

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Гао Сюаньжань

Проект графического сопровождения

Санкт-Петербургского дельфинария в цифровом пространстве

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель:

Член Союза художников России,

Член международной ассоциации

Искусствоведов (AIS: UNESCO),

Кандидат искусствоведения,

Доцент кафедры дизайна

Факультета искусств СПбГУ

Васильева Екатерина Викторовна

Руководитель графической части:

Доцент кафедры дизайна СПбГУ

Зырянова Анна Александровна

Санкт-Петербург

2022

Оглавление:

Введение

Глава 1. Система и визуальная характеристика графического дизайна XX века.

1.1. Баухаус и формирование перспектив графического дизайна 1920-х – 1930-х годов.

1.2. Развитие программы графического дизайна в середине XX столетия. Интернациональный стиль.

1.3. Интернациональный стиль: архитектура и формирование системы графического дизайна.

1.4. Интернациональный типографический стиль и Швейцарская школа: особенности и специфика.

1.5. Особенность и специфика Японской школы графического дизайна.

Глава 2. Проблема формирования веб-дизайна. Веб-дизайн как элемент графической системы. Актуальные тенденции в современном веб-дизайне.

2.1. Проблема формирования веб-дизайна как графической системы и история возникновения компьютерного дизайна.

2.2. Графическая система современной компьютерной графики: скевоморфизм и Flat Design.

2.3. Актуальные направления в современном цифровом дизайне. Специфика современной графической системы: динамический веб-дизайн, 2D и 3D графика.

2.4. Дизайн сайта и проблема когнитивного восприятия.

Глава 3. Современная система охраны животных: основные институции.

3.1. Охрана животных: формирование системы и основные принципы.

3.2. Основные организации в сфере охраны животных.

3.3. Основные мероприятия и общественные движения в сфере охраны животных.

3.4. Красная книга как инструмент защиты животных.

Глава 4. Описание графического проекта.

Заключение

Список литературы

Приложение 1. Основные образцы графического дизайна XX века.

Приложение 2. Охрана животных: плакатная графика.

Приложение 3. Графический проект.

Введение

В настоящий момент тема охраны животных является одной из наиболее актуальных проблем. Этим вопросом занимаются как государственные, так и общественные организации. Нам представляется, что принципиально важным моментом является создание графических проектов, направленных как на охрану природы и защиту животных, так и на поддержку институций, которые работают с животными и поддерживают это направление.

Представленная работа посвящена созданию проекта графического сопровождения дельфинария. В определении данной темы представляются принципиально важными два основных направления. Прежде всего, нам представляется необходимым привлечь внимание к такой организации как дельфинарий. Такие институции занимаются не только организацией досуга и являются местом общения. Дельфинарии также связаны с научной и просветительской деятельностью – как в сфере охраны природы, так и биологии. Нам представляется принципиально важной поддержка таких организаций.

Помимо этого, важным, с нашей точки зрения, является создание актуального графического проекта – то есть, проекта, связанного с актуальными направлениями в графическом дизайне. Мы полагаем, что актуальность графического языка – один из возможных способов подчеркнуть важность деятельности дельфинария. Кроме того, современный графический язык – это

способ привлечь внимание к дельфинарию как важной научной, просветительской и досуговой организации.

Данная работа представляет собой проект комплексного графического сопровождения дельфинария. Проект ориентирован на создание общего графического стиля, который позволит представить дельфинарий как уникальный просветительский, исследовательский и досуговый центр.

Работа состоит из двух основных блоков. Первый – это исследовательская часть, в которой рассмотрены основные направления графического дизайна XX века¹, программа современного цифрового дизайна, а также – вопросы охраны животных². Теоретическое исследование служит основой для графического проекта. Другой масштабный блок данной работы – прикладной графический проект. В рамках графической части сформирован проект графического сопровождения дельфинария³.

Цель данной работы – создание проекта графического сопровождения дельфинария. Цель теоретической части данной работы – формирование аналитической платформы исследования.

Задачи данного исследования можно обозначить следующим образом:

- Изучение основных направлений графического дизайна XX века.
- Исследование основных направлений развития современного цифрового дизайна.

¹ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007, Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983; Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

² Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995; Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005; Johnson E. Ecological Threat and the Founding of U.S. National Environmental Movement Organizations, 1962–1998. 2011.

³张瑞琪.新媒体环境下平面设计元素的动态设计研究[J].科技风,2020(16):102+115.

[Чжан Жуйци. Исследование динамического дизайна элементов графического дизайна в новой медиа-среде [J]. Технологический стиль, 2020 (16): 102 + 115.]

- Исследование истории возникновения и развития системы охраны животных.

- Разработка графической системы комплексного визуального сопровождения дельфинария.

- Формирование актуальной графической системы и визуальной среды.

Предмет исследования. Предметом исследования в рамках данной работы являются графические системы XX века, а также актуальные формы современного графического дизайна. Это направление исследования позволяет сформировать понимание основных векторов развития современного дизайна и использовать их в рамках графического проекта. Также важной темой исследования являются вопросы, связанные с охраной животных. Понимание основных принципов этой системы позволяет лучше понять проблематику данного проекта.

Методика исследования. Данная работа построена на систематическом изучении выбранного материала. Работу над графическим проектом предваряет последовательное изучение основных графических школ XX века. Рассмотрены важнейшие течения графического дизайна XX века⁴. Также рассмотрены основные образцы графического дизайна XX века. Этот материал представлен в хронологическом порядке. Также в рамках данной работы рассмотрены и использованы основные исследования, связанные с проблематикой графического дизайна⁵. Материал, представленный в аналитическом исследовании, положен в основу графического проекта.

⁴王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.].

⁵ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007, Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983; Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49, Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

Актуальность исследования. Охрана животных и защита окружающей среды является одной из наиболее насущных проблем. В данном случае мы можем говорить о безусловной актуальности выбранной темы. Обращаясь к теме, связанной с защитой животных, мы говорим не только об актуальной, но и социально значимой проблеме. Проблемы охраны животных часто становятся предметом визуализации. В работе над данным проектом использованы актуальные графические методы, которые призваны обозначить данную проблематику как одну из важных аспектов современного общественного и культурного пространства.

Новизна исследования. Особенностью данного исследования является попытка объединения теоретической платформы и графической программы. Данный проект обращается к актуальному графическому языку – и в теоретической части, и в рамках графического проекта. Актуальность графических методов, а также синтез теоретической и прикладной стратегии можно считать новым элементом в данном исследовании⁶.

Возможность практического применения. Графические элементы, положенные в основу данного проекта, могут быть использованы в системах графического сопровождения институций, связанных с просветительской, научной и досуговой деятельностью в области охраны окружающей среды, защиты и поддержки животных. Некоторые элементы могут быть использованы в рамках социальных проектов по защите животных. Данный проект может быть использован для сопровождения деятельности дельфинария.

Состав проекта. Данный проект состоит из двух основных частей – теоретической платформы и графического раздела. Графический проект посвящен разработке визуальной системы для дельфинария. Теоретическая часть формирует исследовательскую платформу проекта.

Описание проекта. Теоретическая часть данной работы состоит из Введения, четырех глав и Заключения. В Первой главе данной работы

⁶郁建军.动态视觉传达设计在数字媒体中的应用及发展方向研究[J].中国民族博

览,2020(17):153-154. [Ю Цзяньцзюнь, Исследования по применению и направлению развития дизайна динамической визуальной коммуникации в цифровых медиа [J], China National Expo, 2020(17):153-154.]

рассмотрены вопросы, связанные с системой и визуальной характеристикой графического дизайна первой половины XX века⁷. Его принципы были сформированы в контексте таких феноменов как графика Конструктивизма, Баухауса и Интернационального стиля⁸.

Школу Баухаус можно считать инициатором основных художественных идей XX столетия – от функционализма до концептуального понимания архитектуры⁹. Особенностью новой школы был синтез различных видов искусств – от графики до архитектуры¹⁰. Обращение к различным видам искусства – одна из причин, по которой идеи Баухауса оказали такое значительное влияние на многие сферы искусства XX века¹¹.

История школы Баухаус берет своё начало в художественных идеях XIX века¹². В 1899 году в Германию приехал бельгийский архитектор Анри Ван де Велде, который стремился развивать принципы нового искусства. По инициативе Ван де Велде в 1906 году в Веймаре было открыто промышленное училище. Эта школа станет основой будущего Баухауса.

Новый директор школы Вальтер Гропиус сделал Баухаус заметным и влиятельным учебным заведением. В школе преподавали многие талантливые художники и архитекторы. Одним из таких мастеров был, например, швейцарский художник Пауль Клее – он возглавил театральную мастерскую. Другим заметным мастером, принимавшим участие в образовательной деятельности Баухауса, был немецкий скульптор и художник Оскар Шлеммер. В школе Баухаус также

⁷弗兰克·惠特福德，包豪斯，四川美术出版社，2009。 [Фрэнк Уитфорд.Баухаус. издательство Sichuan Fine Arts Publishing House. 2009.]

⁸ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

⁹ Weizman I. Dust & Data. Traces of the Bauhaus across 100 Years. Leipzig: Spector Books, 2019.

¹⁰ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹¹ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

¹²王受之，世界平面设计史，中国青年出版社，2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

преподавал известный художник и крупный теоретик искусства Василий Кандинский¹³.

В 1928 году, после ухода Вальтера Гропиуса, пост руководителя Баухауса занял Майер – он руководил школой с 1928 по 1930 год¹⁴. Также он предложил новую систему расчётов и закупки строительных материалов. Одной из его инициатив было создание коммерческого производства на базе школы. Наиболее значимым событием в период с 1928 по 1930 стало активное распространение в школе социалистических идей¹⁵.

После ухода Майера из школы многие студенты уговаривали вернуться в школу Вальтера Гропиуса, но тот предложил кандидатуру архитектора Людвиг Миса ван дер Роэ. В 1930 году Мис ван дер Роэ стал директором школы¹⁶. В 1932 году Мис ван дер Роэ арендовал здание старого завода в Берлине и вместе со студентами организовал новую школу¹⁷. Баухаус в Берлине проработал всего около года, в 1933 году школа была окончательно закрыта.

Развитие программы графического дизайна в середине XX века является одним из значимых этапов в формировании общей художественной системы. Большинство тенденций, возникновение которых может быть датировано серединой XX века¹⁸, скорее, фиксировали те начинания и элементы художественной программы, которые были обозначены в первой половине столетия¹⁹. Графическая система середины XX века обозначила как состоявшиеся и реализованные на практике многие феномены, которые сформировались ранее,

¹³ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁴ Frampton, K: Modern Architecture: A Critical History. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

¹⁵王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужи, История

графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

¹⁶ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁷ Frampton, K: Modern Architecture: A Critical History. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

¹⁸ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹⁹朱和平, 设计现代设计史, [M],合肥工业大学出版社, 2004年8月。 [Чжу Хэпин,

История современного дизайна [M], Hefei University of Technology Press, август 2004 г.]

в начале XX века²⁰. К наиболее важным направлениям второй половины XX века можно отнести Интернациональный стиль, Швейцарскую и Японскую школы дизайна.

Интернациональный стиль²¹ – ведущее направление, связанное с идеями модернизма и функционализма²². Это явление принято датировать периодом 1930- – 1960-х годов. Основанный на концепциях и формах архитектуры и дизайна, Интернациональный стиль также ярко проявился в графическом дизайне²³. Интернациональный стиль как термин возник в 1932 году в связи с выставкой, организованной в Музее современного искусства в Нью-Йорке²⁴.

Основные идеи Интернационального стиля подразумевали создание пространства и объёма, отказ от симметрии, исчезновение классических элементов орнамента²⁵. Основными знаковыми элементами Интернационального стиля в архитектуре можно считать экранные стены, ленточные окна и точечные опоры.

Следует отметить, что Интернациональный стиль сложно считать единым явлением. В разных странах развитие Интернационального стиля происходило по-разному, тем не менее, Интернациональный стиль везде был представлен набором схожих художественных и архитектурных элементов, которые формировали программу нового стиля. Интернациональный стиль оставил

²⁰ Lupton E. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

²¹ Riley T. *The International Style: Exhibition 15 and The Museum of Modern Art*. New York: Rizzoli, 1992. 224 p.

²² Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // *Международный журнал исследований культуры*. 2016. № 4 (25). С. 72-80.

²³ 黄姝妍, *漫步瑞士设计*, 电子工业出版社, 2011.9 [Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]

²⁴ Hitchcock H-R., Johnson P. *The International Style (1932)*. New York: W. W. Norton & Company, 1997.

²⁵ 陈望衡, *艺术设计美学*, [M], 武汉大学出版社, 2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [M], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]

огромное культурное наследие²⁶ и оказал принципиальное воздействие на развитие дизайна второй половины XX века²⁷.

Принципы, сформированные в рамках Интернационального стиля, были использованы не только в архитектуре, но и в графике. В частности, концепции, обозначенные Интернациональным стилем, оказали влияние на формирование и развитие Швейцарского стиля.²⁸

Швейцарский стиль как художественное явление начал своё развитие в 1920-е, однако расцвет этого феномена принято связывать с периодом 1950-х – 1960-х годов²⁹. Швейцарский стиль находит множество параллелей с Интернациональным стилем, но реализовал себя в сфере графического дизайна и типографики. Основной идеей швейцарской школы было создание общей минималистической программы дизайна³⁰.

Элементами этой новой графической программы можно считать следующие компоненты: простой шрифт без засечек, систему модульных сеток, ассиметричный дизайн, пустое пространство как визуальный элемент. Цель Швейцарского стиля заключалась в том, чтобы разнообразить стандартную систему типографики, придать ей чистоту и убрать лишние элементы. Важной идеей было сохранение ясности и хорошей читаемости текста, использование новых простых шрифтов³¹.

²⁶ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. СПб, 2016, 72-80 с.

²⁷ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

²⁸ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006.

²⁹ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006.

³⁰ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

³¹朱和平, 设计现代设计史, [M],合肥工业大学出版社, 2004年8月。 [Чжу Хэпин, История современного дизайна [M], Hefei University of Technology Press, август 2004 г.]

В 1950-е годы можно говорить о новом этапе в формировании Швейцарского стиля³². Макс Миденгер и его коллега Эдуард Хоффман разработали новый шрифт под названием Helvetica³³. Новый шрифт представлял собой идеальное сочетание простоты и чёткости, он легко читался и обладал выверенной формой. Новый шрифт не имел зазоров или засечек, был максимально чист и понятен для чтения³⁴.

Важным сюжетом для развития Швейцарской школы стал выход книги Мюллер-Брокманна под названием Grid Systems in Graphic Design³⁵, в которой он последовательно изложил разработанную им концепцию модульной системы вёрстки. Основная идея заключается в том, что основа композиции становится модульной сеткой, где в каждом модуле располагается определённый блок информации³⁶.

Развитие Швейцарского стиля привело к созданию общей графической системы, которая обладала едиными принципами. Речь идет об унификации основных элементов графического дизайна, который создал платформу для развития единой графической системы в разных странах³⁷. Одним из явлений в этой области стала Японская школа графического дизайна. Рассмотрим подробнее некоторые ее особенности.

³²陈望衡, 艺术设计美学, [M], 武汉大学出版社, 2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [M], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]

³³ Fiedl F. Typography: An Encyclopedic Survey of Type Design and Techniques Through History. New-York. Black Dog & Leventhal: 1998.

³⁴原研哉 (日). 设计中的设计. [M] 山东. 山东人民出版社. 2006年 [Хара Кения (Япония). Дизайн в дизайне. [M] Шаньдун. Шаньдунское народное издательство. 2006 г.]

³⁵ Müller-Brockmann J. Grid systems in graphic design. Zurich: Teufen 1981/

³⁶ Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

³⁷ Осадченко О. Японская школа графического дизайна: к вопросу идентификации интернационального стиля // Месмахеровские чтения - 2021. Материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. С. 161-166.

Одним из наиболее важных явлений в графическом дизайне XX века является Японская школа плаката³⁸. Этот феномен представляется важным по целому ряду причин. Прежде всего, Японская школа дизайна стала отражением традиционных художественных основ³⁹. В японском дизайне и в рамках Японской школы плаката активно использовались элементы традиционной японской графики⁴⁰. Кроме того, Японская школа плаката стала отражением основных тенденций в графическом дизайне XX века – она развивалась и формировалась в рамках Интернационального стиля. Наконец, Японская школа плаката и дизайна обозначила основные векторы развития современного дизайна.

Японский графический дизайн представляет собой сложную художественную систему, связанную с культурой и обычаями Японии. На протяжении долгого времени Япония была изолирована и вплоть до начала XX века вела автономное существование. Японская культура формировалась преимущественно под влиянием местных особенностей – страна была лишена систематических контактов с другими государствами. Японская культура сформировалась как уникальное явление⁴¹.

Особенность Японии – последовательный синтез национальной и интернациональной традиций⁴². Основным отличием Японской культуры является заметное влияние традиционной культуры, которая оказала принципиальное воздействие в том числе на развитие графического дизайна. Заметный пласт

³⁸張美春、李新富、Chang, Mai-chun、Lee, Shin-fu (民 95) , 日本戰後平面設計發展之初探, 商業設計學報, 頁 37-57 [Чжан Мэйчунь, Ли Синьфу, Чанг, Май-чунь, Ли, Шин-фу (мин. 95), Предварительное исследование развития послевоенного графического дизайна в Японии, Журнал коммерческого дизайна, стр. 37-57.]

³⁹郭杰.浅谈日本平面设计的民族化特征对中国设计的启示[J].大众文艺,2018(16):71 [Го Цзе, О просветлении национальных особенностей японского графического дизайна китайскому дизайну [J], Популярная литература и искусство, 2018 (16): 71..]

⁴⁰ Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

⁴¹ Коикэ К. Японский дизайн. Традиции и современность. Токио: Сэйбу, 1984.

⁴² Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

японской культуры связан с традиционными графическими идеями и решениями. На протяжении XX века Япония прошла большой путь, связанный с восприятием традиций европейской культуры. Япония приняла активное участие в создании новой художественной программы XX века. Синтез национальной традиции и европейских инноваций в дизайне позволил Японии создать одну из наиболее интересных версий Интернационального стиля в графическом дизайне⁴³.

Феномен японского графического дизайна можно рассматривать как уникальное явление, вобравшее в себя элементы национальной культуры и Интернационального стиля⁴⁴. Принципиально важно, что Японский дизайн оказал глубокое влияние на всю последующую традицию интернациональной графики⁴⁵. Развитие японской школы плакатов оказало заметное влияние на художественную систему XX века в целом⁴⁶.

В рамках Второй главы рассматриваются основные проблемы формирования веб-дизайна, эволюция его использования и применения. Принято считать, что появление веб-дизайна связано с возникновением первых сайтов⁴⁷. Тем не менее, следует учитывать, что мы можем говорить и о дизайне сайтов, и о компьютерном дизайне в целом⁴⁸. Очевидно, что такое явление как компьютерный

⁴³ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

⁴⁴ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. СПб, 2016, 72-80 с.

⁴⁵ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

⁴⁶张梦. 日本武藏野美术大学视觉传达设计教育的考察[J]. 艺术教育, 2009(05). 第 14 页.

[Чжан Мэн, Исследование образования в области визуального коммуникационного дизайна в Художественном университете Мусасино, Япония [J], Художественное образование, 2009(05), стр. 14.]

⁴⁷宋春晖,王军.网页设计中的美学应用分析 [J] .排版设计和平面风格的视觉历史,2011

(08) [Сун Чунхуэй, Ван Цзюнь, Анализ эстетического применения в веб-дизайне

[J], Визуальная история набора текста и графического стиля, 2011 (08)]

⁴⁸ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

дизайн возникло раньше и может рассматриваться как художественная система⁴⁹ или изображение, связанное с использованием компьютера. Веб-дизайн – это явление, связанное с использованием и применением принципов дизайна в сети интернет⁵⁰.

Основная задача веб-дизайна – визуализация представленной на экране информации⁵¹. С возникновением первых сайтов появилась и необходимость их визуализировать. Графические решения и возможности первых сайтов были ограничены⁵². Первые сайты представляли собой простой набор ссылок на другие страницы.

Развитие веб-дизайна тесным образом было связано с преобразованием компьютерной техники. Полагают, что первые вычислительные машины, похожие на современные компьютеры, были созданы еще в 1940-е годы. Вычислительные машины, существовавшие в 1950-е – 1960-е годы, были большого размера и занимали много места⁵³. Чаще всего они не подвергались транспортировке. В 1960-е годы начали формироваться идеи появления персональных компьютеров. В 1973 году компанией «Xerox PARC» под руководством Джека Голдмана был представлен первый персональный компьютер под названием «Xerox Alto»⁵⁴, в котором был использован графический пользовательский интерфейс.

В последующие годы эти операционные системы были доработаны и изменены. Появилась возможность корректировать размер окон и располагать программы в удобном порядке на «рабочем столе». Пользователь постепенно

⁴⁹ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

⁵⁰ Heller S. Graphic Style: from Victorian to Post Modern. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

⁵¹孙超英.信息时代的视觉传达设计[N].中华读书报,2002年 [Сунь Чаоин, Дизайн визуальных коммуникаций в информационную эпоху [N], China Reading News, 2002.]

⁵² Mano M. Digital Logic and Computer Design. New York: Pearson College, 1979.

⁵³黄晓波.便携式信息交互终端的 HCI 研究及应用.[D].西安.西北工业大学.2005. [Хуан Сяобо. Исследование HCI и применение портативного терминала информационного взаимодействия. [D]. Сиань. Северо-Западный политехнический университет. 2005 г.]

⁵⁴ Алексаков Г. Персональный аналоговый компьютер. М.: Энергоатомиздат, 1992.

получал все больше вариантов и возможностей для индивидуальных настроек интерфейса своего персонального компьютера⁵⁵. Одним из наиболее значимых явлений в истории эволюции операционных систем стал выход Windows 95.

Важным направлением в современном компьютерном дизайне можно считать такое явление как скевоморфизм. Это понятие связано, прежде всего, с веб-дизайном последних лет XX – начала XXI века⁵⁶. Основная суть скевоморфизма заключается в том, что дизайн объектов или иконок приложений, должен соответствовать реальному аналогу изображаемого предмета⁵⁷. Основная идея данного направления заключается в создании иллюзии трехмерного изображения. Приложение в компьютере или телефоне имеет ту же функцию, что и иконка ее изображающая.⁵⁸ Данное действие снижает порог потребления цифровых технологий, так как визуальный язык компьютера становится интуитивно понятным.

Многие исследователи полагают, что в наши дни использование скевоморфизма скорее усложняет восприятие и замедляет работу в интерфейсе. Существует мнение, что использование изображений реальных объектов загромождает пространство экрана. Также распространенной можно считать ситуацию, когда скевоморфные объекты – то есть, их реальный прототип – устаревают сами по себе⁵⁹. В настоящий момент скевоморфизмы используются относительно редко. Большинство операционных систем и сайтов перешли на плоский дизайн⁶⁰.

Плоский дизайн является условной противоположностью скевоморфизма. Flat Design подчеркивает визуальную составляющую того или иного объекта. Его

⁵⁵路其远, 网页设计界面中视觉传达的应用研究. 甘肃省,兰州城市学院,2018-06-22. [Лу Циюань, Применение визуальных коммуникаций в интерфейсе веб-дизайна, Провинция Ганьсу, Городской колледж Ланьчжоу, 22 июня 2018 г.]

⁵⁶ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

⁵⁷ Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

⁵⁸ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

⁵⁹ Freeth, C. Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010.

⁶⁰ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

цель – создание визуального знака, а не отображение реального аналога предмета⁶¹.

Особенность Flat Design заключается в том, что он опирается на двухмерное изображение. Он подразумевает рисунок, в котором не прорисован объем. Полагают, что принцип плоского дизайна содержательно и стилистически связан со Швейцарским стилем 1950-х – 1960-х годов. Швейцарский дизайн делал упор на типографические аспекты, на минимализм и на удобное деление визуальной информации по так называемым модульным сеткам⁶².

Несомненное преимущество плоского дизайна – возможность использования во всех художественных системах: он легко подстраивается под любую операционную систему⁶³. Скевоморфизм сложнее переносит изменение размеров или положения на сетке⁶⁴. В некоторых случаях скевоморфная картинка теряет смысл или уходит за пределы видимости и восприятия. Наличие модулей или сеток также упрощает работу с плоским дизайном. Изображения Flat Design проще редактировать. Также использование модулей упрощает процесс перемещения по сайтам или операционным системам. Навигация по модульным блокам интуитивно понятнее, чем хаотичное расположение информации⁶⁵. В наши дни плоский дизайн является наиболее распространённым направлением в компьютерном дизайне⁶⁶.

⁶¹ Freeth, C. Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010.

⁶² Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

⁶³ 邓勇. 浅谈网页设计的布局及原理 [J] . 颜色的艺术, 2010(03). [247. Дэн Юн. О макете и принципах веб-дизайна [J] Искусство цвета, 2010(03)]

⁶⁴ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

⁶⁵ Patterson A. Hennessy J. Computer Organization and Design. New York: Morgan Kaufmann, 2013.

⁶⁶ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

Веб-дизайн – это сложная совокупность блоков, строк, цифр и кодов, из которых состоит дизайн сайта⁶⁷. Каждый сайт, созданный на основании протокола HTML, делится на два типа: статический и динамический.⁶⁸ Основное отличие статического веб-дизайна от динамического заключается в том, что статический веб-дизайн подразумевает одинаковую структуру сайта, которая не меняется при переходе на другое устройство. Динамический, или адаптивный веб-дизайн строится на обратной системе и предполагает возможность адаптации сайтов для разных носителей.

Динамический, или адаптивный дизайн подразумевает возможность автоматического изменения. Такие сайты адаптируются под разные носители и нужды пользователей, которые обращаются к сайту. Динамический сайт подразумевает изменимость страниц. Эти страницы могут менять свой размер, подстраиваясь под формат экрана, на котором открыт сайт. Также у пользователя имеется возможность редактировать заранее разрешённый для редактирования контент такого сайта.

Помимо различных типов структуры сайта, существуют различия, связанные с их визуальным воплощением. Чаще всего сайты можно разделить на те платформы, в которых используется 2D или 3D дизайн. 2D веб-дизайн, или плоский сайт – это веб-страница в которой используются преимущественно изображения, сделанные в 2D формате.⁶⁹ Данный тип веб-сайтов используют чаще остальных: такой формат является более простым в реализации.

Трёхмерный дизайн, или 3D веб-дизайн – это система, которая содержит трёхмерные изображения⁷⁰. Данный тип сайтов получил широкое

⁶⁷淡莎.网络媒体的视觉传达设计探究[J].艺术品鉴,2017(07):159 [Дэн Ша.

Исследование дизайна визуальной коммуникации в сетевых медиа [J]. Art Appreciation, 2017(07):159.]

⁶⁸ Фримен Э. Изучаем HTML, XHTML и CSS. М.: Питер,

⁶⁹ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

⁷⁰曹淮,晁丁丁. 3D 元素在网页信息传达中的应用研究[A]. 中国机械工程学会工业设计分会.Proceedings of the 2006 International Conference on Industrial Design & The 11th China Industrial Design Annual Meeting(Volume 2/2)[C].中国机械工程学会工业设计分会:中国机械工程学会工业设计分会,2006:4. [Хуай Цао, Дин Дин Чао, Исследование

распространение в последнее время. Появившиеся технологии позволяют создавать 3D элементы на сайтах, ориентированных на мобильные устройства. Основная цель сайта, выполненного в объёмном стиле – привлечение аудитории на сайт, повышение узнаваемости бренда и привлекательность внешней формы веб-страницы. Объёмный дизайн гораздо сложнее не только в реализации, но и в дальнейшем взаимодействии с пользователем. 3D элементы должны гармонично встраиваться в сайт, дополняя общую концепцию. Этого, в свою очередь, можно достичь следующими способами.

При сравнении 2D и 3D сайтов сложно сказать, какой именно формат более предпочтителен⁷¹. Каждый формат используется для своих целей. Создание 3D веб-дизайна добавляет сайту уникальность, а использование трёхмерных объектов позволяет лучше визуализировать продукт. Также объёмный дизайн выглядит более современным и обладает возможностью отобразить информацию эффектнее, нежели в 2D системе.

В некоторых случаях дизайн сайтов является предметом исследований в рамках теории восприятия⁷². Исследователи полагают, что предпочтения

применения 3D-элементов в передаче информации через Интернет [A],
Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества,
Материалы Международной конференции по промышленному дизайну 2006 г. и
11-го Ежегодного собрания промышленного дизайна Китая (Том 2/2) [C]
Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества:
Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества,
2006: 4.]

⁷¹黄君君.基于计算机图形图像设计及视觉传达设计研究[J].中国新通信,2022,24(01):44-45. [Хуан Цзюньцзюнь, Исследование дизайна изображений и дизайна визуальных коммуникаций на основе компьютерной графики[J], China New Communication, 2022, 24(01):44-45.]

