

М. А. Мереняшева, Н. В. Бондар

Дизайн как феномен культуры. Его воплощения в шахматном дизайне

Статья демонстрирует безграничные возможности, которые открывает метод метафоры в дизайнерском поиске художественного образа при условии достаточной эрудированности и визуальной культуры автора. Анализ двух феноменов культуры - шахматной игры и дизайна, использование методов анализа и синтеза позволили найти в истории культуры емкий прообраз, символизирующий антиномическую суть дизайна и создать динамичные, выразительные образы-символы

Ключевые слова: дизайн, феномен культуры, игра, метод метафоры, карнавал, художественный образ

M. A. Mereniasheva, N. V. Bondar

Design as a cultural phenomenon. Its embodiment in a checkerboard design

The article demonstrates the unlimited possibilities that are open method of metaphor in the design search artistic image provided sufficient erudition and visual culture of the author. The analysis of the two phenomena of culture - the game of chess and design, methods of analysis and synthesis allowed to find in the history of culture capacious type, symbolizing antinomical the essence of design and create a dynamic, expressive images-symbols

Keywords: design, a cultural phenomenon, the game, the method of metaphor, carnival, artistic image

Наше обращение к шахматам и шахматному дизайну не случайно.

Существует мнение, что **искусство является высшей ступенью игры**, потенциально в ней заложено, составляет ее суть.

Дизайн можно отнести к феномену культуры, а Шахматы — к феномену игры. Главным выразительным и формообразующим средством дизайна считают метод метафоры, шахматы же являются живым воплощением данного метода.

Мы утверждаем, что они — символ дизайна, отражающий большое в малом.

Проведем исследование в области типичного этих двух явлений культуры и докажем данное утверждение. Актуальность данной темы вытекает из многозначности понятия дизайна, которая требует разъяснения его сути.

Главная цель проекта:

· Определить сущность игрового принципа в художественной культуре.

· Проанализировать метод метафоры, как одного из выразительных игровых методов в культуре дизайна.

Итак, шахматы — логическая игра, известная в разных странах древней эпохи: Индии, Арабских странах, на Руси. В книгах по шахматной

теории мы встречаем понятия «стиля игры», узнаем о принципах ее организации. В ее логике, закономерностях и парадоксах, в тайнах позиции и комбинациях заключена огромная притягательная сила шахматного искусства. Именно отношение к шахматам как к искусству способствовало росту их популярности.

Ведь одно из сильнейших его воздействий на человека — эстетическое.

В истории человечества нет другой игры, которая бы получила столь же яркое отражение в народном творчестве, живописи и графике, но особенно — в прикладном искусстве, создававшем на протяжении многих веков целый мир шахматных фигур.

Шахматы — наука, искусство, Игра, в арсенале которой — логика и интуиция.

Феноменальность дизайна может быть определена через **особенности профессионального мышления** дизайнера, через сочетание свойств, присущих его типу сознания. [1]

Это — **образность, системность, инновационность**.

Можно сказать, что профессиональное мышление идеального Дизайнера помещается в условном треугольнике между образным мыш-



Русский дизайн

лением художника, системным мышлением ученого и инновационным мышлением изобретателя.

Привести замысел в систему, выразить идею в художественном образе помогает дизайнеру Композиция — накопленные опытным путем закономерности построения целого. Под композицией мы понимаем целенаправленное построение целого, где расположение и взаимосвязь частей обуславливаются смыслом, содержанием.

Композиция обеспечивает логичное и красивое расположение частей, из которых состоит целое, придавая ясность и стройность форме и делая доходчивым содержание. Но отвлеченное знание законов композиции совершенно недостаточно для художника, применяющего их для создания новых форм. [2] Надо помнить, что логика *направляет ход мыслей по шаблонному* пути. Нешаблонное мышление, необходимое в дизайнерской профессии, тесно связано с интуицией. *Интуиция* базируется на основе синтеза многочисленных сведений из различных областей человеческого опыта, играет очень важную роль.

Иоханнес Иттен, стоявший у истоков дизайна, утверждал, что законы и теории хороши в ситуации неуверенности. В моменты вдохновения задачи разрешаются интуитивно, сами собой. [3]

Итак, дизайн — искусство и наука, использующая одновременно интуицию и логику, но одно из главных его выразительных средств — художественность.

Однако, по большому счету, природа дизайна и шахмат древняя, как и культуры в целом — общая, — это игра, одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, то есть неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость.

Философ Й. Хейзинга утверждал, что Игра старше культуры, которая сама имеет игровой характер. Данное им определение одинаково подходит и к игре как таковой, и к творческой деятельности, в нашем случае к дизайну. «Игра есть добровольное действие либо занятие, со-



Герои Гоголя на шахматной доске

вершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь». [4]

Необычность игры, ее праздничный характер включают в ее орбиту такие феномены культуры, как маскарад и карнавал. Основы карнаваллизации культурология усматривает в присущей культуре игре противоположными смыслами. [5]

Как большое в малом, по высказыванию основателя дизайна Миса ван дер Роэ, попытаемся найти художественный образ Дизайна в шахматном дизайне, используя метод метафоры.

