

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра дизайна

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Методические рекомендации

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2025*

УДК 7.012(075.8)
ББК 30.18я73+85.118я73
Т33

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 2 от 30.12.2024.

Составитель: заведующий кафедрой дизайна ВГУ имени П.М. Машерова,
кандидат педагогических наук, доцент **В.В. Кулененок**

Р е ц е н з е н т :
заведующий кафедрой «Дизайн и мода» УО «ВГТУ»,
кандидат технических наук, доцент *Н.А. Абрамович*

Т33 **Теория и методология дизайн-проектирования : методические рекомендации / сост. В.В. Кулененок. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2025. – 28 с.**

Настоящие методические рекомендации предназначены для студентов и магистрантов специальности «Дизайн». Данный курс позволит обучающимся овладеть умениями, которые обеспечат возможность ориентации в творческой деятельности и будут необходимы для ее эффективной информационной поддержки.

УДК 7.012(075.8)
ББК 30.18я73+85.118я73

© ВГУ имени П.М. Машерова, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1. Предпроектный анализ и синтез	6
1.1. Ориентация в проблемной ситуации и определение типа проектирования	6
1.2. Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации. Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки. Выбор наиболее эффективного варианта темы – дизайн-концепции	7
1.3. Определение визуальных свойств, подбор эмоционально-чувственных аналогов по свойствам и поиск композиционно-художественных и материально-технических средств	9
1.4. Формирование формального и предметного образа проектируемой среды	11
1.5. Морфологический анализ дизайн-объекта среды	12
2. Проектная установка	14
2.1. Раскрытие и определение основных понятий системного подхода – «субъект-1», «субъект-2» и «объект» проектируемой среды	15
2.2. Выявление основной фазы системного дизайна – «дизайн-концепции» и формирование ведущего звена в цепи слагаемых дизайн-проектирования – дизайн-концепции будущего средового объекта	16
2.3. Форэскизная проработка основных элементов дизайн-концепции будущего средового объекта	16
2.4. Разработка «дизайн-программы». Составление методического и тематического планов работы над сложным системным объектом и поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепции	17
2.5. Проектирование «дизайн-сценария». Представление будущего средового объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде	19

3. Проектное решение	21
3.1. Дизайн объемно-пространственной структуры. Функцио- нально-планировочное решение объемно-пространственной структуры средового объекта, цветографическая, объемно-про- странственная и пластическая моделировка элементов и самой среды в целом	21
3.2. Дизайн аудиовизуальных (АВ) коммуникаций. Виды ком- муникаций целостно-структурированной среды. Элементы и функции АВ-коммуникаций. Типология АВ-коммуникаций	22
3.3. Дизайн фирменного стиля. Определения стиля и фирмен- ного стиля. Носители, средства и функции фирменного стиля	24
3.4. Синтез дизайна, пространственных и временных искусств в формировании среды. Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды. Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств	25
ЛИТЕРАТУРА	27

ВВЕДЕНИЕ

Методические рекомендации разработаны согласно учебной программы «Теория и методология дизайн-проектирования» для студентов и магистрантов художественно-графического факультета УВО дневной формы получения образования по специальности «Дизайн (предметно-пространственной среды)».

Учебная дисциплина «Теория и методология дизайн-проектирования» – основная дисциплина из блока теоретических дисциплин. Цель данной дисциплины состоит в определении теоретических основ и методологических особенностей дизайн-проектирования предметно-пространственной среды как культуротворческой деятельности по моделированию социокультурного пространства обитания человека.

Содержание данной дисциплины включает следующие моменты:

- формирование целостной модели понимания методологии дизайн-проектирования средовых объектов и предметно-пространственной среды;
- определение основных направлений в изучении теоретических основ дизайн-проектирования средовых объектов и понятийного аппарата;
- понимание дизайна как особой формы деятельности и его место в проектной культуре;
- изучение типологии видов и морфологии архитектурной среды;
- ознакомление с основами методологии дизайн-проектирования объектов предметно-пространственной среды, основанной на принципах системного дизайна.

Теоретико-методологической основой явились идеи отечественных и зарубежных ученых: философов, культурологов, социологов, искусствоведов, теоретиков дизайна и архитектуры, изучавших как феномен дизайна архитектурной среды, так и процессы социокультурных изменений.

Цель преподавания учебной дисциплины – познакомить студентов с организацией и методикой проектирования выставок и крупных музеев, объектов социально-бытового назначения.