⁷² Григорян Р.К., Филатов Д.Б., Каплан А.Я. Высокоскоростной коммуникационный интерфейс мозг-компьютер на основе кодированных зрительных вызванных потенциалов // Вестник Российского государственного медицинского университета, 2019, № 2, с. 29-35.

пользователей основаны на четырех базовых визуальных характеристиках⁷³. К ним относятся сложность, согласованность, ясность и загадочность.

Исследователи обращают внимание на то, что в 2D и 3D дизайне эффект согласованности, сложности и ясности формирует общее позитивное впечатление при посещении сайта⁷⁴. Из исследовательской практики следует, что эта категория таинственного выше у сайтов и изображений с 3D решениями. Это наблюдение может быть использовано как один из принципов при создании объектов и дизайна сайта⁷⁵.

В третьей главе рассматривается основная информация, связанная с формированием и развитием системы охраны животных, защиты окружающей среды, и базовых экологических направлений⁷⁶. Система охраны животных сформировалась как последовательное явление на протяжении XX вв.⁷⁷ В этот период создаются основные организации, связанные с охраной животных.

Первое упоминание, связанное с проектами охраны окружающей среды и животных, относят к 1822 году. Тогда ирландский депутат Ричард Мартин смог провести законопроект, который обеспечивал защиту и охрану крупного рогатого скота, а также овец и лошадей. В 1824 году, после утверждения данного

⁷³ Liburkina S.P., Vasilyev A.N., Yakovlev L.V., Gordleeva S.Yu, Kaplan A. A Motor Imagery-Based Brain-Computer Interface with Vibrotactile Stimuli // *Neuroscience and Behavioral Physiology*. 2018, 48, № 9, с. 1067-1077.

⁷⁴ Visinescu L., Sidorova A., Jones M, Prybutok V. The influence of website dimensionality on customer experiences, perceptions and behavioral intentions: An exploration of 2D vs. 3D web design // *Information & Management*, 2015, N 52(1), pp.1-17.

⁷⁵ 郁建军.动态视觉传达设计在数字媒体中的应用及发展方向研究[J].中国民族博览,2020(17):153-154. [Ю Цзяньцзюнь, Исследования по применению и направлению развития дизайна динамической визуальной коммуникации в цифровых медиа [J], *China National Expo*, 2020(17):153-154.]

⁷⁶ 马建章, 贾竞波.野生动物管理学[M].哈尔滨:东北林业大学出版社, 1990.98-99. [Ма Цзяньчжан, Цзя Цзинбо Управление дикой природой [M], Харбин: Издательство Северо-восточного лесного университета, 1990.98-99.]

⁷⁷ Сингер П. Освобождение животных. М.: Синдбад, 2021.

законопроекта, было создано общество по предотвращению жестокого обращения с животными. В 1940 году данное общество получило королевский статус.

Процессы, связанные с охраной животных, были продолжены в XX столетии. В 1960 году было создано Международное общество защиты животных, которое в 1981 году объединилось со Всемирной федерацией защиты животных⁷⁸. Вместе два этих общества сформировали крупнейшую в наши дни организацию – Всемирное общество защиты животных (WSPA).

У системы защиты животных есть основные базовые принципы, ориентированные на благополучие животных.⁷⁹ Согласно их критериям, благополучными животными могут считаться те особи или виды, которые находятся в комфортной среде, хорошо питаются и не испытывают тревогу. Данный свод правил официально включён во всеобщую Декларацию о благополучии животных, которая была принята в 2000 году⁸⁰.

За долгое время существования системы охраны окружающей среды были созданы международно-правовые акты, касающиеся, прежде всего, защиты животных⁸¹. Самой масштабной является европейская Конвенция по защите домашних животных, разработанная в 1980 году, и официально принятая в 1987.

В интернациональной среде в настоящий момент насчитывается несколько крупных международных организаций, занимающихся защитой и охраной животных⁸². Среди них можно назвать, например, такие как «Международный союз охраны природы», «Всемирное общество защиты животных», «Всемирный

⁷⁸ 安博, 杨佩.人类命运共同体视域下生态共识的构建路径[J].天府新论, 2018 (1) . [Ань

Бо, Ян Пей. Путь построения экологического консенсуса с точки зрения сообщества с общим будущим для человечества [J]. Tianfu Xin Lun, 2018 (1)]

⁷⁹ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

⁸⁰ 马建章, 高继宏, 高中信.世界野生动物管理现状[J].世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

⁸¹ Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995.

⁸² Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

фонд дикой природы», «Гуманное общество Соединённых Штатов» и «Люди за этичное отношение к животным»⁸³.

Помимо организаций, которые занимаются охраной животных⁸⁴ и окружающей среды, также существуют общественные движения, направленные на общее сохранение природного баланса⁸⁵. Эти организации и мероприятия поддерживают идеи защиты исчезающих видов, выступают за улучшение экосистемы и защищают биологическое разнообразие. Можно сказать, что защита природы — это совокупность мер, принятых по отношению к окружающей среде⁸⁶.

Большой вклад в дело защиты природы внесла организация «Гринпис», созданная в 1971 в Канаде⁸⁷. Она ориентирована, прежде всего, на проведение акций и мероприятий, связанных с охраной окружающей среды⁸⁸.

Наиболее известным материалом, посвященным охране окружающей среды и защите животных, является Красная книга⁸⁹. Этот проект был предложен в 1963 году Международным союзом охраны природы (МСОП) и получил поддержку в разных странах по всему миру.⁹⁰

В 1990-х годах содержание Красной книги было разделено на отдельные категории. В частности, Исчезнувшие виды, Виды под угрозой вымирания, и т.д. В

⁸³ Johnson E. Ecological Threat and the Founding of U.S. National Environmental Movement Organizations, 1962–1998. 2011.

⁸⁴ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

⁸⁵ 马建章, 高继宏, 高中信. 世界野生动物管理现状[J]. 世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

⁸⁶ Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

⁸⁷ Zelko F. Make it a Green Peace. The Rise of Countercultural Environmentalism. London: Oxford University Press, 2013.

⁸⁸ Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995.

⁸⁹ Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

⁹⁰ Фишер Д. Красная книга: Дикая природа в опасности. М.: Прогресс, 1976.

Красной книге также существует категория полностью вымерших видов и подвидов. Эта категория сегодня насчитывает около 900 полностью вымерших видов⁹¹.

В четвертой главе представлено описание графического проекта.

⁹¹ Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

Глава 1. Система и визуальная характеристика графического дизайна XX века

В рамках данного исследования рассматриваются основные проблемы формирования визуальной системы графического дизайна XX века. В данном исследовании мы исходим из предположения, что система компьютерной графики второй половины XX века сложилась под воздействием классического графического дизайна. Его принципы были сформированы в контексте таких феноменов как графика Конструктивизма, Баухауса и Интернационального стиля⁹².

Для того, чтобы проследить процесс возникновения современного компьютерного дизайна и обозначить возможные инструменты формирования актуальных методов цифровой графики, обратимся к процессу сложения основных приемов современного графического дизайна⁹³. В центре нашего внимания будут такие направления как Баухаус и Интернациональный стиль,

⁹² Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

⁹³ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

которые традиционно рассматривают как основу современного компьютерного дизайна – в частности – системы Flat Design⁹⁴.

1.1. Баухаус и формирование перспектив графического дизайна 1920-х – 1930-х годов.

Баухаус – учебное заведение, открытое в Германии в 1919 году. Целью новой школы было обучение архитектуре, дизайну и новым видам искусства⁹⁵. Основной идеей Баухауса было объединение различных видов искусства в единую визуальную концепцию⁹⁶. Баухаус важен как архитектурная и художественно-промышленная школа, которая обозначила основные концепции в архитектуре, дизайне и визуальных практиках XX века⁹⁷.

Школу Баухаус можно считать инициатором основных художественных идей XX столетия – от функционализма до концептуального понимания архитектуры⁹⁸. Особенностью новой школы был синтез различных видов искусств – от графики до архитектуры⁹⁹. Обращение к различным видам искусства – одна из причин, по которой идеи Баухауса оказали такое значительное влияние на многие сферы искусства XX века¹⁰⁰.

⁹⁴ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

⁹⁵ Frampton, K: Modern Architecture: A Critical History. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

⁹⁶王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

⁹⁷ 弗兰克·惠特福德, 包豪斯, 四川美术出版社, 2009 [Фрэнк Уитфорд.Баухаус. издательство Sichuan Fine Arts Publishing House. 2009.]

⁹⁸ Weizman I. Dust & Data. Traces of the Bauhaus across 100 Years. Leipzig: Spector Books, 2019.

⁹⁹ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹⁰⁰ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

История школы Баухаус берет своё начало в художественных идеях XIX века. В 1899 году в Германию приехал бельгийский архитектор Анри Ван де Велде, который стремился развивать принципы нового искусства¹⁰¹. В 1902 году он стал одним из советников по культуре великого герцога Саксен-Веймар-Эйзенахского. По инициативе Ван де Велде и при поддержке великого герцога в 1906 году в Веймаре было открыто промышленное училище. Эта школа станет основой будущего Баухауса.

В 1907 году Ван де Велде выступил одним из основателей Немецкого Веркбунда. В 1919 году Ван де Велде приглашает руководителя новой школы – молодого берлинского архитектора Вальтера Гропиуса, которого можно считать основателем школы искусства и архитектуры Баухаус.

Вальтер Гропиус был директором Баухауса с 1919 по 1928 год. При нем Баухаус становится заметным и влиятельным учебным заведением. В школе преподавали многие талантливые художники и архитекторы. Одним из таких мастеров был, например, швейцарский художник Пауль Клее – он возглавил театральную мастерскую. Другим заметным мастером, принимавшим участие в образовательной деятельности Баухауса, был немецкий скульптор и художник Оскар Шлеммер. В школе Баухаус также преподавал известный художник и крупный теоретик искусства Василий Кандинский¹⁰².

В середине 1920-х годов давление со стороны правительства на школу в Веймаре заметно возросло. В поисках надёжных источников финансирования Гропиус принял решение перевести школу на новое место. В 1925 году школа была вынуждена сменить своё местоположение – Баухаус переехал в Дессау¹⁰³. Переезд Баухауса и строительство нового здания в 1925 году стали значимым событием в истории школы¹⁰⁴. Новое здание школы было создано по проекту

¹⁰¹ 柳冠中. 设文化论. [M]. 黑龙江. 黑龙江科学技术出版社. 1997 年. [Лю Гуаньчжун.

Теория культуры дизайна. [M]. Хэйлунцзян. Heilongjiang Science and Technology Press. 1997.]

¹⁰² Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁰³ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983/

¹⁰⁴ 朱和平, 《设计现代设计史》 [M], 合肥工业大学出版社, 2004 年 8 月. [Чжу Хэпин, История современного дизайна [M], Hefei University of Technology Press, август 2004 г.]

Вальтера Гропиуса и считается одним из наиболее важных памятников архитектуры первой половины XX века¹⁰⁵.

В 1928 году, после ухода Вальтера Гропиуса, пост руководителя Баухауса занял Майер – он руководил школой с 1928 по 1930 год¹⁰⁶. В частности, он читал в школе подготовительный курс, который рассказывал о целях и задачах Баухауса¹⁰⁷. Также он предложил новую систему расчётов и закупки строительных материалов. Одной из его инициатив было создание коммерческого производства на базе школы: в частности, в школе начали выпускать архитектурные детали на продажу. Благодаря Майеру Баухаус стал коммерческим предприятием и в 1929 году начал получать первую прибыль.

Вместе с тем при Майере в школе возникло множество конфликтов, он фактически вынудил уйти из школы нескольких профессоров. Также Майер был непосредственно связан с политическими движениями¹⁰⁸. Наиболее значимым событием в период с 1928 по 1930 стало активное распространение в школе социалистических идей. Это вызвало несогласие многих преподавателей и студентов Баухауса, и вскоре Майер вынужден был уйти в отставку.

После ухода Майера из школы многие студенты уговаривали вернуться в школу Вальтера Гропиуса, но тот предложил кандидатуру архитектора Людвиг Миса ван дер Роэ. В 1930 году Мис ван дер Роэ стал директором школы и сразу начал радикальные изменения¹⁰⁹. Он провёл личную беседу с каждым из учеников Баухауса, и исключил тех, кого посчитал неблагонадёжным. Новый директор прекратил производство товаров в школе, чтобы иметь возможность сосредоточиться на учёбе. При этом Мис ван дер Роэ не стал менять

¹⁰⁵ Lupton E. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

¹⁰⁶ Frampton, K: *Modern Architecture: A Critical History*. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

¹⁰⁷ 弗兰克·惠特福德，包豪斯，四川美术出版社，2009 [Фрэнк Уитфорд.Баухаус. издательство Sichuan Fine Arts Publishing House. 2009.]

¹⁰⁸ 陈望衡，《艺术设计美学》[M]，武汉大学出版社，2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [M], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]

¹⁰⁹ Eskilson J. *Graphic Design: A New History*. L.: Laurence King Publishing, 2007.

преподавательский состав. Одновременно с этим Германия вступила в новый период своей истории. Активизировалась деятельность национал-социалистов, и в 1931 году было принято решение закрыть школу в Дессау. Баухаус был переведён в Берлин¹¹⁰.

В 1932 году Мис ван дер Роэ арендовал здание старого завода в Берлине и вместе со студентами организовал новую школу¹¹¹. В Берлине школа переживала не лучшие времена. Баухаус в Берлине проработал всего около года, в 1933 году школа была окончательно закрыта. Многие студенты и профессора, включая Миса ван дер Роэ и Вальтера Гропиуса, были вынуждены иммигрировать. При финансовой поддержке архитектора Филипа Джонсона в Америке, в Чикаго было открыто новое отделение Баухауса, где продолжили формироваться и развиваться идеи новой архитектуры и нового дизайна.

1.2. Развитие программы графического дизайна в середине XX столетия. Интернациональный стиль.

Развитие программы графического дизайна в середине XX века является одним из значимых этапов в формировании общей художественной системы. Большинство тенденций, возникновение которых может быть датировано серединой XX века¹¹², скорее, фиксировали те начинания и элементы художественной программы, которые были обозначены в первой половине столетия. Графическая система середины XX века обозначила как состоявшиеся и реализованные на практике многие феномены, которые сформировались ранее, в начале XX века¹¹³. В рамках данного раздела речь пойдёт о наиболее важных

¹¹⁰ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

¹¹¹ Frampton, K: Modern Architecture: A Critical History. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

¹¹² Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹¹³ 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9 [Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]

художественных явлениях, сформировавшихся в середине XX столетия¹¹⁴. К таким направлениям можно отнести Интернациональный стиль, Швейцарскую и Японскую школы дизайна.

Интернациональный стиль¹¹⁵ – ведущее направление, связанное с идеями модернизма и функционализма¹¹⁶. Это явление принято датировать периодом 1930- – 1960-х годов. Основанный на концепциях и формах архитектуры и дизайна, Интернациональный стиль также ярко проявился в графическом дизайне¹¹⁷. Интернациональный стиль как термин возник в 1932 году в связи с выставкой, организованной в Музее современного искусства в Нью-Йорке¹¹⁸. Кураторами выставки выступили Генри-Рассел Хичкок и Филип Джонсон. Основные идеи Интернационального стиля были сформированы в практических программах еще во второй половине 1920-х годов¹¹⁹. Выставка в Музее современного искусства 1932 года обозначила факт международного признания и начало массового распространения этого нового направления в архитектуре и дизайне.

Основные идеи Интернационального стиля подразумевали создание пространства и объема, отказ от симметрии, исчезновение классических элементов орнамента. Основными знаковыми элементами Интернационального стиля в архитектуре можно считать экранные стены, ленточные окна и точечные опоры. Основной целью стиля было создание новой художественной формы и

¹¹⁴ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹¹⁵ Riley T. The International Style: Exhibition 15 and The Museum of Modern Art. New York: Rizzoli, 1992. 224 p.

¹¹⁶ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). С. 72-80.

¹¹⁷ 曹田泉. 设计艺术概论[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005. 09. 第 17 页 [Cao

Тяньцюань, Введение в искусство дизайна [M], Шанхай: Шанхайское народное издательство, 2005. 09. Страница 17.]

¹¹⁸ Hitchcock H-R., Johnson P. The International Style (1932). New York: W. W. Norton & Company, 1997.

¹¹⁹ 王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

корректировка специфики современной архитектуры. Интернациональный стиль использовал строгую асимметричную форму, гладкие экранные поверхности и лёгкие декоративные элементы¹²⁰.

Нужно отметить, что Интернациональный стиль сложно считать единым явлением. В разных странах развитие Интернационального стиля происходило по-разному, тем не менее, Интернациональный стиль везде был представлен набором схожих художественных и архитектурных элементов, которые формировали программу нового стиля. В послевоенное время идеи Интернационального стиля получили широкое распространение по всему миру. В разных странах Интернациональный стиль обладал своими специфическими особенностями¹²¹.

В Нью-Йорке началось массовое строительство зданий нового типа – многоэтажных конструкций, в которых были использованы многие элементы Интернационального стиля. Постройкой некоторых из них руководили Мис ван дер Роэ и Вальтер Гропиус. Интернациональный стиль при этом часто подвергался критике. В некоторых случаях элементы Интернационального стиля считали недостаточно декоративными. Например, влиятельный критик Элизабет Гордон считала, что в домах с большим количеством стеклянных элементов тяжело находиться, так как в них очень жарко летом, и холодно зимой. Она говорила, что идеи интернационального стиля лишают людей чувства прекрасного, и продвигают идеи тоталитаризма. В 1970-е – 1980-е годы Интернациональный стиль как явление был вытеснен идеями радикального постмодернизма¹²².

1.3. Интернациональный стиль: архитектура и формирование системы графического дизайна

¹²⁰ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹²¹ 朱彧. 设计艺术概论[M]. 长沙: 湖南大学出版社. 2006.03. 第 3-4 页、第 158 页. [Чжу Ю. Введение в искусство дизайна [M], Чанша: Hunan University Press, 2006.03., стр. 3-4, стр. 158.]

¹²² Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

Интернациональный стиль оставил огромное культурное наследие¹²³ и оказал принципиальное воздействие на развитие дизайна второй половины XX века¹²⁴. Одними из важных примеров Интернационального стиля в архитектуре можно считать следующие работы¹²⁵. Фабрика Фагус – обувная фабрика в Германии, построенная Вальтером Гропиусом¹²⁶ и Адольфом Мейером в 1911 году. Постройку фабрики выполняли по заказу промышленника Карла Беншайдта, который хотел, чтобы при ее сооружении особое внимание было уделено безопасности и обеспечению комфортных условий труда¹²⁷. Фабрика существует и работает и по сей день, а в 2011 году была включена в список всемирного наследия ЮНЕСКО.

Вайсенхов – это жилой район в городе Штутгарт, который был построен в 1927 практически с нуля, постройка была приурочена к выставке Немецкого Веркбунда¹²⁸. За 21 неделю был возведен целый район из 21 жилого дома, каждый из которых строили великие архитектора того времени. Например, дома с первого по четвертый строил Людвиг Мис Ван де Розе, с 13 по 15 Ле Корбюзье, и т.д. Во времена Второй мировой войны было разрушено около половины жилых домов района Вайсенхов. По состоянию на 2006 год в жилом районе сохранилось всего 11 аутентичных сооружений.

Одним из знаковых для Интернационального стиля остается здание школы Баухаус, построенное в 1925 году в городе Дессау по проекту Вальтера Гропиуса.

¹²³ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. СПб, 2016, 72-80 с.

¹²⁴ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹²⁵ 王受之, 世界现代建筑史, 中国建筑工业出版社, 2012.11 [Ван Шоужу, Всемирная история современной архитектуры, China Construction Industry Press, 2012.11]

¹²⁶ Тасалов В. «Тотальная архитектура» — утопия или реальность? // Гропиус В. Границы архитектуры. М.: «Искусство», 1971. с. 8 — 70.

¹²⁷ 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9 [Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]

¹²⁸ Frampton, K: Modern Architecture: A Critical History. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.

Впоследствии, во всем мире было реализовано множество проектов в Интернациональном стиле. Начиная с 1950-х годов в рамках этого направления стали активно строиться небоскрёбы в Америке. Например, Сигрэм-билдинг, построенный Людвигом Мис Ван де Роз и Филипом Джонсоном в 1958 году. Метлайф-билдинг, построенный Вальтером Гропиусом в 1963 году и другие.

Принципы, сформированные в рамках Интернационального стиля, были использованы не только в архитектуре, но и в графике. В частности, концепции, обозначенные Интернациональным стилем, оказали влияние на формирование и развитие Швейцарского стиля.¹²⁹ Интернациональный стиль как явление архитектуры развивался параллельно с направлением, известным как Интернациональный типографический стиль¹³⁰. В некоторых случаях понятия «Швейцарский стиль» и «Интернациональный типографический стиль» рассматривают как синонимы¹³¹.

1.4. Интернациональный типографический стиль и Швейцарская школа: особенности и специфика

Швейцарский стиль как художественное явление начал своё развитие в 1920-е, однако расцвет этого феномена принято связывать с периодом 1950-х – 1960-х годов¹³². Швейцарский стиль находит множество параллелей с Интернациональным стилем, но реализовал себя в сфере графического дизайна и

¹²⁹ Hollis R. *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965*. London. Yale University Press: 2006.

¹³⁰ 曹田泉. *设计艺术概论*[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005. 09. 第 17 页 [Cao

Тяньцюань, *Введение в искусство дизайна* [M], Шанхай: Шанхайское народное издательство, 2005. 09. Страница 17.]

¹³¹ Lupton E. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

¹³² Hollis R. *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965*. London. Yale University Press: 2006.

типографики. Основной идеей швейцарской школы было создание общей минималистической программы дизайна¹³³.

Элементами этой новой графической программы можно считать следующие компоненты: простой шрифт без засечек, систему модульных сеток, ассиметричный дизайн, пустое пространство как визуальный элемент. Цель Швейцарского стиля заключалась в том, чтобы разнообразить стандартную систему типографики, придать ей чистоту и убрать лишние элементы. Важной идеей было сохранение ясности и хорошей читаемости текста, использование новых простых шрифтов¹³⁴.

Идея создания системы, которая позволила бы объективно передавать информацию, зародилась ещё в 1908 году. Тогда сходные разработки послужили отправной точкой для создания курса в Базельской школе дизайна. В рамках нового курса речь шла о революционных способах передачи информации. Позже, в 1918 году за изучение проблемы взялся профессор Цюрихской школы дизайна Эрнст Келлер. Он исходил из предположения, что неразумно следовать уже заданному стилю – необходимо менять идеи дизайна, исходя из предполагаемого содержания конкретного проекта¹³⁵.

В 1950-е годы можно говорить о новом этапе в формировании Швейцарского стиля. Макс Миденгер и его коллега Эдуард Хоффман разработали новый шрифт под названием Helvetica¹³⁶. Новый шрифт представлял собой идеальное сочетание простоты и чёткости, он легко читался и обладал выверенной формой¹³⁷. Новый шрифт не имел зазоров или засечек, был максимально чист и понятен для чтения. В 1959 году выходит журнал «Новый

¹³³ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

¹³⁴ 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9 [Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]

¹³⁵ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

¹³⁶ Fiedl F. Typography: An Encyclopedic Survey of Type Design and Techniques Through History. New-York. Black Dog & Leventhal: 1998.

¹³⁷ 柳冠中. 设文化论. [M]. 黑龙江. 黑龙江科学技术出版社. 1997 年. [Лю Гуаньчжун.

Теория культуры дизайна. [M]. Хэйлунцзян. Heilongjiang Science and Technology Press. 1997.]

графический дизайн», редакторами которого становятся несколько влиятельных дизайнеров. Например, Ганс Нойбург, выпускник художественного института в городе Цюрих. Или Рихард Пауль Лозе, который получил образование там же, а в дальнейшем работал как дизайнер, принимал участие в различных группах и художественных объединениях¹³⁸. Наиболее важными представителями Швейцарского стиля принято считать таких мастеров как Эмиль Рудер, Армин Хофман и Йозеф Мюллер-Брокманн¹³⁹.

Йозеф Мюллер-Брокманн родился в 1914 году в городе-коммуне Рапперсвилль, в Швейцарии. Преподавал в Цюрихской школе прикладного искусства в 1957 году¹⁴⁰. Примерно в эти же годы начинает издавать вышеупомянутый журнал «Новый графический дизайн», который выходил вплоть до 1964 года. В 1963 году Мюллер-Брокманн стал доцентом в высшей школе формообразования в Ульме.

Важным сюжетом для развития Швейцарской школы стал выход книги Мюллер-Брокманна под названием *Grid Systems in Graphic Design*¹⁴¹, в которой он последовательно изложил разработанную им концепцию модульной системы вёрстки. Основная идея заключается в том, что основа композиции становится модульной сеткой, где в каждом модуле располагается определённый блок информации¹⁴². Как дизайнер-практик Мюллер-Брокманн много занимался созданием дизайна плакатов. Например, это плакат для фестиваля в Цюрихе 1957 года, постер для концерта «Musica Viva» и многие другие¹⁴³. В 1967 году Мюллер-Брокманн женился на японской художнице Сидзуко Йосикава, что, в том числе, способствовало распространению идей Швейцарского стиля в Японии.

¹³⁸ Ruder E. *Typography*. Hastings House Pub: London, 1981.

¹³⁹ Eskilson J. *Graphic Design: A New History*. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁴⁰ 王受之, *世界平面设计史*, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, *История графического дизайна в мире*, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

¹⁴¹ Müller-Brockmann J. *Grid systems in graphic design*. Zurich: Teufen 1981/

¹⁴² Lupton E. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

¹⁴³ 陈望衡, *《艺术设计美学》* [M], 武汉大学出版社, 2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [M], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]

Эмиль Рудер, известный график и типограф, специалист по шрифтам, родился в 1914 году в городе Цюрих. Вместе с Армином Хофманом поступил на один из факультетов Базельской школы дизайна в Швейцарии¹⁴⁴. В дальнейшем учился в Париже. В 1942 году Рудер начал преподавать типографический дизайн в Базельской школе, а к 1947 году возглавил факультет прикладного искусства¹⁴⁵. В течении своей жизни он активно занимался формированием системы Швейцарского стиля. Эмиль Рудер опубликовал несколько книг, например, «Типография: руководство по дизайну», в которой были обобщены его основные идеи. В 1962 году смог открыть свой Международный центр типографического искусства в Нью-Йорке. Рудер ушел из жизни довольно рано, в возрасте 55 лет, однако его вклад в развитие системы графического дизайна XX века является весьма значительным¹⁴⁶.

Армин Хофман, еще один важный дизайнер Швейцарской школы, родился в 1920 году в Цюрихе. Он учился в одном образовательном учреждении с Эмилем Рудером. С 1947 года преподавал в Базельской школе искусства. Его методы обучения отличались от других, они были нестандартными и, одновременно, понятными для студентов. В дальнейшем участвовал в разработке идей Швейцарской школы, продолжал преподавание и публиковал книги по типографике и дизайну. Также Хофман широко известен своими плакатами, некоторые из которых были представлены в Музее современного искусства в Нью-Йорке. В своих плакатах Хофман реализовал идею «экономичности» в использовании цвета и шрифта¹⁴⁷.

Развитие международных экономических связей после Второй мировой войны во многом было поддержано возможностями графического дизайна –

¹⁴⁴ 原研哉 (日). 设计中的设计. [M] 山东. 山东人民出版社. 2006 年 [Хара Кения (Япония). Дизайн в дизайне. [M] Шаньдун. Шаньдунское народное издательство. 2006 г.]

¹⁴⁵ 朱和平, 《设计现代设计史》 [M], 合肥工业大学出版社, 2004 年 8 月。 [Чжу Хэпин, История современного дизайна [M], Hefei University of Technology Press, август 2004 г.]

¹⁴⁶ Heller S. Graphic Style: from Victorian to Post Modern. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

¹⁴⁷ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

универсальный Швейцарский стиль был легко узнаваем и понятен¹⁴⁸. Простота, минимализм и ясность стиля, его решений и шрифтовых элементов было понятным в разных национальных контекстах¹⁴⁹. Развитие Швейцарского стиля привело к созданию общей графической системы, которая обладала едиными принципами. Речь идет об унификации основных элементов графического дизайна, который создал платформу для развития единой графической системы в разных странах¹⁵⁰. Одним из явлений в этой области стала Японская школа графического дизайна. Рассмотрим подробнее некоторые ее особенности.

1.5. Особенность и специфика Японской школы графического дизайна

Одним из наиболее важных явлений в графическом дизайне XX века является Японская школа плаката. Этот феномен представляется важным по целому ряду причин¹⁵¹. Прежде всего, Японская школа дизайна стала отражением традиционных художественных основ. В японском дизайне и в рамках Японской школы плаката активно использовались элементы традиционной японской графики¹⁵². Кроме того, Японская школа плаката стала отражением основных тенденций в графическом дизайне XX века – она развивалась и формировалась в рамках Интернационального стиля. Наконец, Японская школа плаката и дизайна обозначила основные векторы развития современного дизайна.

