



СБОРНАЯ ГАЗЕТА

Печатный орган «Острова Сокровищ»

Газета основана в 1997 году

Выпуск 1

27.03.2007

Страница 1

Сегодня в номере

От главного дизайнера	1
White trash for cash	2
Дизайнер сошел с ума	3
Запечатлены навечно	4
Революционеры	5
Ководство-колдовство	6

28 марта



День Востока

Распорядок дня на 28 марта

8.30	– подъем
9.00	– завтрак
9.30	– линейка
10.00	– подготовка к базару
11.00	– базар
12.00	– спортчас
13.00	– подготовка подарка
14.30	– конкурсы
15.30	– игровое время
16.50	– подготовка БТД
18.00	– показ
19.00	– ужин
19.30	– отрядные свечки
20.15	– общая свечка
21.00	– ВЛГ
21.30	– сказка
22.00	– отбой

От главного дизайнера

Вот и наступил день дизайна! Как зародилась эта идея? Почему было решено сделать именно этот день?

Во-первых, всех привлекла педагогическая цель дня – научить детей прикладному искусству, развить у них чувство вкуса и стиля. Во-вторых, лично мне кажется, что поработать какое-то время дизайнерами, фотографами, организаторами выставок всегда интересно. А вам как кажется? Ну и в-третьих, без дизайна, как известно, жить нельзя! Нет, ну подумайте сами, ведь все, что мы делаем в течение дня так или иначе связано с дизайном. Одеться красиво и стильно, сделать хорошую прическу и еще много-много всего – все это так или иначе связано с дизайном и его проявлениями. У многих складывается неправильное впечатление о том, что такое дизайн. Некоторые считают, что дизайн – это красиво оформленные вещи и всё. Но нет, друзья, спешу разрушить этот стереотип. Дизайн – это не только красиво, но и удобно. Это и было доказано в течение дня.

Так как же зародилась идея дня дизайна? Вот представьте себе: сидят организаторы и ло-

мают голову над тем, что бы такое придумать, чтобы угодить нашим любимым детям, которые едут на сбор! И появилась светлая мысль – без продумывания своих действий и проработки планов на будущее жить нельзя! Но, увы, не все могут рационально использовать свое время.

Вывод: нужно научить всех правильно продумывать, оформлять и прорабатывать свои действия. А лучше всего начать с простого: с оформления и доработки обычных предметов. Такое задание и было дано на БТД, и я считаю, что все отряды с ним отлично справились! Вот такой скрытый подсыл есть в этом дне!

Итак, из каких же мероприятий состоит день? Первое – это кругосветка, но не обычная, а волшебная. Нет, шутка, конечно же не волшебная, просто немножко нестандартная – кругосветка с практикой, на которой детям предлагается проявить себя в разных направлениях дизайна.

Потом идет работа отрядов в качестве дизайнерских агентств, во время этих агентств ребята должны оформлять поступающие к ним от организаторов предметы. Ах да, у каж-

дого отряда был свой мотив, которому они должны были следовать в течение дня: фрукты, техно, звери и вода.

После этого идет очень интересное действие под кодовым названием фотосессия. Во время фотосессии отряды должны сделать шесть фотографий на следующие темы: полёт, встреча, движение, взаимодействие, музыка и тишина. Далее отряд должен найти на территории лагеря предметы, определить, в каком мотиве они выполнены, и нанести их на карту.

Вот все вещи найдены, все фотографии напечатаны, и все предметы украшены, пора бы и полюбоваться на свои и чужие творения. Для этого и организована выставка, между прочим, выставка с голосованием.

После выставки идет БТД, на котором отряд должен усовершенствоваться, отдекорировать и придумать представление вещи, которая поступает в отряд от организаторов.

Ну что же, по-моему, все прошло довольно неплохо, все ребята молодцы, отлично справились! Лично мне день понравился. А вам?

Таня Сальникова

Дизайнер сошел с ума

Человек – животное стадное и в одиночку вряд ли выживет. Да что там выжить – даже заниматься дизайном человек один не смог бы. Но, как известно, человек – животное хитрое и поэтому объединился в стаи – и в выживании, и в дизайне!

