



← **A**

Жан-Леон Жером. Дуэль после маскарада. 1857–1859. Холст, масло

## ИСТОЧНИКИ: ИСКУССТВО И КУЛЬТУРА

### Обучение и переобучение наблюдению

Искусству видеть учат не с нуля. Задолго до того, как начинается обучение восприятию в художественной школе, мы сами постигаем эту науку, поскольку на нас воздействуют массмедиа. Телевидение, фильмы, Интернет и печатная продукция — все это влияет на осознание собственного «я» и наши личные взаимоотношения. Граница между «программой новостей» и «документальной драмой» зачастую настолько размыта, что зрители всерьез втягиваются в реальность фильма.

Иногда кажется, что для получения навыков более медленного, осознанного смотрения требуется переобучение. На начальном курсе художественной школы мы нередко слышим: «Посмотри еще раз» или «Попробуй увидеть взаимосвязи». Частью процесса смотрения является изучение произведений искусства и изображений массмедиа, формирующих нашу культуру. Многие художники активно исследуют подобные вопросы в своих работах, используя знаменитые картины или «цитируя» другие произведения искусства. Это может показаться заумным упражнением для начинающих, но осознание сильного влияния известных изображений необходимо для понимания визуальной коммуникации.

Две картины, между которыми пролегает целый век, объединяет общий персонаж — Арлекин. Образ Арлекина можно увидеть и на рис. **A**, и на рис. **B**, но визуальный язык представ-



→ **B**

Пабло Пикассо. Арлекин. Париж, конец 1915. Холст, масло

ленных работ различен. Пикассо ссылается на более раннее произведение искусства, хотя создает совершенно иную композицию. Во всех главах книги мы будем сопоставлять различные аспекты этих двух картин.

Разумеется, изображения так называемого высокого искусства становятся общеизвестными благодаря многократному воспроизведению. Картина «Вашингтон пересекает Делавэр» (хрестоматийная для США картина Эмануэля Лойце, воспроизводившаяся в учебниках) узнается почти всегда, как когда-то церковная икона. Отдавать дань уважения мастерам — это давняя традиция, и мы понимаем, для чего художники изучают ту или иную картину — чтобы постичь примененную мастером технику. Но «Джордж Вашингтон Карвер пересекает Делавэр» (С) афроамериканского художника Роберта Колескотта образует иного рода взаимосвязь с известной картиной, в которой мы узнаем источник. Колескотт играет с узнаваемостью патриотического изображения и удивляет нас показом негативных стереотипов о неграх. Один американский стереотип накладывается на другой, чтобы мы могли еще раз обдумать свои представления об этом.

В отличие от предыдущих примеров из живописи, пример D взят из мира коммерческого искусства. Трансформация изображения «Бетти Крокер» (вымышленный персонаж, придуманный для рекламы полуфабрикатов для выпечки, приобретший всеамериканскую популярность) показывает, как эту икону визуализировали в различные времена. Это, в свою очередь, отражает то, где иллюстратор искал визуальную модель «американской женщины». На наблюдение могут оказывать влияние



↑ С

Роберт Колескотт. Джордж Вашингтон Карвер пересекает Делавэр. 1975. Холст, акрил. Галерея Филлис Кайнд. Нью-Йорк

коммерческие и социальные факторы, такие же реальные аспекты нашей жизни, как и явления природы.

Наблюдение, смотрение — это сложная совокупность сознательного поиска и вспоминания визуальных образов. Поиск включает в себя наблюдение за произведениями искусства, природой, общеизвестными изображениями из окружающего мира, равно как и формальное изучение новых или неизвестных тем. При этом мы надеемся найти элементы, которые сформируют наш собственный визуальный язык.



← D

Бетти Крокер в разные годы. С любезного разрешения General Mills (Канада)