¹⁴⁸ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

¹⁴⁹ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006.

¹⁵⁰ Осадченко О. Японская школа графического дизайна: к вопросу идентификации интернационального стиля // Месмахеровские чтения - 2021. Материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. С. 161-166.

¹⁵¹ 王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

¹⁵² Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

Японский графический дизайн представляет собой сложную художественную систему, связанную с культурой и обычаями Японии¹⁵³. На протяжении долгого времени Япония была изолирована и вплоть до начала XX века вела автономное существование. Японская культура формировалась преимущественно под влиянием местных особенностей – страна была лишена систематических контактов с другими государствами. Японская культура сформировалась как уникальное явление¹⁵⁴.

Особенность Японии – последовательный синтез национальной и интернациональной традиций¹⁵⁵. Основным отличием Японской культуры является заметное влияние традиционной культуры, которая оказала принципиальное воздействие в том числе на развитие графического дизайна. Заметный пласт японской культуры связан с традиционными графическими идеями и решениями¹⁵⁶. На протяжении XX века Япония прошла большой путь, связанный с восприятием традиций европейской культуры. Япония приняла активное участие в создании новой художественной программы XX века. Синтез национальной традиции и европейских инноваций в дизайне позволил Японии создать одну из наиболее интересных версий Интернационального стиля в графическом дизайне¹⁵⁷.

Историю графического дизайна в Японии можно условно начать с работ Риючи Ямасиро. Он родился в 1920 году в Японском городе Осака, где в 1938 году

¹⁵³ 張美春、李新富、Chang, Mai-chun、Lee, Shin-fu (民 95) , 日本戰後平面設計發展之初探, 商業設計學報, 頁 37-57 [Чжан Мэйчунь, Ли Синьфу, Чанг, Май-чунь, Ли, Шин-фу (мин. 95), Предварительное исследование развития послевоенного графического дизайна в Японии, Журнал коммерческого дизайна, стр. 37-57.]

¹⁵⁴ Коикэ К. Японский дизайн. Традиции и современность. Токио: Сэйбу, 1984.

¹⁵⁵ Eskilson J. Graphic Design: A New History. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁵⁶ 郭杰.浅谈日本平面设计的民族化特征对中国设计的启示[J].大众文艺,2018(16):71

[Го Цзе, О просветлении национальных особенностей японского графического дизайна китайскому дизайну [J], Популярная литература и искусство, 2018 (16): 71..]

¹⁵⁷ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

окончил Политехнический университет. В дальнейшем Ямасиро работал с рекламными агентствами, а с 1952 года начал деятельность независимого дизайнера. Он создавал графические работы для крупнейших японских компаний, также работал консультантом по дизайну в компании по производству техники. В 1958 году в Японии прошла Всемирная выставка, на которой, в частности, были представлены многие работы Риючи Ямасиро.

Для Японии проведение Всемирной выставки стало хорошим шансом продемонстрировать другим странам высокий уровень благосостояния страны¹⁵⁸, который был достигнут рекордными темпами после окончания Второй мировой войны. Наиболее известной работой Риючи Ямасиро этого времени стала работа «Лес». Плакат полностью состоит из иероглифов голубого и зелёного цвета, обозначающих «Рощу» и «Лес», иероглифы представляют собой графическую модель лесного массива¹⁵⁹.

Ещё одним важным представителем японской школы графического дизайна можно считать Юсаку Камекура, который родился в 1915 году в городе Токио. В 1935 году, закончив токийский университет по специальности архитектора, Камекура начал активно заниматься фотографией и графикой. В дальнейшем Камекура делал рекламные плакаты по заказу многих компаний¹⁶⁰. В 1953 и 1956 году Камекура принял участие в выставках плакатной графики, которые проходили в Нью-Йорке и Чикаго. Работы Камекуры оцениваются как заметное явление японского графического дизайна XX столетия¹⁶¹.

В 1964 году, во время подготовки проведения в Японии Олимпиады, Камекура представил свой проект графического представления и сопровождения Олимпийских игр. Центральным элементом этого стиля, в частности, был плакат, который представлял собой восходящее солнце – национальный символ Японии. Создание такого плаката было принципиально важным: речь шла о создании масштабного стиля, элементы которого были связаны с традицией

¹⁵⁸ Коикэ К. Японский дизайн. Традиции и современность. Токио: Сэйбу, 1984.

¹⁵⁹ Heller S. Graphic Style: from Victorian to Post Modern. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

¹⁶⁰ 王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.].

¹⁶¹ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

Интернационального типографического стиля¹⁶² и оказали влияние на последующее развитие всей интернациональной дизайн-системы¹⁶³.

Другой важный представитель Японской школы, Казумаса Нагаи, родился в 1929 году в Токио, где в 1951 году окончил университет и начал заниматься дизайном¹⁶⁴. Одни из самых известных его работ — это плакаты для зимней Олимпиады 1972 года в Саппоро. Плакат представляет собой модульную вертикальную композицию, состоящую из трёх основных элементов. Сверху расположен национальный символ Японии – восходящее солнце, ниже находится снежинка, которая даёт понять, что олимпийские игры проводятся зимой, и в самом низу плаката расположены олимпийские кольца, с надписью «Саппоро 72»¹⁶⁵.

В середине 1970-х годов начинается Новая волна графического дизайна, строящаяся на современных технологиях и открытиях. Влияние Новой волны также распространилось и в Японии, где созданием плакатов в стиле Новой волны и развитием новых идей занимался Казумаса Нагаи. Он создал плакат под названием «Традиционные и современные технологии», который был представлен на парижской выставке современного искусства в 1984 году. Плакат представляет собой космический корабль, находящийся в космосе и окружённый

¹⁶² Осадченко О. Японская школа графического дизайна: к вопросу идентификации интернационального стиля // Месмахеровские чтения - 2021. Материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. С. 161-166.

¹⁶³ Lupton E. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. NY.: Princeton Architectural Press. 1996..

¹⁶⁴ 曹田泉. 设计艺术概论[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005. 09. 第 17 页 [Цао Тяньцюань, Введение в искусство дизайна [M], Шанхай: Шанхайское народное издательство, 2005. 09. Страница 17.]

¹⁶⁵ 张梦. 日本武藏野美术大学视觉传达设计教育的考察[J]. 艺术教育, 2009(05). 第 14 页. [Чжан Мэн, Исследование образования в области визуального коммуникационного дизайна в Художественном университете Мусасино, Япония [J], Художественное образование, 2009(05), стр. 14.]

геометрическими фигурами¹⁶⁶. Особенность данной работы заключается в том, что некоторые элементы декораций плаката были выполнены с помощью компьютерной графики. Впоследствии Нагаи будет использовать компьютерные технологии довольно часто, создавая с помощью векторной графики дизайн новых плакатов¹⁶⁷. В дальнейшем Нагаи создавал плакаты, посвященные теме охраны природы и защиты животных, например, плакат под названием «Save Nature»¹⁶⁸. На плакате изображено некое фантазийное животное, плывущее по чёрному фону, на котором изображены болота, моря, леса и т.д.¹⁶⁹

Феномен японского графического дизайна можно рассматривать как уникальное явление, вобравшее в себя элементы национальной культуры и Интернационального стиля¹⁷⁰. Принципиально важно, что Японский дизайн оказал глубокое влияние на всю последующую традицию интернациональной графики¹⁷¹. Развитие японской школы плакатов оказало заметное влияние на художественную систему XX века в целом.

¹⁶⁶ Heller S. *Graphic Style: from Victorian to Post Modern*. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

¹⁶⁷ Eskilson J. *Graphic Design: A New History*. L.: Laurence King Publishing, 2007.

¹⁶⁸ 陈望衡, 《艺术设计美学》[M], 武汉大学出版社, 2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [M], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]

¹⁶⁹ 原研哉 (日). *设计中的设计*. [M] 山东. 山东人民出版社. 2006年 [Хара Кения (Япония). *Дизайн в дизайне*. [M] Шаньдун. Шаньдунское народное издательство. 2006 г.]

¹⁷⁰ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // *Международный журнал исследований культуры*. СПб, 2016, 72-80 с.

¹⁷¹ Meggs P. *A History of Graphic Design*. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

Глава 2. Проблема формирования веб-дизайна. Веб-дизайн как элемент графической системы. Актуальные тенденции в современном веб-дизайне.

В рамках данной главы рассматриваются основные проблемы формирования веб-дизайна, эволюция его использования и применения. Принято считать, что появление веб-дизайна связано с возникновением первых сайтов¹⁷². Тем не менее, следует учитывать, что мы можем говорить и о дизайне сайтов, и о компьютерном дизайне в целом¹⁷³. Очевидно, что такое явление как компьютерный дизайн возникло раньше и может рассматриваться как художественная система¹⁷⁴ или изображение, связанное с использованием

¹⁷²王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужи, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

¹⁷³ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

¹⁷⁴ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

компьютера. Веб-дизайн – это явление, связанное с использованием и применением принципов дизайна в сети интернет¹⁷⁵.

Основная задача веб-дизайна – визуализация представленной на экране информации. С возникновением первых сайтов появилась и необходимость их визуализировать. Графические решения и возможности первых сайтов были ограничены¹⁷⁶. Первые сайты представляли собой простой набор ссылок на другие страницы. Впоследствии, сайты превращались в более разносторонние и функциональные. Технические возможности становились более совершенными. Чтобы глубже изучить вопрос формирования и развития веб-дизайна, обратимся к проблеме формирования первых сайтов – и, соответственно, их дизайна¹⁷⁷. В рамках данного раздела также будут рассмотрены актуальные тенденции современного веб-дизайна: от пиксельной графики и 2-D дизайна до динамического веб-дизайна и т.д.¹⁷⁸

2.1. Проблема формирования веб-дизайна как графической системы и история возникновения компьютерного дизайна

Развитие веб-дизайна тесным образом было связано с преобразованием компьютерной техники. Полагают, что первая вычислительная машина, похожая на современные компьютеры, была изобретена в 1941 году немецким ученым Конрадом Цузе. Конрад родился в 1910 году в Берлине, с ранних лет увлекался инженерией, уже в школе начал делать первые проекты. Во время обучения в

¹⁷⁵ Heller S. Graphic Style: from Victorian to Post Modern. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.]

¹⁷⁶ Mano M. Digital Logic and Computer Design. New York: Pearson College, 1979.

¹⁷⁷ 李聪.数字媒体艺术在平面设计中的应用[J].艺术教育,2019(07):206-207.

[Ли Конг Применение цифрового медиаискусства в графическом дизайне [J] Художественное образование, 2019(07):206-207.]

¹⁷⁸ 黄江.二维动态图形在计算机平面设计中的应用[J].电脑知识与技术,2020,16(09):212-213. [Хуан Цзян , Применение двумерной динамической графики в компьютерном графическом дизайне [J] Компьютерные знания и технологии, 2020,16(09):212-213.]

университете он начал работать над проектом автоматической вычислительной машины. В 1925 году Цузе закончил обучение на инженера в Берлинской технической школе, и проработав небольшое время в частной компании, уволился и начал работу над собственной вычислительной машиной¹⁷⁹.

В 1939 году он представил тестовую модель своего проекта, а в 1940 выпустил улучшенную версию машины. В 1941 году вышла финальная версия его проекта¹⁸⁰. Во время войны все три версии вычислительной машины были уничтожены, а компания Конрада прекратила своё существование. Через несколько лет фирма возобновила свою работу, выпустив к 1967 году около 250 экземпляров своих компьютеров¹⁸¹.

Изначально вычислительные машины задумывались как простой способ передачи информации¹⁸². В связи с этим не было необходимости формировать сложные дизайн-системы, связанные с компьютером. В 1941 году началось создание ещё одной вычислительной машины¹⁸³. Говард Эйксон вместе с несколькими инженерами из мало кому известной на тот момент компании IBM начал работу над созданием компьютера. В 1944 году состоялся первый запуск нового компьютера под названием «Марк-1», который был создан математиком и преподавателем Гарвардского университета Говардом Эйксоном¹⁸⁴.

Компьютер базировался в Гарвардском университете. Самые первые компьютеры состояли из множества больших по размеру элементов, в них было огромное количество проводов, микросхем, и железа. Почти все произведенные в

¹⁷⁹ 李虹乐.视觉语言符号在平面设计中的价值体现[J].西部皮革,2019,41(10):40.

[Ли Иньлэ, Ценностное отражение символов визуального языка в графическом дизайне [J], Western Leather, 2019, 41(10): 40.]

¹⁸⁰ Lavington S. A brief history of British computers: the first 25 years. British Computer Society. 2010.

¹⁸¹ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

¹⁸² Mano M. Digital Logic and Computer Design. New York: Pearson College, 1979.

¹⁸³ Laing G. Digital Retro: The Evolution and Design of the Personal Computer. New York: Sybex, 2004.

¹⁸⁴ 田俊蓉.计算机平面设计中色彩语言的应用研究[J].智库时代,2019(32):252-253.

[Тянь Цзюньронг, Исследование применения языка цвета в компьютерном графическом дизайне [J], Think Tank Times, 2019(32): 252-253.]

это время компьютеры были большого размера, весили несколько тонн и занимали целую комнату. Можно сказать, что изначально вычислительные машины преследовали узко практические цели¹⁸⁵. Компьютеры выполняли заданную работу по вычислению, и никто не предпринимал попытки формировать элементы цифровой дизайн-графики.

Вычислительные машины, существовавшие в 1950-е – 1960-е годы, были большого размера и занимали много места. Чаще всего они не подвергались транспортировке¹⁸⁶. В 1960-е годы начали формироваться идеи появления персональных компьютеров. В 1973 году компанией «Xerox PARC» под руководством Джека Голдмана был представлен первый персональный компьютер под названием «Xerox Alto»¹⁸⁷, в котором был использован графический пользовательский интерфейс. Несмотря на небольшие размеры по сравнению с предыдущими моделями, новый персональный компьютер был удобнее, мощнее, и мог перевозиться с места на место. Компьютер был максимально похож на современные аналоги, в нем присутствовала клавиатура, компьютерная мышка, и полноразмерный дисплей¹⁸⁸.

На компьютере можно было использовать несколько программ, среди которых был текстовый редактор, векторный редактор и оболочка для программирования¹⁸⁹. С появлением первого персонального компьютера появилась и операционная система, которая поддерживала визуальную систему

¹⁸⁵ 赵青,张春燕.数字图像设计领域研究——以标志设计为例[J].美术教育研

究,2019(09):98-99. [Чжао Цин, Чжан Чунянь Исследования в области дизайна цифровых изображений — на примере дизайна логотипов[J].Art Education Research, 2019(09):98-99.]

¹⁸⁶ 陈锦媛.计算机平面设计中设计软件结合与应用探究[J].教育现代化,2019,6(38):98-99.

[Чен Цзиньюань, Исследование сочетания и применения дизайнерского программного обеспечения в компьютерном графическом дизайне [J], Модернизация образования, 2019, 6(38):98-99.]

¹⁸⁷ Алексаков Г. Персональный аналоговый компьютер. М.: Энергоатомиздат, 1992.

¹⁸⁸ Laing G. Digital Retro: The Evolution and Design of the Personal Computer. New York: Sybex, 2004

¹⁸⁹ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

компьютера. Система представляла собой плоскую черно-белую панель, на которой можно было выбирать программы и взаимодействовать с ними.

Следующее обновление операционной системы и ее графических элементов пришло вместе с появлением новой модели компьютера¹⁹⁰. В 1981 году был создан компьютер Xerox Star¹⁹¹. Это был первый интерфейс, который представлял привычную модель «рабочего стола», на котором находились нужные программы и файлы. Иконки программ на рабочем столе соответствовали выбранным темам. Первые модели операционных систем выглядели максимально просто, в них не было цветных изображений и специфической графики¹⁹². Дизайн «рабочего стола», как и компьютера в целом, ориентировался на практические задачи. Только через несколько лет после выхода первого персонального компьютера и его операционной системы, дизайн интерфейса начал обновляться¹⁹³.

В 1983 году свой первый интерфейс рабочего стола представляет компания Apple. В новом интерфейсе использовался принцип окон, а также имелась возможность редактировать иконки. Внешне система оставалась черно-белой и максимально простой. В 1985 году вышла первая операционная система, использующая в своём интерфейсе цвет¹⁹⁴. Первая цветная графика включала в себя четыре основных цвета – технические возможности монитора не позволяли демонстрировать оттенки. В новой системе были использованы программы по

¹⁹⁰ 胡飞.艺术设计符号基础.北京;清华大学出版社, 2008.[Ху Фэй, Символическая основа художественного дизайна, Пекин, издательство Университета Цинхуа, 2008.]

¹⁹¹ Hiltzik M. Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer. New-York: HarperCollins.

¹⁹² 朱永明.视觉传达设计中的图形、符号与语言.南京艺术学院学报(美术与设计版), 2004, 1(2); 53-56 [Чжу Юнмин, Графика, символы и язык в дизайне визуальных коммуникаций, Журнал Нанкинского университета искусств (Издание по искусству и дизайну), 2004, 1(2), 53-56.]

¹⁹³ Laing G. Digital Retro: The Evolution and Design of the Personal Computer. New York: Sybex, 2004

¹⁹⁴ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

настройке изображения, звука, и других утилит (например, можно было настроить часы, программы для сохранения файлов, простейшие редакторы цветов и т.д.).

В последующие годы эти операционные системы были доработаны и изменены. Появилась возможность корректировать размер окон и располагать программы в удобном порядке на «рабочем столе»¹⁹⁵. Пользователь постепенно получал все больше вариантов и возможностей для индивидуальных настроек интерфейса своего персонального компьютера. Одним из наиболее значимых явлений в истории эволюции операционных систем стал выход Windows 95.

Данная операционная система стала самой распространенной и востребованной¹⁹⁶. В этой версии можно было управлять окнами и вкладками, редактировать любые файлы, выходить в интернет и т.д. После выхода Windows 95 эволюция графических интерфейсов в операционных системах стала развиваться предельно быстро. В течении нескольких лет появились знаменитые операционные системы Mac OS X, Windows XP и др. С выходом новых обновлений для вышеупомянутых операционных систем графический интерфейс и его функционал стал развиваться с огромной скоростью. Начиная со второй половины 1990-х годов уже можно говорить о качестве и возможностях фактически современных операционных систем¹⁹⁷.

В дальнейшем операционные системы и компьютеры постоянно совершенствовались. Компьютерный дизайн становился более разнообразным и понятным. Как итог распространения и развития системы компьютерного дизайна появились такие формы как веб-дизайн и дизайн сайтов.

¹⁹⁵ 黄君君.基于计算机图形图像设计及视觉传达设计研究[J].中国新通信,2022,24(01):44-45. [Хуан Цзюньцзюнь, Исследование дизайна изображений и дизайна визуальных коммуникаций на основе компьютерной графики[J], China New Communication, 2022, 24(01):44-45.]

¹⁹⁶ 王萍.视觉传达在网页设计中的有效运用探究——评《网页视觉传达设计项目教程》[J].中国科技论文,2021,16(03):351-352. [Ван Пинг.Исследование эффективного применения визуальных коммуникаций в веб-дизайне — комментарий к «Учебному руководству по проектированию веб-визуальных коммуникаций» [J], China Science and Technology Papers, 2021, 16(03):351-352.]

¹⁹⁷ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

2.2. Графическая система современной компьютерной графики: скевоморфизм и Flat Design

Важным направлением в современном компьютерном дизайне можно считать такое явление как **скевоморфизм**. Это понятие связано, прежде всего, с веб-дизайном последних лет XX – начала XXI века¹⁹⁸. Основная суть скевоморфизма заключается в том, что дизайн объектов или иконок приложений, должен соответствовать реальному аналогу изображаемого предмета¹⁹⁹. Основная идея данного направления заключается в создании иллюзии трехмерного изображения. Приложение в компьютере или телефоне имеет ту же функцию, что и иконка ее изображающая²⁰⁰. Данное действие снижает порог потребления цифровых технологий, так как визуальный язык компьютера становятся интуитивно понятным²⁰¹.

Считается, что первой компанией, которая инициировала использование скевоморфных решений в операционных системах, стала корпорация Apple. Стив Джобс, работавший на тот момент в компании Apple, считал, что использование скевоморфного дизайна поможет интуитивно разобраться в компьютере человеку, который ни разу его до этого не видел. В конце XX века, когда компьютеры получили массовое распространение, не существовало устойчивой привычки восприятия объектов с экрана компьютера. Именно скевоморфизм давал возможность организовать понятный интерфейс неизвестной на тот момент массовому пользователю системы²⁰².

¹⁹⁸ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

¹⁹⁹ Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

²⁰⁰ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

²⁰¹ 淡莎.网络媒体的视觉传达设计探究[J].艺术品鉴,2017(07):159 [Дэн Ша.

Исследование дизайна визуальной коммуникации в сетевых медиа [J]. Art Appreciation, 2017(07):159.]

²⁰² 路其远, 网页设计界面中视觉传达的应用研究. 甘肃省,兰州城市学院,2018-06-22. [Лу Циюань, Применение визуальных коммуникаций в интерфейсе веб-дизайна, Провинция Ганьсу, Городской колледж Ланьчжоу, 22 июня 2018 г.]

Многие исследователи полагают, что в наши дни использование скевоморфизма скорее усложняет восприятие и замедляет работу в интерфейсе. Существует мнение, что использование изображений реальных объектов загромождает пространство экрана. Также распространенной можно считать ситуацию, когда скевоморфные объекты – то есть, их реальный прототип – устаревают сами по себе.²⁰³ Восприятие таких иконок программы затруднено.

Существует и альтернативное мнение. Эксперты полагают, что скевоморфные формы будут актуальны и востребованы всегда: человек никогда не сможет полностью привыкнуть к виртуальному миру²⁰⁴. Он всегда будет нуждаться в напоминании о мире физическом²⁰⁵. Поэтому использование простых скевоморфных форм неизбежно и в наши дни. Тем не менее, в настоящий момент скевоморфизмы используются относительно редко. Большинство операционных систем и сайтов перешли на плоский дизайн²⁰⁶.

Плоский дизайн, или **Flat Design** – это направление, которое активно используется в системе веб-дизайна²⁰⁷ в настоящее время²⁰⁸. Одна из главных идей этой системы – сократить количество визуальной информации, присутствующей на экране. Полагают, что такой прием позволяет лучше

²⁰³ Freeth, C. Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010.

²⁰⁴ 陈锦媛. 计算机平面设计中设计软件结合与应用探究[J]. 教育现代化, 2019, 6(38):98-99.

[Чен Цзиньюань, Исследование сочетания и применения дизайнерского программного обеспечения в компьютерном графическом дизайне [J], Модернизация образования, 2019, 6(38):98-99.]

²⁰⁵ 曹晖. 视觉形式的美学研究[D]. 中国人民大学, 2007. [Цао Хуэй, Эстетическое исследование визуальной формы [D], Жэньминьский университет Китая, 2007 г.]

²⁰⁶ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

²⁰⁷ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

²⁰⁸ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

воспринимать изображения. Плоский дизайн является условной противоположностью скевоморфизма. Flat Design подчеркивает визуальную составляющую того или иного объекта. Его цель – создание визуального знака, а не отображение реального аналога предмета²⁰⁹.

Особенность Flat Design заключается в том, что он опирается на двухмерное изображение. Он подразумевает рисунок, в котором не прорисован объем. Полагают, что принцип плоского дизайна содержательно и стилистически связан со Швейцарским стилем 1950-х – 1960-х годов²¹⁰. Швейцарский дизайн делал упор на типографические аспекты, на минимализм и на удобное деление визуальной информации по так называемым модульным сеткам²¹¹.

Считается, что первым примером использования плоского дизайна как общей системы стала продукция компании Microsoft. В 2006 году Microsoft выпустила аудиоплеер Zune, в котором использовались элементы плоского дизайна. Впоследствии, для линейки Microsoft, которая использовала элементы плоского дизайна, была создана отдельная платформа Metro. Ее продукция позиционировалась как художественная программа оформления будущих операционных систем компании Microsoft²¹².

После выхода нескольких успешных операционных систем Metro, в 2012 году выходит операционная система Windows 8, которая, несмотря на свою коммерческую неудачу, стала важным примером использования плоского дизайна. После успеха Microsoft как графической системы, вышла операционная система IOS 7 компании Apple, которая также дистанцировалась от основных идей

²⁰⁹ Freeth, C. Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010.

²¹⁰ 赵青,张春燕.数字图像设计领域研究——以标志设计为例[J].美术教育研究,2019(09):98-99. [Чжао Цин, Чжан Чунянь Исследования в области дизайна цифровых изображений — на примере дизайна логотипов[J].Art Education Research, 2019(09):98-99.]

²¹¹ Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

²¹² 李豈乐.视觉语言符号在平面设计中的价值体现[J].西部皮革,2019,41(10):40.

[Ли Иньлэ, Ценностное отражение символов визуального языка в графическом дизайне [J], Western Leather, 2019, 41(10): 40.]

скевоморфизма²¹³. Apple предложила свою систему в концепции Flat Design. Впоследствии, почти все системы, приложения и сайты были организованы на основе плоского дизайна. Данная тенденция сохраняет свою устойчивость и в наши дни²¹⁴..

Полагают, что плоский дизайн имеет свои недостатки, к которым относится, в частности, потеря понятности интерфейса. В Flat Design легко пересечь грань, когда интуитивная ясность интерфейса утрачивается. Не всегда очевидно, какое содержание подразумевают те или иные стилизованные иконки. Это может навредить общему восприятию сайтов и систем, выполненных по принципу плоского дизайна²¹⁵.

К минусам также можно отнести отсутствие индивидуальности. Из-за того, что основная идея плоского дизайна — это стремление к упрощению, стираются рамки персонального стиля. Не всегда можно визуально идентифицировать тот или иной проект. В этом смысле Flat Design противоположен скевоморфным решениям, где каждый сайт или операционная система способны подчеркнуть свой собственный уникальный характер²¹⁶.

Несомненное преимущество плоского дизайна – возможность использования во всех художественных системах: он легко подстраивается под любую операционную систему. Скевоморфизм сложнее переносит изменение

²¹³ Дэйв М. iOS 6 SDK. Разработка приложений для iPhone, iPad и iPod. М.: Вильямс, 2013.

²¹⁴ 黄君君.基于计算机图形图像设计及视觉传达设计研究[J].中国新通信,2022,24(01):44-45. [Хуан Цзюньцзюнь, Исследование дизайна изображений и дизайна визуальных коммуникаций на основе компьютерной графики[J], China New Communication, 2022, 24(01):44-45.]

²¹⁵ 李聪.数字媒体艺术在平面设计中的应用[J].艺术教育,2019(07):206-207.

[Ли Конг Применение цифрового медиаискусства в графическом дизайне [J] Художественное образование, 2019(07):206-207.]

²¹⁶ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49

размеров или положения на сетке²¹⁷. В некоторых случаях скевоморфная картинка теряет смысл или уходит за пределы видимости и восприятия. Наличие модулей или сеток также упрощает работу с плоским дизайном. Изображения Flat Design проще редактировать²¹⁸. Также использование модулей упрощает процесс перемещения по сайтам или операционным системам. Навигация по модульным блокам интуитивно понятнее, чем хаотичное расположение информации²¹⁹.

В наши дни плоский дизайн является наиболее распространённым направлением в компьютерном дизайне²²⁰. Спустя годы люди привыкли к цифровым технологиям и необходимость в использовании скевоморфного дизайна ослабла. Flat Design, как стиль не имеющий убедительных аналогов, получил массовое распространение и стал одним из самых востребованных сегодня графических направлений и принципов.

2.3. Актуальные направления в современном цифровом дизайне. Специфика современной графической системы: динамический веб-дизайн, 2D и 3D графика

Динамический веб дизайн. Веб-дизайн – это сложная совокупность блоков, строк, цифр и кодов, из которых состоит дизайн сайта. Каждый сайт, созданный на основании протокола HTML, делится на два типа: статический и

²¹⁷ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

²¹⁸ 淡莎.网络媒体的视觉传达设计探究[J].艺术品鉴,2017(07):159 [Дэн Ша.

Исследование дизайна визуальной коммуникации в сетевых медиа [J]. Art Appreciation, 2017(07):159.]

²¹⁹ Patterson A. Hennessy J. Computer Organization and Design. New York: Morgan Kaufmann, 2013.

¹⁴⁵ 刘利娟.网络广告中的视觉传达设计艺术探讨[J].美术教育研究,2021(02):76-77..[Лю Лицзюань, Обсуждение искусства дизайна визуальной коммуникации в онлайн-рекламе [J], Art Education Research, 2021(02):76-77..]

²²⁰ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

динамический.²²¹ Основное отличие статического веб-дизайна от динамического заключается в том, что статический веб-дизайн подразумевает одинаковую структуру сайта, которая не меняется при переходе на другое устройство. Динамический, или адаптивный веб-дизайн строится на обратной системе и предполагает возможность адаптации сайтов для разных носителей²²².