Для выбора прототипа образа Дизайна необходимо назвать черту, объединяющую эти два феномена культуры. Это Игра, игровой принцип организации.

Наше предположение подтверждено проведенным анализом истории проявления игрового принципа в истории искусства от древности, которая условно совпадает со временем появления шахмат до авангардных видов искусства, являющихся колыбелью дизайна.

Традиционно шахматы, как вид прикладного искусства, являлись транслятором культуры, символизируя антиномию этого вида искусства.

Как утверждают практики, сегодня быть универсальной личностью весьма трудно, но возможности стать культурным человеком необычайно расширились. [6] Поэтому, обратившись к истории искусства, можно увидеть, что наиболее ярко подобная антиномия проявилась в искусстве средних веков, когда одновременно существовали традиционная христианская культура, подчиняющаяся церковным канонам и городская культура Карнавала.

Карнавал, по мнению культуролога Бахтина, представляет собой неофициальное, народное дополнение к господствующей культуре, позволяет двойственное прочтение официальных



Шахматы и Карнавал

ценностей через их комическое снижение в народных праздничных действиях.

Выберем символом Дизайна фигурки, олицетворяющие Карнавал, как антипод традиции и канону в культуре средневековья. Законы композиции, используемые при их создании, будут сами выступать в роли канона, а карнавалы образы послужат символом одухотворенности, неперемного условия творчества. Вместе они будут способствовать тому, чтобы наши образы получились цельными.

Метафоричность форм в дизайне обычно основывается на геометрическом подобии. Необходимо создать выразительную модель, совместившую в себе черты карнавалыных и шахматных фигур, которые сформируют цельный художественный образ.

При создании графической модели формы на основе антропоморфного аналога мы будем обращаться к методу геометрической стилизации. Ее целью будет художественное выражение главного свойства, сущности объекта – аналога. Стилизованное изображение, графическая модель шахматной формы уже вызовет опреде-



Искусство и Игра

ленные эмоции и ощущения. Метод метафоры позволит добавить к главному свойству объекта (шахматная фигура) заданное, вызывающее ассоциации, связанные с выполняемой формой функцией символа (карнавала).

Целостность, завершенность нашему образу шахмат придало *соответствие его формы – смыслу*. [7]

Полученный художественный образ – индикаторная, метафорическая мысль, раскрывающая одно явление через другое.

Мы согласны с философом Кретовым, что только так, по принципу нелинейности, и образуется «Тело культуры». А вещи, воспринимаемые органами чувств, познаваемые путем духовного опыта, как и понятия, рожденные посредством абстрактного представления, становятся основой целостной дизайн-модели, инструментом самопознания и смыслообразования в системе «человек-мир» [8].

Базой творческого метода в дизайне является комплексный, интегрированный подход, который представляет реальный объект в виде системы, выделяет характерные подсистемы, рассматривает связи между ними и т.п. [9, 10].

