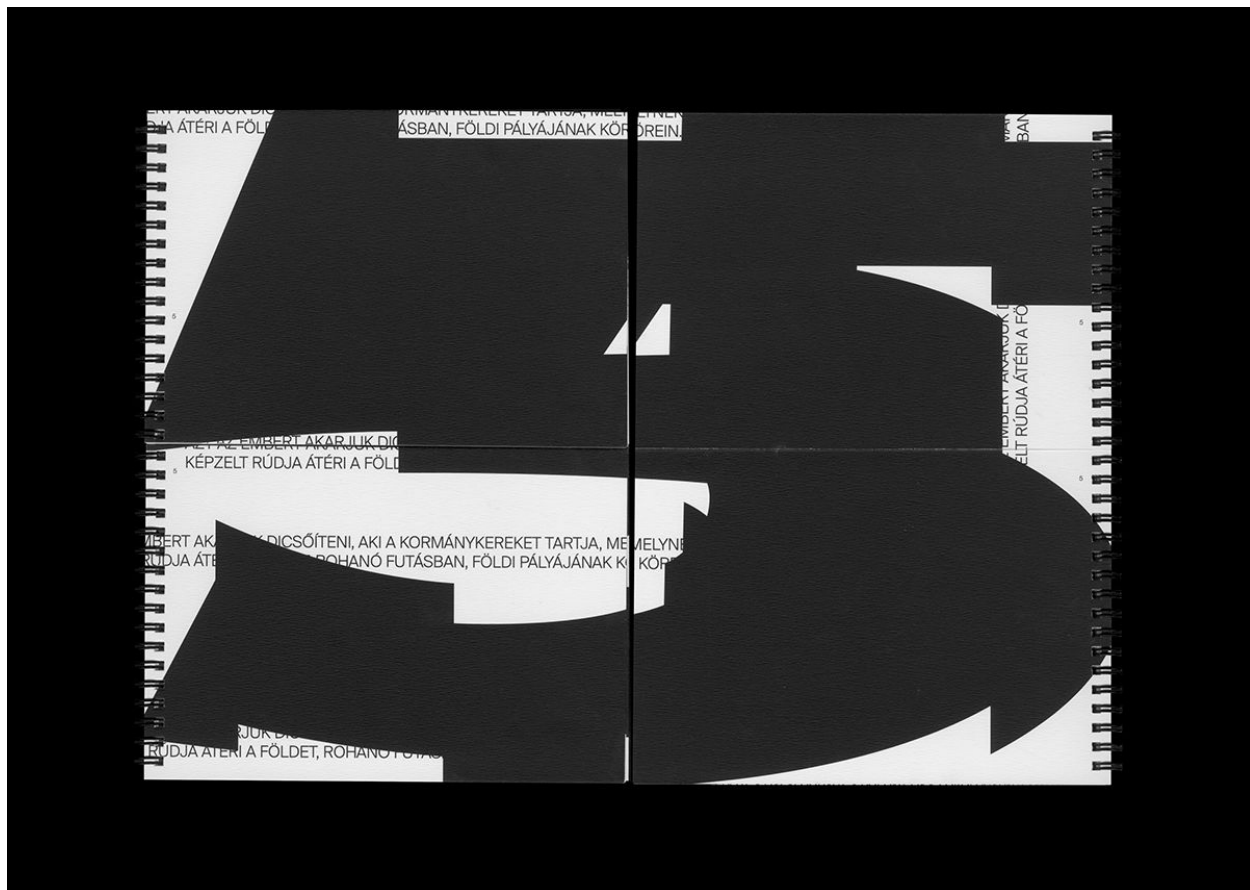


Рис. 9. Laura Csocsan, Futurist Manifest Now, 2017



Рис. 10. Fount magazine, fount #2 connect, 2017





Рис. 11. Twopoints.Net, Scalpel, 2013

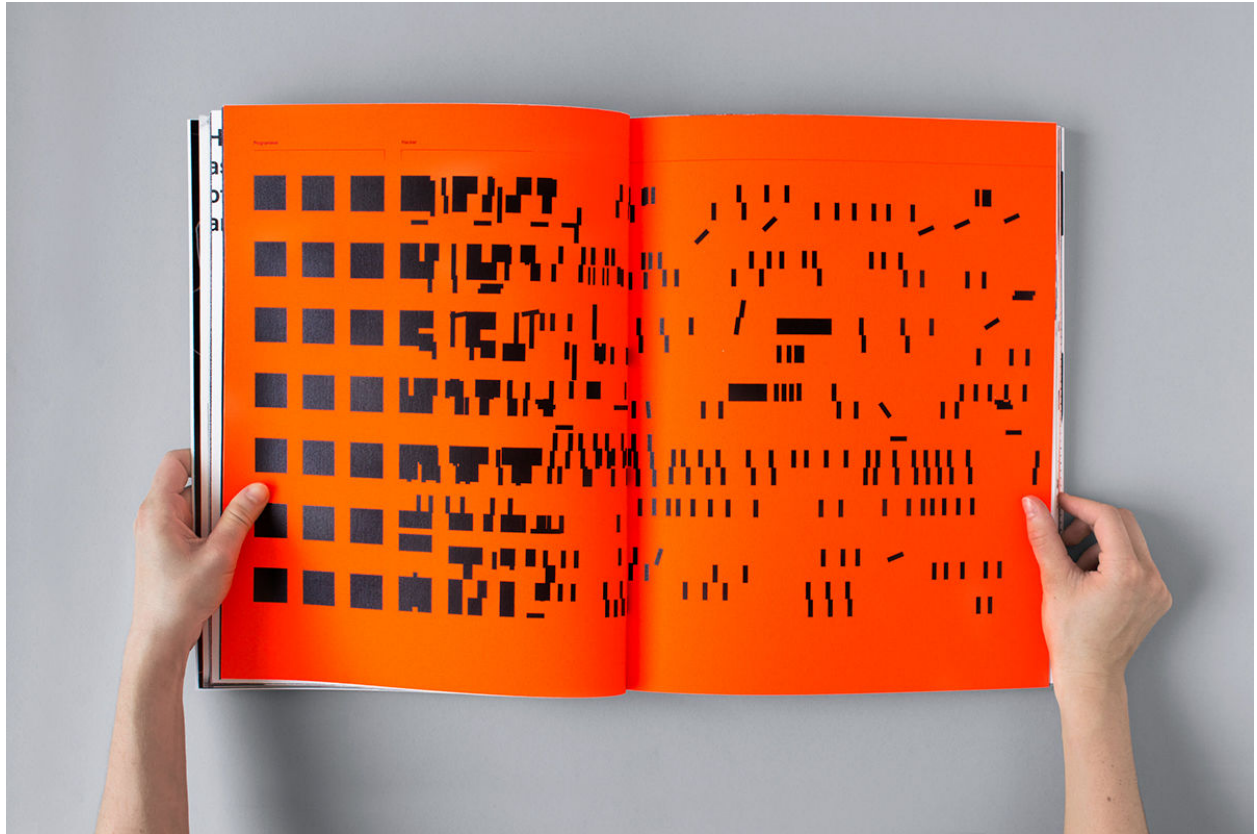


Рис. 12. Vilde Moen Hudson, Better - Book about Hacking, 2016





Рис. 14. Juan Bautista Espíndola, REVISIÓN SONORA #1 — 1980 - 1981 / Editorial, 2018