Статические страницы веб-сайтов создаются вручную, и имеют статичную структуру. Это подразумевает невозможность изменения их пропорций при переходе на другое устройство²²³. Чтобы сайт открылся на том или ином устройстве, нужно полностью изменить систему сайта. В такой системе сайт каждый раз перестраивает интерфейс для нового носителя. Если открыть на экране смартфона статическую веб-страницу, сделанную для компьютерного широкоформатного размера, то пользоваться сайтом будет крайне затруднительно²²⁴.

Пользователю будет неудобно ориентироваться на сайте, так как его элементы будут выполнены под размер компьютерного экрана. Статический сайт не подразумевает внесение изменений со стороны пользователя: отсутствует возможность оставлять комментарии, формировать посты и т.д. В связи с этим можно сказать, что статический шаблон используется чаще всего для сайтов с

²²¹ Фримен Э. Изучаем HTML, XHTML и CSS. М.: Питер, 2010.

²²² 威威. 数字技术在视觉传达设计中的运用探讨[A]. 《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会.2016 智能城市与信息化建设国际学术交流研讨会论文集 IV[C]. 《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会:旭日华夏(北京)国际科学技术研究院,2016:2. [Фу Вэйвэй.

Обсуждение применения цифровых технологий в дизайне визуальных коммуникаций [A]. Журнал «Умный город», Американо-китайская ассоциация академических обменов. Материалы Международной конференции академических обменов 2016 года по умному городу и информатизации. С]. Журнал «Умный город», Американо-китайская ассоциация академических обменов журналов: Международная академия наук и технологий Rising Sun Huaxia (Пекин), 2016: 2.]

²²³ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

²²⁴ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

конкретной информацией. Такие сайты не подразумевают обратной связи со стороны пользователя²²⁵.

В свою очередь, динамический, или адаптивный дизайн подразумевает возможность автоматического изменения. Такие сайты адаптируются под разные носители и нужды пользователей, которые обращаются к сайту²²⁶. Динамический сайт подразумевает изменяемость страниц²²⁷. Эти страницы могут менять свой размер, подстраиваясь под формат экрана, на котором открыт сайт. Также у пользователя имеется возможность редактировать заранее разрешённый для редактирования контент такого сайта.

Чаще всего такой прием используется для возможности оставлять комментарии, для ответов на вопросы на форумах и т.д. Адаптивные сайты работают по технологии, отличной от системы статических сайтов. Их готовая версия не размещается на сервере. Мы видим лишь оболочку сайта, которая «пересобирается» каждый раз, когда появляется запрос на редактирование сайта. Для создания динамического сайта, как правило, используются сложные ресурсы и языки программирования.

Динамический веб-дизайн имеет установленные заранее макеты, каждый из которых можно использовать в разных ситуациях. Первый и самый простой макет – сжимающийся. Он автоматически сжимает изображение до ширины экрана мобильного телефона. После того, как информация перестаёт быть читаемой, она выстраивается в вертикальную ленту. Более сложным способом является переключение макетов. Его суть заключается в создании отдельного макета сайта

²²⁵ Patterson A. Hennessy J. Computer Organization and Design. New York: Morgan Kaufmann, 2013

²²⁶ 黄晓波.便携式信息交互终端的 HCI 研究及应用.[D].西安.西北工业大学.2005. [Хуан Сяобо. Исследование HCI и применение портативного терминала информационного взаимодействия. [D]. Сиань. Северо-Западный политехнический университет. 2005 г.]

²²⁷ 王萍.视觉传达在网页设计中的有效运用探究——评《网页视觉传达设计项目教程》[J].中国科技论文,2021,16(03):351-352. [Ван Пинг.Исследование эффективного применения визуальных коммуникаций в веб-дизайне — комментарий к «Учебному руководству по проектированию веб-визуальных коммуникаций» [J], China Science and Technology Papers, 2021, 16(03):351-352.]

под каждое устройство. При таком решении информация содержится в заранее подготовленных блоках, а не просто формируется в вертикальную ленту. Такой метод считается более трудозатратным для реализации, так как каждый макет для отдельного устройства необходимо создавать вручную²²⁸.

Последним, и наиболее практичным методом является формат с использованием панелей. Идея такого макета состоит в том, чтобы нужные элементы находились не внизу страницы, а в специально скрытых панелях²²⁹. Они могут быть скомпонованы в одном месте, как в двух предыдущих моделях²³⁰. Такие разделы можно открыть движением пальца в нужную сторону. Данный способ распространён в мобильных приложениях, где все пункты делятся на скрытые панели²³¹.

Недостатком адаптивного дизайна можно назвать более высокую сложность конструирования, так как сайт должен стабильно работать на различных устройствах. Необходимо создавать шаблоны, по которым будут работать сайты, открытые на других носителях²³². Из-за постоянных операций, совершаемых на динамических сайтах, повышается нагрузка на систему. Поэтому на устройствах с низкой мощностью динамические сайты могут работать с задержкой. Такая особенность становится источником затруднений и в последующих ситуациях. Сайт требует дополнительной мощности для его открытия: нужен хорошо работающий сервер, на котором будут храниться данные сайта. В конечном итоге,

²²⁸ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

²²⁹ 黄君君.基于计算机图形图像设计及视觉传达设计研究[J].中国新通信,2022,24(01):44-45. [Хуан Цзюньцзюнь, Исследование дизайна изображений и дизайна визуальных коммуникаций на основе компьютерной графики[J], China New Communication, 2022, 24(01):44-45.]

²³⁰ Patterson A. Hennessy J. Computer Organization and Design. New York: Morgan Kaufmann, 2013.

²³¹ Энджел Э. Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе OpenGL. М.: Вильямс, 2001.

²³² 卞雪洁,孙琦.动态视觉传达设计的应用发展研究[J].美术教育研究,2022(03):80-81. [Бянь Сюэцзе, Сунь Ци. Исследования по применению и развитию дизайна динамической визуальной коммуникации [J]. Исследования в области художественного образования, 2022 (03): 80-81.]

можно отметить, что статический и динамический дизайн обладают своими преимуществами и недостатками. Каждый из форматов используется для своих определенных целей, и каждый имеет свои сильные и слабые стороны.

2D и 3D веб-дизайн. Помимо различных типов структуры сайта, существуют различия, связанные с их визуальным воплощением. Чаще всего сайты можно разделить на те платформы, в которых используется 2D или 3D дизайн. 2D веб-дизайн, или плоский сайт – это веб-страница в которой используются преимущественно изображения, сделанные в 2D формате.²³³ Данный тип веб-сайтов используют чаще остальных: такой формат является более простым в реализации.

Немаловажным плюсом 2D сайта является его лёгкость и простота чтения. В сайтах такого типа отсутствуют сложные объёмные объекты²³⁴. В таком сайте проще ориентироваться, а предоставленная информация легко считывается. Данный тип сайтов чаще всего используется для отображения потока информации, который не требует массивных изображений или трёхмерных объектов. Как правило, в таких сайтах используются некоторые иллюстрации, которые можно сделать плоскими²³⁵.

Трёхмерный дизайн, или 3D веб-дизайн – это система, которая содержит трёхмерные изображения. Данный тип сайтов получил широкое распространение в последнее время. Появившиеся технологии позволяют создавать 3D элементы на сайтах, ориентированных на мобильные устройства. Основная цель сайта, выполненного в объёмном стиле – привлечение аудитории на сайт, повышение узнаваемости бренда и привлекательность внешней формы веб-страницы. Объёмный дизайн гораздо сложнее не только в реализации, но и в дальнейшем взаимодействии с пользователем. 3D элементы должны гармонично встраиваться

²³³ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

²³⁴ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

²³⁵ 黄江.二维动态图形在计算机平面设计中的应用[J].电脑知识与技术,2

[Хуан Цзян , Применение двумерной динамической графики в компьютерном графическом дизайне [J] Компьютерные знания и технологии, 2020,16(09):212-213.]

в сайт, дополняя общую концепцию. Этого, в свою очередь, можно достичь следующими способами²³⁶.

Прежде всего, такие сайты предполагают возможность взаимодействовать с 3D объектом со стороны пользователя²³⁷. В этих случаях добавляются подсказки, которые будут сообщать пользователю о возможности нажатия на тот или иной элемент. Во-вторых, одним из таких способов считается создание так называемого «параллакс-скроллинга» или «параллакс-прокрутки». Этот эффект был придуман при появлении первых 2D сайтов²³⁸. Его суть заключается в создании эффекта разных скоростей передвижения объектов на сайте. Он достигается путём уменьшения скорости фонового изображения, на котором находится объект. Это, в свою очередь, создаёт эффект глубины сайта и погружает пользователя в интерфейс.

Глубину трёхмерным объектам также придает использование теней изображённых элементов. Такой способ помогает выделить объект на однотонном фоне. Трёхмерный веб-дизайн также обладает большим количеством приёмов, которые позволяют разнообразить визуальное представление сайта. К таким приемам относится смешение 2D и 3D элементов, эффекты частиц, отражений, создание 3D видео и анимации или добавление виртуальных экскурсий. Все эти способы имеют место на существующих сайтах, но их использование небезопасно, поскольку они могут способствовать ухудшению восприятия изображения²³⁹.

При сравнении 2D и 3D сайтов сложно сказать, какой именно формат более предпочтителен. Каждый формат используется для своих целей. Создание 3D

²³⁶ 黄山.平面设计中的三维数字技术研究[J].工业设计,2019(06):148-149.

[Хуан Шань Исследование цифровых 3D-технологий в графическом дизайне [J] Промышленный дизайн, 2019(06): 148-149.]

²³⁷ Энджел Э. Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе OpenGL. М.: Вильямс, 2001.

²³⁸ 李虹乐.视觉语言符号在平面设计中的价值体现[J].西部皮革,2019,41(10):40.

[Ли Иньлэ, Ценностное отражение символов визуального языка в графическом дизайне [J], Western Leather, 2019, 41(10): 40.]

²³⁹ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

веб-дизайна добавляет сайту уникальность, а использование трёхмерных объектов позволяет лучше визуализировать продукт. Также объёмный дизайн выглядит более современным и обладает возможностью отобразить информацию эффективнее, нежели в 2D системе²⁴⁰.

В свою очередь, 2D веб-дизайн более прост в исполнении и не требует увеличения усилий и затрат. Потребность в 3D дизайне пропадает, если сайт представляет собой обычную страницу с информацией. В таком случае трёхмерный дизайн излишен, а 2D элементы, наоборот, будут соответствовать задачам сайта. 2D дизайн относительно несложен в создании и обычно лучше воспринимается пользователями²⁴¹.

2.4. Дизайн сайта и проблема когнитивного восприятия

В некоторых случаях дизайн сайтов является предметом исследований в рамках теории восприятия²⁴². Исследователи полагают, что предпочтения пользователей основаны на четырех базовых визуальных характеристиках²⁴³. К ним относятся сложность, согласованность, ясность и загадочность. Поясним эти основные параметры.

²⁴⁰ 杨磊.三维设计在平面设计的运用研究[J].西部皮革,2020,42(09):61-62.

Ян Лэй.Исследование применения трехмерного дизайна в графическом дизайне[J].Western Leather, 2020,42(09):61-62.

²⁴¹ 王智超.基于三维虚拟视觉技术的平面设计方法研究[J].计算机产品与流

通,2020(08):130. [Ван Чжичао. Исследование метода графического дизайна на основе технологии 3D Virtual Vision [J]. Компьютерные продукты и распространение, 2020 (08): 130.]

²⁴² Григорян Р.К., Филатов Д.Б., Каплан А.Я. Высокоскоростной коммуникационный интерфейс мозг-компьютер на основе кодированных зрительных вызванных потенциалов // Вестник Российского государственного медицинского университета, 2019, № 2, с. 29-35.

²⁴³ Liburkina S.P., Vasilyev A.N., Yakovlev L.V., Gordleeva S.Yu, Kaplan A. A Motor Imagery-Based Brain–Computer Interface with Vibrotactile Stimuli // Neuroscience and Behavioral Physiology. 2018, 48, № 9, с. 1067-1077.

Сложность – это использование числа элементов. Чем больше элементов – тем выше сложность. Например, чистый минималистичный дизайн обладает низким критерием сложности. Согласованность подразумевает связь и взаимодействие визуальных элементов. В такой форме представления элементы находятся в состоянии баланса²⁴⁴.

Ясность связана с простотой восприятия и разборчивостью. Этот критерий подразумевает разборчивость текста, ясность элементов и т.д. Кроме того, эта характеристика подразумевает запоминающиеся ориентиры в изображении. Загадочность (или тайна) – это критерий, связанный с любопытством²⁴⁵. Он подразумевает использование визуальных элементов, которые поддерживают любопытство пользователя. Закрытые двери, скрытые перспективы, петляющие дорожки – использование такого рода элементов поддерживает любопытство.

Как полагают исследователи, восприятие 2D и 3D изображений и по качеству, и по скорости различно²⁴⁶. Двухмерное изображение воспринимается быстрее. В двухмерном изображении все предметы расположены в одной плоскости. Восприятие двухмерных предметов подразумевает быстрое сканирование поверхности. Двухмерное изображение обеспечивает быстрое восприятие предметов на плоскости.

Трехмерное изображение, напротив, изначально более сложно и содержит больше информации. 3D изображение устанавливает связи в параметрах «ближе-дальше», задает характеристики объема и формы. Восприятие этой информации

²⁴⁴ 赵青,张春燕.数字图像设计领域研究——以标志设计为例[J].美术教育研

究,2019(09):98-99. [Чжао Цин, Чжан Чунянь Исследования в области дизайна цифровых изображений — на примере дизайна логотипов[J].Art Education Research, 2019(09):98-99.]

²⁴⁵ 陈锦媛.计算机平面设计中设计软件结合与应用探究[J].教育现代化,2019,6(38):98-99.

[Чен Цзиньюань, Исследование сочетания и применения дизайнерского программного обеспечения в компьютерном графическом дизайне [J], Модернизация образования, 2019, 6(38):98-99.]

²⁴⁶ Visinescu L., Sidorova A., Jones M, Prybutok V. The influence of website dimensionality on customer experiences, perceptions and behavioral intentions: An exploration of 2D vs. 3D web design // Information & Management, 2015, N 52(1), pp.1-17.

требует больше времени. Все четыре характеристики (сложность, согласованность, ясность и загадочность) в трехмерном изображении в комплексе масштабнее, а их восприятие требует больше времени²⁴⁷. Очевидно, это утверждение справедливо и для компьютерного дизайна, и для графического дизайна в целом²⁴⁸.

Исследователи обращают внимание на то, что в 2D и 3D дизайне эффект согласованности, сложности и ясности формирует общее позитивное впечатление при посещении сайта²⁴⁹. В то же время, они отмечают, что трехмерные изображения обладают более высоким уровнем в категориях сложности и тайны²⁵⁰. Это происходит из-за более широкого диапазона сигналов, доступных в трехмерном пространстве. Категории сложности и тайны определяют целенаправленную концентрацию и влияют на степень внимательности, с которой зритель рассматривает сайт. Таким образом, более сложное изображение или комбинация изображений приводит к увеличению степени концентрированного внимания, с которым посетитель работает с тем или иным сайтом, тем или иным изображением²⁵¹.

²⁴⁷ 卞雪洁,孙琦.动态视觉传达设计的应用发展研究[J].美术教育研究,2022(03):80-81.

[Бянь Сюэцзе, Сунь Ци. Исследования по применению и развитию дизайна динамической визуальной коммуникации [J]. Исследования в области художественного образования, 2022 (03): 80-81.]

²⁴⁸ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

²⁴⁹ Visinescu L., Sidorova A., Jones M, Prybutok V. The influence of website dimensionality on customer experiences, perceptions and behavioral intentions: An exploration of 2D vs. 3D web design // Information & Management, 2015, N 52(1), pp.1-17.

²⁵⁰ Liburkina S.P., Vasilyev A.N., Yakovlev L.V., Gordleeva S.Yu, Kaplan A. A Motor Imagery-Based Brain–Computer Interface with Vibrotactile Stimuli // Neuroscience and Behavioral Physiology. 2018, 48, № 9, с. 1067-1077.

²⁵¹ 郁建军.动态视觉传达设计在数字媒体中的应用及发展方向研究[J].中国民族博览,2020(17):153-154. [Ю Цзяньцзюнь, Исследования по применению и направлению развития дизайна динамической визуальной коммуникации в цифровых медиа [J], China National Expo, 2020(17):153-154.]

Полагают, что важной характеристикой в данном случае является категория загадки или тайны. Неясное привлекает внимание. Загадочное пробуждает любопытство и требует ответа на вопрос. Незведанное захватывает зрителя – это приводит к концентрации его внимания. Исследователи полагают, что неизведанное (или таинственное) приводит к концентрации когнитивного внимания²⁵². Из исследовательской практики следует, что эта категория таинственного выше у сайтов и изображений с 3D решениями²⁵³. Это наблюдение может быть использовано как один из принципов при создании объектов и дизайна сайта.

²⁵² Visinescu L., Sidorova A., Jones M, Prybutok V. The influence of website dimensionality on customer experiences, perceptions and behavioral intentions: An exploration of 2D vs. 3D web design // Information & Management, 2015, N 52(1), pp.1-17.

²⁵³ 王智超.基于三维虚拟视觉技术的平面设计方法研究[J].计算机产品与流通,2020(08):130. [Ван Чжичао. Исследование метода графического дизайна на основе технологии 3D Virtual Vision [J]. Компьютерные продукты и распространение, 2020 (08): 130.]

Глава 3. Современная система охраны животных: основные институции

В рамках данной главы рассматривается основная информация, связанная с формированием и развитием системы охраны животных, защиты окружающей среды, и базовых экологических направлений. Данная тематика представлена в хронологической перспективе и затрагивает не только вопросы формирования данных направлений, но и существование этой системы в контексте современности. В данной главе будет рассмотрена деятельность основных организаций, которые занимаются охраной животных²⁵⁴.

Особое внимание уделено компаниям и организациям, которые внесли заметный вклад в дальнейшее формирование системы охраны окружающей среды на современном этапе. Принято считать, что первые упоминания, связанные с проблемой защиты животных, могут быть датированы IV в. до н.э²⁵⁵.

²⁵⁴ 安博, 杨佩.人类命运共同体视域下生态共识的构建路径[J].天府新论, 2018 (1) . [Ань

Бо, Ян Пей. Путь построения экологического консенсуса с точки зрения сообщества с общим будущим для человечества [J]. Tianfu Xin Lun, 2018 (1)]

²⁵⁵ Райдер Р. История этики защиты животных и её современный этап. 2000.

Этот вопрос широко обсуждался в рамках этической системы²⁵⁶, связанной с многими религиями²⁵⁷. В данный момент перед нами стоит задача изучения современных тенденций охраны животных и основные международные программы, связанные с ее организацией²⁵⁸.

3.1. Охрана животных: формирование системы и основные принципы

Система охраны животных сформировалась как последовательное явление на протяжении XX вв.²⁵⁹ В этот период создаются основные организации, связанные с охраной животных. А также формируются основные международные программы, связанные с этим видом деятельности. Первое упоминание, связанное с проектами охраны окружающей среды и животных, относят к 1822 году²⁶⁰. Тогда ирландский депутат Ричард Мартин смог провести законопроект, который обеспечивал защиту и охрану крупного рогатого скота, а также овец и лошадей. В 1824 году, после утверждения данного законопроекта, было создано общество по предотвращению жестокого обращения с животными. В 1940 году данное общество получило королевский статус²⁶¹.

²⁵⁶ Fischer B. *Animal Ethics: A Contemporary Introduction*. Routledge, 2021.

²⁵⁷ Taylor A. *Animals and Ethics: An Overview of the Philosophical Debate*. New York: Broadview Press, 2009.

²⁵⁸ Gary A. *Animals, Property, and the Law*. London: Temple University Press, 1995.

²⁵⁹ Сингер П. *Освобождение животных*. М.: Синдбад, 2021.

²⁶⁰ 马建章, 高继宏, 高中信. 世界野生动物管理现状[J]. 世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

²⁶¹ 覃青必. 动物保护伦理及其实践困境[J]. 伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

Процессы, связанные с охраной животных, были продолжены в XX столетии. В 1960 году было создано Международное общество защиты животных, которое в 1981 году объединилось со Всемирной федерацией защиты животных. Вместе два этих общества сформировали крупнейшую в наши дни организацию – Всемирное общество защиты животных (WSPA). Впоследствии также был создан целый ряд других официальных организаций по охране животных, большая часть которых существуют и по сей день²⁶².

У системы защиты животных есть основные базовые принципы, ориентированные на благополучие животных.²⁶³ Согласно их критериям, благополучными животными могут считаться те особи или виды, которые находятся в комфортной среде, хорошо питаются и не испытывают тревогу²⁶⁴. В 1980 году были впервые сформулированы так называемые пять принципов (пять свобод), касающиеся охраны животных²⁶⁵. В них входят свобода от голода и жажды, свобода от дискомфорта, свобода от травм и болезней, свобода естественной среды обитания, и свобода от стресса²⁶⁶. Данный свод правил официально включён во всеобщую Декларацию о благополучии животных, которая была принята в 2000 году Всемирной организацией защиты животных. Также данная декларация была утверждена и принята Организацией Объединенных Наций (ООН)²⁶⁷.

Было установлено, что животные также имеют свои права.²⁶⁸ Например, животных нельзя рассматривать как источник получения пищи, одежды. Также

²⁶² 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

²⁶³ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

²⁶⁴ 马建章, 贾竞波.野生动物管理学[M].哈尔滨:东北林业大学出版社, 1990.98-99. [Ма Цзяньчжан, Цзя Цзинбо Управление дикой природой [M], Харбин: Издательство Северо-восточного лесного университета, 1990.98-99.]

²⁶⁵ Frasc P. et al. Animal Law in a Nutshell. London: West, 2010.

²⁶⁶ Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

²⁶⁷ Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995.

²⁶⁸ Райдер Р. История этики защиты животных и её современный этап. 2000.

недопустимо их насильственное использование в сфере развлечений. Большинство организаций так или иначе поддерживают идеи улучшения благосостояния животных, а также идею об официальном юридическом заключении права животных на жизнь²⁶⁹.

За долгое время существования системы охраны окружающей среды были созданы международно-правовые акты, касающиеся, прежде всего, защиты животных²⁷⁰. Самой масштабной является европейская Конвенция по защите домашних животных, разработанная в 1980 году, и официально принятая в 1987. Целью Конвенции было установление контроля над торговлей животными. Для этого было решено установить правила по стандартам гигиены, правила по выращиванию животных в особых условиях и т.д.

Данная Конвенция состоит из трёх основных частей. В первую очередь, это Введение. В нем обозначены основные цели и задачи защиты домашних животных. Далее идут основные положения, представленные в 14 статьях. В этих статьях обозначены основные принципы содержания домашних животных. Правила содержания домашних животных стали обязательными для каждого, кто владеет или временно присматривает за животным²⁷¹. Данные правила обязывают человека обеспечивать животных водой, пищей, комфортным содержанием и т.д.²⁷²

Последняя глава данной Конвенции посвящена акциям, проводимым в пользу бездомных животных²⁷³. В данной главе обсуждаются основные меры,

²⁶⁹ 马建章, 高继宏, 高中信.世界野生动物管理现状[J].世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

²⁷⁰ Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995.

²⁷¹ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

²⁷² 康寧馨, 2000, 〈人類與動物間哲學與倫理學的平等觀：《動物解放》〉, 《破週報

復刊》, 第 77 期。[Кан Нинсинь, 2000 г., «Равенство философии и этики между людьми и животными: «Освобождение животных», «Еженедельная месть», № 77.]

²⁷³ Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

которые должно принимать государство. Также в данном своде правил рассматривался вопрос о поощрении людей, которые опекают бездомных животных, в виде выплат им некоторых пособий или льгот. В последующие годы также были приняты такие конвенции как: Европейская Конвенция по защите животных (1996 год), которая предлагала уменьшить страдания животных при проведении медицинских опытов. Конвенция, запрещающая торговлю видами, которые находятся на грани исчезновения и подтверждала положения предыдущей Конвенции 1975 года, которая была подписана 112 государствами²⁷⁴.

3.2. Основные организации в сфере охраны животных

В интернациональной среде в настоящий момент насчитывается несколько крупных международных организаций, занимающихся защитой и охраной животных²⁷⁵. Среди них можно назвать, например, такие как «Международный союз охраны природы», «Всемирное общество защиты животных», «Всемирный фонд дикой природы», «Гуманное общество Соединённых Штатов» и «Люди за этичное отношение к животным»²⁷⁶.

Крупнейшей организацией по защите природы на данный момент является «**Международный союз охраны природы – МСОП**» (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources – IUCN) – это международное объединение, созданное в 1948 году и включившее в себя большое количество участников и организаций²⁷⁷. Через некоторое время организация была официально включена в состав ООН, став более авторитетной и получив больше

²⁷⁴ 马建章, 高继宏, 高中信. 世界野生动物管理现状[J]. 世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[马 Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

²⁷⁵ Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

²⁷⁶ Johnson E. Ecological Threat and the Founding of U.S. National Environmental Movement Organizations, 1962–1998. 2011.

²⁷⁷ MacDonald K. IUCN: A History of Constraint // Catholic University of Louvain, Louvain-la-Neuve, 2014.

прав для принятия решений по существующим экологическим проблемам и вопросам охраны животных²⁷⁸.

Из глобальных проектов данной организации можно выделить создание в 1963 году Красной книги – собрания всех видов и подвидов животных, находящихся на грани исчезновения. Целью издания Красной книги была необходимость обратить внимание людей на существующую проблему, и предотвратить дальнейшие угрозы исчезновения видов животных с лица Земли.

«Всемирный фонд дикой природы» (World Wildlife Fund – WWF) – международная общественная организация, занимающаяся сохранением окружающей среды и восстановлением природного баланса. Главная цель организации – препятствование разрушению окружающей среды и защита биологического разнообразия Земли.

«Всемирный фонд дикой природы» ориентирован на предотвращение деградации природной среды. Одна из важных целей этой организации – поддержка гармоничного сосуществования человека и мира дикой природы, а также – сохранение многообразия видов в условиях их естественной среды обитания.

Непосредственным предшественником этой организации был «Фонд дикой природы», основанный в 1947 году в Нью-Йорке. Организация, носящая название «Всемирный фонд дикой природы» (WWF), была создана в 1961 году. В этот момент был сформулирован и подписан так называемый «Моржский манифест» (по названию швейцарского города Морж, где был открыт первый офис WWF), в котором были изложены основные идеологические принципы фонда. В 1963 году Фондом был сделан и опубликован доклад, в котором высказывались предположения об антропогенном характере причин, негативно влияющих на состояние окружающей среды.

«Всемирное общество защиты животных» (World Animal Protection – WAP) – это международная организация по охране животных, которая осуществляет свою деятельность в более чем 150 странах мира²⁷⁹. Эта

²⁷⁸ 釋傳法, 2000, 〈海洋館對生態保育、動物保護的衝擊〉。台灣動物之聲, 23期。

[Ши Чуань Фа, 2000 г., «Влияние океанариума на охрану окружающей среды и защиту животных». Голоса животных на Тайване, выпуск 23.]

²⁷⁹ Birkwood S. World Society for the Protection of Animals changes its name to World Animal Protection // Third Sector. 11 June 2014.

масштабная организация включает в себя около 900 различных подразделений²⁸⁰. Данная структура была создана в 1981 году путём соединения двух уже существующих обществ по защите животных. Этими организациями были «Всемирная федерация защиты животных» (основана в 1950 году) и «Международное общество защиты животных» (учреждено в 1959 году).²⁸¹

«Всемирное общество защиты животных», в частности, известно международной кампанией по защите медведей. По итогам этой кампании в 1992 году был создан специальный заповедник «Libearty», в котором на данный момент содержится около 100 спасённых редких видов медведей. Также данная организация пытается добиться официального принятия на законодательном уровне установлений, связанных с защитой сельскохозяйственных животных. Помимо всего прочего, организация занимается спасением конкретных особей животных, оказавшихся в беде. Например, тех, которые пострадали во время стихийных бедствий или боевых действий. «Всемирное общество защиты животных» финансирует многие ветеринарные клиники по всему миру, и прикладывает усилия к открытию новых²⁸².

«Гуманное общество Соединённых Штатов» (Humane Society of the United States – HSUS) - американская организация, которая занимается защитой домашних, диких, и сельскохозяйственных животных. Организация была основана в 1954 году четырьмя журналистами в городе Вашингтон²⁸³. В 1958 году «Гуманным обществом» был принят и утверждён первый проект о гуманном убое животных, который требовал использования гуманных методов убоя

²⁸⁰ Sunstein C., Nussbaum M. *Animal Rights: Current Debates and New Directions*. Oxford University Press, 2005.

²⁸¹ Broadhurt D., Watson J., Marshall J. *Ethical and Socially Responsible Investment: A Reference Guide for Researchers* // Walter de Gruyter. January 2003.

