

Зміст

6	Передмова
8	Назад до Баугаузу Еллен Лаптон
10	Понад основи Дженніфер Коул Філіпс
12	Формстормінг
32	Точка, лінія, площина
48	Ритм і баланс
60	Масштаб
68	Текстура
80	Колір
98	Принципи Гештальту
116	Рамки
128	Ієрархія
140	Шари
154	Прозорість
166	Модулярність
186	Сітка
200	Патерн
214	Діаграма
232	Час і рух
248	Правила й випадковість
260	Бібліографія
262	Показчик

Передмова

Еллен Лаптон і Дженніфер Коул Філліпс

Ця книжка — посібник зі створення візуальних форм, із нього дизайнери дізнаються, як вибудовувати розмаїття і складність на основі простих зв'язків.

Цей посібник у первісній його редакції ми написали в 2008 році, тому що не могли знайти нічого такого для сучасних студентів і дизайнерів-початківців — стисло сучасного підручника з двовимірного дизайну. І коли «Графічний дизайн: Нові основи» вийшов друком, він знайшов собі вдячних читачів по всьому світі. Куди б ми не поїхали, всюди нам зустрічалися викладачі дизайну й дизайнери-початківці, які зверталися до нашої книжки й знаходили в ній щось нове для себе.

Що нового у другому виданні? Зміст усієї книжки було переглянуто й доповнено новими ідеями, що народжувалися під час наших занять у коледжі мистецтв «Інститут Меріленду» (Maryland Institute College of Art, MICA).

Найголовніше — додався цілковито новий розділ на самому початку: Формстормінг.

Формстормінг (цей термін запровадила Дженніфер Коул Філліпс) — це набір структурованих технік для генерування візуальних вирішень проблем графічного дизайну. Цим розділом книга відкривається не випадково: ми прагнемо відразу вкинути читача у візуальну творчість як дію.

Ми вже не перший десяток років викладаємо і в середніх, і у вищих навчальних закладах, і на наших очах сфера дизайну невпинно змінюється, реагуючи на виникнення нових технологій. Ще за часів нашого студентства, у 1980-х роках, класичні книжки — як-от *Graphic Design Manual* («Довідник із графічного дизайну») Арміна Гофмана, опублікована в 1965 році, — уже почали втрачати актуальність у динамічному й мінливому світі дизайну. Постмодернізм переживав період піднесення, і абстрактні вправи з дизайну погано поєднувалися з тодішньою зацікавленістю апропріацією й історизмом.

У 1990-х роках викладачам дизайну доводилося, хочеш-не хочеш, навчати студентів

(і самим навчатися) працювати з програмним забезпеченням, а багатьом це коштувало чималих зусиль — збалансувати технічні навички з візуальним і критичним мисленням. Коли дизайнерські методології відходять від універсальних візуальних ідей і наближаються до більш антропологічного розуміння дизайну, форма часом губиться.

У цій книжці ми прагнули подолати прірву між програмним забезпеченням — і візуальним мисленням. Говорячи про форму, ми згадуємо новаторські роботи дизайнерів доби модернізму — від Джозефа Алберса й Ласло Могой-Надьї з Баухауза до Арміна Гофмана й таких видатних учителів, як Малколм Грір.

Ми взялися до роботи над цим посібником, коли завважили, що нашим студентам буває непросто сформулювати абстрактну концепцію. Вони чудово давали собі раду з вокабуляром поп-культури й інтерпретували її елементи, однак набагато менш комфортно почувалися, коли їм

доводилося працювати з масштабом, ритмом, кольором, ієрархією, сітками та зв'язками в діаграмах. Ця книжка — насамперед для студентів і дизайнерів-початківців, її й проілюстровано переважно роботами наших студентів бакалаврських і магістерських програм МІСА.

Коледж став нашою лабораторією, багато викладачів і ще більше студентів долучилися до цього сміливого експерименту. Роботи, які ми показуємо на цих сторінках, дуже різноманітні, і це розмаїття відображає природну відмінність у вмілості й здатності до чуттєвого сприйняття.

Якщо не зазначено інше — це приклади студентських робіт, виконаних у межах якогось із курсів МІСА; іще кілька проектів народилися в інших школах, у яких ми бували або ж у яких викладають наші випускники.