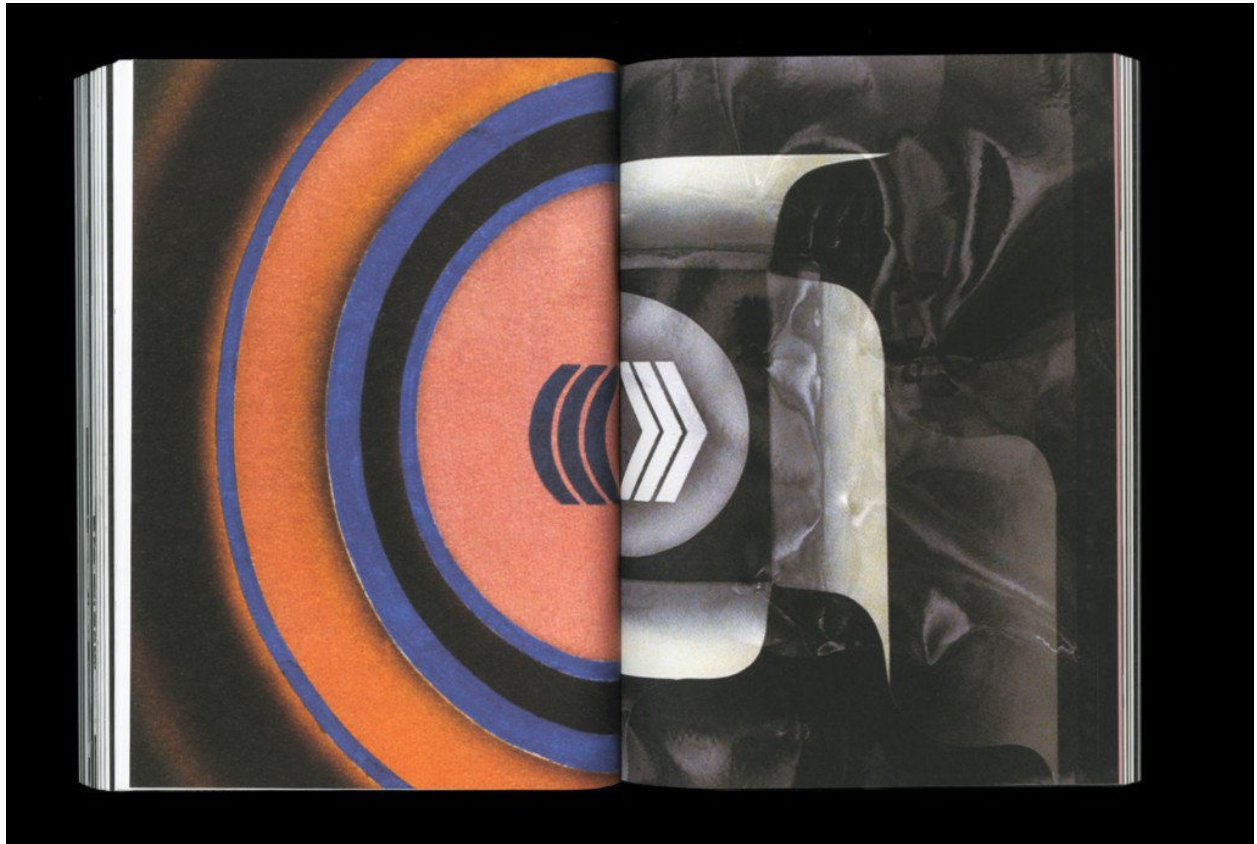


Рис. 15. Bryan Chu, Ferus Gallery



Рис. 16. Francisco Medel, Editorial Okupas, 2017



Рис. 17. Royal Studio, That Could Be #01, 2018



Рис. 18. Mark Brooks, 99U Quarterly — Issue 6, 2015



### Раздел 3. Обложки



Рис. 1. Victionary «Truly Nordic», 2017



Рис. 2. Viction:ary « PALETTE No.05: PASTEL»2014

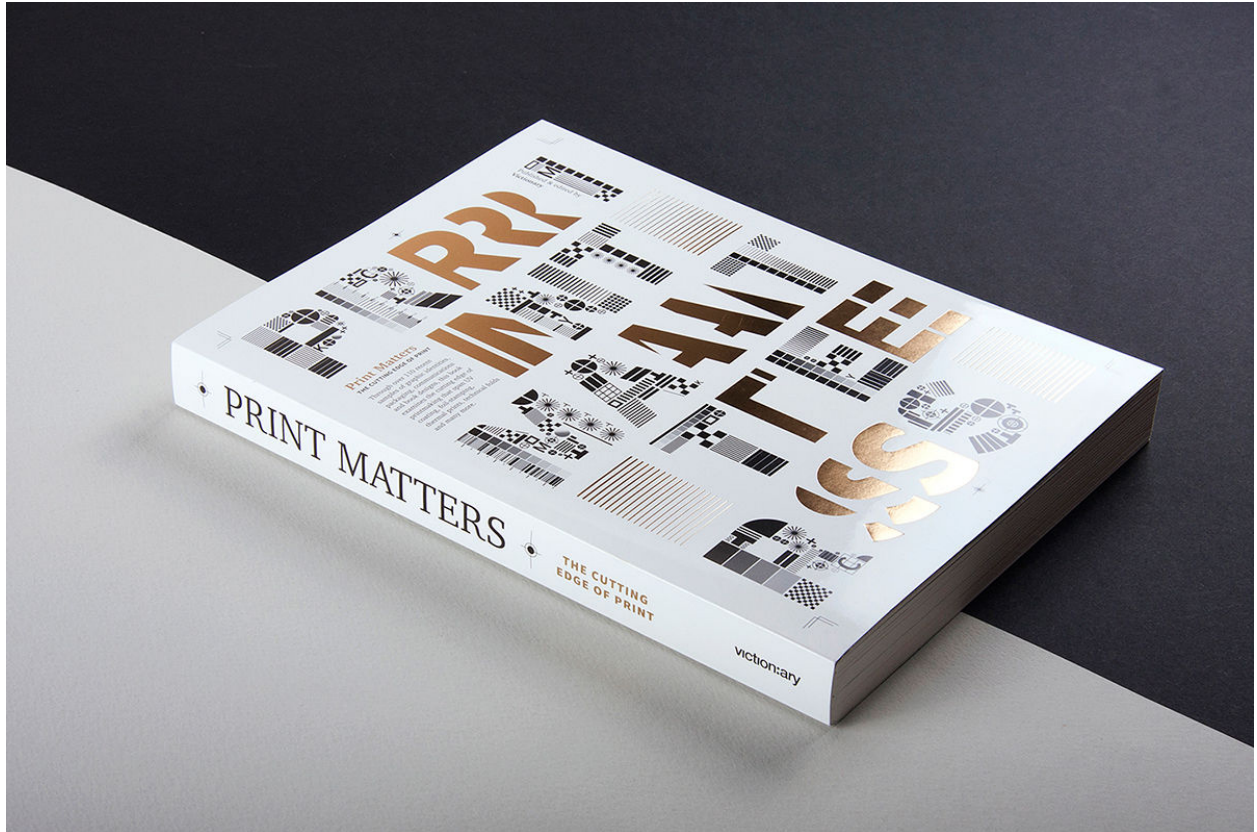


Рис. 3. Viction:ary «Print Matters»2015



Рис. 4. Viction:ary «Nice To Meet You Again»2016



Рис. 5. Viction:ary «Hanzi • Kanji • Hanja»2015