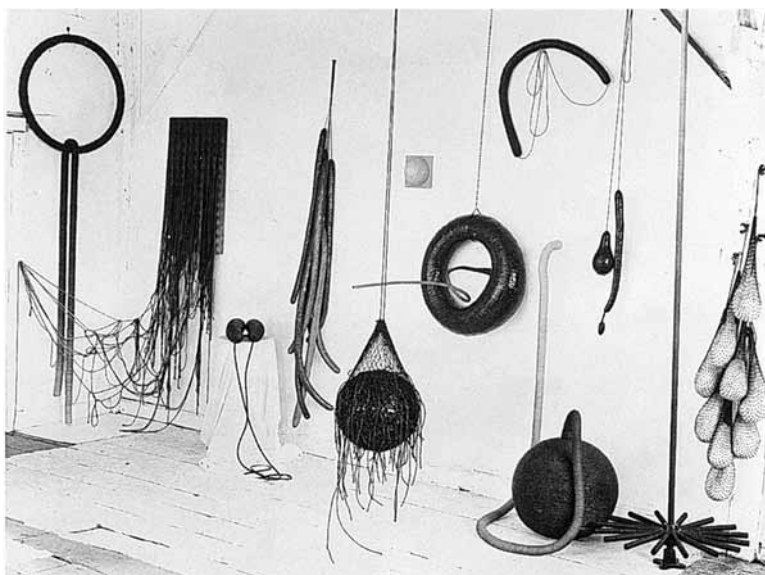
## ДУМАТЬ, ИСПОЛЬЗУЯ МАТЕРИАЛЫ

Процесс «делания» начинается с визуального экспериментирования. Для большинства художников и дизайнеров это означает думать, используя материалы. Попытки и ошибки, интуиция или сознательное применение системы переходят в стадию действия. Идея начинает приобретать форму, будь то предварительный набросок или уже готовый материал. Художница и скульптор Ева Хессе точно выразила эту мысль: «Есть две точки зрения:

- А. Материалы безжизненны, пока им не придаст форму творец.
- Б. В материалах изначально заложен их окончательный вид\*.

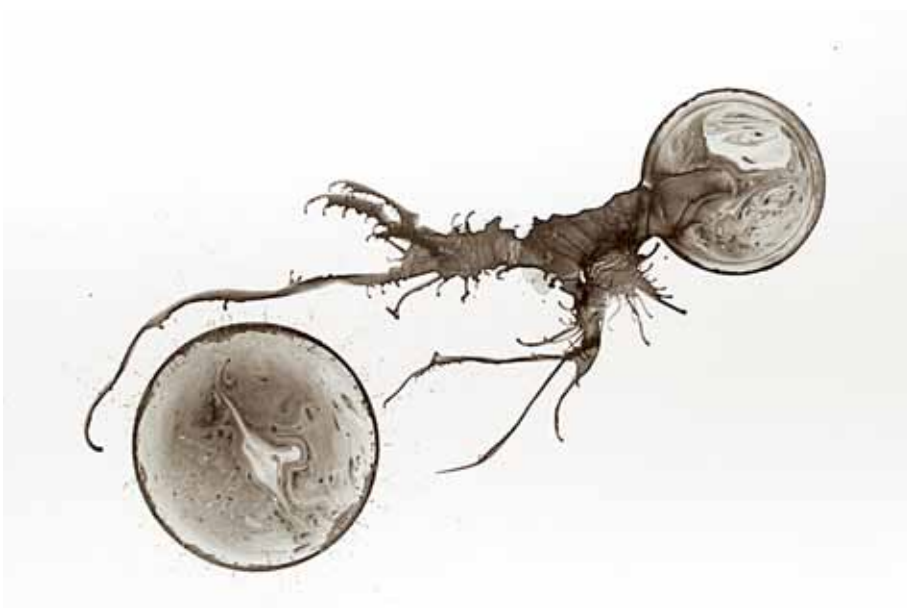
Ева Хессе получила известность благодаря явно противоречивым работам. В студии (А) представлено несколько ее скульптурных произведений, выражающих обе точки зрения, описанные выше. Хессе придавала форму таким материалам, как папье-маше, текстиль и дерево. Другие предметы, например веревки и шнуры, висящие, образующие кольца и соединяющие элементы, отображают внутренний потенциал материалов.

Рисунок Сары Уайнсток (В) является результатом игры с краской и мыльными пузырями на бумаге. В итоге две органические формы стремятся друг к другу.