Фотоконструкції

Дизайнер Мартін Венецкі зібрав це зображення з відновлених елементів величезного настінного колажу, створеного у межах вправи з формстормінгу, що тривала три дні, для виставки Джона Суета All Possible Futures («Всі можливі майбутні»). Мартін Венецкі, Appetite Engineers.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Мені подобається вислів, що для кожної проблеми можна знайти просте, очевидне й хибне вирішення. Проблема — якщо її справді можна назвати проблемою — рідко вдається вирішити швидко й просто. *Малколм Грір*

Нині практично всі дизайнери мають необмежений доступ до фотобанків і користуються онлайн-пошуковиками, тож не випадає дивуватися, що сучасний графічний дизайн тоне в посередніх рішеннях, зумовлених прагненням не ускладнювати собі життя. Чимало дизайнерів просто не знають регламентованих процесів, які допомагають досягти вищого рівня концептуальних інновацій, ідейних і формальних.

Формстормінг — це акт візуального мислення, дизайнерський інструмент, здатний відкривати й поглиблювати вирішення основних проблем дизайну. У цьому розділі ви знайдете кілька вправ із формстормінгу, розроблених для того, щоб активувати й виокремлювати можливості та ідеї, які виходять за межі знаного, спонукаючи дизайнера шукати нових способів представити предмет через керований процес творчості.

Формстормінг — це шлях митця через відрухові, легкі

у сприйнятті ідеї до ясних, але вже конкретизованих концептів і, нарешті, до дивовижних результатів, що вражають оригінальністю. Тут знадобиться терпіння — щоб наполегливо працювати над темою, знову і знову вдаючись до ітерацій, дисекції, синтезу й перегляду, а в репрезентації витвору не обійтися без дисципліни й ентузіазму; утім, саме така зануреність у роботу вможливіє несподівано величезну віддачу від зробленого творчого внеску.

Студентів у школах дизайну вчать не сідати за комп'ютер, поки не пройдено етап пошуку ідей. Проте багато дизайнерів проскакують цей етап поспіхом, хапаються за перше, що здається перспективним, — і починають розробляти невизрілу ідею. Результат економії часу на етапі розвитку ідеї — слабкий дизайн, у кращому випадку він принаймні відшліфований і яскравий, а в гіршому — явно нездалий.

Будь-який шеф-кухар скаже, що неможливо згодувати

добру страву без добрих інгредієнтів. У графічному дизайні так само — ми повинні прагнути до досконалості на кожному етапі. Принципи і процеси, про які буде мова в цьому розділі, можна застосувати для розвитку й розширення будь-яких базових положень дизайну, включених і не включених до обговорення в нашій книжці.