²⁸² 釋昭慧，2001，〈環境權與動物權——「人權」觀念的延展與「護生」信念的回

應〉，《玄奘學報》，第4期，90年10月。[Ши Чжаохуэй, 2001 г., «Экологические права и права животных: расширение концепции «прав человека» и ответ на веру в «защиту жизни», журнал Xuanzang, № 4, октябрь 1990 г.]

²⁸³ Bernard U. *Protecting All Animals: A Fifty-year History of the Humane Society of the United States*. New York: Humane Society of the U S, 2004.

сельскохозяйственного скота²⁸⁴. В 1960-х и 1970-х годах обществом активно продвигались идеи гуманного обращения с животными в приютах и ветеринарных клиниках²⁸⁵. В 1961 году состоялось крупное расследование, целью которого было предотвратить незаконную торговлю собаками, предназначенными для экспериментов в лабораториях. Благодаря расследованию и дальнейшим разбирательствам, в том же году был принят закон о защите лабораторных животных.

В наши дни организация продолжает своё существование. После 2005 года было принято несколько десятков новых законопроектов, среди которых – проекты по защите животных в промышленном хозяйстве, защита животных и пресечение жестоких методов при отлове животных и т.д. В частности, была проведена крупная кампания по прекращению охоты на канадских тюленей. Благодаря этой кампании на момент 2014 года около 6500 ресторанов больше не занимаются поставками тюленей из Канады²⁸⁶.

«Люди за этическое обращение с животными» (People for the Ethical Treatment of Animals –PETA) – еще одна американская организация, занимающаяся борьбой за права животных. Организация была основана в 1980 году в городе Норфолк. В последующие годы в Великобритании, Германии и Нидерландах появились штаб-квартиры организации. Основные направления, которыми занимается «PETA» – защита животных в сфере сельского хозяйства, пресечение тестирований и опытов на животных с причинением вреда, ограничение рынка одежды, в котором используется мех, кожа, шерсть и т.д.²⁸⁷.

²⁸⁴ McCormick J. The Global Environmental Movement. Michigan: John Wiley, 1995.

²⁸⁵ Taylor A. Animals and Ethics: An Overview of the Philosophical Debate. New York: Broadview Press, 2009.

²⁸⁶ 康寧馨, 2000, 〈人類與動物間哲學與倫理學的平等觀：《動物解放》〉, 《破週報復刊》, 第 77 期。[Кан Нинсинь, 2000 г., «Равенство философии и этики между людьми и животными: «Освобождение животных», «Еженедельная месь», № 77.]

²⁸⁷ 马建章, 高继宏, 高中信.世界野生动物管理现状[J].世界林业研究, 1996, 9 (5) :31-36.

[Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31-36.]

Одним из самых крупных глобальных мероприятий, проведённых «PETA», является кампания против использования натурального меха в индустрии одежды²⁸⁸. Кампания началась в 1990 году, и сейчас стали видны ее результаты, которые выразились в значительных изменениях в индустрии изготовления одежды из меха животных. Кампания была завершена в 2020 году. Организация также занимается управлением приютами для домашних животных, хотя, по статистике, лишь 3% содержащихся в их приютах животных находят себе дом.²⁸⁹

3.3. Основные мероприятия и общественные движения в сфере охраны животных

Помимо организаций, которые занимаются охраной животных²⁹⁰ и окружающей среды, также существуют общественные движения, направленные на общее сохранение природного баланса. Эти организации и мероприятия поддерживают идеи защиты исчезающих видов, выступают за улучшение экосистемы и защищают биологическое разнообразие.

Можно сказать, что защита природы — это совокупность мер, принятых по отношению к окружающей среде²⁹¹. Например, некоторые действия направлены на прекращение вымирания редких видов, смягчение последствий изменения климата или прекращение массовой вырубке лесов. Основную идею защиты природы можно сформулировать в правиле четырёх «R», которые как полагают, впервые были сформулированы президентом США Теодором Рузвельтом:

²⁸⁸ Gary A. *Animals, Property, and the Law*. London: Temple University Press, 1995.

²⁸⁹ 康寧馨, 2000, 〈人類與動物間哲學與倫理學的平等觀：《動物解放》〉, 《破週報復刊》, 第 77 期。[Кан Нинсинь, 2000 г., «Равенство философии и этики между людьми и животными: «Освобождение животных», «Еженедельная месь», № 77.]

²⁹⁰ Regan T. *The case for animal rights*. Los Angeles: University of California Press, 1985.

²⁹¹ Sunstein C., Nussbaum M. *Animal Rights: Current Debates and New Directions*. Oxford University Press, 2005.

«Rethink, Reduce, Recycle, Repair», что можно перевести как «Переосмыслить, Понизить, Переработать, Починить»²⁹².

Большой вклад в дело защиты природы внесла организация «Гринпис», созданная в 1971 в Канаде²⁹³. Она ориентирована, прежде всего, на проведение акций и мероприятий, связанных с охраной окружающей среды²⁹⁴. История создания организации берет своё начало в 1960-х годах, когда США хотели провести серию подземных испытаний ядерного оружия в различных районах Аляски²⁹⁵. Из-за возможности возникновения землетрясений или цунами, на границе США и Канады начались протесты, призывающие прекратить эти испытания. На тот момент уже было взорвано около пяти бомб, после этого протесты усилились.

В тот момент США объявили, что хотят провести еще одни испытания²⁹⁶. В качестве акции протеста был организован благотворительный концерт в Ванкувере, после которого была создана организация «Гринпис». Организация провозгласила целый ряд принципов, на которые ориентируется во время проведения различных кампаний и акций. Среди них можно назвать следующие. Первое – Независимость. «Гринпис» не принимает финансовую поддержку от государства, и существует только на пожертвования частных граждан и приверженцев их деятельности²⁹⁷.

Второе – Протест действием. Это самый главный принцип работы организации, так как заметные изменения в сфере экологии и охраны природы, по

²⁹² Donahue J., Trump E. The Politics of Zoos: Exotic Animals and their Protectors. Illinois: Northern Illinois University Press, 2006.

²⁹³ Zelko F. Make it a Green Peace. The Rise of Countercultural Environmentalism. London: Oxford University Press, 2013.

²⁹⁴ Gary A. Animals, Property, and the Law. London: Temple University Press, 1995.

²⁹⁵ 康寧馨, 2000, 〈人類與動物間哲學與倫理學的平等觀: 《動物解放》〉, 《破週報復刊》, 第 77 期。[Кан Нинсинь, 2000 г., «Равенство философии и этики между людьми и животными: «Освобождение животных», «Еженедельная месь», № 77.]

²⁹⁶ Hunter R. Greenpeace III: Journey into the Bomb. New-York: Collins, 1978. 372 p.]

²⁹⁷ 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

мнению активистов «Гринпис», могут произойти только если действовать активно и публично, протестовать и привлекать общественное внимание к той или иной проблеме. Третье – Ненасильственность. Это принцип, который запрещает применять какое-либо насилие при проведении протестов и акций. По мнению членов данной организации, бессмысленно отвечать на агрессию агрессией.

Помимо борьбы против ядерных испытаний, «Гринпис» занимались многими другими проектами. Среди проектов «Гринпис» есть кампании сопротивления добыче нефти, кампании по защите Арктики и т.д.²⁹⁸. В своей практике организация последовательно занимается защитой природы от многих разрушительных аспектов человеческой деятельности, в число которых входит массовая добыча нефти²⁹⁹.

Одной из таких заметных акций был протест против затопления нефтяной платформы «Brent Spar» в 1995 году³⁰⁰. Нефтяную платформу изначально хотели затопить, думая, что так будет безопаснее всего. Организация «Гринпис» считала, что это приведёт к ещё большим экологическим проблемам. В итоге, активисты организации смогли подобраться близко к платформе и приковать себя к ее столбам. Такие действия вызвали масштабную реакцию со стороны многих государств, общественных организаций и СМИ. В конечном итоге, это привело к отзыву решения о затоплении платформы. Несмотря на итоговое решение парламента Великобритании разрешить затопление платформы, этого не произошло, и она была разобрана на берегу в 1998 году без экологических последствий для окружающей среды³⁰¹.

В 2012 году организация «Гринпис» начала международную кампанию по ограничению нефтедобывающих работ, запрете ловле рыб и войн на большой территории Арктики. Требования организации распространялись на территории Арктики вокруг Северного полюса, где сейчас находятся нейтральные территории.

²⁹⁸ Brown J., Brown M. The Greenpeace Story. New York: Dorling Kindersley, 1991.

²⁹⁹ 釋傳法, 2000, 〈海洋館對生態保育、動物保護的衝擊〉。台灣動物之聲, 23期。

[Ши Чуань Фа, 2000 г., «Влияние океанариума на охрану окружающей среды и защиту животных». Голоса животных на Тайване, выпуск 23.]

³⁰⁰ Zelko F. Make it a Green Peace. The Rise of Countercultural Environmentalism. London: Oxford University Press, 2013.

³⁰¹ Donahue J., Trump E. The Politics of Zoos: Exotic Animals and their Protectors. Illinois: Northern Illinois University Press, 2006.

За несколько месяцев «Гринпис» собрали почти два миллиона подписей за отмену проведения различных работ на территории Арктики. В течении сентября 2012 года крупные компании, которые занимались там добычей ресурсов на протяжении многих лет, приостановили работы по добыче нефти на один год³⁰².

По прошествии года, когда компании вновь начали добычу нефти, было собрано еще около четырёх миллионов подписей. Такие государства как Норвегия, Финляндия и Гренландия поддержали идеи организации «Гринпис». Важным событием в этот год было дело судна Arctic Sunrise, которое принадлежало организации и вошло в воды Арктики с целью высадки активистов у одной из нефтяных платформ. Экипаж судна ставил своей целью последующее закрепление на платформе различных плакатов и баннеров, призывающих к остановке работ в Арктике. В ходе операции, с корабля было спущено пять лодок, одна из которых была задержана по пути к буровой платформе. После неудачных попыток пришвартоваться у нефтедобывающей платформы были также задержаны остальные лодки. После этого, все члены экипажа и активисты были арестованы. Через некоторое время международный суд принял решение, что данные действия со стороны государства, арестовавшего активистов, были незаконны, и нарушают основные постановления ООН³⁰³.

3.4. Красная книга как инструмент защиты животных

Наиболее известным материалом, посвященным охране окружающей среды и защите животных, является Красная книга³⁰⁴. Этот проект был предложен в 1963 году Международным союзом охраны природы (МСОП) и получил поддержку в разных странах по всему миру³⁰⁵.

³⁰² 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

³⁰³ Zelko F. Make it a Green Peace. The Rise of Countercultural Environmentalism. London: Oxford University Press, 2013.

³⁰⁴ Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

³⁰⁵ Фишер Д. Красная книга: Дикая природа в опасности. М.: Прогресс, 1976.

В Красную книгу заносят виды растений и животных, находящиеся под угрозой исчезновения. Виды, занесённые в Красную книгу, подлежат особой охране на специально выделенной территории. Красные книги также формируются в отдельных странах: в каждой стране есть свой собственный перечень исчезающих видов³⁰⁶.

В 1990-х годах содержание Красной книги было разделено на отдельные категории. В частности, Исчезнувшие виды, Виды под угрозой вымирания, и т.д. Эти категории Красной книги варьировались от видов, находящихся в низкой зоне риска, и до видов, которые находятся под угрозой полного исчезновения³⁰⁷. В Красной книге также существует категория полностью вымерших видов и подвидов. Эта категория исчезнувших животных насчитывает около 900 полностью вымерших видов, известных науке на сегодняшний день³⁰⁸.

Одним из самых известных примеров такого полностью исчезнувшего вида является, например, Стеллерова корова, истреблённая человеком в XVIII веке. Стеллерова корова была открыта во время экспедиции Витуса Беринга в 1741 году. Экспедиция была проведена на Командорских островах, которые находятся в Беринговом море³⁰⁹. Своё название этот вид тюленей получил в честь Георга

³⁰⁶ 釋昭慧, 2001, 〈環境權與動物權——「人權」觀念的延展與「護生」信念的回應〉, 《玄奘學報》, 第4期, 90年10月。[Ши Чжаохуэй, 2001 г., «Экологические права и права животных: расширение концепции «прав человека» и ответ на веру в «защиту жизней», журнал Xuanzang, № 4, октябрь 1990 г.]

³⁰⁷ 釋傳法, 2000, 〈海洋館對生態保育、動物保護的衝擊〉。台灣動物之聲, 23期。[Ши Чуань Фа, 2000 г., «Влияние океанариума на охрану окружающей среды и защиту животных». Голоса животных на Тайване, выпуск 23.]

³⁰⁸ Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

³⁰⁹ 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10). [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

Стеллера – врача, который находился на корабле во время экспедиции, и которому принадлежат первые записи о данном животном³¹⁰.

Стеллерова корова была довольно крупной, достигала почти восемь метров в длину, и могла весить до десяти тонн. При этом, Стеллерова корова не обладала должной скоростью и поворотливостью, а также боялась людей. Из-за своей малой подвижности и других факторов, Стеллерова корова стала лёгкой мишенью для охотников. Она была легким источником съедобного мяса. С 1743 по 1754 год на Командорских островах зимовали меходобывающие и другие промышленные группы, которые активно охотились на Стеллерову корову у Медного острова около 1754 года. Самая последняя особь этого вида была убита в 1768 году у острова Беринга.

Другой известный пример полностью исчезнувшего вида, это Странствующий голубь, полностью вымерший вид птиц из семейства голубиных. Впервые его описание было опубликовано в 1731 году в книге Марка Кейтсби «Естественная история Каролины, Флориды и Багамских островов». В Северной Америке данный вид голубей был распространён в период с XVII по XVIII вв. Максимальная численность Странствующих голубей достигала почти пяти миллиардов. Основной причиной массового истребления стало дешёвое и всем доступное мясо Странствующего голубя. Охота на голубей велась повсеместно, их было очень легко поймать³¹¹.

Важным фактором также послужила вырубка лесов, в которых обитали популяции Странствующих голубей. Некоторые племена местных индейцев селились специально рядом с гнездовьями голубей. Днём или ночью они охотились на низколетящих особей с помощью камней, палок и копей. Позже, на Странствующих голубей стали охотиться с использованием огнестрельного оружия. Это значительно повысило смертность среди птиц³¹².

³¹⁰ Rodrigues A., Pilgrim J., Lamoreux J., Hoffmann M., Brooks T. 2006. The value of the IUCN Red List for conservation // Trends in Ecology & Evolution, 2006, T 21(2). P. 71–76.

³¹¹ 釋傳法, 2000, 〈海洋館對生態保育、動物保護的衝擊〉。台灣動物之聲, 23期。

[Ши Чуань Фа, 2000 г., «Влияние океанариума на охрану окружающей среды и защиту животных». Голоса животных на Тайване, выпуск 23.]

³¹² Blockstein D. Passenger Pigeon *Ectopistes migratorius*. Philadelphia: Cornell Lab of Ornithology, 2002.

Этих голубей было настолько много, и их было настолько легко найти, что стрельба по Странствующим голубям стала обыденным развлечением среди всех слоёв населения³¹³. Из-за массовой охоты на голубей, уже к 1780 году восточный регион США не насчитывал ни одной особи Странствующего голубя³¹⁴. Это было связано с их массовым перелётом на запад. Но и там они стремительно исчезали, и в 1850-х годах их осталось всего около миллиона³¹⁵. В 1860-х годах люди впервые начали беспокоиться о возможности вымирания данного вида птиц. Но ни правительство, ни охотники не приняли никаких мер, оправдывая это тем, что вид является настолько плодовитым, что не нуждается в ограничении охоты на него. Учитывая все вышеперечисленные факторы, Странствующий голубь как вид целиком и полностью вымер к 1890 году.

³¹³ Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

³¹⁴ 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

³¹⁵ Rodrigues A., Pilgrim J., Lamoreux J., Hoffmann M., Brooks T. 2006. The value of the IUCN Red List for conservation // Trends in Ecology & Evolution, 2006, Т 21(2). P. 71–76.

Глава 4. Описание графического проекта

Охрана животных, защита окружающей среды, поддержка организаций, работающих в сфере защиты животных, является одной из наиболее актуальных проблем. Неблагоприятные экологические условия и хозяйственная деятельность человека ухудшают состояние окружающей среды и положение животных. Некоторые из них находят свой новый дом, например, в исследовательских центрах океанографии и морской биологии. В таких центрах животные принимают участие в исследовательских проектах, а также становятся главными героями представлений для детей и взрослых. Такие центры нуждаются в информационной и рекламной поддержке, а также – в визуальном графическом сопровождении, которое позволит рассказать об их деятельности.

Основная идея данного графического проекта – создание многофункциональной графической системы (в частности, сайта) для поддержки одного из таких центров – дельфинария. Проект ориентирован на популяризацию знаний о деятельности дельфинария. Один из важных элементов концепции проекта – представление дельфинария как важного проекта в области науки и

культуры. Дельфинарий можно рассматривать как центр, действующий в сфере культуры и искусств – как площадку, где в качестве артистов выступают животные (дельфины и белухи). Кроме того, дельфинарий можно представить как научный и исследовательский центр. Данный проект ориентирован на представление дельфинария и как культурного центра, и как научной институции.

Одна из задач проекта – привлечение внимания к проблемам охраны животных, к проблемам экологии, связанным с окружающей средой и животным миром. Одна из задач сайта – просвещение в вопросах, связанных с экологией и биологией. Проект ориентирован на то, чтобы поддержать репутацию дельфинария как центра образования, просвещения и активного отдыха.

Цель данной работы – создание проекта комплексной графической системы для поддержки дельфинария. Целью работы является создание проекта, который позволит говорить о вопросах экологии и просвещения. Цель теоретического проекта – формирование аналитической базы, связанной с развитием графического дизайна XX века, а также с деятельностью международных природоохранных организаций.

Учитывая вышесказанное, можно обозначить **задачи** данной работы:

- Изучение основных направлений развития дизайна XX века.
- Изучение основных направлений и принципов современного компьютерного дизайна.
- Изучение деятельности организаций, связанных с охраной окружающей среды.
- Представить дельфинарий как центр образования, просвещения и науки.
- Представить деятельность дельфинария как важный природоохранный проект.
- Представить дельфинарий как социально значимый проект.

Актуальность проекта. Сегодня проекты, связанные с поддержкой и охраной животных, имеют особый смысл. Экологические сюжеты, вопросы, связанные с охраной окружающей среды, являются наиболее важным и актуальным тематическим вектором сегодняшнего дня. Тема экологии и охраны окружающей среды привлекает внимание исследователей, представителей общественных организаций, публики. Система дельфинариев, в этом смысле, выполняет важную задачу: они выступают как научные, просветительские и культурные центры. Нам кажется особенно важным представить дельфинарий как центр науки и культуры. Мы полагаем, что данный проект актуален не только с

графической или тематической точки зрения. Предложенный нами проект обладает социальной значимостью.

Новизна проекта. Новизна данного проекта связана с несколькими принципами. Прежде всего, он представляет собой актуальный графический проект – в процессе работы были использованы новые современные методы графического и компьютерного дизайна. Кроме того, новизну данного проекта подчеркивает соединение исследовательской и прикладной программы. Наконец, новизна данного проекта заключается в использовании графического дизайна для тем, связанных с охраной природы и окружающей среды.

Методика создания проекта. Данный проект построен на соединении практического и теоретического методов. В основу проекта положено теоретическое исследование. При подготовке проекта использованы основные труды и концепции, связанные с изучением системы графического дизайна XX века. Помимо этого, рассмотрены основные образцы графического дизайна XX столетия. Данная подготовительная платформа была положена в основу данного графического проекта.

Возможность практического применения. Элементы данного проекта могут быть использованы в информационных и презентационных проектах, связанных как с проблемой охраны и защиты животных в целом, так и поддержкой системы дельфинариев как конкретного направления. Элементы и практические решения, разработанные для сайта, могут быть использованы в интернет-проектах, связанных с поддержкой животных и природоохранных институций.

Состав проекта. Данная работа ориентирована, прежде всего, на создание сайта. Инструменты, разработанные в рамках проекта, предполагают также возможность создания печатной графики, сувенирной продукции и т.д.

Описание проекта. Данный проект представляет собой проект многофункциональной графической системы, связанной с созданием сайта, посвященного природоохранным темам. В центре данного проекта – создание и разработка сайта для дельфинария, который рассматривается как научная, просветительская, общественная и культурная институция.

Обращение к теме охраны животных и институций, занимающихся поддержкой и сопровождением деятельности по защите животных, представляется принципиально важным. Экологические сюжеты, вопросы, связанные с охраной окружающей среды, являются наиболее важным тематическим вектором сегодняшнего дня. Тема экологии и охраны окружающей

среды привлекает внимание исследователей, представителей общественных организаций, публики.

Такие организации нуждаются не только в систематической поддержке, но и в корректном представлении. В представлении такого рода важны как тематические, так и графические акценты. Данный проект ориентирован на разработку графической программы и сайта для дельфинария.

Проект ориентирован на популяризацию знаний о деятельности дельфинария. Один из важных элементов концепции проекта – представление дельфинария как важного проекта в области науки и культуры. Дельфинарий можно рассматривать как центр, действующий в сфере культуры и искусств – как площадку, где в качестве артистов выступают животные (дельфины и белухи). Кроме того, дельфинарий можно представить как научный и исследовательский центр.

Одна из задач сайта – просвещение в вопросах, связанных с экологией и биологией. Проект ориентирован на то, чтобы поддержать репутацию дельфинария как центра образования, просвещения и активного отдыха.

Одна из важных концепций графического проекта – создание позитивного образа, который должен способствовать нескольким направлениям и аспектам. Первое – поддержка позитивного образа, который может быть использован как инструмент популяризации гуманистической идеи гуманного отношения к животным.

Второй момент связан с созданием позитивного образа дельфинария. Графический стиль представляет дельфинарий как место для общения и центр, который поддерживает исследовательские и социальные проекты, связанные с защитой животных.

В работе над проектом разработан графический стиль, единая визуальная система, а также отдельные ее инструменты. В рамках работы над сайтом разработаны графические элементы, некоторые шрифты, а также логотип. Работа над сайтом предполагает разработку единых графических форм.

В работе над графической системой и графическими элементами были использованы 3D технологии. Также в работе над сайтом были использованы инструменты компьютерной анимации.

Заключение

Представленная работа была посвящена проекту графического сопровождения дельфинария. Такие организации как дельфинарий являются не только местом организации досуга, общения или активного отдыха. Дельфинарий – важная научная и просветительская институция, связанная с вопросами защиты животных и охраной окружающей среды. Работа дельфинария – это социально значимая деятельность. Данная работа задумана и реализована как форма информационной и визуальной поддержки деятельности дельфинария.

В современном обществе проблема защиты природы и охраны животных является одной из наиболее актуальных. Мы полагаем, что принципиально важным является создание графических проектов, направленных как на охрану природы и защиту животных, так и на поддержку институций, которые работают с животными и поддерживают это направление.

Важным тезисом данного проекта стало создание актуального графического образа – то есть, образа, связанного с актуальными направлениями в современном графическом дизайне. Актуальность графического языка, реализованного в данной работе, является одним из возможных способов подчеркнуть важность деятельности дельфинария.

В рамках данной работы реализован проект комплексного графического сопровождения дельфинария. Проект ориентирован на создание общего

графического стиля, который позволит представить дельфинарий как уникальный просветительский, исследовательский и досуговый центр.

В рамках данной работы реализованы следующие задачи:

- Изучены основные направления графического дизайна XX века.
- Рассмотрены основные направления развития современного цифрового дизайна.
- Проанализирована история возникновения и развития международной системы охраны животных.
- Разработана графическая система комплексного визуального сопровождения дельфинария.
- Сформирована актуальная графическая система и визуальная среда.

Работа представляет собой систематическое исследование выбранного материала. Непосредственную работу над графическим проектом предваряет изучение основных графических школ XX века. В рамках теоретической части были рассмотрены важнейшие течения графического дизайна XX века. Были рассмотрены основные образцы графического дизайна XX века. Этот материал был представлен в хронологическом порядке. Также в рамках данной работы были рассмотрены и использованы основные исследования, связанные с проблематикой графического дизайна. Материал, представленный в аналитическом исследовании, был положен в основу графического проекта

Представленная выпускная квалификационная работа состоит из двух основных разделов: теоретической части и графической работы. В исследовательской части рассмотрены основные направления графического дизайна XX века, а также программа современного цифрового дизайна и вопросы охраны животных. Особое внимание уделено истории возникновения и развития основных международных организаций по охране животных. Теоретическое исследование служит основой для графического проекта.

Работа состоит из Введения, четырех глав и Заключения. В Первой главе были рассмотрены вопросы, связанные с системой и визуальной характеристикой графического дизайна первой половины XX века. Его принципы были сформированы в контексте таких феноменов как графика Конструктивизма, Баухауса и Интернационального стиля³¹⁶.

³¹⁶ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

Школу Баухаус можно считать инициатором основных художественных идей XX столетия – от функционализма до концептуального понимания архитектуры³¹⁷. Особенностью новой школы был синтез различных видов искусств – от графики до архитектуры³¹⁸. Обращение к различным видам искусства – одна из причин, по которой идеи Баухауса оказали такое значительное влияние на многие сферы искусства XX века³¹⁹.

Развитие программы графического дизайна в середине XX века является одним из значимых этапов в формировании общей художественной системы³²⁰. Большинство тенденций, возникновение которых может быть датировано серединой XX века³²¹, скорее, фиксировали те начинания и элементы художественной программы, которые были обозначены в первой половине столетия. Графическая система середины XX века обозначила как состоявшиеся и реализованные на практике многие феномены, которые сформировались ранее, в начале XX века³²². К наиболее важным направлениям второй половины XX века можно отнести Интернациональный стиль, Швейцарскую и Японскую школы дизайна³²³.

³¹⁷ Weizman I. Dust & Data. Traces of the Bauhaus across 100 Years. Leipzig: Spector Books, 2019.

³¹⁸ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

³¹⁹ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

³²⁰ 弗兰克·惠特福德, 包豪斯, 四川美术出版社, 2009。 [Фрэнк Уитфорд.Баухаус. издательство Sichuan Fine Arts Publishing House. 2009.]

³²¹ Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.

³²² Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

³²³ 王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9 [Ван Шоужу, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]

Интернациональный стиль³²⁴ – ведущее направление, связанное с идеями модернизма и функционализма³²⁵. Это явление принято датировать периодом 1930- – 1960-х годов. Основанный на концепциях и формах архитектуры и дизайна, Интернациональный стиль также ярко проявился в графическом дизайне. Интернациональный стиль как термин возник в 1932 году в связи с выставкой, организованной в Музее современного искусства в Нью-Йорке³²⁶.

Принципы, сформированные в рамках Интернационального стиля, были использованы не только в архитектуре, но и в графике³²⁷. В частности, концепции, обозначенные Интернациональным стилем, оказали влияние на формирование и развитие Швейцарского стиля.³²⁸

Швейцарский стиль как художественное явление начал своё развитие в 1920-е, однако расцвет этого феномена принято связывать с периодом 1950-х – 1960-х годов³²⁹. Швейцарский стиль находит множество параллелей с Интернациональным стилем, но реализовал себя в сфере графического дизайна и типографики. Основной идеей швейцарской школы было создание общей минималистической программы дизайна³³⁰.

Развитие Швейцарского стиля привело к созданию общей графической системы, которая обладала едиными принципами. Речь идет об унификации основных элементов графического дизайна, который создал платформу для

³²⁴ Riley T. The International Style: Exhibition 15 and The Museum of Modern Art. New York: Rizzoli, 1992. 224 p.

³²⁵ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). С. 72-80.

³²⁶ Hitchcock H-R., Johnson P. The International Style (1932). New York: W. W. Norton & Company, 1997.

³²⁷ 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9 [Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]

³²⁸ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006.

³²⁹ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006.

³³⁰ Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>

развития единой графической системы в разных странах³³¹. Одним из явлений в этой области стала Японская школа графического дизайна. Рассмотрим подробнее некоторые ее особенности³³².

Одним из наиболее важных явлений в графическом дизайне XX века является Японская школа плаката. Этот феномен представляется важным по целому ряду причин. Прежде всего, Японская школа дизайна стала отражением традиционных художественных основ. В японском дизайне и в рамках Японской школы плаката активно использовались элементы традиционной японской графики³³³. Кроме того, Японская школа плаката стала отражением основных тенденций в графическом дизайне XX века – она развивалась и формировалась в рамках Интернационального стиля. Наконец, Японская школа плаката и дизайна обозначила основные векторы развития современного дизайна.

В рамках Второй главы были рассмотрены основные проблемы формирования веб-дизайна, эволюция его использования и применения. Принято считать, что появление веб-дизайна связано с возникновением первых сайтов. Тем не менее, следует учитывать, что мы можем говорить и о дизайне сайтов, и о компьютерном дизайне в целом³³⁴.

Основная задача веб-дизайна – визуализация представленной на экране информации. С возникновением первых сайтов появилась и необходимость их визуализировать. Графические решения и возможности первых сайтов были

³³¹ Осадченко О. Японская школа графического дизайна: к вопросу идентификации интернационального стиля // Месмахеровские чтения - 2021. Материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. С. 161-166.

