

БЕЛОРУССКИЕ ТРАДИЦИИ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА УЧЕБНОГО ПРОЕКТА БАНКА

Ростомашвили М.А.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Куленёнок В.В., канд. пед. наук, доцент

Ключевые слова. Банк, белорусский дизайн, интерьер, пространство, фирменный, дизайн.

Keywords. Bank, Belarusian design, interior, space, corporate, design.

При проектировании банка необходимо учитывать все особенности работы сотрудников и ожидания клиента. Учебный проект дизайн интерьера банка является сложным и трудоемким процессом, в котором дизайнеру необходимо уделять пристальное внимание деталям и правилам, а особенно к созданию эргономичной, удобной, функциональной, безопасной и стильной среды, в которой человек может работать весь день, не испытывая физического и психологического дискомфорта. Грамотно спроектированное помещение должно быть сочетанием комфорта, профессионализма, безопасности и эстетики.

Актуальность выбранной темы заключается в набирающих популярность дизайнов предметно-пространственной среды с внедрением белорусских национальных элементов, использовании природных материалов и цветов, а также важности эргономичного проектирования среды.

Цель работы заключается в разработке уникальной дизайн-концепции среды банка на основе анализа актуальных тенденций, белорусской культуры и современных материалов.

Предпроектный анализ. Современный белорусский банк является не просто помещением, где хранятся деньги, но и лицом компании, гарантией безопасности, презентации выгоды их компании и возможностью добиться новых высот. Ни один банк не упускает такие пункты в проектировке своих зданий, как возможность презентовать свою оригинальность, превосходство и открытость через фирменные белорусские дизайны. Так, в процессе разработки дизайна и идеи данного проекта в качестве примеров использовались работы других мастеров и дизайнеров. Например, работы нескольких дизайн-студий послужили примером для внедрения в работу рельефа белорусских орнаментов на стенах, а работы белорусских художников и мастеров стали основой для растительной росписи на потолке. Разрабатываемый банк под названием «Мара» – это банк с уклоном в поддержку и развитие белорусской культуры, а также открытие и поддержания малого и среднего бизнеса. В переводе белорусского языка означает «Мечта», что может помочь начинающим бизнесменам воплотить свои мечты в реальность.

Для владельцев отделений банковской сети фирменный дизайн интерьера банка играет не только роль имиджа и определенного образа, в данном случае белорусского, но и гарантирует стандарты высокого качества услуг сети в целом. Опытный дизайнер всегда будет учитывать необходимые зоны и успешно вписывать их в общий стиль банка: зона ресепшна, зона ожидания, зона закрытых и открытых касс, зона терминалов самообслуживания, информационную зону, зона с клиентскими столами, а также зон в закрытой части банка: зона гардероба, зона отдыха и обеденную зону, зона хранения, зона для совещаний и т.д. Дизайн современных банков Беларуси должен располагать к дружелюбному общению сотрудников и клиентов финансового учреждения, поэтому, при формировании его пространства, необходимо учесть важность тонкой эмоциональной отзывчивости клиентов, на которых могут повлиять различные факторы и элементы фирменных образов банка. С самого начала брендинг имеет цель привлечь внимание потенциального клиента, указав ему на основные ценности бренда, и привести его в нужное заведение. При некачественной разработке дизайна или неосторожном и неграмотном использовании определенных визуальных элементов, можно оттолкнуть будущего посетителя и потерять потребителя [1].

Проектная установка (дизайн-концепция и дизайн-сценарий). Проектная установка – это организация и деятельность, направленные на осуществление кон-

кретного проекта. В рамках проектной установки осуществляется планирование, координация и управление всеми процессами, необходимыми для достижения поставленных целей проекта.

Дизайн-концепция – обязательный элемент организации дизайн-процесса и управления им. По своей сути она является моделью данного процесса. Иными словами, она определяет основные идеи и принципы, которые лежат в основе дизайна проекта. Дизайн-концепция включает в себя цели и задачи проекта, его целевую аудиторию, уникальные особенности и концептуальное направление. Она помогает определить стиль, цветовую гамму, формы и текстуры, которые будут использоваться в проекте.