Итак, сегодня примерно по полудню отряды превратились в дизайнерские стаи, и к ним сразу повалили заказчики. Этим счастливицам даже рекламу не пришлось делать! У каждой стаи был свой мотив: анимализм, техно, натурализм и «водянизм». Немного о мотивах: анимализм везде изображает представителей животного мира; техно – мотив, превносящий во все индустриальность; натурализм превращает будничную серость в цветущие сады и густые леса; и, наконец, мотив воды проливает на нас бурные реки и окунает в толщу океана!

В каждую стаю приходили заказы на закладки, компьютерные мышки, полотенца, рамки, посуду, ошейники etc... Их «стаинной» задачей являлось «отдизайнить» эти предметы в их стиле. Увидев результат, я могу с уверенностью сказать, что у них получилось! Даже стили оказались (как ни странно) выдержаны.

В процессе дизайнерства они столкнулись с нехваткой времени, материалов и недовольством заказчика, а поскольку «Клиент всегда прав», отрядам приходилось прислушиваться к его капризам.



Отряд, занимавшийся анимализмом, выполнил закладки в виде разных животных, рамки с изображением тоже, как ни странно, животных, и компьютерную мышку в виде живой. Меня смутила шляпка от дождя для кошки, на мой взгляд, это достаточно странная вещь.

Отряд «Как ты!», работавший с натурализмом, выполнил закладки в виде фруктов с забавными подписями, мышку с изображением своего логотипа (двух вишневых ягод). Также отряд достаточно сочно раскрасил тарелки и собачий ошейник. Фруктовый ошейник – забавно, не правда ли?

Техно-отряд «Триполи» сработал, на мой взгляд, лучше всех: у них достаточно забавные закладки в виде молотков, отверток и гаечных ключей. Их ошейник был больше похож на шлем для огромной мыши. Кстати о мышах, их мышка – единственный минус работы: она ни на что не похожа, и пользоваться ей невозможно хотя бы потому, что её колесико залеплено блестящей техно-лентой. Зато вытираясь их полотенцем, можно смело заявить: «Я вытираюсь молотком!»

«Я Водяной, я Водяной». Точнее водяная закладка! У отряда «Кис-кис» наилучшие закладки: удобные, красивые, в стиле. Под мышкой, обмотанной серебряной и синей лентами, судя по всему, имелась ввиду волна. На тарелке – море, теперь можно есть суп с морем.

Правда, им еще предстоит выдерживать жестокую критику со стороны других отрядов на выставке. Надеюсь, до драки не дойдет. Их основная ошибка, способная привести к спору (а тот уже к драке), – неудобство большинства изделий. Закладки с огромными объемными фигурами – как ими заложить книгу? Заведомо нефункционирующие мышки, тяжеленные ошейники, etc...

В одиночку эти люди не достигли бы такого хорошего результата. Таким образом, Человечество еще раз доказало, что: «Разом нас богато, нас не подулаты!»

Матвей Кругликов

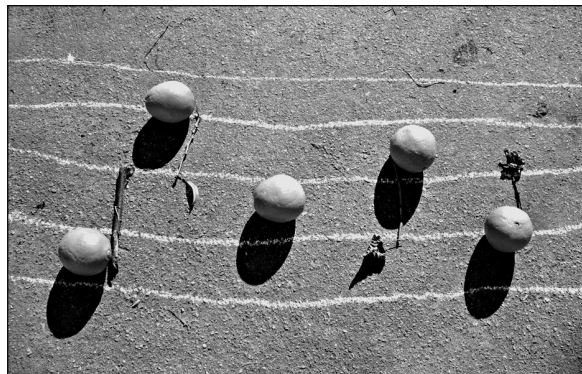


Запечатлены навечно

Эти фотографии сделаны отрядами нашего сбора во время фотосессии. При этом нужно было придерживаться определенной темы и определенного мотива.



Полет – отряд «Трое в лодке...»



Музыка – отряд «Как ты!»



Тишина – отряд «Как ты!»



Полет – отряд «Кис-кис»



Музыка – отряд «Кис-кис»



Взаимодействие – отряд «Триполи»



Музыка – отряд «Триполи»



Тишина – отряд «Трое в лодке...»