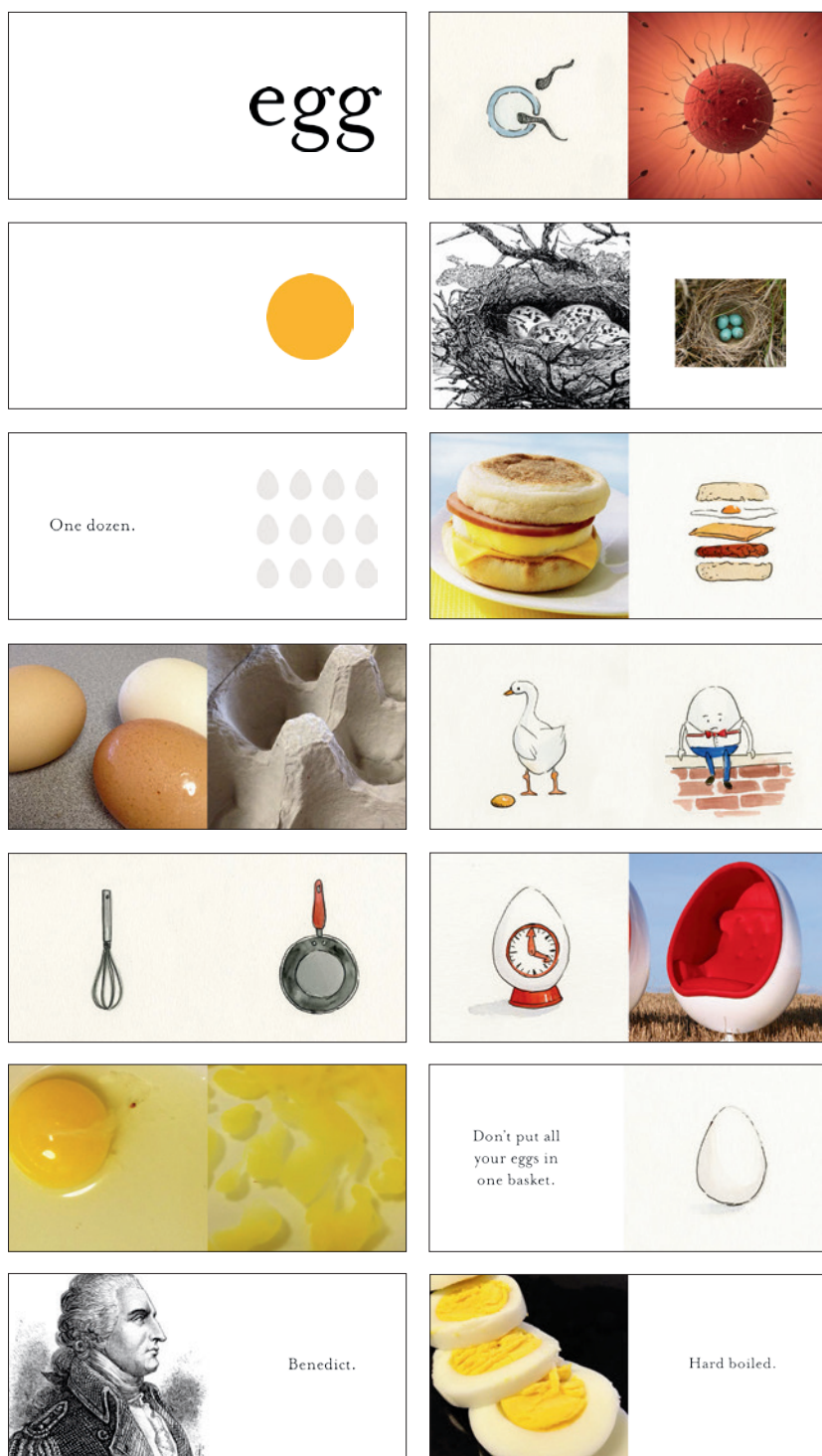
У складному світі, де на всіх рівнях нашаровуються візуальні, вербальні й сенсорні сигнали, раціональна і строга візуальна комунікація вкрай важлива. А досконалість дизайну не лише додає сенсу нашому життю, але й робить приємнішими людські досвіди.

Сто ітерацій

Розробляти численні ітерації однієї й тієї самої теми — ось що значить «глибоко копати». Знову і знову звертаючись до своєї бази асоціацій та ідей, ми врешті-решт маємо вичерпати всі очевидні варіанти — і тоді доведеться зробити крок у царину нового.

У цій класичній вправі дизайнерам пропонується вибрати собі тему й візуально інтерпретувати її у сто різних способів. Базові поняття семіотики — знаки-індекси, знаки-образи й знаки-символи — задіяно, щоб розширити сферу пошуку ідей та візуальних рішень. Студенти створюють, фіксують і вдосконалюють образи, які в поєднанні набувають глибини й широти в концепціях і формах, роблячи акцент на досконалості й інноваційності.

MFA Studio. Дженніфер Коул Філіпс, викладачі.



Десятки яєць.

Дизайнерка обрала книжковий формат, щоб представити свої сто ітерацій на тему яйця.

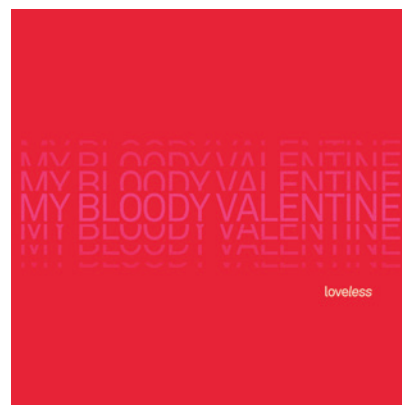
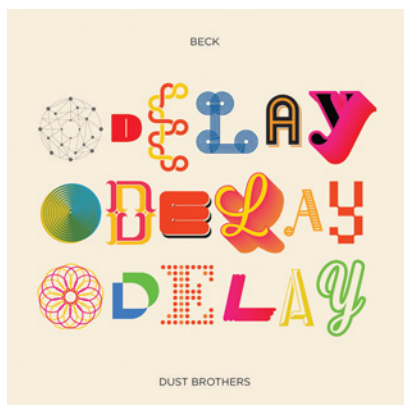
Основні семіотичні моделі репрезентації дають змогу поглянути на об'єкт під різними кутами. Знаки-індекси, такі як гніздо, шкаралуща, сперматозоїди й упаковка для яєць, вказують на об'єкт, знаки-образи — фото й малюнки яєць — візуально нагадують об'єкт, а символи — Хитун-Бовтун — відсилають до спільного культурного досвіду. Багатосторінковий формат — іще один виклик для дизайнерки, він заохочує вдатися до прийомів приєднання та проведення паралелей. Джек Літман.



