

Опалєв М.Л.
канд. мистецтвознавства, доцент

Штадченко Ю.Б.
Харківська державна академія
дизайну і мистецтва

СКЛАДОВА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В АРТ-ОБ'ЄКТАХ ПОЛЬСЬКИХ МАЙСТЕР-КЛАСІВ ФЕСТИВАЛЮ «КИШЕНЬКА ВІНСЕНТА»

Анотація. У статті аналізується складова графічного дизайну в арт-проектах, реалізованих протягом восьми років на фестивалі «Міжнародні майстерні творчого непокою «Кишенька Вінсента» у м. Познань, Польща. Досвід фестивалю є унікальним, оскільки він охоплює великий діапазон країн, культур, шкіл освіти. На прикладі проектів фестивалю показано, що в даний час існує тенденція взаємопроникнення різних областей дизайну. Значення проектів полягає в подальших перспективах використання ідей не тільки в галузі освіти, але й в проектній практиці.

Ключові слова: арт-дизайн, арт-об'єкт, графічний дизайн, елементи дизайну, принципи дизайну.

Аннотация. Опалев М.Л., Штадченко Ю.Б. Составляющая графического дизайна в арт-объектах польских мастер-классов фестиваля «Кармашек Винсента». В статье анализируется составляющая графического дизайна в арт-проектах, реализованных на протяжении восьми лет на фестивале «Международные мастер-классы творческого беспокойства «Кармашек Винсента» в г. Познань, Польша. Опыт фестиваля является уникальным, поскольку он охватывает большой диапазон стран, культур, школ образования. На примере проектов фестиваля показано, что в настоящее время существует тенденция взаимопроникновения разных областей дизайна. Значение проектов заключается в дальнейших перспективах использования идей не только в области образования, но и в проектной практике.

Ключевые слова: арт-дизайн, арт-объект, графический дизайн, принципы дизайна, элементы дизайна.

The summary. Opalev M.L., Shtadchenko J.B. *Component of graphic design in art objects of the Polish "Vincent's Pocket" workshops.* The paper analyzes the component of graphic design in art projects that are implemented for eight years at the festival "Vincent's Pocket International Creative Anxiety Workshops" in Poznan, Poland. The experience of the festival is unique, because it covers a wide range of countries, cultures, schools of education. On the example of the projects of the festival shows, that currently there is a tendency of interpenetration of different fields of design. The value of projects is the future prospects of the use of ideas not only in education but also in design practice.

Key words: art design, art object, design elements, design guidelines, graphic design.

Постановка проблеми. Майстер-класи для дітей шкільного віку проводяться студентами-дизайнерами під керівництвом професорів вищих навчальних закладів по всій Польщі. Особливим явищем цього творчого життя стало проведення, вже протягом десяти років, фестивалю «Міжнародні майстерні творчого неспокою «Кишенька Вінсента», в якому беруть участь групи студентів із вузів Центральної та Західної Європи, України, Росії.

Узагальнюючих заходів досліджуваного формату в Україні не проводилось, хоча досвід цих розробок унікальний. Вони сприяють вкрай активному та зацікавленому залученню молодого покоління до мистецтва, будь-яких видів творчості, до дизайну. Для впровадження польського досвіду в творчу практику України доцільно всебічно дослідити їх особливості. Окрім того, за п'ятирічний період безпосередньої участі груп ХДАДМ у фестивалі «Кишенька Вінсента» стає очевидним, що деякі ідеї на ньому починають повторюватися. Таким чином, представляється актуальним проаналізувати проведені за кілька років майстер-класи для того, щоб отримані узагальнення в подальшому використовувати для генерування нових ідей, спираючись на вже пройдене.

Традиційно вважається, що дизайн призначається для дорослих споживачів. Для дітей у нас існують виставки дитячого малюнку, що прийшли із радянських часів; є навіть конкурси мультимедіа, але також «заформалізовані» вкоріненими традиціями нашої шкільної освіти. Інноваційних дизайнерських проектів для дітей шкільного віку в Україні практично немає.