Революционеры

Я сел на стул и провалился под землю. Стало стыдно оттого, что мой стул абсолютно несовершенен. А может, у меня в стуле была функция опускания под землю. Не знаю.

После того, как я посмотрел действие, организованное отрядами (нет, я совершаю фактическую ошибку: это уже не отряды, это настоящие дизайнерские агентства), я действительно начал сомневаться в том, какова настоящая сущность вещей, на которые я сажусь, которые подбрасываю в воздух и которые выбрасываю в мусорную корзину.

Любой шестиклассник знает, что растения посредством фотосинтеза кушают оксид углерода и выводят из себя кислород, позволяющий нам заниматься трудовой и творческой деятельностью. Из-за того, что мы боимся потерять эту деятельность, в мире распространены лейки.

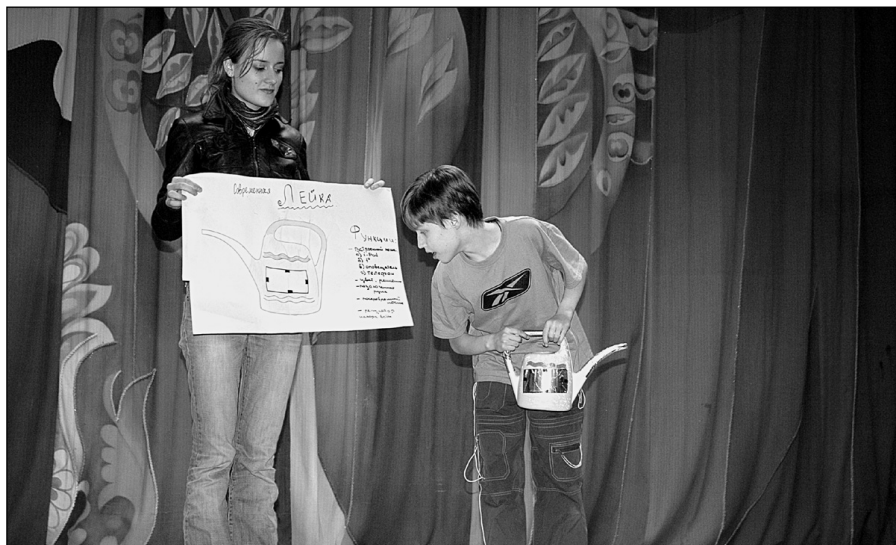
Однако многим уже надоело видеть сосуд с носиком на своем огороде, что и было доказано на БТД.

Лейка от дизайнеров из «Трое в лодке, не считая отряда» выражает собственную революционность красным цветом. Вся модернизация заключается в том, что лейка может работать без человека, качая воду из ведра.

EP-700. Универсальный спаситель (спасатель) от кактусов, разработанный кошками-дизайнерами (читай: отрядом «Кис-кис»). Эта лейка выполняет почти любую работу садовода, а в первую очередь она сама определяет, какое растение нуждается в поливе, а какое – нет.

Выберете, что удобнее: поливать плантации чая или попить чай из лейки. Отряд «Как ты!» выбрал второй вариант. Логично-Удобно-Практично. Принцип ЛУП – самый замечательный принцип в мире.

Современная лейка отряда «Триполи» замечательна не только своим простым дизайном, но и своими сложными встроенными устройст-



вами. «Ипод», термометр для измерения температуры воды в лейке, мобильный телефон... А чтобы вы почувствовали себя богатым, схватитесь за ручку из настоящего золота, носик из настоящего серебра или за ушко из нефти.

Фанерка – потрясающая вещь. Но зонт намного лучше. Быть промокшим совсем не всегда приятно. А в современном мире нужно беречь себя от кислотных и радиоактивных дождей.

Градусник, радио, музыкальный центр, мобильный телефон, подставка для бутылок, сигнализация, часы, подвеска для сушек, зеркало, телевизор – синтезируйте это в один предмет. Отряд «Кис-кис» уместил все эти устройства в зонт. Хочется сказать: «А вам слабо?»