Рис. 6. Viction:ary «I Love Type. Limited Box Set»2014



Рис. 7. Viction:ary «Design Origin: France»2016





Рис. 8. Viction:ary “Identity Suite: Visual Identity in Stationery” 2014



Рис. 9. Viction:ary “Type Hybrid” 2016

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ИНФОГРАФИКА

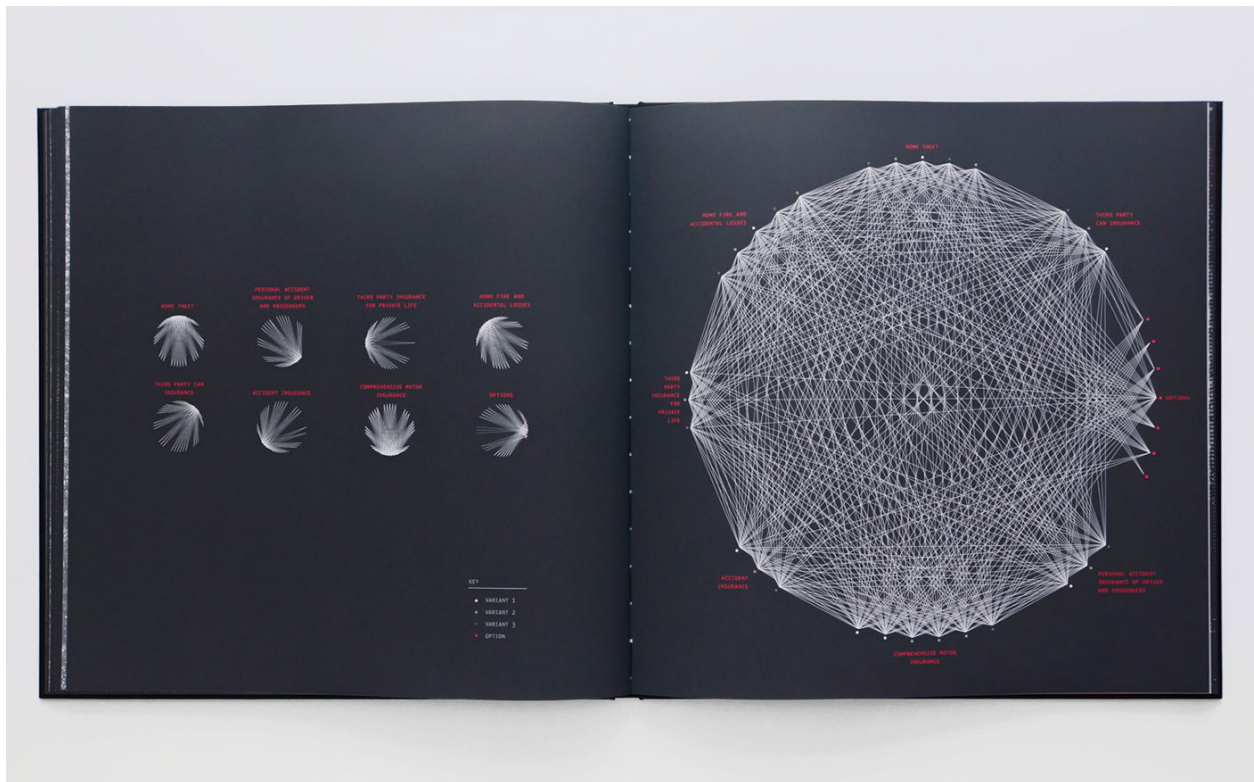


Рис. 1. Hanna Dyrz ERGO Hestia Annual Report Network | Data visualization 2017

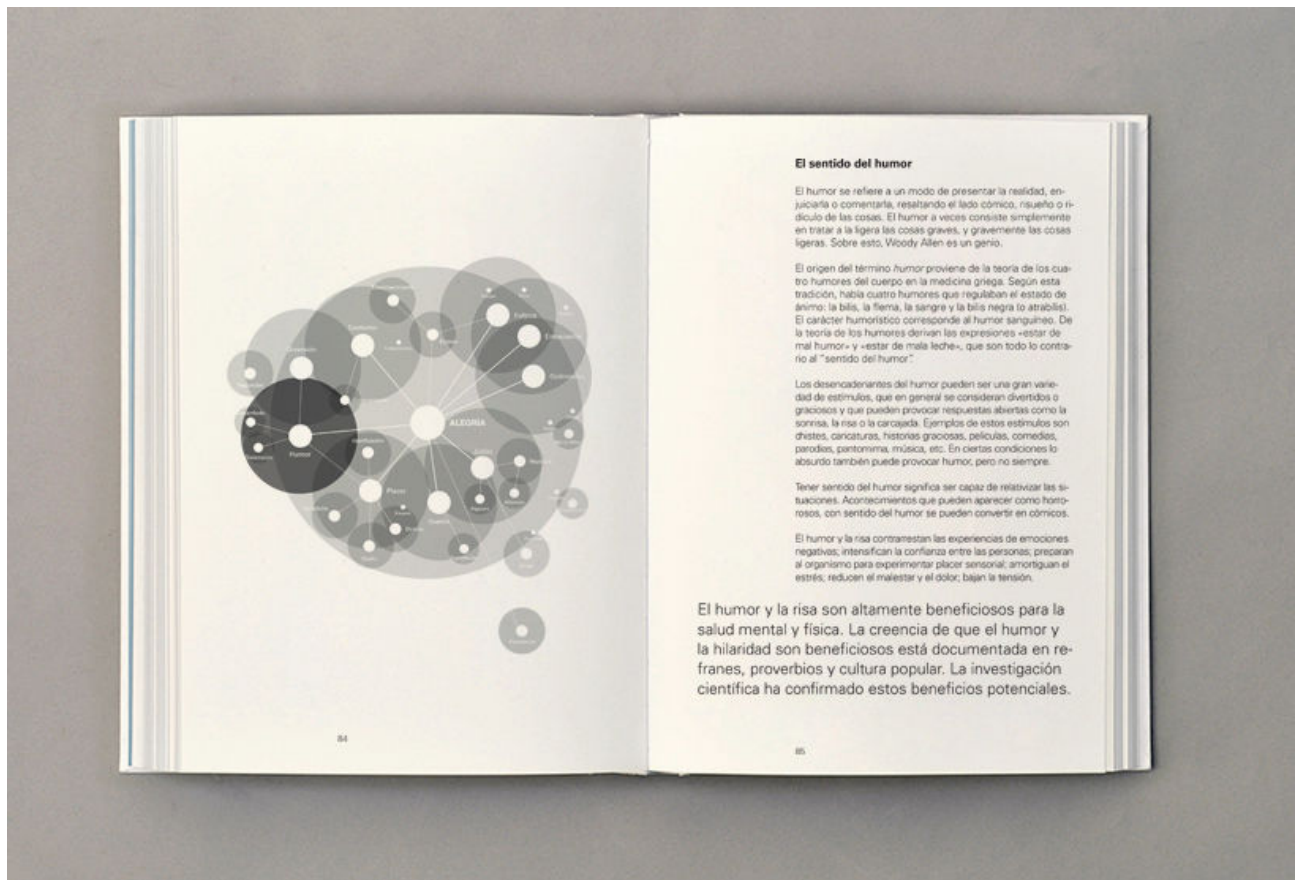


Рис. 2. Palau Gea “Universe of emotions”, 2018