Аналіз попередніх досліджень та публікацій. Зрозуміти логіку дизайнерської професії, причинно-наслідковий зв'язок прийняття тих чи інших рішень в дизайні допомагає книга І. Розенсон [7]. Стан європейського дизайну, зокрема дизайну Польщі, і прогнози його розвитку даються в книзі В. Даниленка [4]. Оскільки практично всі проаналізовані об'єкти належать до такої галузі дизайну, як арт-дизайн, було звернено увагу на дослідження цього явища в роботах Ю. Герчука [1], В. Глазичева [2], В. Медведєва [6], Б. Смирнова [9]. У якості допоміжної літератури були використані підручник О. Голубєвої, що розкриває такі поняття, як елементи та принципи дизайну [3] і робота В. Лєсняка, де йдеться про складові графічного дизайну та шляхи досягнення цілісності дизайнерського задуму [5]. Найбільш важливою у контексті даного дослідження роботою по сучасній типографіці є стаття С. Сєрова [8]. Прямих досліджень феномену польських майстер-класів для дітей у вітчизняній науковій літературі не проводилося. Тим більше не розкрито значення графічного дизайну в арт-об'єктах аналізованих проектів.

Джерельною базою дослідження є серія каталогів фестивалю в Познані «Міжнародні майстерні творчого неспокою «Кишенька Вінсента» за 5 років (2005-2009 pp.), матеріали веб-сайту дитячого творчого центру в Познані [10], а також фото- та відео-архіви харківських груп-учасників фестивалів «Кишенька Вінсента» за 5 років (2007-2011 pp.).

Надійшла до редакції 21.07.2011

Мета роботи — розкриття ролі графічного дизайну, як складової дизайну польських арт-об'єктів.

Викладення основного матеріалу дослідження.

Назва фестивалю пояснюється наступним: у кишеньці Вінсента (мається на увазі найпопулярніший художник-імпресіоніст Вінсент Ван-Гог) можна знайти різноманітні художні принади: олівці, клей, пензлики, фарби, ножиці, папір і т.ін. Це дуже яскраво і наочно відображено в емблемі заходу. Групи дітей з 15-25 чоловік, як з познанських шкіл, так і з передмість, стикаються з конкретними творчими завданнями, в яких доводиться знаходити власні конструктивні рішення або розширювати запропонований їм шлях художнього вирішення задачі. Кожна така група втілює свій проект під керівництвом команди студентів і викладачів вищих учбових закладів однієї з країн Європи. Формально проекти фестивалю «Кишенька Вінсента» можна розділити на наступні частини:

— дизайн інсталяцій;

— дизайн костюма;

— дизайн декорацій театральної вистави або перфомансу.

Оскільки переважна більшість робіт реалізується за допомогою виразних засобів графіки, то можна сказати, що в основі всіх трьох видів проектів лежить графічний дизайн. Його особливості розглянуті нижче.

Проект «*Боротьба між добром і злом у казках*», Академія витончених мистецтв у м. Лодзь, Польща, 2007 р. (Рис. 1). Ідея проекту — створення дітьми вимпелів, прапорів з двостороннім зображенням. Одна сторона, або частина прапору, несе на собі зображення позитивного казкового персонажу, інша ж — негативного. Інсталяція-прапор перегукується з грецькою легендою про дволикого Януса, піднімає вічні питання протиставлення добра і зла.

У вищезгаданому проекті на багатьох прапорах використовується ламана лінія, що надає енергійність композиції. Та сторона прапора, яка символізує зло, має максимальну виразність, навіть агресивність, завдяки ламаним лініям червоного кольору. Там, де було зображене добро, використовувались плавні лінії, що символізували спокій. Таким чином, був використаний принцип протиставлення. Внутрішня взаємодія елементів композиції надавала їм динамізм. Груба штриховка фломастером використовувалась для заповнення «порожнеч» на прапорах. За допомогою колірних і фактурних характеристик характер зображуваних персонажів був переданий в неповторній авторській манері.

У проекті «*Сторони прогресу*», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2008 р., дітям пропонувалося вивести власні асоціації між технологічним світом прогресу та світом біоніки (Рис. 2). Це потрібно було проілюструвати на стороні картонної коробки, так, щоб в результаті вийшов куб із мозаїкою з дитячих малюнків. У дітей народжувалися абсолютно несподівані асоціації, нав'язані сучасними уявленнями про прогресивний розвиток, будь то летюча миша — вампір, кріт — метро і т.ін. Після того, як малюнки були зроблені, всі коробки збиралися в куб,

що стояв на одній точці. Ця конструкція символізувала незвичайність ідей, що відображені на його сторонах.