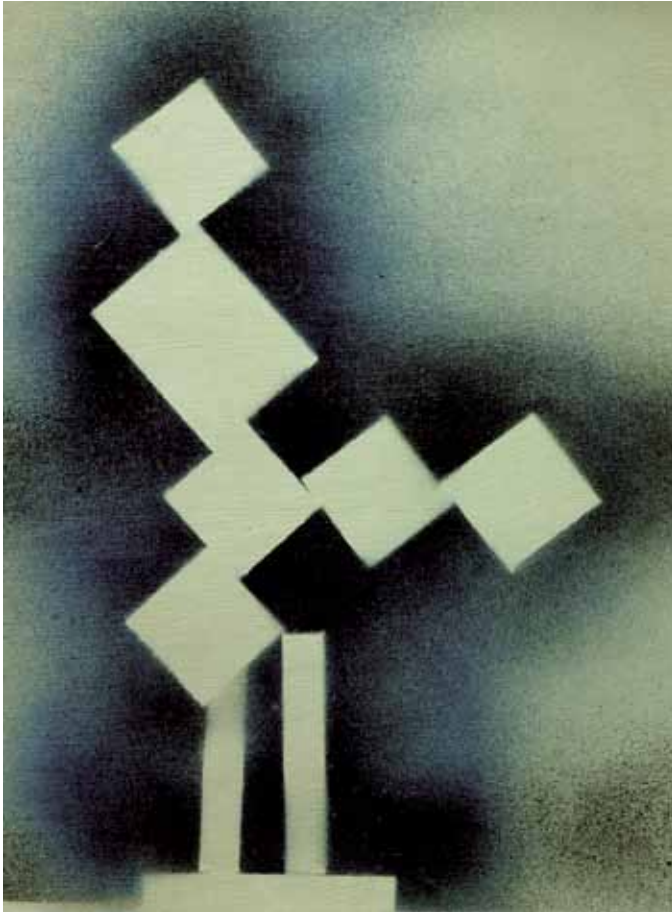
← А

Ева Хессе. Студия. 1966. Фотография инсталляции Гретхен Ламберт. С любезного разрешения галереи Роберта Миллера



← В

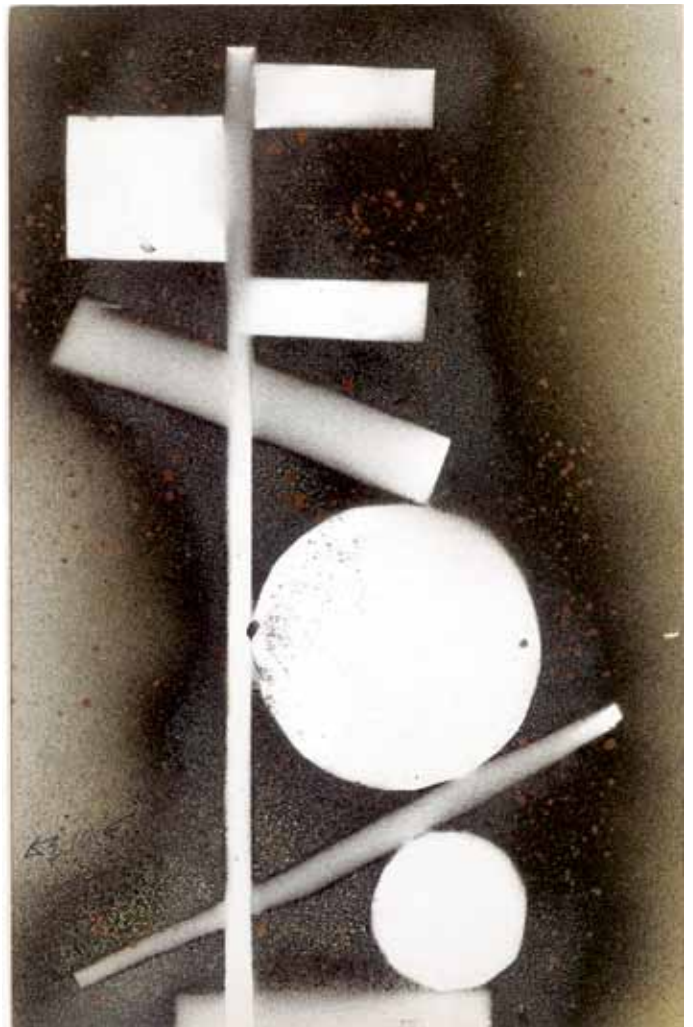
Сара Уайнсток. Рисунок без названия. 2006. Краска и мыльные пузыри на бумаге. (фрагмент)



↑ **C**

Дэвид Смит. Без названия. 1964. Аэрозольная эмаль, холст. Art © Estate of David Smith. По лицензии VAGA, Нью-Йорк. С любезного разрешения галереи Гагосяна. Фотограф Роберт Маккивер

Скульптор Дэвид Смит рисовал баллончиком с краской, и эти картины напоминают его скульптуры, как будто сложенные из разных деталей. Игра в таком подходе очевидна, особенно в данных работах. Мы легко можем вообразить, как он составляет и переставляет формы, прежде чем выбрать одну компоновку и зафиксировать ее аэрозолем (рис. **C** и **D**). Однако нам сложно осознать, что такие тяжелые и абстрактные работы, как его скульптуры из нержавеющей стали, имеют игровую сторону — неотъемлемый этап процесса «делания» для этого художника и скульптора.