Рис. 3. Пария Mauriello, La mia vita in infografica, 2018

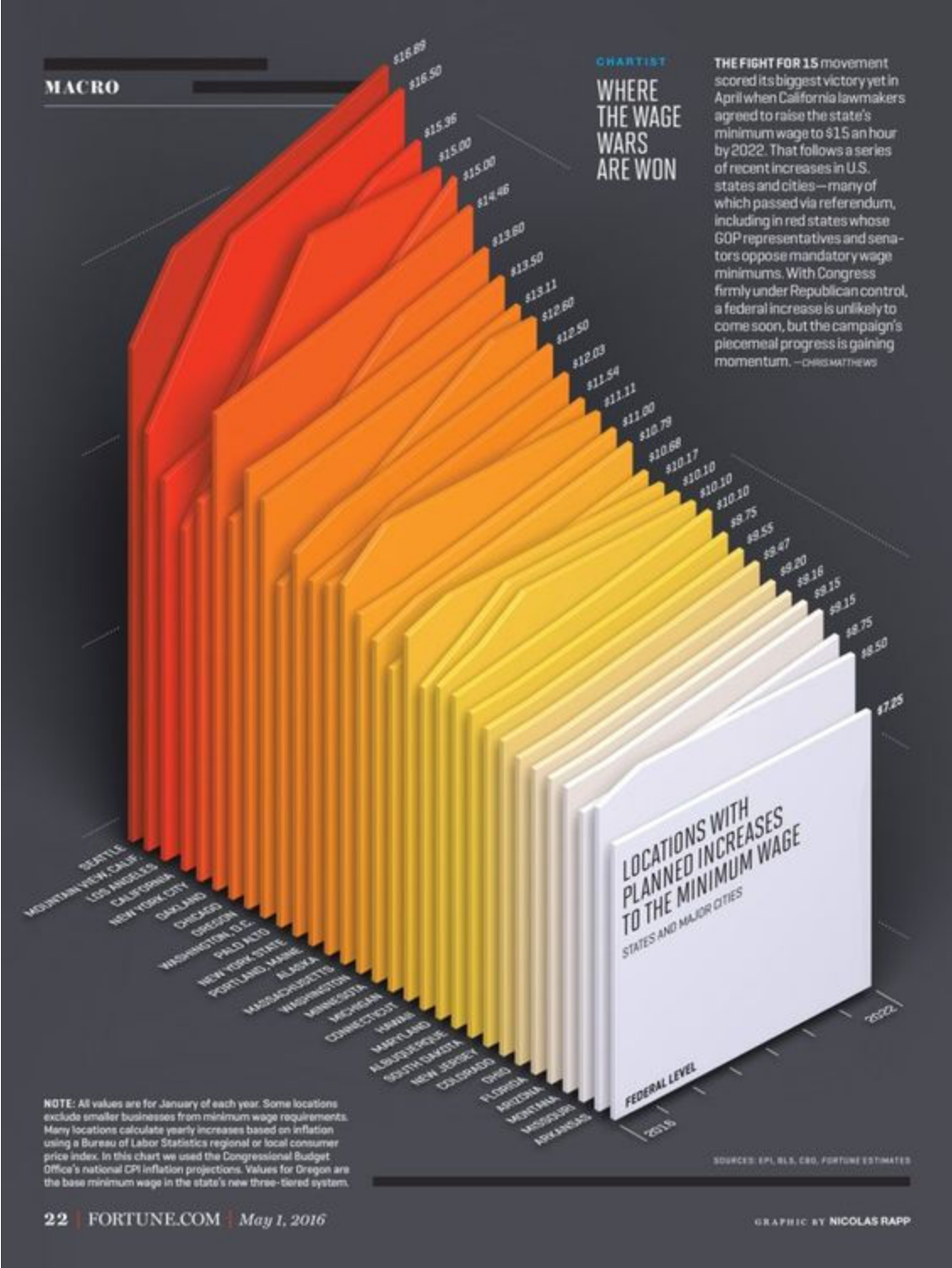


Рис. 4. Nicolas Rapp, Where the wage wars are won, 2016

# Picasso's paintings

The exhibition of famed artist Pablo Picasso's classic work at the Heritage Museum in Sha Tin has been drawing the crowds since it opened in mid-May. But the paintings and sculptures on display are just a tiny fraction of the work the Spaniard produced in his lifetime – he is estimated to have been responsible for 5,717 paintings, each of which is shown below.