Графічна частина проекту була вирішена взаємодією органічних і неорганічних графічних форм. Оскільки в проекті йшло протиставлення живої істоти та неживого, таке рішення було природним. Але при цьому за характером плями неживі форми виявилися близькими до живих, що об'єднало композицію в єдине ціле. Оскільки на стороні коробки потрібно було намалювати два об'єкти, це змусило учасників вирішувати проблему пошуку рівноваги в композиції. Це завдання вирішувалося по-різному. Більшою частиною плями об'єктів були нерівні за масою і зміщувалися вбік відносно центру, що призводило до асиметричної композиції. Можливо, такий підхід до композиції був продиктований невимушеністю та внутрішньою свободою мислення. Іноді площина ділилася уявною косою лінією, і об'єкти розташовувалися по кутах прямокутного поля. І тільки в невеликій частині робіт площина була поділена горизонтальною віссю симетрії, що було прагненням візуально вдосконалити композицію, зробити її більш впорядкованою. Кольорова гама в проекті була навмисно обмеженою. Використання невеликої кількості яскравих насичених кольорів, визначалося необхідністю виконати проект в «плакатній» манері. Відкриттям проекту стала творча свобода, невимушеність і винахідливість дітей.

Проект «*Мегафон*», Університет м. Острава, Чеська республіка, 2007 р. (Рис. 3). Мова йде про найбільш розповсюджену форму спілкування. Діти створюють своїми руками якусь подібну мегафону. Як матеріал були використані картонні коробки, труби, кольоровий папір, фарби, фломастери, загалом, все необхідне для створення об'єктів, що характеризуються індивідуальною формою та декором. При цьому, метою даного майстер-класу було показати, якими тонкими і делікатними повинні бути слова, якою чіткою їх вимова, як вони повинні відповідати образу людини, яка їх вимовляє та як легко їх можна переплутати. У проекті кожна маска повинна була вимовляти в мегафон слова і фрази, відповідні створеному персонажу. Крім того, творцями майстер-класу були організовані інтерв'ю з участю місцевих тележурналістів. Як правило, на питання тележурналістів маски відповідали нечленороздільним гарчанням у мегафон і дикими викриками. Таким чином, мета була досягнута: страхітливий вигляд маски відповідав способу комунікації.

Нововведення майстер-класу «*Мегафон*» полягає в навчанні дітей основам формоутворення в ігровій формі. Графіка масок була виконана фломастером і чітко відповідала образу героя, що втілювався учасником проекту. Груба штриховка на сторонах коробок викликана прагненням підкреслити цілісність маски. Яскравість кольору в поєднанні з незвичністю форм і дій робить проект більш запам'ятовуваним.

Проект «*Ігрова фото-історія*», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2007 р. (Рис. 4). Метою проекту було навчання основам композиції та фотографії. Завдання обіграно наступним чином: діти вигадують сценарій міні-

вистави, під час дії якої, незадіяні у виставі діти займалися фотографуванням цього дійства. Також завданням школярів було виготовлення театральних костюмів, відповідних темі вистави. Інноваційна складова даного проекту — придумування та створення дітьми костюмів з паперу та допоміжних матеріалів, відповідних до вигаданого сценарію, грим. Традиційний елемент — навчання прийомам композиції та основам цифрової фотографії.

В цьому проекті найбільше значення надавалося створенню гриму, що висловлював певний стан, емоцію, образ або символізував стихію. Відбувалася орієнтація на видовищність і посилену емоційність, характерну сучасним особливостям зовнішнього вираження темпераментів. Дизайн гриму суто підвищив зацікавленість учасників в перформансі та вивів проект на високий творчий рівень.

Команда Художньо-графічного факультету Курського державного університету, Росія, представила

в 2008 р. основною виразною ідеєю свого проекту конструкцію «Вежа прогресу» (Рис. 5). Аби краще зобразити ідею прогресу, пропонувалося на сторони коробки наносити зображення предметів, виражаючи їх у стилі сучасного авангарду шляхом відбитків і штампів. Запропоновану фактуру — індустріальний непотріб, діти відштамповували за допомогою різних водоемульсійних фарб і спреїв, створюючи зображення на стінках коробок, які згодом шикувалися в башту.