Задачи учебной дисциплины:

1. Раскрыть перед студентами основные теоретические и методологические положения, касающиеся проектирования объектов предметно-пространственной среды, окружающей человека.
2. Изучить основы практической организации архитектурно-дизайнерского производства, связанного с проектированием интерьеров, элементов благоустройства, наружной рекламы и других объектов дизайнерской среды.
3. Изучить современные факторы формообразования, влияющие на выставочный объект в широком значении этого слова, как со стороны дизайн-проектирования, так и эргономики.

1. ПРЕДПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

1.1. Ориентация в проблемной ситуации и определение типа проектирования

Процесс проектирования представляет собой последовательность действий, началом которых являются накапливание данных о работе и выработка исходной целевой установки. На ее базе определяются направления дальнейшего поиска решения, оцениваются альтернативные варианты и ведется разработка выбранной идеи с последующим уточнением и взаимовязкой подструктур модели и разных средовых комплексов.

Все варианты формирования средовых комплексов можно разделить на две группы:

- создание объектов принципиально новых, где синтезируются не встречавшиеся ранее технические, пространственные и образные параметры;
- внесение новых качеств в облик или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю.

Первый тип задач носит в теории дизайна название «проектирование без аналогов», второй – «проектирование по прототипам». Разумеется, потребитель в обоих случаях получает некий новый вид услуг, новый товар, новое решение среды. Но характер проектных действий при этом далеко не одинаков.

Во втором варианте речь идет о совершенствовании, модернизации зарекомендовавшего себя приема организации среды, приспособлении отработанной технической или пространственной схемы к новым вкусам или обстоятельствам. Т.е. творческая энергия имеет «стартовую площадку» из эмоциональных и технических решений, и результатом должна стать их модификация, а не полный пересмотр и замена новыми.

Первый вариант становится нужен, если апробированные в прошлом способы решения средовой проблемы исчерпали себя, если появляются невиданные раньше технологические принципы, кардинально преобразующие известные прототипы, если возникают новые проблемы – социального, художественного, научно-технического плана.

Однако в дизайне, и средовом в том числе, становление нового отнюдь не является событием непредсказуемым, неуправляемым, случайным. Теория и практика дизайна разработали специальную технологию проектного поиска новых решений, рационализирующую и ускоряющую этот процесс. Технология эта носит название предпроектный анализ и имеет универсальный характер, т.к. действительна для проектных задач самого разного класса и типа [1].

1.2. Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации. Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки. Выбор наиболее эффективного варианта темы – дизайн-концепции

Предпроектный анализ – начальная стадия работ по дизайнерскому проектированию, цель которой – преобразовать условия задачи в принципы ее решения, создать из описания потребности модель материально-пространственного объекта, удовлетворяющего эту потребность. Суть методики предпроектного анализа в дизайне состоит в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации.

Первый этап – обследование. На этом этапе происходит знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать.

Системный анализ – изучение объекта, ситуации во всем многообразии связей его компонентов (составляющих) между собой и с образуемым ими целым, отражает стремление современности к интеграции различных областей научно-технического знания.

Объектом системного анализа являются предметно-пространственные системы разного уровня, на которые влияют такие факторы, как экономика, социология, экология, технический уровень развития производства, психология и т.д., а их взаимодействие определяет функциональная организация.

Для дизайнерского системного анализа характерен метод исследования проблем по аспектам:

- содержательное описание, связанное с выявлением особенностей объекта как функционально-пространственной системы;
- моделирование функционально-пространственной организации;
- образный строй;
- оптимизация функциональных и структурных предложений, выбор правильного решения в условиях неопределенности с помощью человеко-машинных процедур;
- прикладные (частные) задачи исследования.

Анализ в дизайне – применяемое в ходе решения дизайнерских задач мысленное и фиксированное в различных проектных языках расчленение объектов (явлений или изделий) на отдельные составляющие с целью получения необходимой информации. Анализ в дизайне включает:

- анализ среды, которая, в свою очередь, связана с понятиями среды природной (рельеф, вода, климат, зелень) и среды искусственной (архитектура, малые формы, предметное наполнение и т.д.);
- анализ социокультурной реальности (глобальной, региональной, местной);

- функциональный анализ, связанный с характером производства, потребления, формами протекающих процессов (образ жизни), коммуникативной функций будущего объекта, санитарно-техническими формами обеспечения функций;

- анализ материалов и технологических возможностей;
- анализ прототипов;
- исторический анализ ситуации или вещи.