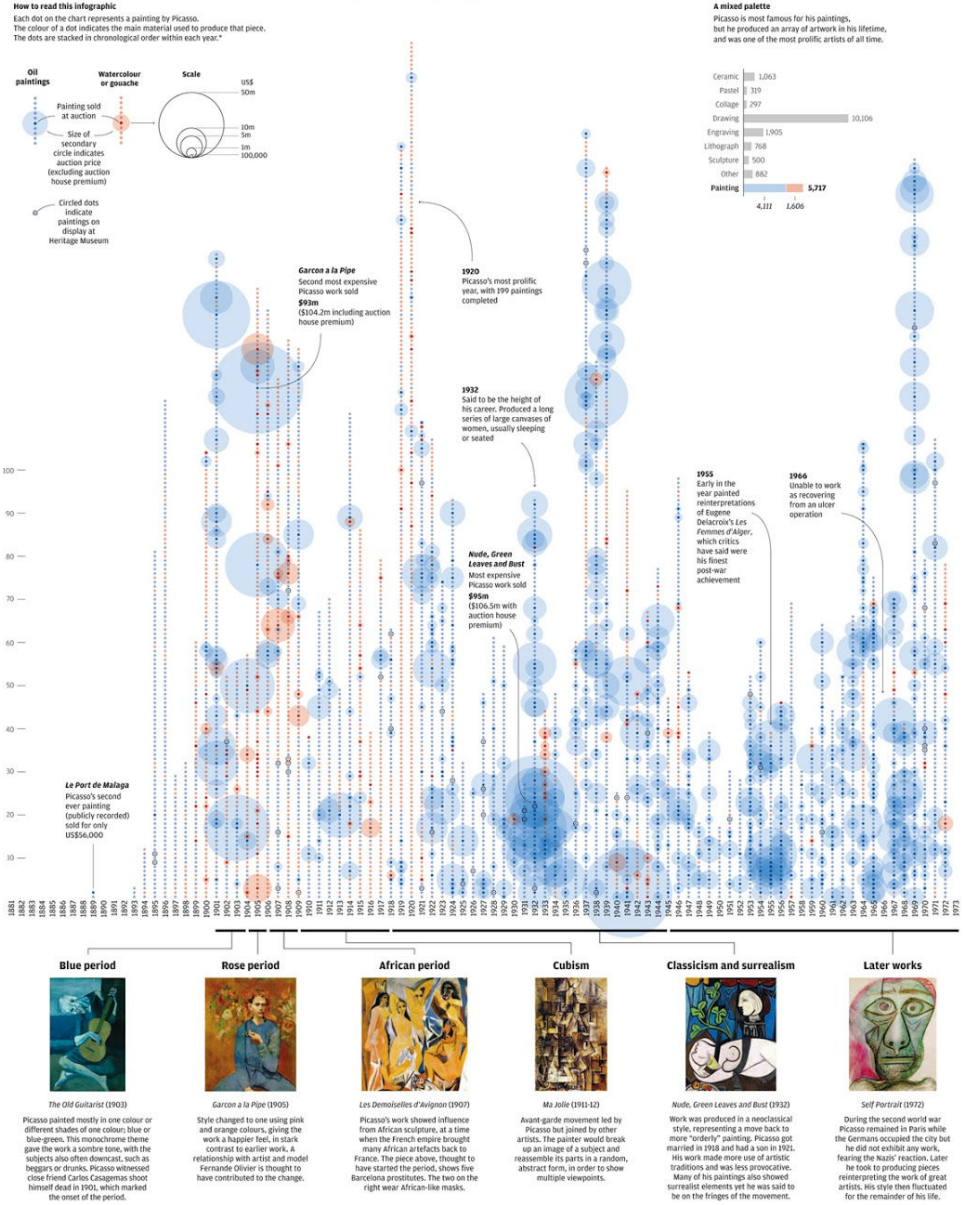


Fig. 5. Simon Scarr Picasso's paintings: the entire collection, 2013



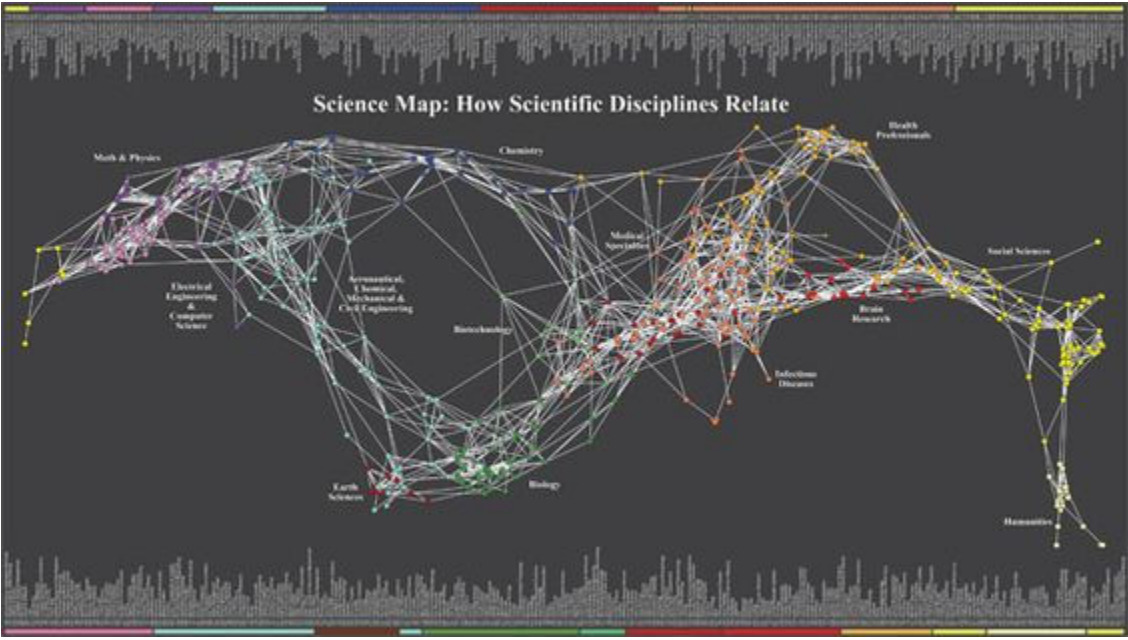


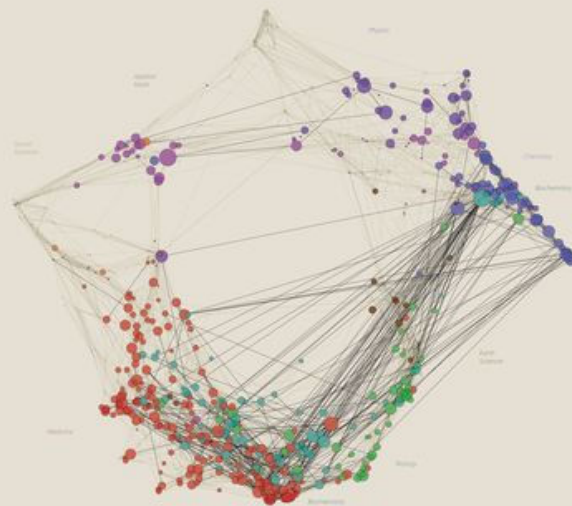
Рис. 6. Science map:How scientific disciplines relate

# THE SCIENTIFIC PARADIGMS THAT SUPPORT PATENT GENERATION

This network diagram directs attention to the areas of science that support patents. Each circular node represents scientific publications on a topic, these are clusters called paradigms. There are 70 nodes in all, distributed to map the structure. The larger colored nodes are the areas that represent scientific paradigms that generate more patents. Current groupings of paradigms include those that concern physics or approximately 100, Chemistry 200, nodes that form the basis for patents of Organic Chemistry and 150, clusters of nodes dealing with Earth, Biological and Biotech (400), an interesting span of text Biochemistry from 400 to 600, being Chemistry in Medicine from 600 to 800, the Social Sciences (800) and Applied Health including Computer Science at 1000.

The size of each colored node represents the number of patents that build from that area of science. Patents emerge from these general areas of science. There is a concentration of network of research in the computer science around 1000, a large field of science in physics in Chemistry between 1200 and 800, and a very large field of science in the medical, science that patent systems. There are relatively fewer patents emerging from the social sciences (800), agriculture (1000) and the earth sciences (140).

