

Эволюция графического дизайна

Шарикова Марина Владимировна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Статья представляет собой развитие графического дизайна от его зарождения до наших дней. Также, в статье рассматривается влияние культурных, технологических и искусственных факторов на эволюцию графического дизайна, выделяются значимые движения, школы и выдающиеся представители этой области.

Ключевые слова: графический дизайн, эволюция, искусство, культура, школы дизайна.

The evolution of graphic design

Sharikova Marina Vladimirovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article presents the development of graphic design from its inception to the present day. The article also examines the influence of cultural, technological and artificial factors on the evolution of graphic design, highlights significant movements, schools and prominent representatives of this field.

Keywords: graphic design, evolution, art, culture, design schools.

1 Введение

1.1 Актуальность

Изучение истории графического дизайна является неотъемлемой частью образования для студентов, специализирующихся в данной области. Это предоставляет им контекст и понимание того, как формировалась и эволюционировала их профессиональная сфера.

Рассматривая исторические, культурные и технологические факторы, статья позволяет взглянуть на дизайн с разных ракурсов, выявляя важные тенденции и влияние выдающихся дизайнеров. Это исследование не только освещает важные этапы в развитии дизайна, но также подчеркивает его значимость и глубокие корни в истории и культуре.

1.2 Обзор исследований

Изучая работу А. Дюрера «Дневники. Письма. Трактаты», можно выявить, его влияние на развитие искусства в его эпоху и понять, какие

тенденции и стили были актуальными [1], М. Лифшиц в своей научной статье «Кубизм» представляет глубокий анализ искусствоведческих аспектов кубизма, рассматривая его как переломный момент в истории искусства начала XX века [2]. В своей работе О.Т. Тимошенко, О.М. Уржумова «Особенности художественного оформления серийных изданий» провел глубокий анализ жизни и творчества Поля Сезанна, выявив уникальные черты и влияние этого великого художника на мир искусства [3]. В своей работе «Что такое графический дизайн?» К. Ньюарк проводит глубокий анализ искусства графического дизайна, представляя его как современное явление, воплощающее в себе сочетание технической мастерности и художественной эстетики [7].

1.3 Цель исследования

Целью является предоставить читателям полное и информативное обзорное изложение ключевых этапов и событий в развитии графического дизайна, начиная с его зарождения.

2 Результаты и обсуждения

Термин "графический дизайн" возник в 1922 году в США, приписываемый американским дизайнером Уильямом Эддисоном Двиггинсом. В его работах были выделены три основные категории под наименованием "графический дизайн": "fine art printing" (высокохудожественные отпечатки), "utilitarian printing" (вспомогательная печать) и "printing for purpose" (печать для определенной цели). Именно последняя категория стала синонимом самого термина "графический дизайн" и начала охватывать разработку шрифтов, дизайн книг и упаковок, а также создание плакатов и объявлений [1].

Если проследить развитие графического дизайна как самостоятельного направления, то его начало можно увидеть в Германии с появлением первой печатной книги в мире. В 1452 году Иоганн Гутенберг изготовил 42-строчную Библию в Майнце, используя подвижные литеры. Этот исторический момент считается отправной точкой для графического дизайна, выступая своеобразным прелюдией к последующему развитию и становлению данной области.

В 1528 году Альбрехт Дюрер опубликовал свой значимый трактат с заглавием "Четыре книги о пропорциях", представляющий собой инновационный взгляд на сочетание математики и искусства. Эти трактаты были первыми в своем роде в Европе и разрабатывались как руководство по математике для художников, стремящихся к системному образованию. Дюрер внес важный вклад, предлагая идею многостороннего обучения для художников и излагая основы геометрии, оптики и линейной перспективы. В его трактатах он интегрировал множество полезных сведений из различных областей знаний, воздействуя на формирование нового искусства в Германии, где перспектива и теория пропорций служили надежным фундаментом для его процветания [2].

Смещая взгляд к графическому дизайну и его схематизации, важно обратить внимание на работы кубистов, модернистского направления в живописи начала XX века. Зарождение кубизма относится к 1907 году и ассоциируется с творчеством Пабло Пикассо, в особенности с его полотном "Авиньонские девицы", где представлены деформированные и упрощенные фигуры без перспективы и светотени. Кубизм представлял собой радикальный разрыв с реалистическим изображением природы, преобладавшим в европейской живописи со времен Ренессанса. В этом направлении акцент делался на структурной разбивке формы и одновременном представлении объекта с нескольких точек зрения, переосмысливая традиционные методы изображения.

Цель Пикассо - конструирование объёмной формы на плоскости, расчленение её на геометрические элементы. Художник тяготел к простым, осязаемым формам, незамысловатым сюжетам, что особенно характерно для раннего периода Кубизма, так называемого «сезанновского» (1907-1909 гг.), сложившегося под влиянием африканской скульптуры и работ Сезанна [3].

