

са и т.д. и находили их в строении человеческого тела, в музыкальной гармонии, в смене времен года.

Изучение законов дизайна народного костюма может быть примером использования их в дизайне современного костюма.

## ТКАНИ-КОМПАНЬОНЫ ДЛЯ ИНТЕРЬЕРА

*А.Д. Гранковская, Н.Н. Самутина*

Витебский государственный технологический университет, Беларусь

В настоящее время для обивки мягкой мебели стало актуально применять ткани-компаньоны, которые дополняют друг друга и специально предназначены для оформления интерьера в едином ключе. В общественном интерьере возможно применение разных по цвету и рисунку тканей в группах мебели, предназначенной для отдельных зон: отделка стен, обивка мебели, декор окон и дверных проемов, различные ширмы и панно, декоративные подушки, пледы и покрывала. Ткани-компаньоны могут быть сходны по дизайну, текстуре, цветовой гамме, являться аппликацией или быть получены путем сочетания крупного и мелкого размера рисунка ткани. Масштаб рисунка и его художественно-колористическое оформление должны отвечать назначению ткани и соответствовать пропорциям изделия. При проектировании раппорта узора тканей-компаньонов одинаковые мотивы узоров для основной ткани и ткани-компаньона, отличаются в два раза в размерах. Композиция рисунка уравновешена, для чего был применен прием симметричного членения плоскости на части, динамичность рисунка взаимосвязана с изобразительными элементами на плоскости (плавное перетекание линий одного раппорта в другой). В раппортном повторении рисунка использовалась макроструктура, которая представляет собой простое прерывное одноинтервальное движение, свойственное текстильному орнаменту, раскрывающее конструктивную сущность текстильного орнамента. В сетке раппорта через фоновый промежуток расположен двойной меандр – спираль – своеобразная всеобъемлющая формула. Из этого знака черпали азбуку своих первых абстрактных понятий, он воплощал основные закономерности природы, взаимосвязь их, логическое мышление.

Рисунок спирали в линейном решении, в движении, направленном по часовой стрелке, – это замкнутый геометрический мотив, имеющий криволинейную форму. Промежутки между основными мотивами заполнены узором в виде квадрата – символа равенства, простоты, прямоты, истины, справедливости, мудрости и чести. В качестве цветового решения была выбрана монохромия – использование тональных градаций единственного цвета, от черного до белого. Это сочетание в наивысшей степени контрастно, с помощью него достигается четкость и определенность форм.

В интерьере сочетания черного и белого обезличивают помещение. Основное эмоциональное воздействие в нем будет играть форма предметов мебели, а не рисунок декорирующей их ткани.

## СКЕВОМОРФИЗМ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРФЕЙСА

*А.О. Катонина*

Московский государственный университет дизайна и технологии, Россия

В 2013 году компания Apple представила дизайн новой iOS 7 – плоские иконки и условные элементы управления, однослойное пространство рабочего стола. Это событие знаменует полный и окончательный выход скевоморфизма из моды, приема, служившего основой построения интерфейсов ровно сорок лет.

Скевоморфизм — физический орнамент или элемент дизайна, который скопирован с формы другого объекта, но изготовлен из других материалов или иными методами. Применительно к дизайну интерфейсов скевоморфизм – это использование стилизованных изображений или фотографий реальных предметов в качестве элементов управления или фона. В качестве элемента управления может использоваться, например, дверной шпингалет или регулятор, скопированный со старинного радиоприемника, в качестве фона – кожа блокнота с контрастной строчкой. Текст в таком интерфейсе выполняет не более чем вспомогательную функцию. Впервые скевоморфный интерфейс был представлен на Xerox Alto — компьютере, разработанном в исследовательском центре Xerox PARC в 1973 году.

Этапы развития скевоморфизма в интерфейсах:

1. Условная черно-белая графика и псевдографика.
2. Развитие стиля «Веб 2.0». «Стеклянные» кнопки, «мокрый пол», блики, отражения.
3. Стиль iPhone, пик популярности. Имитация кожи, дерева, современной и ретро-электроники. Блики перемещаются при изменении положения устройства в пространстве.

Скевоморфизму противопоставляется упрощенный, условный, минималистичный дизайн, например в стиле Metro UI. Характерные признаки такого стиля – плоские формы, одноцветные заливки, текст как первостепенный элемент управления и оформления.

Переход к условному стилю закономерен: в любой области искусства плавное нарастание декоративности приводит, в конечном счете, к резкому сломи парадигмы, упрощенному, рафинированному стилю, чистой идее. Пример из области архитектуры: барокко, вырождаясь, сменяется строгим ампиром; модерн – функционализмом.