³³² 張美春、李新富、Chang, Mai-chun、Lee, Shin-fu (民 95), 日本戰後平面設計發展之初探, 商業設計學報, 頁 37-57 [Чжан Мэйчунь, Ли Синьфу, Чанг, Май-чунь, Ли, Шин-фу (мин. 95), Предварительное исследование развития послевоенного графического дизайна в Японии, Журнал коммерческого дизайна, стр. 37-57.]

³³³ Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996.

³³⁴ Sherman J. The History of the Personal Computer. New York: Franklin Watts, 2003.

ограничены³³⁵. Первые сайты представляли собой простой набор ссылок на другие страницы.

На протяжении развития компьютерной техники операционные системы были доработаны и изменены³³⁶. Появилась возможность корректировать размер окон и располагать программы в удобном порядке на «рабочем столе». Пользователь постепенно получал все больше вариантов и возможностей для индивидуальных настроек интерфейса своего персонального компьютера³³⁷. Одним из наиболее значимых явлений в истории эволюции операционных систем стал выход Windows 95.

Важным направлением в современном компьютерном дизайне можно считать такое явление как скевоморфизм. Это понятие связано, прежде всего, с веб-дизайном последних лет XX – начала XXI века³³⁸. Основная суть скевоморфизма заключается в том, что дизайн объектов или иконок приложений, должен соответствовать реальному аналогу изображаемого предмета³³⁹.

В настоящий момент скевоморфизмы используются относительно редко. Большинство операционных систем и сайтов перешли на плоский дизайн³⁴⁰. Плоский дизайн является условной противоположностью скевоморфизма. Flat

³³⁵ Mano M. Digital Logic and Computer Design. New York: Pearson College, 1979.

³³⁶ 朱永明.视觉传达设计中的图形、符号与语言.南京艺术学院学报(美术与设计版), 2004, 1(2); 53-56 [Чжу Юнмин, Графика, символы и язык в дизайне визуальных коммуникаций, Журнал Нанкинского университета искусств (Издание по искусству и дизайну), 2004, 1(2), 53-56.]

³³⁷ 田俊蓉.计算机平面设计中色彩语言的应用研究[J].智库时代,2019(32):252-253.

[Тянь Цзюньронг, Исследование применения языка цвета в компьютерном графическом дизайне [J], Think Tank Times, 2019(32): 252-253.]

³³⁸ Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.

³³⁹ Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

³⁴⁰ Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.

Design подчеркивает визуальную составляющую того или иного объекта. Его цель – создание визуального знака, а не отображение реального аналога предмета³⁴¹.

Особенность Flat Design заключается в том, что он опирается на двухмерное изображение. Он подразумевает рисунок, в котором не прорисован объем. Полагают, что принцип плоского дизайна содержательно и стилистически связан со Швейцарским стилем 1950-х – 1960-х годов. Швейцарский дизайн делал упор на типографические аспекты, на минимализм и на удобное деление визуальной информации по так называемым модульным сеткам³⁴².

Веб-дизайн – это сложная совокупность блоков, строк, цифр и кодов, из которых состоит дизайн сайта. Каждый сайт, созданный на основании протокола HTML, делится на два типа: статический и динамический.³⁴³ Основное отличие статического веб-дизайна от динамического заключается в том, что статический веб-дизайн подразумевает одинаковую структуру сайта, которая не меняется при переходе на другое устройство. Динамический, или адаптивный веб-дизайн строится на обратной системе и предполагает возможность адаптации сайтов для разных носителей³⁴⁴.

Помимо различных типов структуры сайта, существуют различия, связанные с их визуальным воплощением. Чаще всего сайты можно разделить на те платформы, в которых используется 2D или 3D дизайн. 2D веб-дизайн, или плоский сайт – это веб-страница в которой используются преимущественно изображения, сделанные в 2D формате.³⁴⁵ Данный тип веб-сайтов используют чаще остальных: такой формат является более простым в реализации.

В Третьей главе была рассмотрена основная информация, связанная с формированием и развитием системы охраны животных, защиты окружающей

³⁴¹ Freeth, C. Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010.

³⁴² Gessler N. Skeuomorphs and Cultural Algorithm. London, 2012.

³⁴³ Фримен Э. Изучаем HTML, XHTML и CSS. М.: Питер, 2010.

³⁴⁴ 王智超. 基于三维虚拟视觉技术的平面设计方法研究[J]. 计算机产品与流通, 2020(08):130. [Ван Чжичао. Исследование метода графического дизайна на основе технологии 3D Virtual Vision [J]. Компьютерные продукты и распространение, 2020 (08): 130.]

³⁴⁵ Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017.

среды, и базовых экологических направлений. Система охраны животных сформировалась как последовательное явление на протяжении XX вв.³⁴⁶ В этот период создаются основные организации, связанные с охраной животных.

Процессы, связанные с охраной животных, были поддержаны на протяжении XX столетия. В 1960 году было создано Международное общество защиты животных, которое в 1981 году объединилось со Всемирной федерацией защиты животных. Вместе два этих общества сформировали крупнейшую в наши дни организацию – Всемирное общество защиты животных (WSPA).

У системы защиты животных есть основные базовые принципы, ориентированные на благополучие животных.³⁴⁷ Согласно их критериям, благополучными животными могут считаться те особи или виды, которые находятся в комфортной среде, хорошо питаются и не испытывают тревогу. Данный свод правил официально включён во всеобщую Декларацию о благополучии животных, которая была принята в 2000 году.³⁴⁸

В интернациональной среде в настоящий момент насчитывается несколько крупных международных организаций, занимающихся защитой и охраной животных³⁴⁹. Среди них можно назвать, например, такие как «Международный союз охраны природы», «Всемирное общество защиты животных», «Всемирный фонд дикой природы», «Гуманное общество Соединённых Штатов» и «Люди за этичное отношение к животным»³⁵⁰.

Помимо организаций, которые занимаются охраной животных³⁵¹ и окружающей среды, также существуют общественные движения, направленные на общее сохранение природного баланса. Эти организации и мероприятия

³⁴⁶ Сингер П. Освобождение животных. М.: Синдбад, 2021.

³⁴⁷ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

³⁴⁸ 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Цинби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]

³⁴⁹ Sunstein C., Nussbaum M. Animal Rights: Current Debates and New Directions. Oxford University Press, 2005.

³⁵⁰ Johnson E. Ecological Threat and the Founding of U.S. National Environmental Movement Organizations, 1962–1998. 2011.

³⁵¹ Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985.

поддерживают идеи защиты исчезающих видов, выступают за улучшение экосистемы и защищают биологическое разнообразие. Можно сказать, что защита природы — это совокупность мер, принятых по отношению к окружающей среде³⁵².

³⁵² Sunstein C., Nussbaum M. *Animal Rights: Current Debates and New Directions*. Oxford University Press, 2005.

Список литературы

Литература на русском языке:

1. Аббасов И. Основы графического дизайна. М.: ДМК Пресс, 2008
2. Аронов В. Теоретические концепции зарубежного дизайна. М.: ВНИИТЭ, 1992. 122 с.
3. Аронов В. 100 дизайнеров Запада. М.: ВНИИТЭ, 1992. 216 с.
4. Аронов В. Художник и предметное творчество: Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX в. М.: Сов.художник, 1987. 230 с.
5. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Архитектура-С, 2007. 392 с.
6. Алексаков Г. Персональный аналоговый компьютер. М.: Энергоатомиздат, 1992. 256 с
7. Бабурина Н. Русский плакат. Л.: Художник РСФСР, 1988. 192 с.
8. Бергер К. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. М.: Холдинг, 2006.
9. Борейко В., Парникоза И., Бриних В., Войцеховский К. Красная книга: этико-правовой анализ и взгляд в будущее // Гуманитарный экологический журнал, 2011 Т. 13, в. 4.

10. Бренькова М. Формирование коммуникативных свойств графического языка дизайна. М. МВХПУ, 1989. 23 с.
11. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. М.: Дм. Аронов, 2006. 432 с.
12. Бхаскаран Л. Анатомия дизайна. Реклама, книги, газеты, журналы. М.: АСТ, 2014.
13. Васильева Е. 36 эссе о фотографах. СПб.: Пальмира, 2022. 256 с.
14. Васильева Е. Швейцарский стиль: прототипы, возникновение и проблема регламента // Terra Artis, 2021, № 3.
15. Васильева Е. Маска и мистерия: бесформенное, артикуляция и культура карнавала // «Новая норма». Гардеробные и телесные практики в эпоху пандемии. Библиотека журнала «Теория моды». М.; НЛО, 2021, сс. 155 – 164.
16. Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. СПб, 2016, 72-80 с.
17. Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 312 с.
18. Васильева Е. В. Город и тень. Образ города в художественной фотографии XIX — начала XX веков. Saarbrücken: LAP LAMBERT, 2013. 280 с.
19. Васильева Е. Ранняя городская фотография: к проблеме иконографии пространства // Международный журнал исследований культуры, 2020, № 1 (37), с. 65 — 86.
20. Васильева Е. «Сцена в библиотеке»: проблема вещи и риторика фотографии // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 3.
21. Васильева Е. Национальная романтика и интернациональный стиль: к проблеме идентичности в системе финского дизайна // Человек. Культура. Образование. 2020, 3 (37), с. 57 - 72.
22. Васильева Е. Петербургская школа моды: от минимализма к деконструкции // Трансформация старого и поиск нового в культуре и искусстве 90-х годов XX века. Материалы научной конференции. Санкт-Петербург: Музей искусства Санкт-Петербурга XX-XXI веков, 2020. с. 46-53.

23. Васильева Е. Стереография Шухова: конструкция и пространство // *Неизвестное российское фотоискусство: Сборник статей*. М.: Три квадрата, 2020.
24. Васильева Е. Финский дизайн стекла: апроприации, идентичность и проблема интернационального стиля // *Теория моды: тело, одежда, культура*. 2020, № 55, с. 259—280.
25. Васильева Е. Стратегия моды: феномен нового и принцип устойчивости // *Теория моды: одежда, тело, культура*. 2019, № 54, с. 19 — 35.
26. Васильева Е. Принцип объекта / *Пространство формы* // *Теория моды: одежда, тело, культура*. 2019, № 54, с. 315—319.
27. Васильева Е. Деконструкция и мода: порядок и беспорядок // *Теория моды: одежда, тело, культура*. 2018. № 4. С. 58-79.
28. Васильева Е. Эжен Атже: художественная биография и мифологическая программа // *Международный журнал исследований культуры*, № 1 (30) 2018. С. 30 — 38.
29. Васильева Е. Феномен модной фотографии: регламент мифологических систем // *Международный журнал исследований культуры*, № 1 (26) 2017. С. 163—169.
30. Васильева Е. Фигура Возвышенного и кризис идеологии Нового времени // *Теория моды: тело, одежда, культура*. 2018. № 47. С.10 — 29.
31. Васильева Е. Идеология знака, феномен языка и «Система моды» / *Теория моды: тело, одежда, культура*. 2017. № 45. С.11 — 24.
32. Васильева Е. Система традиционного и принцип моды / *Теория моды: тело, одежда, культура*. 2017. № 43. С. 1-18.
33. Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. Таксономическая модель и фигура Другого / *Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре*. 2017, № 1 (111). С. 212—225.
34. Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // *Международный журнал исследований культуры*. 2016. № 4 (25). С. 72-80.
35. Васильева Е. Феномен Женского и фигура Сакрального / *Теория моды: тело, одежда, культура*. 2016. № 42. С. 160—189.

36. Васильева Е. Дюссельдорфская школа фотографии: социальное и мифологическое // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. Вып. 3. С. 27-37.
37. Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. вып. 1. С. 4-33.
38. Васильева Е. Музыкальная форма и фотография: система языка и структура смысла // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2015. вып. 4. С. 28-41.
39. Васильева Е. Фотография и феноменология трагического: идея должного и фигура ответственности // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2015. вып. 1. С. 26-52.
40. Васильева Е. Сьюзан Зонтаг о фотографии: идея красоты и проблема нормы // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2014. вып. 3. С. 64-80.
41. Васильева Е. Фотография и феномен времени // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2014. вып. 1. С. 64-79.
42. Васильева Е. Характер и маска в фотографии XIX в // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2012. вып. 4. С. 175—186.
43. Васильева Е.; Бу И. Фарфор Жу Яо и принципы минимализма: к проблеме чувства формы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 42. С. 43-52.
44. Васильева Е.; Гарифуллина (Аристова) Ж. Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2018, № 3. С. 43-49.
45. Васильева Е. Гырдымова И. Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX в. / Материалы II Международной научной конференции «Визуальная коммуникация в социокультурной динамике». Казанский (Приволжский) Федеральный университет, Набережные Челны, 2016, с. 66 -69.

46. Васильева Е. Ли М. Иллюстрация детских книг в современной Японии: базовые принципы и основные имена // Вестник культуры и искусств. – 2018. – № 2 (54). – С. 115–123
47. Вацук А. Швейцарская школа графического дизайна как явление проектной культуры XX в. СПб.: СПГУТД, 2009. 24 с.
48. Генисаретский И. Методологические и гуманитарно-художественные проблемы дизайна. М.: ВНИИТЭ, 1990. 36 с.
49. Горячева В. Теория и практика русского авангарда: Казимир Малевич и его школа. М.: АСТ, 2020.
50. Григорян Р.К., Филатов Д.Б., Каплан А.Я. Высокоскоростной коммуникационный интерфейс мозг-компьютер на основе кодированных зрительных вызванных потенциалов // Вестник Российского государственного медицинского университета, 2019, № 2, с. 29-35.
51. Дали : Шедевры графики. М.: Эксмо, 2008. 224 с.
52. Девишвили В. Интернациональный стиль и современный графический дизайн. М.: МГХПУ, 2004. 25 с.
53. Дзэбнер Д. Школа графического дизайна. М.: Рипол Классик, 2007.
54. Дэвис А. Плакаты и афиши в Англии. А. 1966, 14-21 с.
55. Дэйв М. iOS 6 SDK. Разработка приложений для iPhone, iPad и iPod. М.: Вильямс, 2013. 672 с.
56. Иттен И. Искусство формы. М. : Д. Аронов, 2001. 136 с.
57. Иттен И. Искусство. М.: Д. Аронов, 2001. 96 с.
58. Кендра Э. Искусство дизайна. М.: Эверс, 2005.
59. Кирсанов Д. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 1999. 376 с.
60. Королева А. Концепция нового дизайна и фотография в периодических печатных изданиях Баухауза. СПб: СПбГХПА, 2020. 299 – 305 с.
61. Корецкий Б. Товарищ плакат. Опыт размышления. М.: Плакат, 1981. 128 с.
62. Ковешникова А. Дизайн: история и теория. М.: ОМЕГА-Л, 2007. 357 с.
63. Коикэ К. Японский дизайн. Традиции и современность. Токио.: Сэйбу, 1984. 120 с.
64. Кристиан Л. Visual Grammar. Графический дизайн. М.: Питер, 2017.

65. Кричевский В. Типографика в терминах и образах. М.: Слово, 2000. 144 с.
66. Кузвесова Н. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. М. : Издательство Юрайт, 2017.
67. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). М.: Индекс-Маркет, 2011.
68. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа. М. : Издательство Юрайт, 2019.
69. Лола Г. Метафизика дизайна. — М.: Издательство СПбГУ. 2014. 156 с.
70. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. М.: Питер, 2014.
71. Никонов А. Статьи о конструктивистах. Ульяновск. «Перевал», 1928. 102 с.
72. Меггс Б. Графический дизайн в Америке. Вашингтон, 1989. 32-39 с.
73. Михалкович В. Изобразительный язык средств массовой коммуникации Текст. М.: НаукаД986. 222 с.
74. Михайлов С.М. История дизайна. М.: Союз дизайнеров России, 2006.
75. Некрасов В. Средства дизайна в электронной среде. Н. Новгород, 2009. 146-148 с.
76. Никулин А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. СПб: Лань, 2017. 708 с.
77. Нильсен Я. Веб-дизайн. СПб.: Символ-Плюс, 2003.
78. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? М.: АСТ, 2005. - 197 с.
79. Осадченко О. Японская школа графического дизайна: к вопросу идентификации интернационального стиля // Месмахеровские чтения - 2021. Материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. С. 161-166.
80. Пикассо П: Шедевры графики. М.: Эксмо, 2004. 184 с.
81. Папанек В. Дизайн для реального мира М.: Д. Аронов, 2008. 416 с.
82. Питер С. Освобождение животных. М.: Синдбад, 2021. 448 с.
83. Позднякова К. Керамика М. А. Врубеля: вызовы и перспективы в процессе поиска новых креативных образов в декоративноприкладном искусстве // Университетский научный журнал. 2019. № 46. С. 246-254.
84. Позднякова К. Китайская школа графического дизайна: новый вызов для российской дизайн-педагогике // Университетский научный журнал. 2018. № 36. С. 125-128.

85. Позднякова К. Художественные мастерские в России в конце XIX – начале XXI века // Мир современной науки. 2016. № 2 (36). С. 99-105.
86. Райдер Р. История этики защиты животных и её современный этап. 2000.
87. Райн Х. Самый полный справочник. Графический дизайн. М.: АСТ, Астрель, 2008.
88. Райли Н. Элементы дизайна. Развитие дизайна и элементов стиля от Ренессанса до Постмодернизма. М.: Магма, 2004. 544 с.
89. Риверз Ш. Максимализм. Графический дизайн эпохи упадка и пресыщенности. М. : Астрель, 2008. 160 с.
90. Ридберг Т. Adobe InDesign CS5. Полное руководство дизайнера и верстальщика. СПб.: Питер, 2012. - 464 с.
91. Романычева Т. Дизайн и реклама : Компьютерные технологии. М.: ДМК, 2000. 432 с.
92. Рудер Э. Типографика. Руководство по оформлению. М.: Книга, 1982. 286 с.
93. Ричард Райдер. История этики защиты животных и её современный этап. 2000. 211 с.
94. Роберт Ш. Жестокий обман. Использование животных в медицинских исследованиях. 1988, 263 с.
95. Рунге Ф. Основы теории и методологии дизайна. М.: МЗ-Пресс, 2003. 252 с.
96. Самара Т. Создавая и ломая сетку : Мастерская графического дизайна. М.: РИП-холдинг, 2005. 207 с.
97. Серов И. Стиль в графическом дизайне 60-80-х гг. М.: ВНИИТЭ, 1991. 116 с.
98. Сидорина В. Русский конструктивизм: Идеи, истоки, практика. М.: 1995. 240 с.
99. Ссингер П. Освобождение животных. М.: Синдбад, 2021.
100. Сперанская В., Лисовский В. & Потапов В. От «Сарской дороги» до «проспекта Победы». Этапы формирования архитектурного ансамбля Московского проспекта в Санкт-Петербурге // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15, Искусствоведение, 2020, № 4, стр. 637-682.
101. Сперанская В. & Лавров Л. Когда деревья стали большими...: (о восстановлении исторических открытых пространств центра Петербурга) // Вестник

Санкт-Петербургского университета. Серия 15, Искусствоведение, 2017, стр. 223-248.

102. Сперанская В. Основы методики научно-исследовательской работы и проблемы анализа художественных произведений. СПб.: Астерион, 2008.
103. Сперанская В. Страницы истории советской архитектуры 1930-х годов // Декоративное искусство и дизайн: проблемы образования, творчества и художественного наследия, 1990.
104. Сперанская В. & Астафьева-Длугач М. Архитектор Сергей Сперанский. М.: Стройиздат, 1989.
105. Тасалов В. «Тотальная архитектура» — утопия или реальность? // Гропиус В. Границы архитектуры. М.: «Искусство», 1971. с. 8 — 70.
106. Фримен Э. Изучаем HTML, XHTML и CSS. М.: Питер, 2010. 656 с.
107. Фишер Д. Красная книга: Дикая природа в опасности. М.: Прогресс, 1976. 480 с.
108. Херлберт А. Сетка. Модульная система конструирования газет, журналов и книг. М.: Книга, 1984. 108 с.
109. Хаген Г. Создание веб-сайтов. М.: Вильямс, 2009. 312 р
110. Хольцай М. Виктор Вазарели : Чистое видение. М.: Арт-родник, 2006. 96 с.
111. Черневич В. Язык графического дизайна : Материалы к методике художественного конструирования. М.: ВНИИТЭ, 1975. 137 с.
112. Черневич В. Пространство культуры графического дизайна. 1987. 16-17 с.
113. Черневич В. Художник график - полиграфист - дизайнер. 1979. 58 с.
114. Шокорова Л. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. М.: Издательство Юрайт, 2019.
115. Энджел Э. Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе OpenGL. М.: Вильямс, 2001. 592 с.

Литература на английском языке:

116. Alan F. Constructivist Art in Britain 1913–2005. PhD Thesis. Southampton: University of Southampton, 2006.
117. Andy H. Revolution in The Valley: The Insanely Great Story of How the Mac Was Made. New-York.: O'Reilly Books, 2005. 320 p.
118. Archer L. Systematic Method for Designers. London: The Design Council, 1965.
119. Barnard M. Graphic Design as Communication. New-York.: Routledge, 2005. 196 p.
120. Battelle J. The Search: How Google and Its Rivals Rewrote the Rules of Business and Transformed Our Culture. New-York.: Portfolio. 2005. 336 p.
121. Bekoff M. Ignoring Nature No More: The Case for Compassionate Conservation. Chicago: University of Chicago Press, 2013.
122. Bernard U. Protecting All Animals: A Fifty-year History of the Humane Society of the United States. New York: Humane Society of the U S, 2004.
123. Berners-Lee T. The World Wide Web: Past, Present and Future. New-York. 1996. 121 p.
124. Berglund E. Knowing Nature, Knowing Science: Ethnology of Environmental Activism. Cambridge: The White Horse Press, 1998.
125. Birkwood S. World Society for the Protection of Animals changes its name to World Animal Protection // Third Sector. 11 June 2014.
126. Blockstein D. Passenger Pigeon *Ectopistes migratorius*. Philadelphia: Cornell Lab of Ornithology, 2002. 128 p.
127. Broadhurt D., Watson J., Marshall J. Ethical and Socially Responsible Investment: A Reference Guide for Researchers // Walter de Gruyter. January 2003.
128. Brown J., Brown M. The Greenpeace Story. New York: Dorling Kindersley, 1991.
129. Clum L. A Look at Flat Design and Why It's Significant. London. 2013.
130. Christiaans H. Creativity in Design: The Role of Domain Knowledge in Designing. Utrecht: Lemma, 1992.
131. Cross A. Towards an Understanding of Intrinsic Values of Design Education, Design Studies, 1984, Vol.5, No. 1, pp. 31-39.

132. Donovan T. *Replay: The History of Video Games*. New-York.: Yellow Ant, 2010. 192 p.
133. Donahue J., Trump E. *The Politics of Zoos: Exotic Animals and their Protectors*. Illinois: Northern Illinois University Press, 2006. 236 p.
134. Ernest M. *New Swiss Style*. The 8th Tehran International Poster Biennial
135. Eskilson J. *Graphic Design: A New History*. L.: Laurence King Publishing, 2007. 464 p.
136. Ellis D. *Official Price Guide to Classic Video Games*. New York: House of Collectibles, 2004. 469 p.
137. Farris S. *Foundation Course: Graphic design*. L.: Cassell Illustrated, 2004. 144 p.
138. Fiell C. *Contemporary Graphic Design*. Koln.: GmbH, 2007. 560 p.
139. Fiell C. *Graphic Design Now*. Koln.: GmbH, 2006. 352 p.
140. Fischer B. *Animal Ethics: A Contemporary Introduction*. Routledge, 2021.
141. Frampton, K. *Modern Architecture: A Critical History*. London: Thames & Hudson Ltd, 2007.
142. Francisco M. *Sourcebook of Contemporary Graphic Design*. NY.: HarperCollins Publishers, 2009. 500 p.
143. Francione G. *Rain Without Thunder: The Ideology of the Animal Rights Movement*. Philadelphia: Temple University Press, 1996.
144. Frasch P. et al. *Animal Law in a Nutshell*. London: West, 2010.
145. Freeth, C. *Skeuomorphism in Scythia: Deference and Emulation*. Kiev: Ukrainian Academy of Sciences, 2010. 150 p.
146. Fiedl F. *Typography: An Encyclopedic Survey of Type Design and Techniques Through History*. New-York. Black Dog & Leventhal: 1998. 592 p.
147. Garner R. 1994. *Wildlife Conservation and the Moral Status of Animals // Environmental Politics*, 1994, N 3, pp. 114–29.
148. Gasparski W.; Strzalecki A. *Contributions to Design Science: praxeological perspective // Design Methods and Theories*, 1990, Vol. 24, No. 2.
149. Gary A. *Animals, Property, and the Law*. London: Temple University Press, 1995. 195 p.

150. Gossel P. Gossel, Droste: Bauhaus. Los Angeles, Taschen America, 2005. 96 p.
151. Grant D. Design and the Design Method. London: Butterworth, 1979.
152. Greiman A. Hybrid imagery: the fusion of technology and graphic design. L.: Architecture Design and Technology Press, 1990. 158 p.
153. Haraway D. When Species Meet. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
154. Heller S. Graphic Style: from Victorian to Post Modern. New-York.: Harry N. Abrams, Inc., 1988. 240 p.
155. Hitchcock H-R., Johnson P. The International Style (1932). New York: W. W. Norton & Company, 1997.
156. Hiltzik M. Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer. New-York: HarperCollins. 256 p.
157. Hunter R. Greenpeace III: Journey into the Bomb. New-York: Collins, 1978. 372 p.
158. Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. London. Yale University Press: 2006. 272 p.
159. Ivashin M., Shevlyagin K. The white whale: Entrapment and escape in the ice of Senjavin Strait, USSR // Reports of the International Whaling Commission, 1987, N 37. Pp. 357-359.
160. Josef Müller B. Grid systems in graphic design. Sulgen.: Niggli Verlag, 1996. 176 p.
161. Johnson E. Ecological Threat and the Founding of U.S. National Environmental Movement Organizations, 1962–1998. 2011. 329 p.
162. Klishin V., Popov V., Supin A. 2000. Hearing capabilities of a beluga whale, *Delphinapterus leucas*. // Aquatic Mammals 2000, № 26(3), pp. 212-228.
163. Kusters C. Restart: New Systems in Graphic Design. L.: Thames and Hudson, 2000. 86 p.
164. Lavington S. A brief history of British computers: the first 25 years. British Computer Society. 2010.
165. Leatherwood S, Reeves RR, Perrin WF and Evans W. Whales, Dolphins, and Porpoises of the Eastern North Pacific and Adjacent Arctic Waters. New York: Dover Publications, 1988. 245 pp.

166. Laing G. Digital Retro: The Evolution and Design of the Personal Computer. New York: Sybex, 2004. 255 p.
167. Lodder C. Russian Constructivism. New Haven: Yale University Press, 1985. 336 p.
168. Liburkina S.P., Vasilyev A.N., Yakovlev L.V., Gordleeva S.Yu, Kaplan A. A Motor Imagery-Based Brain–Computer Interface with Vibrotactile Stimuli // Neuroscience and Behavioral Physiology. 2018, 48, № 9, c. 1067-1077.
169. Lupton E. Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture. NY.: Princeton Architectural Press. 1996. 176 p.
170. Mano M. Digital Logic and Computer Design. New York: Pearson College, 1979.
171. Martin D. Graphic Design: Inspirations and Innovations. Cincinnati: North Light Books, 1995. 172 p.
172. MacDonald K. IUCN: A History of Constraint // Catholic University of Louvain, Louvain-la-Neuve, 2014.
173. Meggs P. A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons Inc, 1983.
174. Myers J. Children, Animals, and Social Neuroscience: Empathy, Conservation Education, and Activism // Nature No More: the Case for Compassionate Conservation. IL: University of Chicago Press, 2013, pp. 271–286.
175. Müller-Brockmann J. Grid systems in graphic design. Zurich: Teufen 1981.
176. Müller-Brockmann J. The graphic designer and his design problems. Zurich.: Arthur Niggli, 1983. 159 p.
177. Müller-Brockmarai J. History of the Poster. L.; NY.: Phaidon, 2004. 244 p.
178. McCormick J. The Global Environmental Movement. Michigan: John Wiley, 1995. 312 p.
179. Neuenschwander B. Letterwork: Creative Letterforms in Graphic Design L.; NY.: Phaidon, 2001. 160 p.
180. Nunoo-Quarcoo F. Word & Image: Swiss Poster Design. 1955-1997. MD.: Albin O. Kuhn Library & Gallery, 1998. 198 p.
181. Okin J. The Information Revolution. New-York. Ironbound Press, 2005. 350 p.
182. Patterson A. Hennessy J. Computer Organization and Design. New York: Morgan Kaufmann, 2013. 800 p.