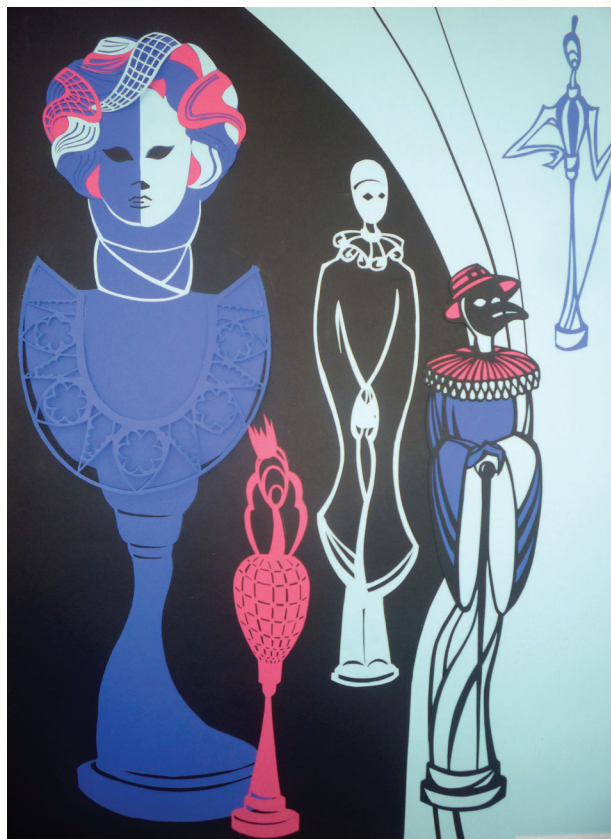
ЛИТЕРАТУРА

1. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2003.
2. Мереняшева М.А. Художественно-композиционное моделирование в контексте дизайн-образования. Традиции и инновации // Перспективы науки и образования, 2014. № 2. С. 194-198.
3. Иоханнес Иттен. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. Издатель Д.Аронов, 2001. 136 с.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
5. Пархоменко И.Т., Радугин А.А. Культурологии в вопросах и ответах. М.: Центр, 2001.
6. Неделева А.В., Тюрина Е.А., Мячкова И.В. Ноосфера глазами художника [Электронный ресурс] // Перспективы науки и образования, 2013. № 6. URL: http://pnojournal.files.wordpress.com/2013/10/pdf_130633.pdf (дата обращения 17.03.2014)
7. Мереняшева М.А. Сущность дизайна и его художественные принципы как инварианты метода художественно-композиционного моделирования в контексте дизайн-образования [Электронный ресурс] // Современные научные исследования и инновации, 2014. № 3. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2014/03/32852> (дата обращения: 25.03.2014).
8. Кретов П.В. Символика реальности и реальность символика: философско-антропологический аспект [Электронный ресурс] // Перспективы науки и образования. 2013. №4. URL: http://pnojournal.files.wordpress.com/2013/08/pdf_130401.pdf (дата обращения 17.03.2014).
9. Мереняшева М.А. Метод художественно-композиционного моделирования в обучении профессии дизайн // Перспективы науки и образования, 2014. №2. С. 82-85.
10. Мереняшева М.А. Метод проекта в обучении школьников языку архитектуры и дизайна [Электронный ресурс] // Современные научные исследования и инновации, 2014. №3. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2014/03/32852>(дата обращения: 25.03.2014)

REFERENCES

1. Rozenson I.A. *Osnovy teorii dizaina* [Fundamentals of the theory of design]. Saint Petersburg, Piter, 2003.
2. Mereniasheva M.A. Artistic and compositional modeling in the context of design education. Tradition and innovation. *Perspektivy nauki i obrazovaniia - Perspectives of science and education*, 2014, no.2, pp.194-198 (in Russian).
3. Iokhannes Itten. *Iskusstvo formy. Moi forkurs v Baukhauze i drugikh shkolakh* [The art form. My formers at the Bauhaus and other schools]. Izdatel' D.Aronov, 2001. 136 p.
4. Kheizinga I. Homo ludens. *V teni zavtrashnego dnia* [In the shadow of tomorrow]. Moscow, 1992.
5. Parkhomenko I.T., Radugin A.A. *Kul'turologii v voprosakh i otvetakh* [Cultural studies in questions and answers]. Moscow, Tsentr, 2001.
6. Nedeliaeva A.V., Tiurina E.A., Miachkova I.V. Noosfera the eyes of the artist. *Perspektivy nauki i obrazovaniia - Perspectives of science and education*, 2013, no.6. Available at: http://pnojurnal.files.wordpress.com/2013/10/pdf_130633.pdf (accessed 17 June 2014).
7. Mereniasheva M.A. Essence of design and its artistic principles as invariants method artistic modelling in the context of design education. *Sovremennye nauchnye issledovaniia i innovatsii - Modern scientific research and innovation*, 2014, no.3. Available at: <http://web.snauka.ru/issues/2014/03/32852> (accessed 17 June 2014).
8. Kretov P.V. The symbolism of reality and reality symbols: philosophical-anthropological aspect. *Perspektivy nauki i obrazovaniia - Perspectives of science and education*, 2013, no.4. Available at: http://pnojurnal.files.wordpress.com/2013/08/pdf_130401.pdf (accessed 17 June 2014).
9. Mereniasheva M.A. Method artistic modeling in teaching profession design. *Perspektivy nauki i obrazovaniia - Perspectives of science and education*, 2014, no.2, pp.82-85 (in Russian).
10. Mereniasheva M.A. Project method in teaching children the language of architecture and design. *Sovremennye nauchnye issledovaniia i innovatsii - Modern scientific research and innovation*, 2014, no.3. Available at: <http://web.snauka.ru/issues/2014/03/32852> (accessed 17 June 2014).

ПРИЛОЖЕНИЕ



«Дизайн как феномен Культуры. Его воплощения в шахматном дизайне»

Боднар Н., 17 лет. Преподаватель: Мереняшева М. А.

Информация об авторах

Мереняшева Марина Анатольевна

(Россия, г. Пенза)

Доцент кафедры «Дизайн и ХПИ»

Пензенский государственный университет
архитектуры и строительства

E-mail: Marino4kaM@ya.ru

Боднар Наталья Валерьевна

Студентка архитектурного факультета

Пензенский государственный университет
архитектуры и строительства

Information about the authors

Mereniasheva Marina Anatol'evna

(Russia, Penza)

Associate Professor of the Department
"Design and applied art"

Penza State University of Architecture and Construction

E-mail: Marino4kaM@ya.ru

Bodnar Natal'ia Valer'evna

Student of the Faculty of Architecture

Penza State University
of Architecture and Construction