Під час реалізації даного проекту, були заготовлені трафарети букв, які складають слова: «Прогрес», «Курськ», «Познать». Але, незважаючи на заготовки, отримані відбитки були дуже своєрідними. Розмазування, патьоки та інші артефакти надали типографіці сучасний образний сенс, близький до техніки стріт-арту. За для яскравого уявлення про прогрес, організатори фестивалю представили найрізноманітніші матеріальні його вираження — те, що людина може тактильно та візуально відчутти. Це



Рис. 1. Проект «Боротьба між добром і злом у казках», Академія витончених мистецтв у м. Лодзь, Польща, 2007 р.



Рис. 2. Проект «Сторони прогресу», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2008 р.



Рис. 3. Проект «Мегафон», Університет м. Острава, Чеська республіка, 2007 р.



Рис. 4. Проект «Ігрова фото-історія», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2007 р.



Рис. 5. Проект «Вежа прогресу» Курський державний університет, Росія, 2008 р.



Рис. 6. Проект «Маленький світ», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2010 р.



Рис. 7. Проект «Реклама», Академії витончених мистецтв м. Познань, Польща, 2007 р.



Рис. 8. Проект «Вавилонська вежа», Ягеллонський університет, м. Краків, Польща, 2007 р.



Рис. 9. Проект «Малюнок танцю», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2009 р.



Рис. 10. Проект «Образ літери», Курський державний університет, Росія, 2010 р.



Рис. 11. Проект «Сучасне індіанське село», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2011 р.

були: молоток, ножиці, тенісні ракетки, комп'ютерна клавіатура, комп'ютерна миша, плоскогубці, принтери, проводи, музичні платівки, взуття, конструктор, сканери, крупи, фактурні тканини, матерії та ін. Відбитки цих предметів були виконані в єдиному стилі, що дало гармонійну цілісність проекту. Особливу увагу слід звернути на використання сипучих матеріалів (різні види круп) в якості декору. Це дозволило надати ряду робіт фактурні властивості. Різноманітність незвичних графічних прийомів декорування на значній конструкції урізноманітнює проект, посилює його виразність і надає можливість неординарно виразити ідею прогресу.

Проект «*Маленький світ*», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2010 р. (Рис. 6). Сучасні технології та мистецтво в інтегрованому арт-проекті можуть комбінувати такі засоби, як флуоресценцію різних високотехнологічних декоративних матеріалів, віддзеркалення світла та кінематику. Кожен із нас, будучи дитиною або вже дорослою людиною, створює світ своєї уяви, буде маленький будинок в обмеженому просторі. Це завжди забезпечує стимул для творчої діяльності в майбутньому. Автори майстер-класу запропонували усвідомити це прагнення. Перед дітьми було поставлено завдання побудувати свої просторові світи, зроблені з сучасних матеріалів у межах обсягу картонної коробки. Це могли бути підводний світ, космічна або місячна поверхня, мрія, біографія, книжкова історія... Уявою та руками дитини був створений блискучий фантастичний світ, крихітна та чарівна казка. Наприкінці майстер-класу кожна дитина створила тривимірний світ, який світиться.

Цей проект був єдиним за всі роки фестивалю, в якому застосовувалися матеріали, що світяться під ультрафіолетовою лампою. В даному випадку головними засобами дизайну світу всередині коробки були нетривіальне планування простору, декорування об'ємними предметами, несподівані графічні рішення, виконані на чорній плівці. І, звичайно, основне враження на глядачів створювало світіння цих матеріалів. Завдяки таким дизайнерським винаходам проект набув індивідуальність і створив модель внутрішнього світу людини.

Проект Академії витончених мистецтв м. Познань, Польща, «*Реклама*», 2007 р., знайомить дітей з різними формами реклами, питаннями, які вона піднімає та способами її роботи в сучасному світі (Рис. 7). Перед молодими людьми постають питання: Чи є реклама домінантою нашого життя? Чи залежимо ми від неї або ж здатні ігнорувати її, забувати? Дітьми створювалися вивіски, афіші, листівки з рекламною інформацією. Новаторство отриманої інсталяції полягає в донесенні в доступній ігровій формі інформації, що дозволяє дітям виявляти й аналізувати основні рекламні ходи. Були отримані цікаві рішення з ручної авторської графіки.