В художественном творчестве Поля Сезанна проявлялась уникальная способность придавать самым простым предметам глубокую многозначительность и ощущение драматизма бытия. В его изображениях предметов не передавалась просто их видимость, но и внутренняя сущность: чашка приобретала особую "круглость", кофейник - выраженную "цилиндричность" вне зависимости от фактической формы объектов.

В натюрмортах Сезанна каждый предмет занимал неповторимое и неизменное место, образуя своеобразный изолированный космос. В своих творениях он призывал к трактовке природы через призму геометрических форм, таких как цилиндр, шар, конус, а порой и куб. Он подчеркивал важность перспективы, внушая идею, что каждая сторона объекта должна быть направлена к центральной точке, создавая таким образом ощущение пространства.

Сезанн писал: "Трактуйте природу посредством цилиндра, шара, конуса... Линии, параллельные горизонту, выделяют кусок природы, передавая пространство. Линии, перпендикулярные горизонту, вносят глубину в картину, ибо восприятие природы для нас более значимо в глубине, чем в плоскости. В связи с этим необходимо ввести достаточное количество голубого для передачи воздуха" [4].

Таким образом, художник подчеркивал не только геометрическую структуру объектов, но и важность светотеневых игр, используя различные цветовые оттенки для создания эффекта воздуха в пространстве своих произведений.

В 1920-е годы XX века зарождается новаторская система дизайн-образования, основанная на принципах обучения, олицетворяющих революционные идеи. В Советской России это находит свое воплощение в системе ВХУТЕМАС-ВХУТЕИИ, в то время как в Германии эти принципы воплощаются в школе искусств Баухауз (Bauhaus). Создание Высших Художественно-Технических Мастерских было направлено на внедрение

новой системы организации индивидуальных мастерских и отказ от традиционных академических методов обучения. Эта система образования включала двухступенчатый план: на первом этапе студенты осваивали композицию, цвет, материалы и другие аспекты дизайна. В дальнейшем каждому студенту предоставлялось право выбора мастерской и руководителя для дальнейшего обучения. Несмотря на инновационные методы Л. Лисицкого, А. Родченко, В. Степановой, А. Веснина, основной акцент делался на практических занятиях и упражнениях [5].

Пауль Клее, преподающий на младших курсах, внес свой вклад в пропедевтику, предлагая уникальный подход к основам дизайна, который отличался от методов Иттена. В своем курсе он интегрировал формальные композиционные принципы Иттена с теорией цвета Кандинского. Однако, подача материала основывалась на собственных теоретических концепциях Клее. Его метод формообразования акцентировал внимание на характеристиках линии, придавая ключевое значение двум пересекающимся линиям, которые становились основой для создания перспективы и изучения масштабных и пропорциональных характеристик объектов в этой системе координат.

Центральной задачей искусства, по взгляду Клее, было отображение гармонии взаимодействия и противостояния, сбалансированного движения. Его цветовая теория также опиралась на понятие движения. Располагая цвета радуги в цветовой круг с шестью секторами, Клее выделял два вида цветовых взаимоотношений.

Йоханнес Иттен разработал курс пропедевтики, который стал первым этапом образования в Баухаузе. Этот курс, предшествующий остальным, был призван ввести студентов в основы композиции и цвета. Особое внимание уделялось изучению контрастов. Независимо от того, выражались ли они через тон, цвет или форму, контрасты становились основой иттеновской пропедевтики. Однако наиболее важным и выразительным средством творчества для Иттена считался контраст между светом и тенью - между черным и белым. Именно Иттен разработал основы преподавания формальной композиции, которые используются и по сей день на начальных этапах обучения в большинстве учебных заведений с профилем дизайна. Он утверждал, что основа композиционных задач первых курсов, включающая использование простейших геометрических форм, таких как треугольник, круг и квадрат, зиждется на принципах, заложенных им в пропедевтике. Этот курс также включал в себя изучение ритма, контраст-нюанса, основ формообразования и цвета. Иттен впервые внедрил на практике дизайн-образования анализ внутренней сущности предмета и его графическую интерпретацию.

Пауль Клее вел пропедевтику на младших курсах, но основы дизайна подавал несколько с иной стороны, чем Иттен, в своем курсе он совместил и вопросы формальной композиции Иттена с теорией цвета Кандинского. Но подача материала строилась на его собственных теоретических выкладках. Вопрос формообразования строился на рассмотрении характеристик, в первую

очередь, линии. Две пересекающихся линии создавали основу для построения перспективы и рассмотрения свойств масштабных и пропорциональных характеристик объекта в этой системе координат. Основную задачу произведения искусства Клее видел в отображении гармонии действия и противодействия, уравновешенного движения. На движении же была основана и цветовая теория Клее. Располагая цвета радуги в цветовой круг с шестью секторами, Клее выделял два вида цветовых взаимоотношений. Первый, основанный на движении по кругу, и второй, основанный на движении по диаметрам. Клее представил в качестве основы треугольник основных цветов, который в сочетании с черным и белым образовывал основополагающую «цветовую звезду».