The edges (lines) between nodes represent papers that explore multiple scientific paradigms, the black edges are the ones where patents are created. Chemistry and medicine seem to have many edges between them. This assumes the large number of pharmaceutical patents that must do interdisciplinary work to bridge these disparate scientific paradigms. There are a particularly large number of links between areas of chemistry dealing with analytical methods (at 1200) and the treatment of infectious diseases (400). There are also many patents that build from drug use paradigms within medicine (between 600 and 800).



## Drilling Down for Additional Insights

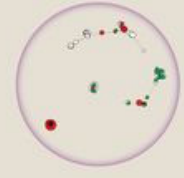
### Paradigm 363

A paradigm in computer science has been pulled out of the diagram. Additional edges, showing relationships between this paradigm and other areas of science, illustrate that this paradigm fits in the social sciences, chemistry, biology and medical science.



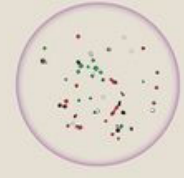
### Research Communities within Paradigm 363

There are 80 unique research communities within this paradigm and further grouped into four research areas. The color of each circle represents the amount of research in the area. The color represents performance index for average and for high-quality science, green for patent-producing communities, and for both mentions that both get patents and practice high-quality science.



### Author Communities within Paradigm 363

The size of each circle represents the amount of research from each of the 112 author clusters in this paradigm. The color represents performance, as measured at left. Author communities are much more dispersed today (90% of the authors could be claimed). Authors that are members of clusters are much more likely to be associated with high performing science.



### Themes within Paradigm 363

Another way to gain insights into this paradigm is to cluster the research in the 200 scientific publications. The 127 keyword clusters shown below are more interconnected than the other base diagrams. The largest and most interconnected theme (the large black circle) near the middle deals with the use of network diagrams to understand the development of the World Wide Web.



### Paradigm 730

One of the largest and most important paradigms in Chemistry has been pulled out of the diagram in order to show its impact on medicine. There are 6000 publications in this paradigm. The strongest edges connecting it and other paradigms are shown to illustrate the wide variety of scientific disciplines with which it shares publications.



### Research Communities within Paradigm 730

There are 400 unique research communities within paradigm 730. The relationships between these clusters suggest a relatively complex but highly structured set of research topics. The relationship of patent supporting science (green) and black suggests a path to focus on and areas where the science is used as they to generate patents.



### Author Communities within Paradigm 730

The size of each circle represents the amount of research from the 602 author clusters in this paradigm. Author communities are more dispersed than the paradigm shown above (90% of the authors are members of an author community). However, authors that are members of these clusters are much more likely to be associated with high performing science.



### Themes within Paradigm 730

The 602 clusters of keywords shown below form a very tight structure. This suggests a central theme in this paradigm. The largest and most interconnected theme in the paradigm deals with polymers. Overall, the paradigm deals with many of the new work in Chemistry that is being applied to drug development.