183. Poynor R. *Typography Now: The Text Wave*. L.: Internos Books, 1991. 256 p.
184. Poynor R. *No more rules: graphic design and postmodernism*. L.: Laurence King Publishing, 2003. 192 p.
185. Rodrigues A., Pilgrim J., Lamoreux J., Hoffmann M., Brooks T. 2006. The value of the IUCN Red List for conservation // *Trends in Ecology & Evolution*, 2006, T 21(2). P. 71–76.
186. Rickey G. *Constructivism: Origins and Evolution*. London: George Braziller, 1995.
187. Riley T. *The International Style: Exhibition 15 and The Museum of Modern Art*. New York: Rizzoli, 1992. 224 p.
188. Ruder E. *Typography*. Hastings House Pub: London, 1981. 220 p.
189. Ryder R. *Animal Revolution: Changing Attitudes Towards Speciesism*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.
190. Sherman J. *The History of the Personal Computer*. New York: Franklin Watts, 2003.
191. Silber D. *Pixel art for game developers*. Natick.: CRC Press, 2016. 256 p.
192. Skolos N. *Type, Image, Massage: Graphic Design Layout Workshop*. NY.: Rockport Publishers. 2006. 192 p.
193. Skau O. *The World Wide Web and Health Information. New Devices*. Los-Angeles.: 1990. 236 p.
194. Smith M. Dis(appearance): Earth, Ethics and Apparently (In)significant Others. // *Australian Humanities Review*, 2011, N 50, pp. 23–44.
195. Sunstein C., Nussbaum M. *Animal Rights: Current Debates and New Directions*. Oxford University Press, 2005.
196. Taylor A. *Animals and Ethics: An Overview of the Philosophical Debate*. New York: Broadview Press, 2009.
197. Tom R. *The case for animal rights*. Los Angeles, University of California Press. 1985.
198. Triggs T. *Type Design: Radical Innovations and Experimentation*. NY.: HarperCollins Publishers, 2003. 224 p.
199. Turner A. *The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat*. 2014

200. Regan T. The case for animal rights. Los Angeles: University of California Press, 1985. 425 p.
201. VanderLans R. Émigre. Graphic Design into the Digital Realm. NY.: John Wiley & Sons. Inc., 1994. 96 p.
202. Visinescu L., Sidorova A., Jones M, Prybutok V. The influence of website dimensionality on customer experiences, perceptions and behavioral intentions: An exploration of 2D vs. 3D web design // Information & Management, 2015, N 52(1), pp.1-17.
203. Visual Impact: Communicating through Graphic Design. Washington, D.C.: Design Editions, 1997. 153 p.
204. Weingart W. Typography Today: Concept and Design. Tokyo: Seibundo Shinkosha Pub. Co., 1980. 161 p.
205. Wilson J., Cooke S., Morre M., Martineau D, Mikaelian I, Metner DA, Lockhart WL, and Stegeman JJ. Systemic effects of Arctic pollutants in beluga whales indicated by CYP1A1 expression. // Environmental Health Perspectives, 2005, № 113(11): 1594-1599.
206. White A. W. The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type. NY.: Allworth Press, 2002. 160 p.
207. Wilde R. Problems, Solutions: Visual Thinking for Graphic Communicators. NY.: VanNostrand Reinhold, 1986. 223 p.
208. Willi R: Ausstellungsgraphik von Josef Müller-Brockmann. In: Architektur und Kunst, Bd. 1949, S. 171–175 p.
209. Wolf P. Before the Crash: Early Video Game History. Detroit.: Wayne State University Press. 2012. 238 p.
210. Zelko F. Make it a Green Peace. The Rise of Countercultural Environmentalism. London: Oxford University Press, 2013.

Интернет-источники:

211. Васильева Е. Современные проблемы дизайна. Электронный курс в системе Blackboard <https://bb.spbu.ru/>
212. Васильева Е. Научно-исследовательская работа: производственная практика. Электронный курс в системе Blackboard. <https://bb.spbu.ru/>

Литература на китайском языке:

213. 弗兰克.惠特福德, 包豪斯, 四川美术出版社, 2009。
[Фрэнк Уитфорд.Баухаус. издательство Sichuan Fine Arts Publishing House. 2009.]
214. 王受之, 世界平面设计史, 中国青年出版社, 2002.9
[Ван Шоужи, История графического дизайна в мире, Китайское молодежное издательство, 2002.9.]
215. 王受之, 世界现代建筑史, 中国建筑工业出版社, 2012.11
[Ван Шоужи, Всемирная история современной архитектуры, China Construction Industry Press, 2012.11]
216. 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9
[Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]
217. 黄姝妍, 漫步瑞士设计, 电子工业出版社, 2011.9
[Хуан Шуян, Прогулка по швейцарскому дизайну, Electronic Industry Press, 2011.9]
218. 張美春、李新富、Chang, Mai-chun、Lee, Shin-fu (民 95), 日本戰後平面設計發展之初探, 商業設計 學報, 頁 37-57
[Чжан Мэйчунь, Ли Синьфу, Чанг, Май-чунь, Ли, Шин-фу (мин. 95), Предварительное исследование развития послевоенного графического дизайна в Японии, Журнал коммерческого дизайна, стр. 37-57.]

219. 郭杰.浅谈日本平面设计的民族化特征对中国设计的启示[J].大众文艺,2018(16):71
[Го Цзе, О просветлении национальных особенностей японского графического дизайна китайскому дизайну [J], Популярная литература и искусство, 2018 (16): 71..]
220. 马泉臣.在视觉传达设计中图形创意的应用研究[J].西部皮革,2020,42(05):73.
[Ма Куанчен, Исследование применения графического творчества в дизайне визуальной коммуникации [J]. Western Leather, 2020, 42 (05): 73.]
221. 田俊蓉.计算机平面设计中色彩语言的应用研究[J].智库时代,2019(32):252-253.
[Тянь Цзюньронг, Исследование применения языка цвета в компьютерном графическом дизайне [J], Think Tank Times, 2019(32): 252-253.]
222. 李聪.数字媒体艺术在平面设计中的应用[J].艺术教育,2019(07):206-207.
[Ли Конг Применение цифрового медиаискусства в графическом дизайне [J] Художественное образование, 2019(07):206-207.]
223. 黄江.二维动态图形在计算机平面设计中的应用[J].电脑知识与技术,2020,16(09):212-213.
[Хуан Цзян , Применение двумерной динамической графики в компьютерном графическом дизайне [J] Компьютерные знания и технологии, 2020,16(09):212-213.]
224. 黄山.平面设计中的三维数字技术研究[J].工业设计,2019(06):148-149.
[Хуан Шань Исследование цифровых 3D-технологий в графическом дизайне [J] Промышленный дизайн, 2019(06): 148-149.]
225. 李甬乐.视觉语言符号在平面设计中的价值体现[J].西部皮革,2019,41(10):40.
[Ли Иньлэ, Ценностное отражение символов визуального языка в графическом дизайне [J], Western Leather, 2019, 41(10): 40.]
226. 杨磊.三维设计在平面设计的运用研究[J].西部皮革,2020,42(09):61-62.
Ян Лэй.Исследование применения трехмерного дизайна в графическом дизайне[J].Western Leather, 2020,42(09):61-62.
227. 王智超.基于三维虚拟视觉技术的平面设计方法研究[J].计算机产品与流通,2020(08):130. [Ван Чжичао. Исследование метода графического дизайна на

основе технологии 3D Virtual Vision [J]. Компьютерные продукты и распространение, 2020 (08): 130.]

228. 赵青,张春燕.数字图像设计领域研究——以标志设计为例[J].美术教育研究,2019(09):98-99. [Чжао Цин, Чжан Чунянь Исследования в области дизайна цифровых изображений — на примере дизайна логотипов[J].Art Education Research, 2019(09):98-99.]
229. 王瑞,周孟熙.平面设计视觉传达的理论与实践探析——评《视觉传达设计实践》[J].中国高校科技,2019(05):108.
[Ван Жуй, Чжоу Мэнси Анализ теории и практики визуальной коммуникации в графическом дизайне — Комментарий к «Практике проектирования визуальной коммуникации» [J] Наука и технологии в китайских университетах, 2019 (05): 108.]
230. 陈锦媛.计算机平面设计中设计软件结合与应用探究[J].教育现代化,2019,6(38):98-99.
[Чен Цзиньюань, Исследование сочетания и применения дизайнерского программного обеспечения в компьютерном графическом дизайне [J], Модернизация образования, 2019, 6(38):98-99.]
231. 张瑞琪.新媒体环境下平面设计元素的动态设计研究[J].科技风,2020(16):102+115.
[Чжан Жуйци. Исследование динамического дизайна элементов графического дизайна в новой медиа-среде [J]. Технологический стиль, 2020 (16): 102 + 115.]
232. 胡飞.艺术设计符号基础.北京:清华大学出版社,2008.[Ху Фэй, Символическая основа художественного дизайна, Пекин, издательство Университета Цинхуа, 2008.]
233. 朱永明.视觉传达设计中的图形、符号与语言.南京艺术学院学报(美术与设计版), 2004, 1(2): 53-56 [Чжу Юнмин, Графика, символы и язык в дизайне визуальных коммуникаций, Журнал Нанкинского университета искусств (Издание по искусству и дизайну), 2004, 1(2), 53-56.]
234. 郁建军.动态视觉传达设计在数字媒体中的应用及发展方向研究[J].中国民族博览,2020(17):153-154. [Ю Цзяньцзюнь, Исследования по применению и направлению развития дизайна динамической визуальной коммуникации в цифровых медиа [J], China National Expo, 2020(17):153-154.]

235. 卞雪洁,孙琦.动态视觉传达设计的应用发展研究[J].美术教育研究,2022(03):80-81.
[Бянь Сюэцзе, Сунь Ци. Исследования по применению и развитию дизайна динамической визуальной коммуникации [J]. Исследования в области художественного образования, 2022 (03): 80-81.]
236. 黄君君.基于计算机图形图像设计及视觉传达设计研究[J].中国新通信,2022,24(01):44-45. [Хуан Цзюньцзюнь, Исследование дизайна изображений и дизайна визуальных коммуникаций на основе компьютерной графики[J], China New Communication, 2022, 24(01):44-45.]
237. 王萍.视觉传达在网页设计中的有效运用探究——评《网页视觉传达设计项目教程》 [J]. 中国科技论文,2021,16(03):351-352. [Ван Пинг.Исследование эффективного применения визуальных коммуникаций в веб-дизайне — комментарий к «Учебному руководству по проектированию веб-визуальных коммуникаций» [J], China Science and Technology Papers, 2021, 16(03):351-352.]
238. 淡莎.网络媒体的视觉传达设计探究[J].艺术品鉴,2017(07):159 [Дэн Ша. Исследование дизайна визуальной коммуникации в сетевых медиа [J]. Art Appreciation, 2017(07):159.]
239. 刘利娟.网络广告中的视觉传达设计艺术探讨[J].美术教育研究,2021(02):76-77..[Лю Лицзюань, Обсуждение искусства дизайна визуальной коммуникации в онлайн-рекламе [J], Art Education Research, 2021(02):76-77..]
240. 芦影 著,李砚祖 主编.平面的意蕴[M].北京:, 201505.352. [Написано Лу Ином, отредактировано Ли Яньцзу. Значение Plane[M].Beijing:, 201505.352]
241. 路其远, 网页设计界面中视觉传达的应用研究. 甘肃省,兰州城市学院,2018-06-22. [Лу Циюань, Применение визуальных коммуникаций в интерфейсе веб-дизайна, Провинция Ганьсу, Городской колледж Ланьчжоу, 22 июня 2018 г.]
242. 曹晖. 视觉形式的美学研究[D].中国人民大学,2007. [Цао Хуэй, Эстетическое исследование визуальной формы [D], Жэньминьский университет Китая, 2007 г.]
243. 王志杰,桑玉杰,王华岩. 计算机数字技术在视觉传达设计中的应用创新研究[A]. 《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会.2016 智能城市与信息化建设国际学术交流研讨会论文集 V[C].《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会:旭日华夏(北京)国际科学技术研

究院,2016:1. [Ван Чжицзе, Сан Юйцзе, Ван Хуаянь.Исследования по применению и инновациям компьютерных цифровых технологий в дизайне визуальной коммуникации [A].Журнал «Умный город», Американско-китайская ассоциация журналов академического обмена.2016 Международный академический обмен умного города Материалы симпозиума по строительству и информатизации V[C].Журнал «Умный город», Американско-китайский журнал Ассоциация академических обменов: Международная академия наук и технологий Rising Sun Huaxia (Пекин), 2016: 1.]

244. 付威威. 数字技术在视觉传达设计中的运用探讨[A]. 《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会.2016 智能城市与信息化建设国际学术交流研讨会论文集 IV[C]. 《智能城市》杂志社、美中期刊学术交流协会:旭日华夏(北京)国际科学技术研究院,2016:2. [Фу Вэйвэй. Обсуждение применения цифровых технологий в дизайне визуальных коммуникаций [A]. Журнал «Умный город», Американско-китайская ассоциация академических обменов. Материалы Международной конференции академических обменов 2016 года по умному городу и информатизации. С]. Журнал «Умный город», Американско-китайская ассоциация академических обменов журналов: Международная академия наук и технологий Rising Sun Huaxia (Пекин), 2016: 2.]
245. 上官嫚嫚. 新媒介语境下视觉传达设计的多维度发展[A]. 世界华人设计学术协会.Proceedings of International Innovation Design and Management Summit Forum in 2011 & the Second Design Academic Conference of Chinese Worldwide(IDM2011)[C].世界华人设计学术协会:天津市设计学学会,2011:4. [Шангуань Манман, Многомерное развитие дизайна визуальных коммуникаций в контексте новых медиа [A], Всемирная академическая ассоциация китайского дизайна, Материалы Международного форума на высшем уровне по инновационному дизайну и менеджменту в 2011 г. С]. Всемирная академическая ассоциация китайского дизайна: Тяньцзиньское дизайнерское общество, 2011: 4.]
246. 曹淮,晁丁丁. 3D 元素在网页信息传达中的应用研究[A]. 中国机械工程学会工业设计分会.Proceedings of the 2006 International Conference on Industrial Design & The 11th China Industrial Design Annual Meeting(Volume 2/2)[C].中国机械工程学会工业设计分会:

- 中国机械工程学会工业设计分会,2006:4. [Хуай Цао, Дин Дин Чао, Исследование применения 3D-элементов в передаче информации через Интернет [A], Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества, Материалы Международной конференции по промышленному дизайну 2006 г. и 11-го Ежегодного собрания промышленного дизайна Китая (Том 2/2) [C] Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества: Отделение промышленного дизайна Китайского машиностроительного общества, 2006: 4.]
247. 邓勇.浅谈网页设计的布局及原理 [J] .颜色的艺术,2010(03). [247. Дэн Юн. О макете и принципах веб-дизайна [J] Искусство цвета, 2010(03)]
248. 宋春晖,王军.网页设计中的美学应用分析 [J] .排版设计和平面风格的视觉历史,2011 (08) [Сун Чунхуэй, Ван Цзюнь, Анализ эстетического применения в веб-дизайне [J], Визуальная история набора текста и графического стиля, 2011 (08)]
249. 周钧, 崔唯.视觉传达色彩设计[M].中国青年出版社,2008.[Чжоу Цзюнь, Цуй Вэй, Цветовой дизайн визуальной коммуникации [M], China Youth Press, 2008.]
250. Bill Buxton.用户体验草图设计.[M].北京.电子工业出版社.2009年.90-102 [Билл Бакстон, Эскизный дизайн пользовательского опыта, [M], Пекин, Electronic Industry Press, 2009, 90-102.]
251. 黄晓波.便携式信息交互终端的 HCI 研究及应用.[D].西安.西北工业大学.2005. [Хуан Сяобо. Исследование HCI и применение портативного терминала информационного взаимодействия. [D]. Сиань. Северо-Западный политехнический университет. 2005 г.]
252. Alan Cooper.交互设计之路—让高科技产品回归人.[M].北京.电子工业出版社.2008年2月.84-93. [Алан Купер, Дорога к интерактивному дизайну: возвращение высокотехнологичных продуктов людям, [M], Пекин, Electronic Industry Press, февраль 2008 г., стр. 84–93.]
253. Jef Raskin.人本界面.[M].北京.机械工业出版社.2004. [Джеф Раскин, Человеко-деревянный интерфейс, [M], Пекин, Machinery Industry Press, 2004.]

254. 原研哉（日）.设计中的设计.[M]山东.山东人民出版社.2006年 [Хара Кения (Япония). Дизайн в дизайне. [М] Шаньдун. Шаньдунское народное издательство. 2006 г.]
255. 柳沙.设计艺术心理学.[M].北京.清华大学出版社.2006.205-272. [Лю Ша. Психология дизайнерского искусства. [М.] Пекин. Издательство Университета Цинхуа. 2006. 205-272.]
256. 柳冠中.设文化论.[M].黑龙江.黑龙江科学技术出版社.1997年. [Лю Гуаньчжун. Теория культуры дизайна. [М]. Хэйлунцзян. Heilongjiang Science and Technology Press. 1997.]
257. 朱和平,《设计现代设计史》[M],合肥工业大学出版社,2004年8月。 [Чжу Хэпин, История современного дизайна [М], Hefei University of Technology Press, август 2004 г.]
258. 陈望衡,《艺术设计美学》[M],武汉大学出版社,2000年7月。 [Чен Ванхэн, «Эстетика художественного дизайна» [М], издательство Уханьского университета, июль 2000 г.]
259. 华佳.视觉传达设计与视觉思维[D].苏州大学学报,2004年. [Хуа Цзя Дизайн визуальных коммуникаций и визуальное мышление [D] Журнал Университета Сучжоу, 2004 г.]
260. 孙超英.信息时代的视觉传达设计[N].中华读书报,2002年 [Сунь Чаоин, Дизайн визуальных коммуникаций в информационную эпоху [N], China Reading News, 2002.]
261. 杨西惠.网页设计的视觉要素与编排创意[J].装饰,2005(04). [Ян Сихуэй Визуальные элементы и креативность компоновки веб-дизайна [J] Оформление, 2005 (04)]

262. 朱彧. 设计艺术概论[M]. 长沙: 湖南大学出版社. 2006.03. 第 3-4 页、第 158 页. [Чжу Ю. Введение в искусство дизайна [M], Чанша: Hunan University Press, 2006.03., стр. 3-4, стр. 158.]
263. 张梦. 日本武藏野美术大学视觉传达设计教育的考察[J]. 艺术教育, 2009(05). 第 14 页. [Чжан Мэн, Исследование образования в области визуального коммуникационного дизайна в Художественном университете Мусасино, Япония [J], Художественное образование, 2009(05), стр. 14.]
264. 曹田泉. 设计艺术概论[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005. 09. 第 17 页 [Цао Тяньцюань, Введение в искусство дизайна [M], Шанхай: Шанхайское народное издательство, 2005. 09. Страница 17.]
265. 覃青必.动物保护伦理及其实践困境[J].伦理与道德, 2014 (10) . [Цинь Циньби Этика защиты животных и ее практическая дилемма[J] Этика и мораль, 2014 (10)]
266. 安博, 杨佩.人类命运共同体视域下生态共识的构建路径[J].天府新论, 2018 (1) . [Ань Бо, Ян Пей. Путь построения экологического консенсуса с точки зрения сообщества с общим будущим для человечества [J]. Tianfu Xin Lun, 2018 (1)]
267. 马建章, 贾竞波.野生动物管理学[M].哈尔滨:东北林业大学出版社, 1990.98–99. [Ма Цзяньчжан, Цзя Цзинбо Управление дикой природой [M], Харбин: Издательство Северо–восточного лесного университета, 1990.98–99.]
268. 马建章, 高继宏, 高中信.世界野生动物管理现状[J].世界林业研究, 1996, 9 (5) :31–36. [Ма Цзяньчжан, Гао Цзихун, Гао Синь Текущая ситуация в области управления дикой природой мира [J] Всемирное исследование лесного хозяйства, 1996, 9 (5): 31–36.]

269. 康寧馨, 2000, 〈人類與動物間哲學與倫理學的平等觀: 《動物解放》〉, 《破週報復刊》, 第 77 期。[Кан Нинсинь, 2000 г., «Равенство философии и этики между людьми и животными: «Освобождение животных», «Еженедельная мечь», № 77.]
270. 釋傳法, 2000, 〈海洋館對生態保育、動物保護的衝擊〉。台灣動物之聲, 23 期。Ши Чуань Фа, 2000 г., «Влияние океанариума на охрану окружающей среды и защиту животных». Голоса животных на Тайване, выпуск 23.
271. 釋昭慧, 2001, 〈環境權與動物權——「人權」觀念的延展與「護生」信念的回應〉, 《玄奘學報》, 第 4 期, 90 年 10 月。[Ши Чжаохуэй, 2001 г., «Экологические права и права животных: расширение концепции «прав человека» и ответ на веру в «защиту жизни», журнал Хуанзанг, № 4, октябрь 1990 г.]

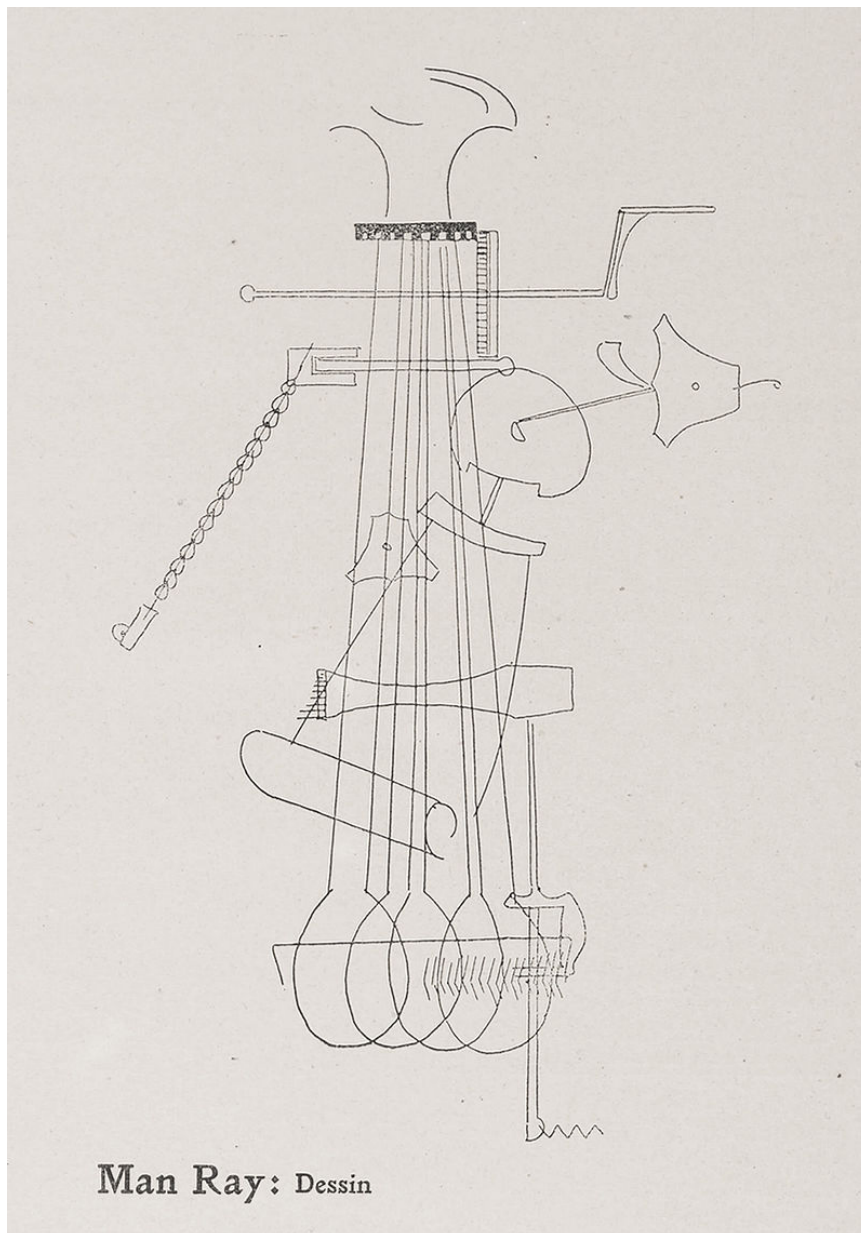
Приложение 1. Основные образцы графического дизайна XX века



Рис. 1/ ЛЮДВИГ ХОЛЬВАЙН. ШТАРНБЕРГЕР. 1910 г.



Рис. 2/ ОТТО БАУМБЕРГЕР.РЕСТОРАН ЭЛИТ. 1915 год.



Man Ray: Dessin

Рис. 3/ Ман Рэй, Дессин (рисунок), опубликовано на странице 43 "Штурма", том 13, номер 3. 1921 г.



Рис. 4/ А. М. Кассандр. Pivolo. 1924 г.



Рис. 5/ Дизайн Кассандра. Плакат для парижской газеты L'Intransigeant. 1925 г.



Рис. 6/ Джером Х. Рот (в центре). См. Америку. 1930 г.



Рис. 7/Стеретт-Уильямс (слева). Йосемити. 1935 г.

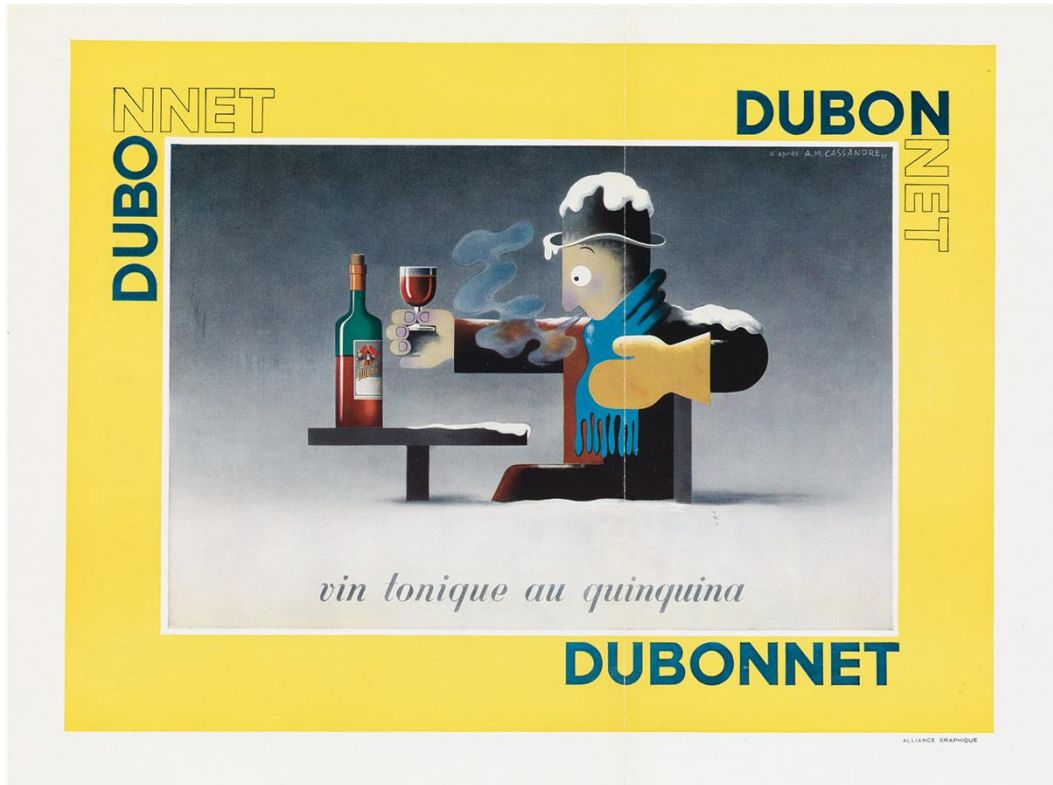


Рис. 8/ АДОЛЬФ МУРОН КАСАНДР.ЕДА И ВИНО.1935 г.