Отряд «Как ты!» вставил в свое средство защиты от осадков фонарик. Причем не на бумаге, а по-настоящему, что заслуживает уважения со стороны всех мастеров и оформителей чего бы то ни было.

Угодить любой девушке решил отряд «Трое в лодке, не считая отряда». В его зонте

есть стилист и парикмахер. Все ежедневные обряды теперь можно делать по пути.

Гламурный зонтик, снабженный устройством защиты (игла) от всех агрессивных атакующих, показал на сцене отряд «Триполи». Товарищи спортсмены, изобретен новый вид фехтования: сражение на зонтиках.

Сесть можно на что угодно. Автор статьи проверял на собственном опыте. Но, наверное, вы сами понимаете, что на ежа садиться не очень приятно. Чтобы уменьшить риск попадания избранных точек тела на иглокожее, отряды предложили нам свои изобретения.

Вы пробовали ощущать своим телом все четыре стихии одновременно? Отряд в лодке пробовал и предлагает попробовать остальным. Радио, микроволновка, холодильник и си-ний зуб прямо под вами. Пользуйтесь!

«Стул на все руки» от отряда «Кис-кис» напоминает робота? Мне он напоминает Гошу Минина. Самая важная деталь этого предмета – колесики. Можно покататься.

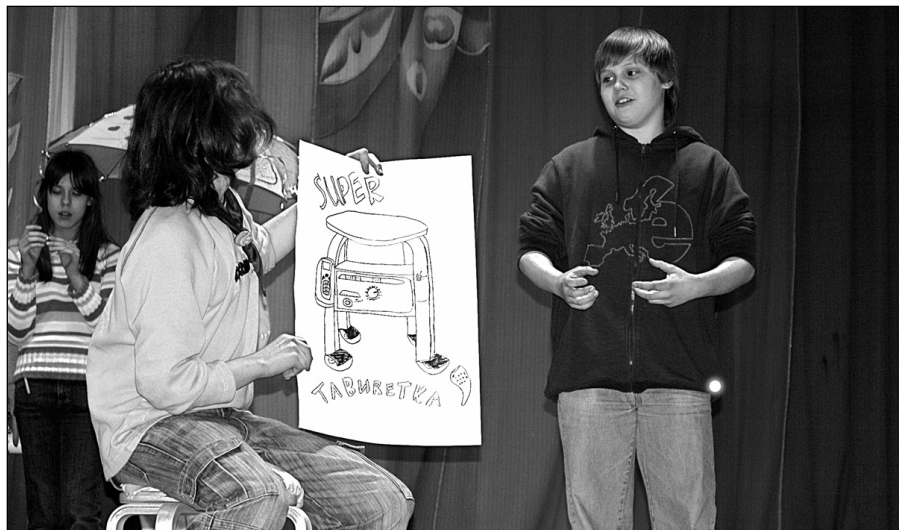
Стульчик, который стоит очень недорого (о чем не забыл подумать «Триполи»), оригинален прежде всего меховой подушкой с подогревом. Изобретение универсально в любое время года в любом месте.

Отряд «Как ты!» превратил предложенную организаторами табуретку в красно-желтый стул, добавил под него мешок и сделал так, чтобы его пользователям было очень мягко.

Вся эта модернизация заслуживает большой похвалы и пахлавлы.

Лейкостулзонт. Это общая характеристика дизайнерской деятельности. Вышло так, что мысли по усовершенствованию окружающих нас предметов оказались достаточно схожи. Что же, нет среди нас настоящих инакомыслящих. Хорошо или плохо? Хороолохо.

Даня Бордюгов



Ководство-колдовство

Эта статья – переработанные параграфы «Ководства» – открытого для чтения раздела на сайте студии Артемия Лебедева artlebedev.ru.

Эта студия, пожалуй, самая лучшая российская студия web-дизайна (к примеру, она создала дизайн проекта Яндекс, сайтов гипермаркета Мега и телефонов Alcatel), занимающаяся, кстати, и предметами, иллюстрациями, и всем, что связано с дизайном. На ней публикуются материалы для начинающих дизайнеров и тех, кто просто интересуется этой темой.