Fig. 7 W. Bradford Paley: Map of science image in the journal Nature

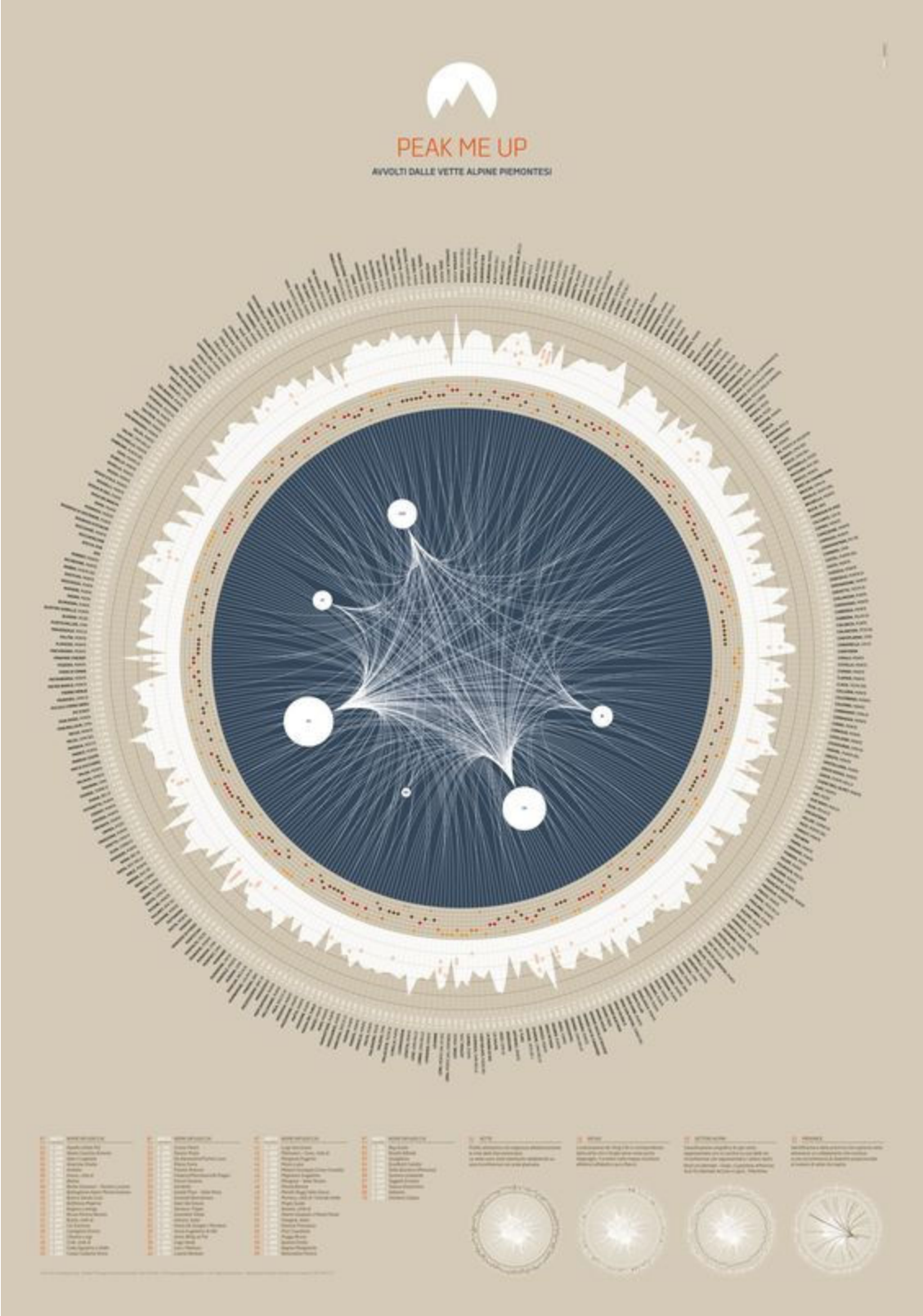


Рис. 8 Fiona Li Visual Mapping, 2012

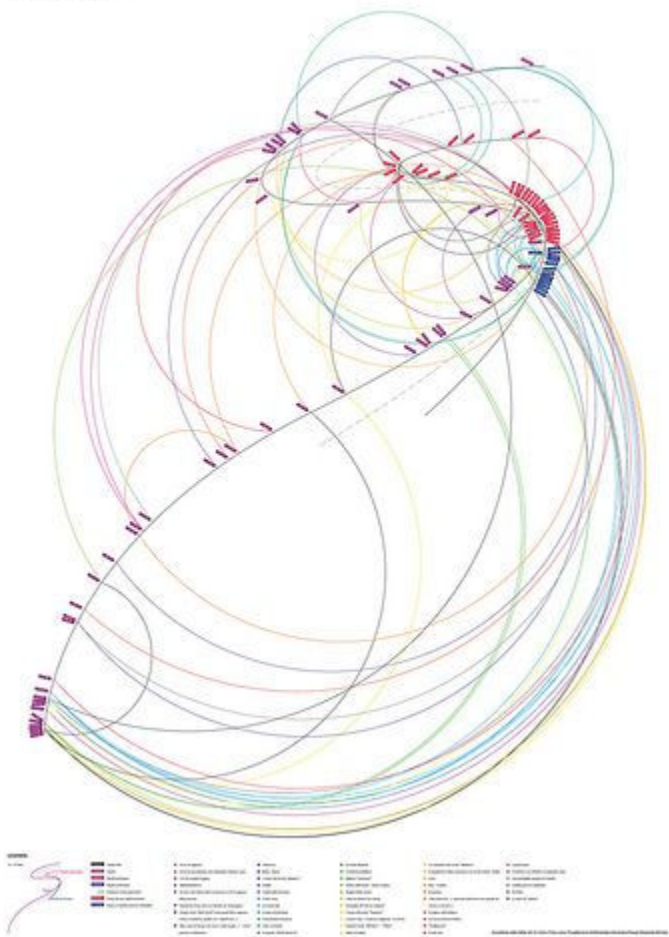


Рис. 9. Michele Margiotta Filmografik, 2008

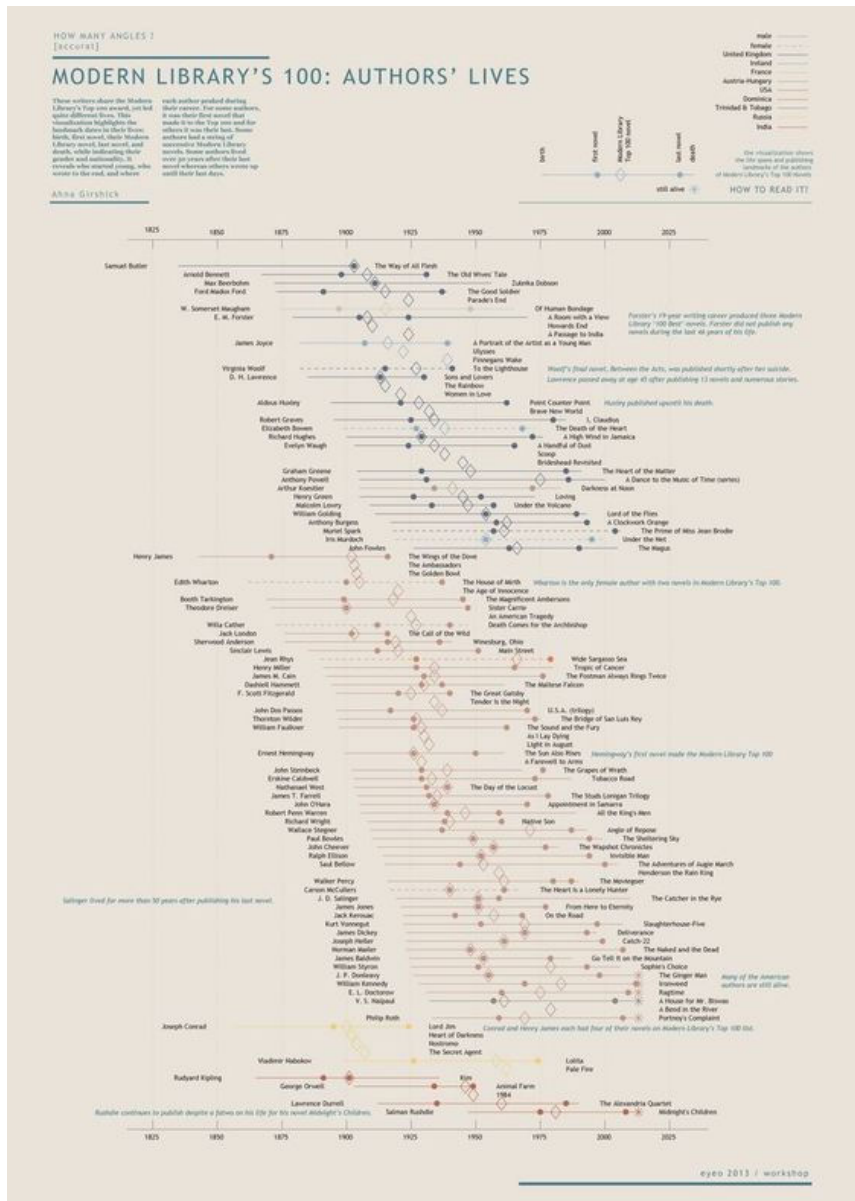


Рис. 10. Anna Girshick, Modern Library's 100: Authors' Lives, 2013

