

3. Добрыня и змей // Былины / вступит. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скала. – М. : Гослитиздат, 1955. – С. 212–221.
4. Ефимова, Н.И. Фольклоризм персонажей компьютерной игры: от трансформации к истокам (на материале творчества Р.В. Папсуева) / Н.И. Ефимова // Традиционная культура. – 2018. – Т. 19, № 3. – С. 48–55.
5. Корепова, М.И. Образ Святогора в изобразительном искусстве XIX–XX вв. и его развитие в XXI в. / М.И. Корепова // Палимпсест. Литературоведческий журнал. – 2022. – № 2 (14). – С. 30–41.
6. Папсуев, Р. Битва за Лукоморье : в 2 кн. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2021. – (Новые сказки Старой Руси).
7. Папсуев, Р. Диво Чудное : в 2 т. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2020.
8. Папсуев, Р. Сказки старой Руси. Истоки / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2019. – 272 с.
9. Папсуев, Р. Сказки старой Руси. Наброски : [в 2 кн.] / Р. Папсуев. – М.: Эксмо, 2022.
10. Пропп, В. Я. Русский героический эпос / В. Я. Пропп. – М. : Лабиринт, 1999. – 636 с.

СУЩНОСТЬ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ПОДХОДА К ПРОЦЕССУ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

М.П. Шерикова (Витебск)

Дизайн – это проектно-художественная деятельность, охватывающая все области человеческой деятельности – от создания архитектуры, интерьеров, ландшафтных пространств, полиграфических изданий, театральных и концертных представлений до социально – политических и экономических процессов. Дизайн не имеет четких предметных границ. Дизайн – это творчество, связанное с получением качественно нового продукта, созданного по законам красоты и отвечающего запросам современного общества. На протяжении истории развития человечества создавался многогранный мир материальных ценностей, который являлся знаковой системой разных исторических эпох и формировал общекультурные ценности.

В современном мире все труднее найти инновационное решение поставленной задачи, особенно в области дизайна предметно – пространственной среды и графического дизайна. Существующие методы активизации творческого процесса и формирования дизайн – мышления способствуют поиску нестандартной идеи и продукта в целом. Выбор методов проектирования объекта основывается на теоретическом выражении концепции. Концепция - (лат. *conceptio*) 1) замысел, определяющий стратегию действий при осуществлении реформ, проектов, планов, программ; 2) система взглядов на процессы и явления в природе и в обществе [1].

Актуальность исследования заключается в использовании методов концептуального дизайна в развитие дизайн – мышления у студентов в процессе проектной деятельности.

Материалом исследования послужили научные статьи ученых отечественных и европейских вузов. В работе использовались методы сравнительного анализа и синтеза, методы систематизации и обобщения полученных результатов.

Концептуализм - направление, объединяющее процесс создания продукта материальной или нематериальной среды и процесс исследования этой среды, и ее взаимодействия с различными факторами окружения. В настоящее время существует множество

противоречивых мнений о дизайне, определяющих его как единый процесс формирования среды, как коммерческий процесс, как практику превращения вещей в знаки и знаков в вещи, как процесс коммуникации. Раскрывая основные аспекты концептуализма, его можно рассматривать с точки зрения взаимоотношений в комплексе "продукт - процесс".

Если рассматривать дизайн как процесс, то это процесс проектирования, его который характеризуется как художественно-конструкторская деятельность по созданию концептуальных, идеальных объектов, которые должны служить человеку решать многие его проблемы. Это также информационно-аналитическая деятельность, направленная на разработку множества методов, средств и процедур для реализации задуманных концепций. Проектирование - это непрерывное действие дизайнерской концепции, продумывание и знаковое оформление проекта. Такой процесс определяется как концептуальный дизайн.

Концептуальный дизайн служит основой для всех творческих проектов, заключая в себе функцию, форму и пользовательский опыт. Суть концептуального дизайна в его согласованности с потребностями пользователей и оптимизации результатов. Его роль неопределима на ранней стадии процесса проектирования, которая позволяет сформулировать широкие возможности, включая дизайн взаимодействий, опыта, процессов и стратегий. На этом этапе техническая иллюстрация может стать мощным инструментом для визуализации этих возможностей, которая приведет к определяющей концепции, создающей объединяющую идею, на основе которой строится продукт, услуга или система. Концептуальный дизайн, важнейший этап в процессе решения проблем, на котором дизайнеры выявляют и определяют проблему, изучают широкий спектр идей и создают основу для детального проектирования и разработки. Он устанавливает фундаментальные принципы и характеристики, которые будут определять последующие этапы проектирования. По сути, концептуальный дизайн - это стратегический подход, который преобразует первоначальную идею в осязаемый дизайн, выступающий в качестве чертежа конечного продукта, услуги или процесса, а в конечном итоге, и сам продукт.

Слово "концепция", часто ассоциируется с идеей, планом или стратегией. В архитектуре и дизайне концепция проекта представляет собой базовую идею, которая лежит в основе создания здания или объекта. Это своего рода концептуальная рамка, определяющая общее направление развития проекта. Концепция служит фундаментом для последующего проектирования и реализации, поскольку она выстраивает общую направленность и задает тон для всего проекта. Концепция проекта – это тот момент, когда рождается идея, которая задает тональность всему проекту. Она должна быть не только функциональной, но и эстетически привлекательной, чтобы вдохновить всех на его реализацию. Следовательно, концепция первична, а идея – это результат проработки концепции.