Цей проект є одним з найяскравіших проектів з використанням типографіки. Власне, одним із завдань було вивчення постмодерністських форм шрифту, класифікації шрифтів, підбір їх під конкретний вид

реклами. При цьому застосовувалися такі прийоми, як обведення великого шрифту іншим кольором, чергування різнобарвних слів і букв, заповнення кольором межлітерного простору, взаємодія шрифту та малюнку. Завдяки таким прийомам проект збагатився новою семантикою.

Проект «*Вавилонська вежа*», Ягеллонський університет, м. Краків, Польща, 2007 р. (Рис. 8). На початку майстер-класу дітям була розказана історія про біблійську Вавилонську вежу. Потім їм було запропоновано побудувати власну вежу з рейок, скотчу, плівки та ін. підручних матеріалів. Наступний етап — обклеювання вежі побажаннями учасників міжнародного фестивалю, написаними на різнокольорових стікерах різними мовами. Отримана інсталяція дозволяє зрозуміти, наскільки мовний бар'єр порушує міжособистісні зв'язки. В даному випадку проста інсталяція несе додаткове смислове навантаження, пов'язане з проблемою міжнародного спілкування. Інновація ідеї в тому, що в проекті проводиться паралель між згаданою вище проблемою та руйнуванням Вавилону.

У текстах даного проекту, окрім смислового навантаження — перекладах термінів різними мовами, присутнє й образотворче. Каліграфія була виконана учасниками фестивалю різних країн. Вона містить відтінки характерів і настроїв цих людей. Зображені вислови та терміни були підтримані дитячими малюнками, що розкривали їх зміст. У конструкції вежі був використаний кольоровий папір, який також посилює «строкатість» смислів. В цілому, у проекті було виконано просте, але привабливе дизайнерське рішення завдяки поєднанню авторських почерків і інсталяції.

Проект «*Малюнок танцю*», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2009 р. (Рис. 9). Зазвичай, найефективніший творчий результат навчання досягається в ситуації дуже обмеженого часу, коли випромінюються яскраві позитивні емоції. В цьому проекті була реалізована саме така ситуація. Мета проекту — дати дітям навички швидкого малювання фігури людини в русі єдиним помахом пензля. Це формує сприйняття учня на формальному рівні і дозволяє схопити «на льоту» красу лінії за відбитком у пам'яті. Спочатку один або декілька учасників фіксують різні пози, а інші швидко їх замальовують, зникаючи до процесу. Потім пропонується замальовувати рух — ходу, стрибок, які плавно переходять у танок. При прискоренні рухів стає менше часу на логічні роздуми, і пластика лінії, виконаної за кілька секунд, стає більш точною.

Методика швидкого малювання дала велику кількість динамічних символів. При аналізі отриманого масиву малюнків можна спостерігати послідовне переростання образотворчого символу танцюючої людини в її знак, і далі в символ абстрактний, який нагадує японський ієрогліф.

Проект «*Образ літери*», Курський державний університет, Росія, 2010 р. (Рис. 10). У ході майстер-класу діти займалися аплікацією, використовуючи різні матеріали. Вони створювали власні букви, що

мали унікальне накреслення, користуючись при цьому картоном, кольоровим папером, фольгою, різноманітними художніми матеріалами. В результаті було отримано барвисті букви польського алфавіту, які використовувались для складання слів і повідомлень. Складені слова і фрази створювали неповторне інформаційне середовище.

Даний проект націлений на створення сучасних рішень в постмодерністських шрифтах. Однією з характеристик таких рішень є мозаїчність фраз, складених із літер різного кольору та матеріалу. Фокусом проекту став сам процес створення декоративних об'єктів, а доцільність змісту фраз була віднесена на другий план. Дизайн проекту став точкою зору на світ, він закликає до діалогу, а не до пасивного сприйняття абсолютної істини.

Проект «Сучасне індіанське селище», Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна, 2011 р. (Рис. 11). Традиційними елементами проекту є різні види орнаментів, вітраж, тотем, будова, схожа на вігвам. Основне завдання — побудувати середовище, засноване на цих елементах.