Сбор информации – комплекс приемов и способов получения исходных данных для проектирования. Умелый их выбор и использование оказывают большое влияние на эффективность работы дизайнера, архитектора, проектировщика. Методы сбора информации делятся на две группы:

- элементарные (наблюдение, симуляционный метод, прямая анкета, интервью, свободная беседа, тест, психофизиологические исследования, изучение документов, анализ содержания);
- синтетические (косвенная анкета, сопоставление источников, аналогии и т.д.).

Выбор метода сбора данных зависит от программы исследований и наличия источников информации. В отдельности каждый метод имеет как достоинства, так и недостатки, те и другие ограничения. Дополняя один метод другим, можно получить наиболее качественный и действенный результат [2].

Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки.

Второй этап – проблематизация задания. Особенностью этого метода является постановка дизайнером себе проектной задачи – проблематизация задания. Ее смысл – восприятие задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур.

Проектная задача – программный план операционной деятельности дизайнера, сопряженный с целями и условиями работы. Проектная задача включает три компонента: исходное состояние, конечное состояние и процесс преобразования начального состояния в конечное (метод решения).

Проектная установка – авторская ориентация в системе целей и приоритетов при формировании архитектурно-дизайнерских объектов. Выделяют четыре типа проектной установки:

- «ситуативный» – внимание проектировщика сосредоточено на ценности некоего преходящего состояния в особой эстетической ситуации, когда объект выступает как средство ее осуществления;
- «эстетизированный» – характеризуемый соотношением объекта с художественным идеалом; нередко предусматривается эстетическая ценность будущего акта созерцания при относительной незаинтересованности иными сторонами ситуации;
- «прагматический» – рассматривающий объект как средство удовлетворения определенной потребности, когда на первый план выступает конкретная полезность вещи;

- «профессиональный» (противоположный прагматическому) – создание объекта, ценного с точки зрения его «делания», предметом интереса являются приемы организации функции и формообразования, конструктивная структура, архитектоника, использование средств символической значимости, соотнесение объекта с конкретикой среды и пр.

Третий этап – сравнение «тем». Этот этап предполагает сравнение «тем», т.е. предложений, распутывающих отдельные узлы проблемы, сведение их в разные варианты согласованного общего решения и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а дизайн-концепция, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные и т.д. Как правило, формулируется дизайн-концепция в виде какого-либо парадоксального тезиса, неожиданной метафоры, наиболее выпукло отражающей смысл дизайнерского предложения [1].

1.3. Определение визуальных свойств, подбор эмоционально-чувственных аналогов по свойствам и поиск композиционно-художественных и материально-технических средств

В «классическом» дизайне задача синтеза функционально-компоновочного решения и его эмоционально-образного содержания предопределяет принципиальную схему процесса – параллельный поиск прагматических предложений (техническая, организационная, пространственная «дизайнерская» идея) и их эстетическая визуализация («художественная идея» – композиционная структура, зрительная трактовка ее элементов и т.п.).

Ассоциативный анализ – особая часть предпроектных и проектных исследований в дизайне, выявляющая образные источники конкретных визуальных предложений формообразования дизайн-объекта.

Любые формы восприятия средовых и предметных ансамблей и комплексов базируются на способности человека соотносить те или иные впечатления (зрительные, тактильные, психологические, от комплекса или его частей с «восприимчивым опытом» всей его жизни, с предпочтениями, антипатиями, интересами, воспитанными в человеке семьей, обществом, практикой личных контактов с действительностью.

Метод ассоциаций – способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы.

Эмоциональное воздействие архитектурного пространства. Связь человека с окружающим миром, в том числе и с архитектурной средой, отражается с помощью ощущения и восприятия, выступающих в единстве. Человек выражает свое отношение к воспринимаемому событию или объекту

эмоциями. Эмоциональная окраска чувств может быть связана с представлениями индивида о социально-культурных нормах и ценностях, может меняться при коллективном сопереживании событий.

Условия эмоционального восприятия. Удовлетворение физиологических потребностей определяется в среде рядом качеств, информирующих человека о ее удобстве, надежности, целесообразности, защищенности и т.п.

Познавательная (ориентационная) потребность проявляется в необходимости понять окружающую среду путем получения информации как смысловой, так и визуальной. Большое количество информации способствует возникновению многообразных эмоций. Визуальная информация связана с количеством различных материальных элементов среды. Оба вида источника информации активизируют внимание при восприятии. Недостаточность информации порождает бедность ощущений и неудовлетворенность от однообразия архитектурной среды.