Два основных понятия в дизайне — логика и эстетика. Один дизайнер, решив все логические задачи, приходит в результате к эстетическому финалу. Другой — наоборот. (Есть, конечно, и третий, кому медведь наступил на все органы чувств, но это не наш герой.)

В интерфейсах (картах метро, панелях инструментов в программах, кнопках на пульте – всего, что связано с управлением и получением информации) логика важнее эстетики. Данным утверждением автор вовсе не благословляет функциональное уродство, а всего лишь выражает сомнение в том, что есть смысл раскрашивать труп. Пример важности логики: транспортное средство российского производства преимущественно страшно, но водителю известны принципы управления — поворот направо достигается поворотом рулевого колеса направо. Пример неважности эстетики: как транспортное средство российского производства ни покрась, сколько натурального массива красного дерева и крокодиловой кожи в салон ни засунь, оно лучше ездить не станет.

Поскольку интерфейс управления автомобилем (например, руль, педали, положение кнопки стеклоподъемника) сформировался задолго до нашего рождения, и ничего принципиально нового в этой области произойти не собирается, на выбор сегодня предлагается преимущественно эстетика — спортивный руль, руль с ме-

хом, руль с кнопками и пр. Аналогом руля в компьютерах является курсор. Логичное, простое, удобное, гениальное изобретение. Теперь его можно и переукрасить.

Но в жизни недостаточно руля и курсора. Мы окружены предметами и моделями взаимодействия, над интерфейсами которых никто не думал. Каждая дизайнерская задача по сути является созданием интерфейса — точкой соприкосновения человека и объекта. Дизайнер обеспечивает одновременно логичную и эстетичную связь между человеком и чем-либо: машинкой для полировки сапог, кофеваркой и любым другим предметом.

В дизайне законов нет. Не было и не будет.

Есть рекомендации, советы, перечни пунктов житейского опыта. Есть «10 главных ошибок» и «7 золотых правил». А законов нет.

Если бы дизайн был наукой (а дизайн — это такая же наука, как шахматы — спорт), можно было бы порассуждать, что бывает вот только так и никак иначе. Но дизайн, как всякий вид творчества, искусства, как всякий способ одних людей общаться с другими, как язык, как мысль — обойдет любые законы.

Поэтому есть смысл говорить об ограничениях, которые применяются в том или ином случае. Операторы сотовой связи не рекламируют восторги пользователей от надписи Network Busy (сеть недоступна) на экране мо-

бильного телефона. А производитель газировки не использует образ женщины, сильно потолстевшей из-за потребления очень сладких напитков. Но каждая из этих индустрий может использовать для себя то, что не подходит другой: а) сидит человек в кафе, у него Network Busy, и он на радостях пьет газировку, б) толстуха дома болтает по дешевому тарифу.

На этих примерах видно, что никакие правила не применимы для всех случаев и проектов, но всякий раз следует рассматривать актуальность того или другого (не обязательно рекламного) хода.

Не составляет никакого труда взять любое правило и показать, что им можно со спокойной совестью пренебречь. К примеру, принято считать, что где угодно нельзя использовать вид земного шара, поскольку этот образ очень устарел — он использовался, к примеру, в эмблеме ООН и гербе СССР.

Однако проект GoogleEarth использует стилизованный земной шар как логотип, и это изображение можно назвать очень удачной находкой в рекламе.

От знания всевозможных «законов» страдают дизайнеры и заказчики. Страдают потому, что используют ограничения, которые пригодны в определенных ситуациях, но ни в коем случае не являются универсальным.

А в дизайне законов нет. Не было и не будет.

Выпуск готовили:

Статьи

Таня Сальникова
Вася Русанов
Юра Князев
Даня Бордюгов
Матвей Кругликов

Корректурa

Юра Князев

Фотографии

Отряды
Елена Лебедева
Виталий Лебедев

Обработка графики

Даня Бордюгов
Виталий Лебедев
Анна Нарожная

Верстка

Даня Бордюгов

Главный редактор

Даня Бордюгов

© Остров Сокровищ, 2007
Издательство "ОС", Тираж 50
Сайт: <http://ostrov.kidsorg.ru>
Почта: newspaper_os@mail.ru
Московская область, Пушкинский район,
пос. Костино, дом отдыха «Салют»