Основою першої частини даного проекту є різні графічні форми, які виконані в техніці штампування на картонках і зібрані в орнаментальні композиції. Серед них зустрічаються рослинні, тваринні, геометричні та абстрактні орнаменти. «Проштамповані» картонки стали матеріалом для стін вігвамів. Завдяки такому рішенню, будівлі набувають не тільки строкатість і яскравість, а й певний знаковий зміст. Частиною проекту є типографічні колажі, які були виконані на прозорій плівці — стрейчі. Вони послужили своєрідними вікнами для конструкцій. Букви з товстим штрихом і пізнаваною графемою були вишикувані в шрифтові орнаменти в різному порядку. Таким чином, була виконана задача поєднання різних видів орнаментів в компілятивному проекті. Для штампування орнаментів у цьому проекті було обрано обмежену кількість кольорів. Але в одній із груп (молодшій) ці кольори навмисно були змішані, в результаті чого були отримані строкаті життєрадісні форми-образи. Завдяки поєднанню в дизайні інсталяції різних видів орнаментальних форм, була досягнута головна ідея проекту — побудувати сучасне середовище на основі традиційних житлових конструкцій.

Висновки.

1. На відміну від традиційного арт-дизайну, інноваційне арт-проекування в польських майстер-класах для дітей набуває інших форм, призначення та значення. Форми — незакінчені, основним є «каркасна» реалізація ідеї, створення спонтанних ситуацій, оскільки робота на фестивалі спрямована на процес, а не на накопичення фонду виставкових примірників. Призначення направлене на розкріпачення і безпосередній розвиток творчого мислення. Значення проекту полягає в подальших перспективах використання ідей не тільки в галузі освіти, але і в подальшій проектній практиці.

2. В результаті аналізу проектів встановлено, що існує взаємопроникнення різних областей дизайну, його мультисенсорність. Наприклад,

дизайн театральних декорацій або дизайн костюма, найчастіше, включає в себе елементи графічного дизайну. Дизайн інсталяцій підтриманий візуальною мовою художньої графіки. Типографіка зустрічається в більшості представлених проектів. Таким чином, проекти з наведених напрямків є, здебільшого, компілятивним, відповідають постмодерністському духу європейського дизайну. Ця тенденція, вірогідно, буде зберігатися в майбутньому.

3. Всі проекти, виконані з дитячою безпосередністю і простими підручними засобами, мають під собою «друге дно», додатковий зміст, нетривіальну ідею, що дозволяє з абсолютно нового боку поглянути на іноді традиційний об'єкт дизайну. Цей сенс і є тією інноваційною складовою, яку прагнуть привнести у свої проекти групи-учасники фестивалю.

Література:

1. Герчук Ю. Я. Буря в стакане без дна / Ю. Я. Герчук // Декоративное искусство СССР, 1969, №2. — С. 45 — 47.
2. Глазычев В. Л. Красота и польза декоративного искусства / В. Л. Глазычев // Декоративное искусство СССР, 1969, №8. — С. 4 — 9.
3. Голубева О. Л. Основы композиции: Учеб. Пособие / О. Л. Голубева // 2-е изд. — М.: Изд. дом «Искусство», 2004. — 120 с: илл.
4. Даниленко В. Я. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна / В. Я. Даниленко // Х.: Колорит, 2007. — 197 с.: іл. — Текст: укр., чеськ., польськ., англ. мовами. — Бібліогр.: с. 196.
5. Лесняк В. И. Графический дизайн (основы профессии) / В. И. Лесняк // Bios Design Book. Киев, 2009, 416 с., ил.
6. Медведев В. Ю. Сущность дизайна: учеб. пособие / В. Ю. Медведев. — СПб.: СПГУТД, 2004. — 79 с.
7. Розенсон И. А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов / И. А. Розенсон // СПб.: Питер, 2007. — 219 с.: ил.
8. Серов С. И. Типографика виртуальной среды / Серов С. И. // М.: ЗАО «Линия График», 2004. — 32 с.
9. Смирнов Б. А. Кризис? Чего? / Б. А. Смирнов // Декоративное искусство СССР, 1969, №12. — С.27 — 29.
10. Веб-сайт Дитячого творчого центру в м. Познань. Режим доступу www.csdpoznan.pl.