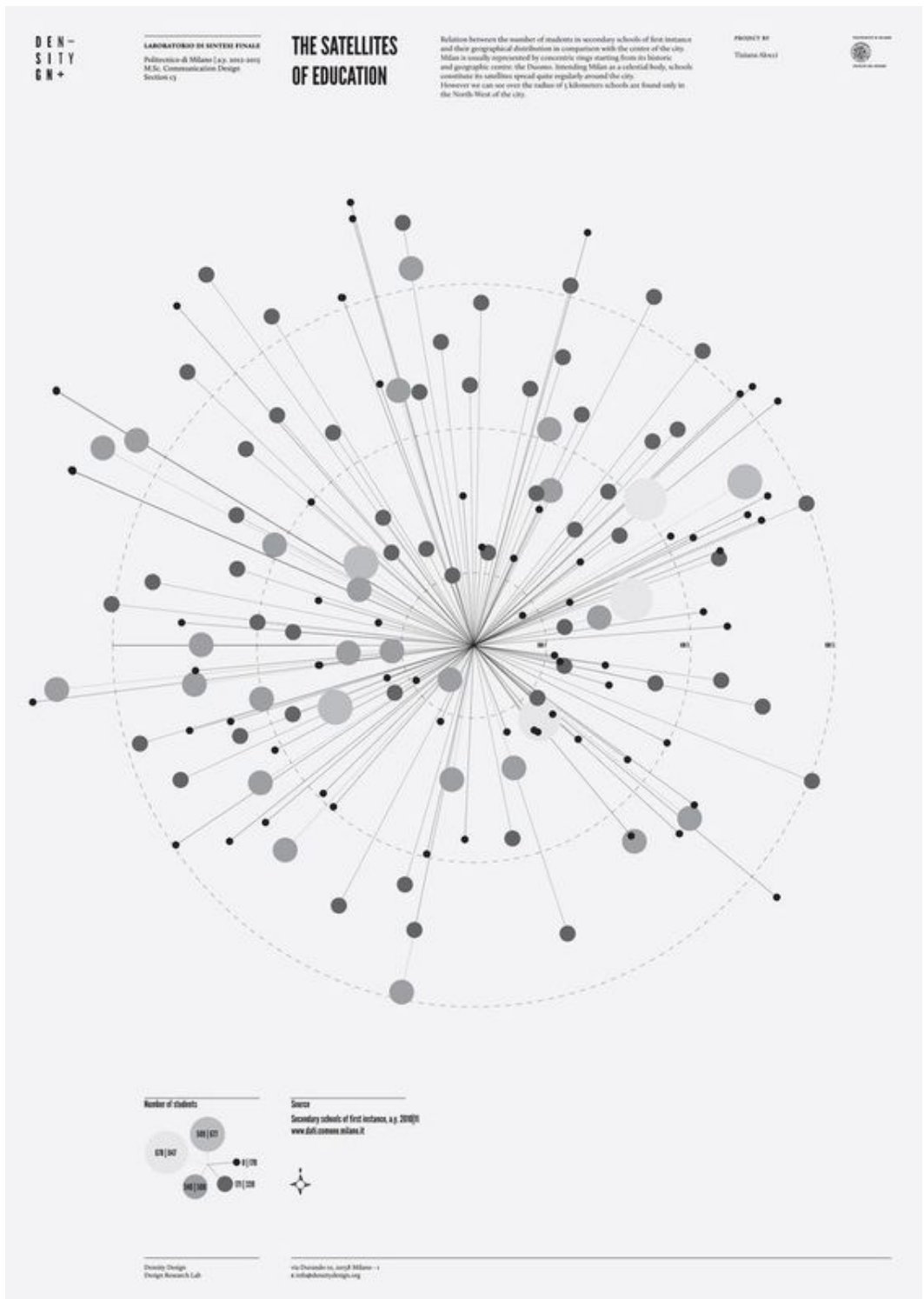


Рис. 11. Tiziana Alocci, the satellites of education, 2011

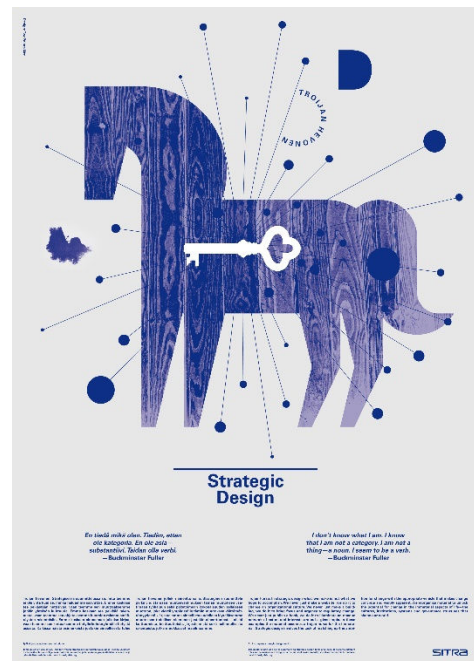
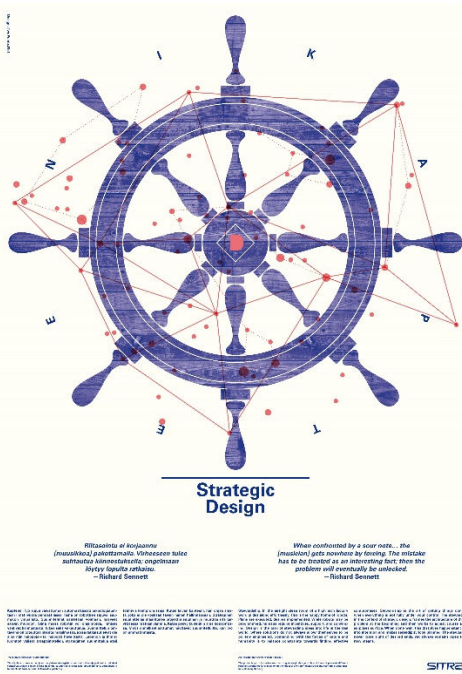


Рис. 12. Helsinki Design Lab, Strategic design map, 2013

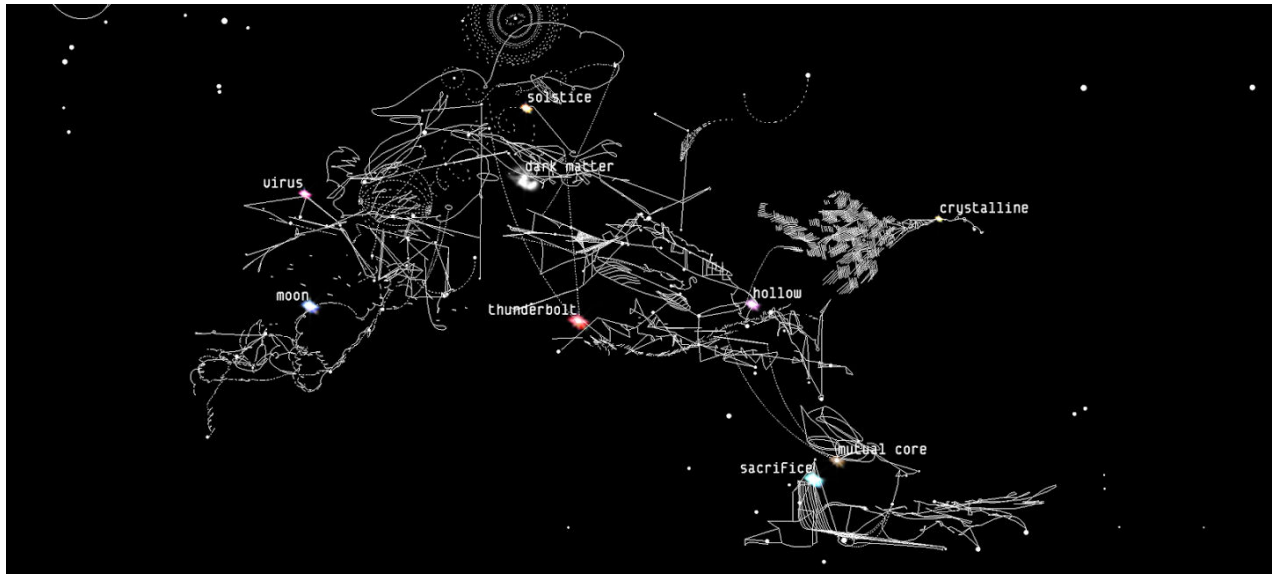


Рис. 13. Вјörк, Viophilia app, 2013