Эстетическая характеристика свойства пространств. Эстетическая характеристика свойства пространств «внешнее–внутреннее» связана с чувственным переживанием воспринимаемых отношений между ними, организованных по принципу контраста, нюанса или равенства. Эти отношения проявляются через сочетания пространственных форм и их величин, особенности материала, декора, оборудования, освещения и цвета.

В закрытом пространстве единый характер ограждения обычно создает целостность интерьера. Понятие «раскрытое–замкнутое» характеризует обзорность, взаимопроникновение, «перетекание» пространств, между открытыми и закрытыми, внешними и внутренними.

Основой эмоциональной оценки понятия «раскрытое–замкнутое» служит психологическое неприятие человеком абсолютной замкнутости. Непосредственное ощущение находящейся рядом естественной природы вносит покой в его душевное состояние.

Эстетическая характеристика свойства пространства «замкнутое–раскрытое» связана с эффектом совместного восприятия закрытого и открытого природного пространства.

Архитектурное пространство, заключенное в определенной форме, обладает важным свойством ориентации и направленности, динамики своего развития. Ориентация связана с физиологической приспособляемостью человека к гравитации, с его положением в физическом пространстве, с определенными понятиями – низ, верх, впереди, сзади, сбоку. Направленность пространства определяется его устремленностью по одной из трех координат и выражается качественными понятиями: «низкое–высокое» (мелкое–глубокое), «узкое–широкое», «короткое–вытянутое».

В архитектурных пространствах динамические свойства формы выступают чаще в метафорическом значении, выражая общее впечатление от формы, или в сравнительном значении для ряда сопоставимых форм [2].

1.4. Формирование формального и предметного образа проектируемой среды

Образ в дизайне – эмоционально-чувственное представление о назначении, смысле, качестве и оригинальности произведения дизайнерского искусства, категория эстетической оценки результатов дизайнерского зодчества.

Образ в дизайне существенно отличается от аналогичного понятия в других видах искусства, поскольку дизайн, с одной стороны, гораздо теснее их привязан к содержанию результатов своей деятельности, с другой – внешне не претендует на реализацию духовных целей художественного творчества. Тем не менее, выразительность и значимость образа в дизайне по ряду причин выдвигает его в ранг концептуально значимых явлений культуры.

Система «образ в дизайне» четко делится на три группы, отражающие природу их представления зрителю:

- цветографическую (сходную по средствам с живописью и рисунком в изобразительном искусстве);
- объемно-пластическую (аналогичную скульптурному творчеству);
- пространственную – воспроизводящую возможности архитектурной организации нашего окружения.

Особенности восприятия (потребления) во многом определяют специфику свойств образа в дизайне. Среди них:

- функциональная окрашенность конкретного образного решения, указывающая через утилитарные задачи потребления на его роль в образе жизни данного человека или слоя общества;
- всеобщая узнаваемость образных характеристик, вызванная, с одной стороны, стремлением к оригинальности, запоминаемости их решений, с другой – массовостью их тиражирования, которая знакомит буквально все срезы общества с соответствующими визуальными прототипами (мебель Тонета, «скандинавский» дизайн и т.д.);
- принадлежность наиболее ярких образных предложений в дизайне конкретной творческой личности, которая раскрывается через индивидуальные черты авторского «фирменного стиля» или другие признаки, присущие работам того или иного мастера или проектного сообщества («Браун» стиль, работы Э. Соттсасса, Ф. Хундертвассера и др.);
- непрерывная смена частных визуальных характеристик – динамика декоративных вариантов, принципов технологических решений – при устойчивости базового понимания функциональных задач данного типа произведений дизайна (пример – эволюция форм бытовых электроприборов: бритв, нагревателей и т.д.);

- принципиальная броскость, яркость формальных решений, нацеленная на привлечение внимания потребителя, «рекламность» их облика, связанная с коммерческим характером распространения произведений дизайнерского искусства в обществе [3].

В создании формального образа особую роль играет процесс «стилизации». **Стилизация** – особый тип формально-эстетической модернизации, при которой изменению подвергается исключительно внешний вид изделия, не связанный со сменой функции и не касающийся улучшения его технических или эксплуатационных качеств. Стилизация тесно связана с конкретными характерными чертами образа жизни, с модой и изменением предпочтений.

Стилизация в дизайне осуществляется несколькими путями:

- буквальное копирование визуальной формы культурного образца;
- прямой перенос некоторых визуальных признаков внешнего строения с культурных образцов на проектируемую вещь (орнаментальные детали, декоративные или конструктивные элементы);
- перенос характерных визуально наблюдаемых структурных признаков морфологии (в частности, методом пропорционирования).