→ **D**

Дэвид Смит. DS 1958. 1958. Аэрозольная эмаль, трафарет, бумага. Подарок Кандиды и Ребекки Смит, 1994. Art © Estate of David Smith. По лицензии VAGA, Нью-Йорк, Нью-Йорк. Права на изображение: Музей Метрополитен, Нью-Йорк

## ДЕЛАТЬ И ПЕРЕДЕЛЫВАТЬ

Искусствовед Ирвинг Сэндлер рассказывал, как художника Виллема де Кунинга снимали в его студии за работой:

Наша камера жадно следила за его движениями, ударами кисти, пританцовывающими ногами. Лучшего для фильма нельзя было и желать. Через несколько дней я столкнулся с де Кунингом на улице и поинтересовался, как обстоят дела с картиной. Он сказал, что выкинул ее, как только мы ушли. Я спросил, почему. «Я потерял ее, — ответил он. — Я так не рисую». Но к чему тогда был этот спектакль? Он ответил: «Ты видел, в дальней части студии стоит стул. Большую часть времени я сижу на нем, изучаю картину и пытаюсь понять, что делать дальше. Вы, ребята, принесли с собой всю эту технику... что мне надо было делать — весь вечер просидеть на стуле?» «Но Билл, — сказал я, — люди посмотрят наш фильм и подумают, что так ты и рисовал». Он засмеялся.\*

Студенты склонны недооценивать данный этап креативного процесса (сидение и размышление), полезность делания и переделывания. Часто нам приходится бороться с собой, чтобы отвергнуть первую идею, изменить, пересмотреть или стереть первые попытки. Анри Матисс оказал нам огромную услугу, задокументировав стадии (А) создания своей картины «Розовая обнаженная» (В). Художник находится на пике успеха. Возможно, любой из этих вариантов удовлетворил бы страстного коллекционера, но для Матисса процесс рисования был поиском нового и необычного варианта популярной темы. Поиски привели Матисса к созданию картины, в которой темой является вся композиция... а не только



↑ А

Анри Матисс. Большая облокотившаяся обнаженная / Розовая обнаженная: две стадии в процессе создания (две из семнадцати фотографий, сделанных Матиссом). 1935. Холст, масло (с использованием вырезанной бумаги)



← В

Анри Матисс. Большая облокотившаяся обнаженная / Розовая обнаженная. 1935. Холст, масло

\*Irving Sandler, "Willem de Kooning, 1904–1997" (obituary), Art in America (May 1997).

очевидный центр внимания, представленный обнаженной женщиной.

На рис. С показаны все стадии процесса — думать, смотреть, делать. Здесь зафиксированы результаты маркетинговых исследований, приведены источники, символами обозначены принятые решения, наконец, показаны стадии развития изначальной идеи — от выполнения и переделывания до оттачивания финального варианта.

В отличие от свободного художника, графический дизайнер должен держать клиента в курсе своих раз-

мышлений и процесса работы. Документальный фильм о художнике Филиппе Гастоне заканчивается тем, что он покрывает картину белой краской, чтобы начать заново. Гастон считал возвращение к началу нормальным и даже необходимым явлением. Опыт подсказывал ему, что новый вариант позволит идее выйти за рамки очевидной или общеизвестной исходной точки. Если внимательно рассмотреть картины, можно найти **пентименто**, или следы внесенных изменений. Напомним, что это латинское слово означает «художник раскаивается».

**» PROCESS**

**develop**  
exploration from different angles to create mark. the top row entails world travel and speed, while the 2nd row engages the act of flight such as a bird and wind coming together in a light manner.

**refine**  
progression of the chosen mark in two versions, both rotated on their point for a feather-light experience.

refinement of the angle for a smoother feel, and tilting the mark to create more motion and a better flow.

**audience testing**  
in order to make appropriate refinements to the mark, semantic differential is utilized for testing the audience on their perceptions of the mark's

	+	-	o	-	+	
heavy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	light
fixed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	flowing
confinement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	freedom
static	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dynamic
reckless	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	safe
insecure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	confident

attributes: 25 audience members composed the survey's results that contributed to final refinements. perfect results would line up in the far right column.

**signature + color**  
final version of the mark with the company name in two versions. the first signature with the mark predominately larger than the name, and the second

signature with the name more predominant. the mark's pantone color palette is also shown below for a consistent color usage.

- pantone 2623 c
- pantone 2582 c
- pantone 2563 c

**grid structure**  
final version of the mark and it's signature with an underlying grid structure. all shapes, both positive and negative, must be shown. the mark's grid will

come in use for 3-4 signage and the application of the signature in the collateral.

choose an organization to research and represent. develop and refine a trademark or servicemark for the organization.