В качестве примера можно рассмотреть путь от концепции к идее и воплощении ее в продукт создание рестайлинговой модели автомобиля CITROËN C4 Cactus. Концепция проекта - «Traveling» - путешествие. Эта концепция носит обобщенный характер и дает простор для различного рода ассоциаций – это состояния покоя, комфорта и счастья, ассоциации, связанные с динамикой перемещений в пространстве и времени, ассоциации, связанные с предметной средой, необходимой человеку для путешествий. В результате исследования ассоциативных рядов и соотнесения их с возможностью материализации в конечный продукт, была выбрана конечная идея, связанная с образом чемодана. Этот образ хорошо прочитывается в деталях салона – ручки дверей выполнены в виде кожаных ручек чемодана, салонный ящик для хранения напоминает кейс с застежками – клипсами.

Водительское и пассажирские сидения напоминают мягкий и уютный диван, что является гордостью создателей рестайлинговой модели, которые разработали инновационную систему наполнения сидений и дополнили их возможностью управления под эргономические особенности водителя.

Этот пример хорошо иллюстрирует образно ассоциативный подход в творчестве дизайнера, который представляет собой механизм целостного восприятия и отражения объектов познания посредством художественных образов, связанных между собой по принципу ассоциирования (соотнесения, сопоставления, уподобления и прочее) и несущих определённую смысловую нагрузку. Это способность мозга связывать различные идеи или концепции на основе их сходства, близости или общих признаков.

Развитие ассоциативного мышления дизайнера проявляется в преобразовании предметных, абстрактных и психологических ассоциаций в графические поиски решений объекта. Ассоциативное мышление в творческом процессе очень важно. Способность дизайнера к такому мышлению является основой творчества, так как любое произведение искусства – это, результат ассоциативных представлений о предметах и явлениях реального мира, воссоздаваемых в памяти.

Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные, психологические, ирреальные, прямые и косвенные, чувственные, вкусовые, слуховые, временные, цветовые, формальные. На основе этих ассоциаций рождается художественный образ – это идеально-чувственное предметное представление смыслов и идей, формирующих основную идею проекта (рисунок 1).



Рисунок 1. Интерпретация образа акулы в футуристичную форму электрокара

Основа концептуального проектирования изначально определяется выбранным художественным образом будущего объекта. Художественный образ – это основной графический модуль, который впоследствии разворачивается в пространственно-предметный объект дизайнерского творчества. Он является основой для формирования единого стиля проектируемого объекта, определяет структурную основу объекта дизайна, способствует индивидуализации авторского взгляда на объект дизайна.

В практику обучения студентов на художественно – графическом факультете по предмету дизайн – проектирование внедрена система концептуального дизайна. Работа над проектом всегда начинается с поиска концепции и подбора прототипа. Затем опре-

деляются ассоциативно образные элементы концепции и отбираются основные формально пластические характеристики будущего проекта. Следующая стадия - эскизирование. Этот этап способствует визуализации идей с помощью эскизов и моделирования, являясь осязаемым представлением абстрактных идей и различных возможностей дизайна, позволяющих дорабатывать свои концепции. В своих эскизах студенты прорабатывают соотношения форм, цвета и фактур, которые они будут использовать в проекте, прорабатывают детали. Концептуальный дизайн - это динамичный процесс, требующий постоянной доработки на основе отзывов пользователей и заинтересованных сторон в профессиональной деятельности, а в учебной деятельности со стороны преподавателей. Конечным этапом работы является 3-D визуализация проекта и его презентация [2].

Студенты заочной формы обучения по специальности «ИЗО и Компьютерная графика» выполняют проект в области графического дизайна. На занятиях по художественному проектированию они разрабатывают фирменный стиль школы, который в последствии оформляется в брендбук. Работа ведется в системе концептуального дизайна, основываясь на его принципах и порядке последовательных этапов. Поиск концепции – один из основных этапов работы над проектом. Визуализация ассоциаций, связанных с концепцией собирается в мудборд (Mood board) в переводе с английского, означает - «доска настроения» или «доска ассоциаций», которая представляет собой набор фотографий, содержащих цветовые и фактурные изображения, формально – пластический набор элементов, текстовые вставки.

Главная цель «мудборда» - помочь найти и понять стилистику будущего объекта, подобрать материалы, текстуры, цвет, найти форму и силуэт и на основе всех этих референсов разработать формальную композицию, которая поможет придумать креативный дизайн фирменного стиля.

Концепция проекта фирменного стиля включает в себя несколько ключевых аспектов – это цель проекта - концепция определяет, что именно должно быть достигнуто в проекте и как оно будет реализовано. Концепция учитывает функциональные потребности объекта и обеспечивает оптимальное использование визуальных компонентов. Концепция определяет визуальный стиль и атмосферу проекта, что влияет на его внешний вид и впечатление. Концепция устанавливает общее направление и задает основные принципы разработки, что помогает сфокусироваться на ключевых аспектах проекта.

В заключение следует отметить, что концептуальный дизайн является важнейшим аспектом процесса проектирования, обеспечивая основу для инноваций и творчества. Он обеспечивает всестороннее понимание потребностей пользователей, способствуя разработке эффективных стратегий проектирования в различных отраслях. Понимание его значимости и применение в реальных сценариях позволяет значительно усовершенствовать процесс проектирования, что приводит к оптимальным результатам. Поэтому концептуальный дизайн имеет огромное значение в формировании будущего дизайна, повышая удобство использования и функциональность.

Источники и литература:

1. Борисов, А.Б. Большой экономический словарь / А.Б. Борисов. – М.: Книжный мир, 2003. – 895 с.
2. Кулененок, В.В. Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды : монография / В.В. Кулененок. ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 164 с. URL : <https://rep.vsu.by/handle/123456789/5742> (дата обращения: 14.09.2024).