А Плюс.

Дизайнер попрацював із літерою А – він знайшов або створив сто різноманітних графічно привабливих зображень. Колекцію поредагованих об'єктів розклав у шаблоні-сітці й навколо неї, уважно розподіляючи за кольором, текстурою, глибиною й виразністю зображення, щоб увагу глядача привертати всі частини композиції. Їнксі Чжоу.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>



Запис дня

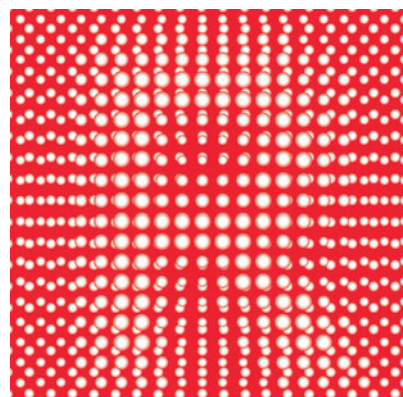
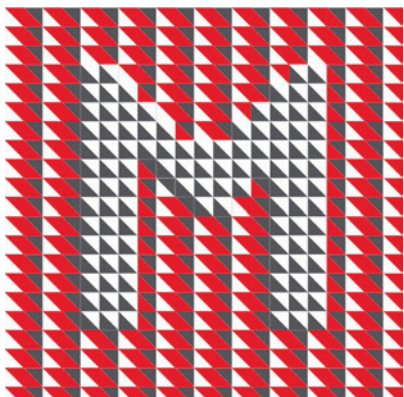
Цей дизайнер, закоханий у музику, поставив собі за мету відобразити сміливість і спрямованість музики з колекції своїх улюблених альбомів через колір, композицію й типографію в серії конвертів для платівок.

Шива Наллаперумал, MFA Sudio



Щоденні рухи

Для свого проекту в межах місячного навчального курсу дизайнер розробив анімовану серію дво- і тривимірних літер, експериментуючи з різноманітними цифровими і аналоговими елементами, а потім створив сайт для демонстрації абетки на екрані. Джек Літман, MFA Studio

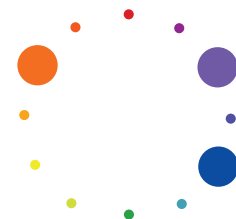




Вторинні

й доповняльні кольори

Ці плакати було створено з використанням доповняльних (оранжевий + синій) і вторинних кольорів (оранжевий + пурпуровий). Змішування й градієнти утворюють відтінки в проміжку між кольорами. Річард Блейк, MFA Studio.



Основи теорії кольору 1665 року сер Ісаак Ньютон відкрив, що світло, пропущене крізь призму, розпадається на спектр кольорів: червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій і фіолетовий. Він розклав ці кольори по колу — і вийшло колесо, дуже схоже на те, яким художники послуговуються й досі, щоб передати відношення між кольорами.¹ Чим же колесо кольорів таке корисне в роботі дизайнера? Кольори, розташовані близько один від одного в спектрі або по сусідству в колесі кольорів, — це аналогічні кольори. Якщо їх використовувати в поєднанні — колірний контраст мінімальний, і виникає внутрішня гармонія, оскільки кожен колір має щось спільне з тим, що йому передує чи йде за ним у послідовності. Крім того, аналогічні кольори близькі за теплотою кольору. Два кольори, розташовані один навпроти одного в колесі, — це доповняльні (або комплементарні) кольори. У них немає спільних елементів, вони мають контрастну теплоту (якщо один теплий, другий — холодний). Коли митець вирішує використовувати аналогічні або контрастні кольори, це рішення позначається на візуальній енергії й настроєвості будь-якої композиції.

¹ Про основи теорії кольору та її застосування на практиці див. у Designer's Color Manual («Довідник з кольорів для дизайнера») Тома Фрейзера й Адама Бенкса (San Francisco: Chronicle Books, 2004).