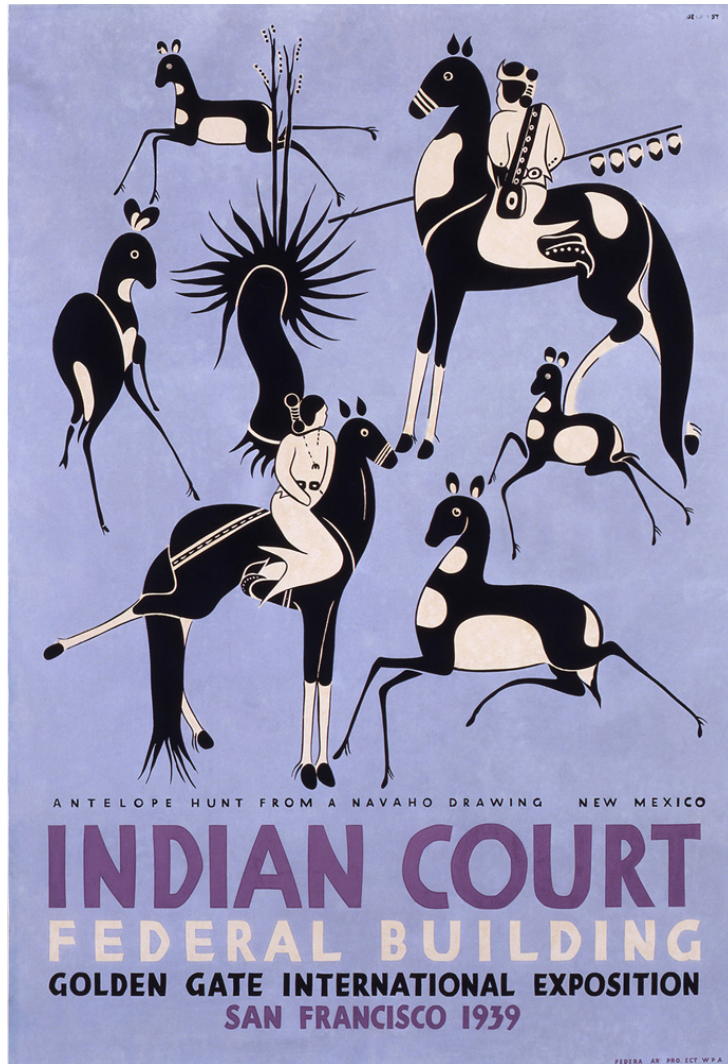


Рис. 9/ Зигрист. Индийский двор.1939 г.



Рис. 10/ НИКЛАУС СТЕКЛИН.МЕТА. 1941 г.



Рис. 11/ Алексея Бродовича. Harper's Bazaar. 1951 г



Рис. 12/ Armin Hofmann. Строительство театра с древних времен до современности. 1955 г.



Рис. 13/ ДИЗАЙНЕР НЕИЗВЕСТНЫЙ. БОРСАЛИНО.1957 г



Рис. 14/ Джон Мэсси .Новый мир.1965



Рис. 15/АРМИН ГОФМАНН (1920-) ВИЛЬГЕЛЬМ ТЕЛЛЬ / BASLER FREILICHTSPIELE. 1963 г.

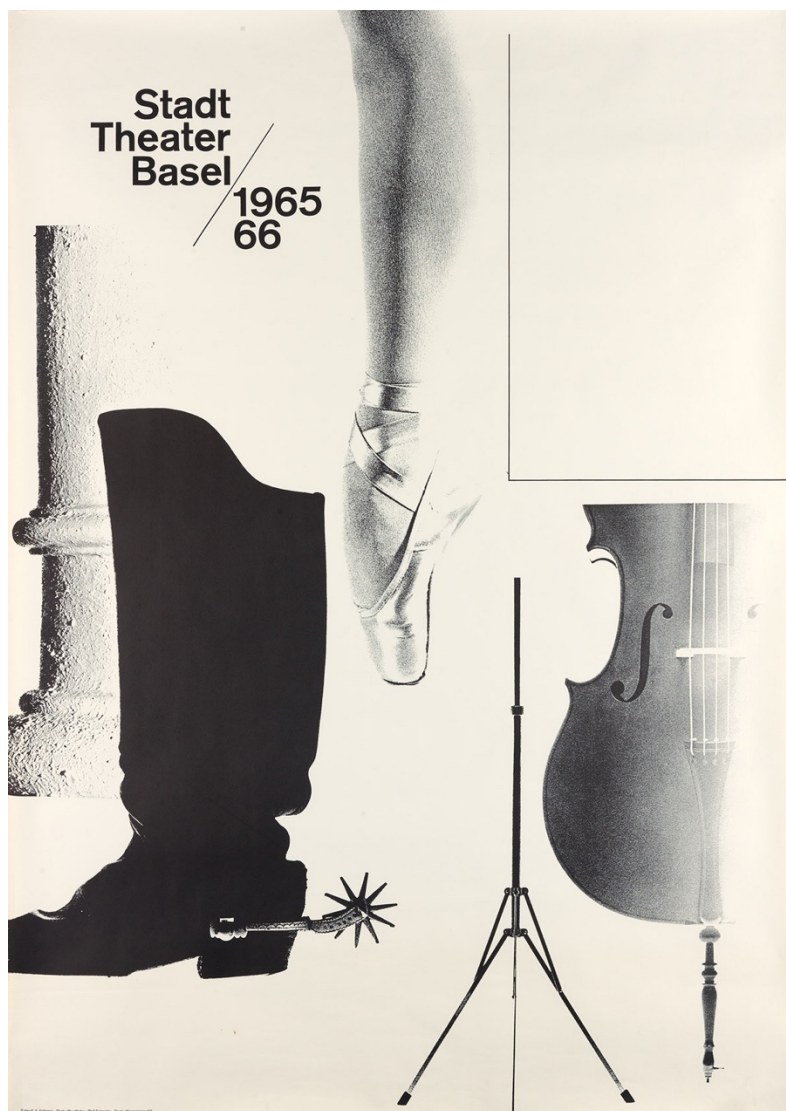


Рис. 16/ АРМИН ХОФМАНН.ГОРОДСКОЙ ТЕАТР.1965 г.



Рис. 17/ казумаса нагаи (Япония) . Рекламный плакат пива Асахи.

1965 г.



Рис. 18/ ДИЗАЙНЕР НЕИЗВЕСТНЫЙ (Япония) . Экспо 75 'Международная выставка океана .

1975 г.

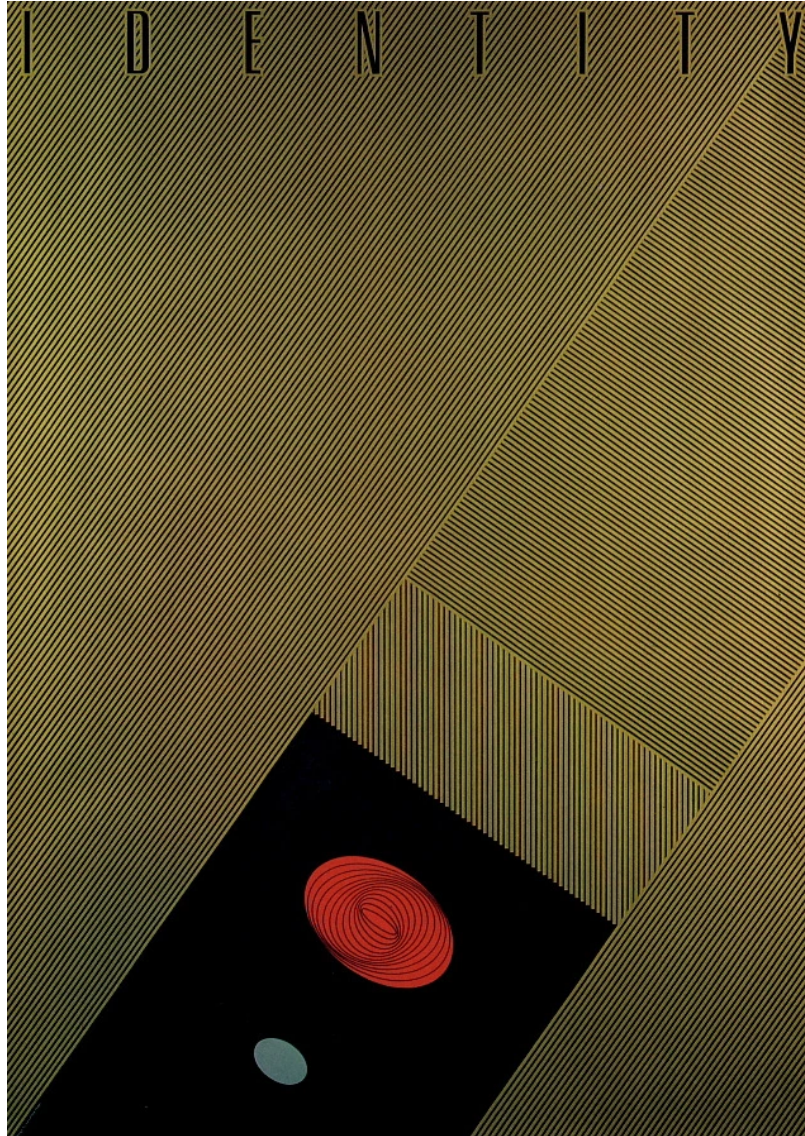


Рис. 19/ Фонд содействия культуре DNP. Плакат Identity.1976 г.



Рис. 20/ ПОЛ РЭНД (1914–1996) IBM. 1982.

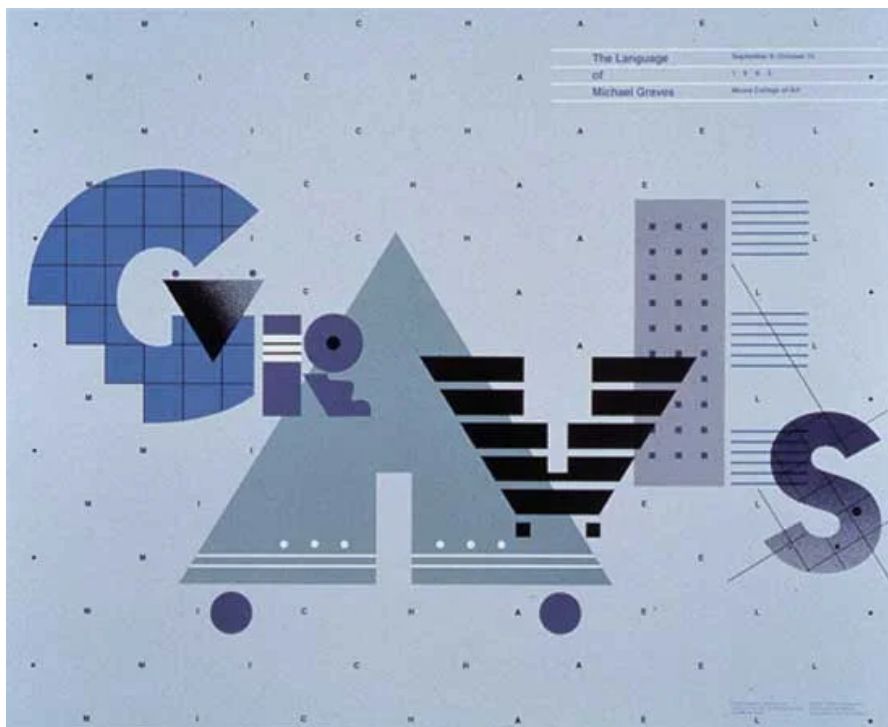


Рис. 21/ Уильямом Лонгхаузером. Плакат для выставки Майкла Грейвса. 1983 г.

Приложение 2. Охрана животных: плакатная графика

ГОД	ПЛАКАТ	АВТОР	НАЗВАНИЕ
1935		Дизайнер неизвестен	Знай Своих Птиц
1935		Дизайнер неизвестен	Защитите Жизнь Птиц
1935-1936		Администрация США по продвижению работ (или WPA) Federal Art Project создала плакаты для рекламы местных выставок Frank S. Nicholson.	Туристический плакат - Дикая жизнь

1939



Тандем

Зеленый Новый курс/Парк Корона

1940



Нью-Йорк:
Управление ходом работ, Федеральный художественный проект,
Джон Вагнер

Не убивайте нашу дикую природу

1941



Плакаты эпохи депрессии
Федерального художественного проекта США
Федеральный художественный проект

Посетите Зоопарк

1950



Орель Де Лоф

Бельгийский Плакат о
путешествиях
Аквариумных рыбок

1950



Берлинский
художник,
Фассбендер Джозеф

Berliner Künstele, Bonn

1953



Дизайнер неизвестен

Предотвращение Лесных
Пожаров

HOLIDAY

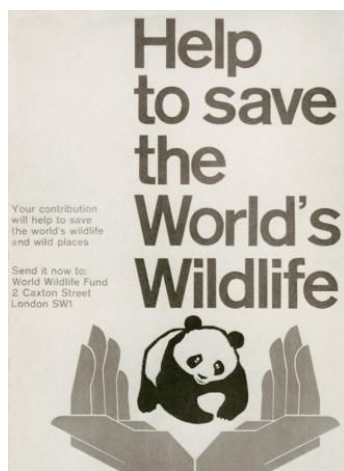


1960

Фрэнк Закари

Журнал Праздник

1961



Дизайнер Неизвестен

Дикая природа мира

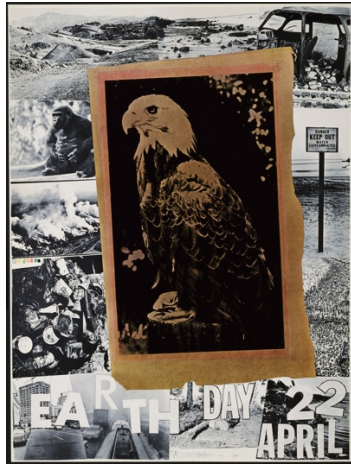
1963



Чарли Харпера

Иллюстрация

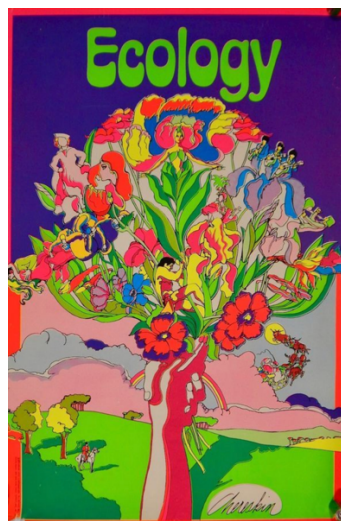
1970



Роберт Раушенберг

День Земли

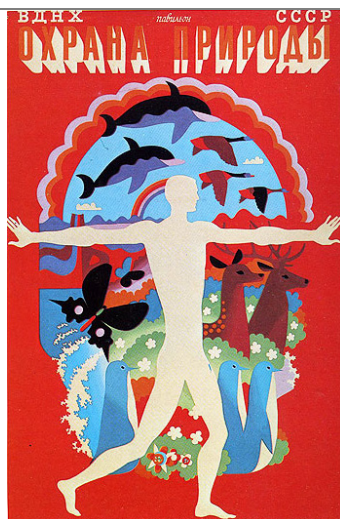
1973



Рон Черескин,

Экология

1975



Каракашев Вилен
Суренович

Охрана природы

1978



Каракашев В.С.

Берегите птиц ,

1979



Ян Савка

Неядерное будущее

1985



Рехэй Кодзима

плакат для Симпозиума
по защите птиц

1985



Рехэй Кодзима

плакат для Симпозиума
по защите птиц

1992



Питер Макс

Сделайте Каждый День
Днем Земли

2004



Екатерина Щипа

WWF

2007



Огилви и Дэни
Макари, Огилви и
Альберт Бомпа

Естественная природа

2007



Огилви и Дэни
Макари, Огилви и
Альберт Бомпа

Естественная природа

2007



Всемирный ФОНД
дикой природы
Оливье Жирар

Протяните руку помощи
дикой природе

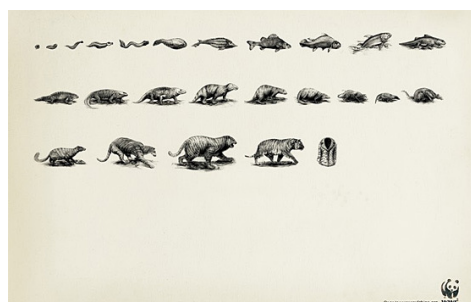
2007



Всемирный ФОНД
дикой природы
Оливье Жирар

Протяните руку помощи
дикой природе

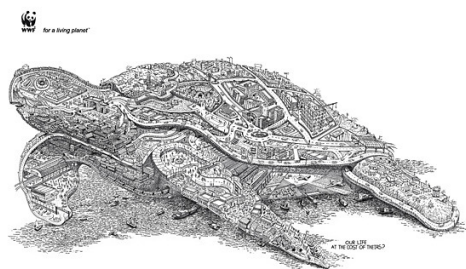
2007



Огилви и Матер
Нильс Андерссон, Дуг
Шифф
Эволюциониссон,

Всемирный ФОНД дикой
природы

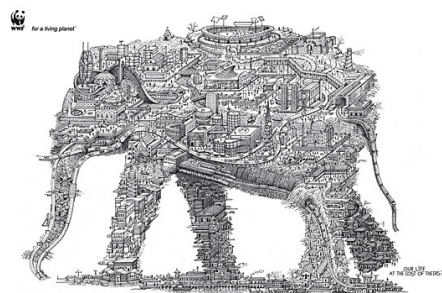
2009



Рекламное агентство:
Ogilvy & Mather,
Мумбаи, Индия
Исполнительный
креативный
директор: Пиюш
Пандей

НАША ЖИЗНЬ ЦЕНОЙ ИХ
ЖИЗНИ

2009



Рекламное агентство:
Ogilvy & Mather,
Мумбаи, Индия
Исполнительный
креативный
директор: Пиюш
Пандей

НАША ЖИЗНЬ ЦЕНОЙ ИХ
ЖИЗНИ

2009



Pamela Campagna
Томас Крестьянин
Уходящий

Давно пора

2013



Лори Миллер

Кампания плакатов о
глобальном потеплении

2013



Лори Миллер

Кампания плакатов о
глобальном потеплении

2013



Лори Миллер

Кампания плакатов о
глобальном потеплении

2014



Мария Гаевич

Спасти океан

2014



Тимур Мухаметзянов Экологические плакаты

2014



Тимур Мухаметзянов Экологические плакаты

2014



Дизайнер Неизвестен Для живой планеты

2014



Дизайнер Неизвестен

Для живой планеты

2018



Кенди Сирасу

Прекратите использовать соломинки для питья

2020



Чао Чжао

Не вырубать леса и защищать животных

2020



Чао Чжао

Не вырубать леса и
защищать животных

2020



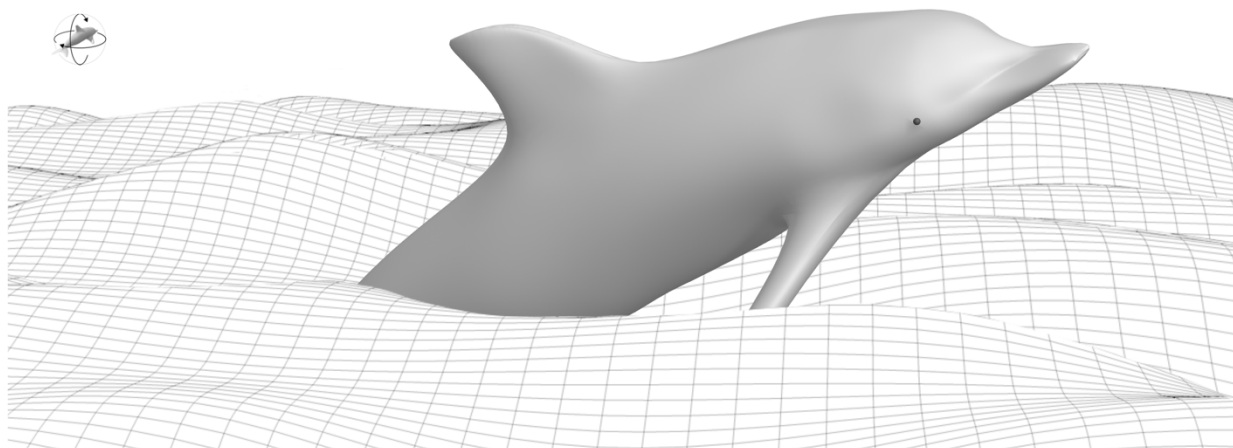
Чао Чжао

Не вырубать леса и
защищать животных

Приложение 3. Графический проект

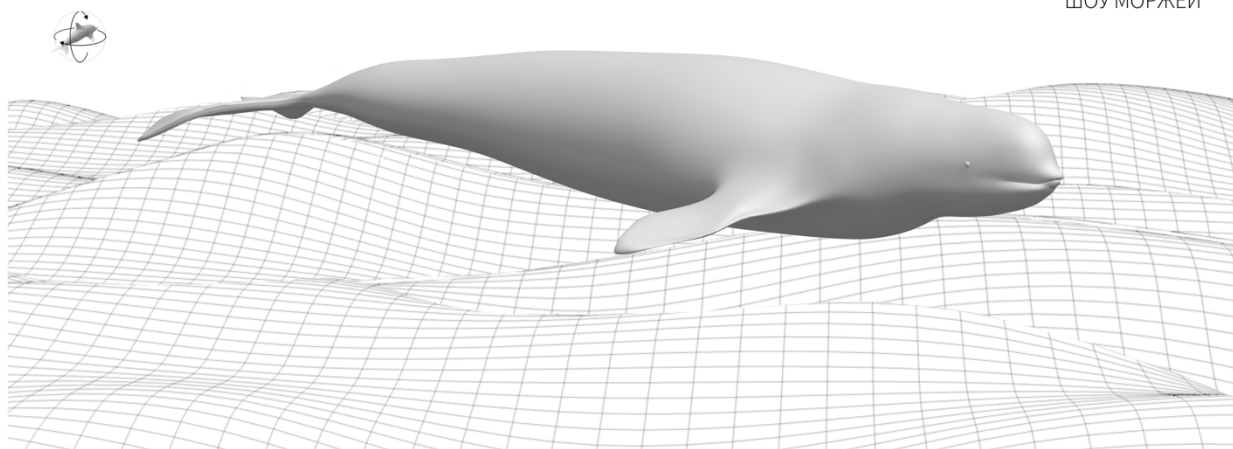
2022 июнь 1 ср 2 чт 3 пт 4 сб 5 вс 6 пн 7 вт

ШОУ ДЕЛЬФИНОВ
КУПАНИЕ С ДЕЛЬФИНАМИ



2022 июнь 1 ср 2 чт 3 пт 4 сб 5 вс 6 пн 7 вт

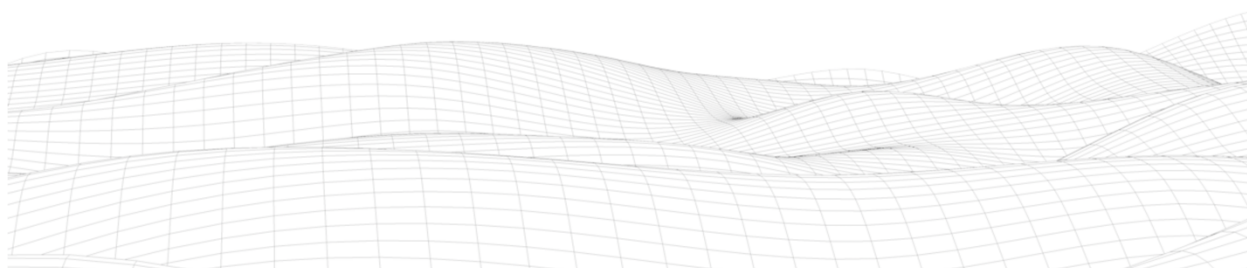
ШОУ БЕЛУХ
ШОУ ДЕЛЬФИНОВ
ШОУ МОРЖЕЙ



Главная страница



ДЕЛЬФИНЫ БЕЛУХИ КОТИКИ МОРЖИ



Страница-шоу

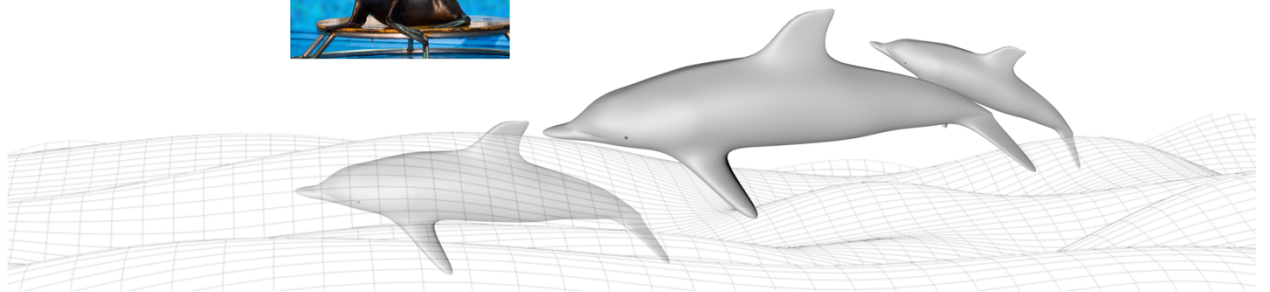
ПРАЗДНИКИ

УРОКИ

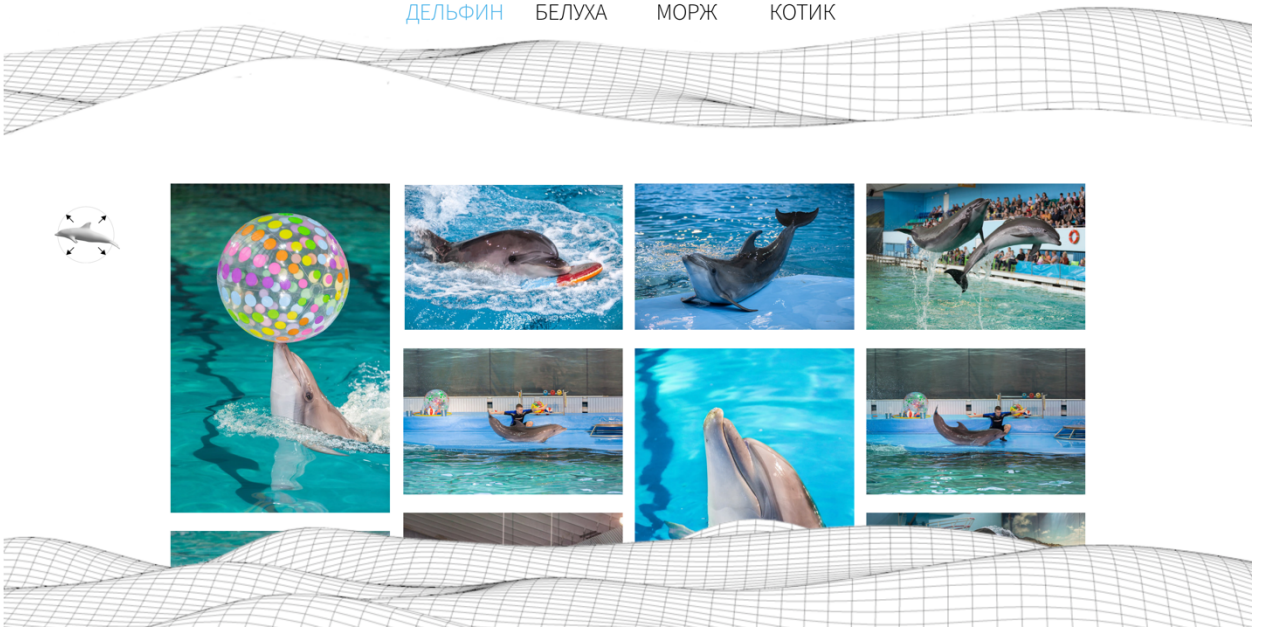
ФОТОСЕССИЯ

РЕАБИЛИТАЦИЯ

ТРАНСЛЯЦИЯ



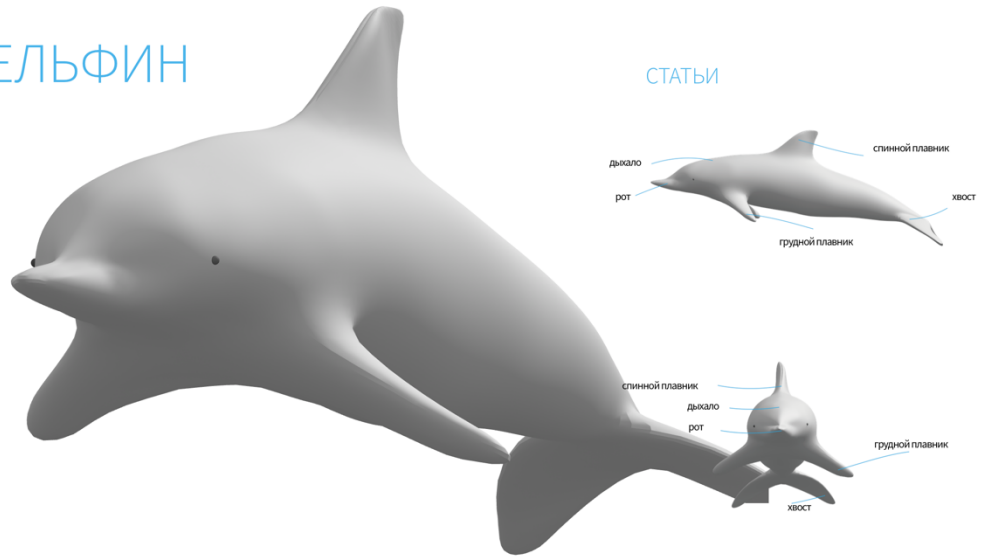
Страница-общение с животными



Страница -фотогалерея

ДЕЛЬФИН

СТАТЬИ



Страница-научно-популярная информация