Василий Кандинский представил новаторский подход в программе обучения, предложив ввести курс "аналитического рисунка". Студентам ставилась задача не просто отобразить предметы натюрморта, но самостоятельно создать композицию из доступных в классе предметов. Его цель заключалась в том, чтобы анализировать взаимоотношения предметов и выражать их внутреннюю сущность ограниченными художественными средствами.

Курс "Основы художественного проектирования", веденный Кандинским, фактически представлял собой общую теорию дизайна. Он включал изучение основных функций и взаимодействий композиционного центра и композиционного пространства, характеристик линии, пятна и объема. Однако, особенно выдающимся стал его курс "Цвет", где Кандинский предложил ассоциации между основными цветами и фигурами: желтый - треугольник, красный - квадрат, и синий - круг. В этом курсе он преподавал теорию цвета, охватывая историю развития цветовых систем, психологию восприятия цвета и особенности работы с черным и белым [6].

В 50-е гг. XX века композиция начинает рассматриваться с психологической точки зрения. Самым известным исследователем этого вопроса был американский эстетик и психолог искусства Рудольф Арнхейм (Rudolf Arnheim). В 1954 году он написал книгу «Искусство и визуальное восприятие», где рассматривал вопросы формы, цвета и пространства с точки зрения эмоционального и визуального восприятия на человека. Этот активный и творческий характер визуального восприятия имеет, по мнению Арнхейма, определенное сходство с процессом интеллектуального познания. Если интеллектуальное знание имеет дело с логическими категориями, то художественное восприятие, не будучи интеллектуальным процессом, тем не менее опирается на определенные структурные принципы, которые Арнхейм называет «визуальными понятиями». Он выделяет два типа таких понятий— «перцептивные», с помощью которых происходит восприятие, и «изобразительные», посредством которых художник воплощает свою мысль в материал искусства. Таким образом, восприятие заключается в образовании «перцептивных понятий», точно так же, как и художественное творчество представляет собою «образование адекватных изобразительных понятий». Арнхейм придавал большое значение этим понятиям в процессе художественного

восприятия и творчества. Он даже говорил, что, если Рафаэль родился бы без рук, он все равно остался бы художником [7].

В настоящее время в Институте графического дизайна (ИГД) обучение построено на синтезе лучших программ. Учен опыт прошлого, разработаны новые методики преподавания основ композиции, аналитического рисунка, проектирования в графическом дизайне и др.

Вывод

В XXI веке отсутствие дизайнерского процесса в конструировании предметного мира и его составляющих - структур и организации, слов и образов, дифференцирования предметов и понятий - оставит устную речь единственным средством передачи информации. Графический дизайн, несмотря на свою поверхностную ассоциацию с красотой окружающих нас объектов, представляет собой неотъемлемый элемент современного мира. Его значение столь велико, что Маршалл Маклюэн определил современное общество как "людей полиграфической цивилизации".

С развитием новых медиа область применения графического дизайна значительно расширилась. Графический дизайн перестал быть лишь стремлением сделать предметы вокруг нас красивее. Он стал неотъемлемой частью коммуникации и визуализации информации в различных сферах общества. В своих целях и применении графический дизайн перестал быть легкомысленным излишеством, превратившись в важный инструмент, способствующий лучшему восприятию и пониманию современной информационной среды.

Теоретические основы и практические навыки в области графического дизайна стали ключевыми компетенциями для дизайнеров, позволяющими им успешно ориентироваться в современном мире графического дизайна. В результате, графический дизайн становится не только инструментом эстетического преобразования, но и средством эффективной коммуникации и визуализации информации в контексте современных медиа и технологий [8].

Библиографический список

1. Дюрер А. Дневники, письма, трактаты //ЦГ Нессельштраус. 1957. Т. 2. С. 146.
2. Рыков А. В. Кубизм. Нина Яворская, Михаил Лифшиц, Лидия Рейнгардт (из истории советского искусствознания) //Манускрипт. 2017. №. 12-3 (86). С. 128.
3. Сохач А. Е. О перцептивном видении в творчестве Поля Сезанна //Вестник науки и образования. 2015. №. 3 (5). С. 171-174.
4. Анисимова Т. А. Дизайн в системе высшего образования США и Канады //Дизайн и художественное творчество: теория, методика и практика. 2016. С. 102-110.
5. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974. С. 391.
6. Закусина А. А. Графический дизайн как элемент эстетики городского пространства //Человек в мире культуры. 2015. №. 1. С. 39-43.