Дизайн-сценарий – это представление возможного будущего проекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде. Он определяет, каким образом пользователь будет использовать продукт или услугу, какие функции и возможности доступны, и как происходит взаимодействие с интерфейсом [2].

Проектное решение. В основу дизайн-концепции учебного проекта банка «Мара» лег образ зубра, славянской мифологии и белорусской культуры. Основа банка – поддержка развития белорусской культуры и славянских традиций. За главный образ к данной концепции был взят образ зубра как сильного и вольного животного. Это животное является национальным символом Беларуси и олицетворяет собой силу и стойкость белорусского народа, который прошел через многое ради своего самосознания и национальности, что является одной из целей, которую хочет показать банк. Его образ был взят для создания фирменного знака и логотипа банка. Помимо него, в концепции присутствуют растительные элементы, которые четко прослеживаются в декоративных элементах банка (колонны, потолок), в основном это стилизованные папоротники и колосья пшеницы. И завершающим элементом дизайна являются национальные белорусские орнаменты, обозначающие «Богатство». Они присутствуют в виде гипсокартонных рельефов на стенах, а также прорезях в перегородках открытых и закрытых касс (рисунок 1, 2, 3).

Графика, выполненная в комбинированной пластике, позволяет передать образы орнаментов и красоту природы. Дизайн-проект банка выполнен в родственной гамме, за основу взят красный, коричневый, желтый, зеленый и белый цвета. Мебель выполнена преимущественно из экологически чистых материалов: ротанговая сетка на ресепшне и стульях, микрофибра для дивана, керамогранитная плитка для пола и экологически чистая акриловая краска для стен.

Решение данного интерьера банка шло по следующему сценарию: форэскиз, разработка фирменного стиля через матрицы, визуализация через программу 3Ds Max и составление альбома (проектной документации).



Рисунок 1 – Визуализации общего плана банка



Рисунки 2, 3 – Визуализации закрытых касс и зоны ожидания

Заключение. Выполняя дизайн-проект, сделанный в белорусском стиле, можно подвести к тому, что он успешно сочетает в себе современные функциональные решения и культурное наследие региона. Использование элементов национального декора, усиливает эмоциональную связь с клиентами, привнося в банковскую среду элементы аутентичности и уюта.

1. Эргономика в дизайне среды: Учеб пособие / В.Ф. Рунге, Ю.П. Манусевич. – М.: «Архитектура-С», 2005. – 328 с.: ил.
2. Кулененок, В.В. Теоритические и методологические основы дизайн- проектирования предметно-пространственной среды: монография / В.В Кулененок. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 163 с.

ПРОБЛЕМЫ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО АНАЛИЗА ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ

Сергеев А.Г.,

молодой ученый, ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Ключевые слова. Искусствоведение, цифровая скульптура, цифровой образ, цифровая пластика, искусствоведческая оценка.

Keywords. Art history, digital sculpture, digital image, digital plastic art, art history assessment.

На современном этапе развития изобразительного искусства в Республике Беларусь, мы можем констатировать возникновение большого количества работ, созданных непосредственно при помощи цифровых технологий. При этом подход к методу описания и анализа данных произведений со стороны искусствоведов является неоднозначным и вызывает дискуссии в научном сообществе, так как произведения в силу своей природы являются беспредметными (в их физической характеристике). Особенно актуальным это становится в разрезе искусствоведческого анализа скульптур, созданных виртуально при помощи цифровых технологий.

Целью данного исследования является попытка сделать еще один шаг в понимании оценки феномена цифровой скульптуры со стороны искусствоведческой науки и выявление возможности применения классического подхода при описании и анализе произведений белорусских авторов.

Материал и методы. Материалом исследования стали произведения белорусских цифровых скульпторов, а также научные труды в области теории и истории изобразительного искусства. Используются сравнительный и формальный метод описания, общенаучный метод анализа и синтеза, системный и исторический подход.

Результаты и их обсуждение. Создание скульптуры с применением средств цифровых технологий еще не является маркирующим признаком принадлежности произведения к области цифровых искусств. Важным в этом плане при характеристике дигитального искусства следует считать обстоятельство, где использование иных подходов не целесообразно и даже невозможно [1].

Оставаясь в пределах скульптуры в целом, цифровая пластика утратила базовую характеристику направления – материальность. Это ставит вопрос о возможности ис-