1.5. Морфологический анализ дизайн-объекта среды

Метод морфологического анализа используется на начальном этапе непосредственного проектирования, после предпроектного анализа, когда уже определена проектная ситуация и выделены проблемы, которые следует решать. Метод позволяет наглядно представить поле поиска возможных решений и служит гарантией того, что ни одно из новых возможных решений не будет упущено.

Цель морфологического анализа – наметить пути развития, описать все потенциально возможные решения данной задачи (построить поле возможных решений). Основной идеей морфологического анализа является упорядочение процесса выдвижения и рассмотрения различных вариантов решения задачи. Расчет строится на том, что в поле зрения могут попасть варианты решений, которые ранее не рассматривались (рис. 1).

Порядок действий

1. Определить важнейшие функции или функциональные признаки объекта. Разместите найденные функции и признаки на одной из осей карты. Порядок размещения большого значения не имеет.

2. Для каждой функции или признака перечислить максимум возможных вариантов частичных решений. Разместите частичные решения по другой оси в соответствующих колонках (столбцах). Частичное решение – это решение какого-либо одного аспекта всей проблемы.

3. Выбрать по одному приемлемому частичному решению для каждого признака и функции. Для удобной ориентировки разные комбинации выделяйте разным цветом. На примере закрашены ячейки выбранных решений. Можно также отмечать выбранные решения точками и соединять их ломаными линиями – разных цветов, толщины, конфигурации. Комбинаций вариантов может быть достаточно много.

4. В результате вы получите несколько вариантов решения вашей проектной проблемы. Проверьте совместимость частичных решений различных аспектов проблемы. Проанализируйте возможности практической реализации решений. Выберите ту комбинацию, которая максимально соответствует требованиям проектной ситуации [3].

2. ПРОЕКТНАЯ УСТАНОВКА

Проектный анализ – система мер, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования. Вместе они составляют методологию проектного анализа, т.е. набор эмпирических советов и правил, позволяющих автору:

- отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, увидеть его свежим, непредвзятым взглядом;
- сверить сделанное с внутренне сформулированной творческой задачей, найти объективные и случайные отступления от намеченной «идеальной цели»;
- проанализировать «формальные» качества работы: гармоничность, колористическую согласованность, ритмические и пропорциональные связи и закономерности;
- выбрать меры по исправлению недочетов или разработать способы усиления положительных впечатлений.

Таким образом, проектный анализ в дизайне средового объекта нацелен на:

- обнаружение и освоение совокупной средовой ситуации;
- сравнение и сопоставление результатов аналитических действий и экспертную оценку по обнаружению их проектной значимости;
- проверку соответствия проектных предложений и решений объективным содержаниям и их значимости для средовых субъектов.

При этом существенным оказывается то, что такое «проектное задание на аспектные разработки» становится для нас действительно проектным по своей сути и естеству, т.е. оно выстраивается именно на основании проектных действий и процедур. Структурно, полный комплекс проектно-исследовательских работ ведется на основании «программы проектного

действия», разработанной на стадии «предпроектного анализа», предшествует предметно-аспектным «проектным разработкам» и по своей сущности может определяться как стадия проектирования средового объекта [4].

2.1. Раскрытие и определение основных понятий системного подхода – «субъект-1», «субъект-2» и «объект» проектируемой среды

Существо системного дизайна раскрывают его основные понятия – «субъект», «объект», «связи» и др. Эти структурные элементы (подсистемы) обладают одновременно многими различными характеристиками и выполняют разные функции.

Субъект-1 – дизайнер. В дизайне представлены два вида субъектов: субъект-1 (дизайнер) и субъект-2 (потребитель дизайн-продукта). Поскольку проектирование и потребление выступают как этапы и разновидности деятельности, общая структура субъекта дизайна также рассматривается с позиций деятельности.

Субъект-2 – потребитель дизайн-продукта. Хотя потребитель находится вне сферы дизайна, все же его незримое присутствие в дизайнерском творчестве не только ощутимо, но и необходимо. Потребитель выступает как конечный и в то же время исходный субъект дизайна, как «автор» социокультурного заказа на дизайн-разработку и, наконец, как прямой соавтор системного проекта (дизайн-программы).

Объекты системного дизайна. В реальном проектировании к типичным, разнообразным, но взаимосвязанным объектам системного дизайна относятся:

- предметная система (тематическое единство вещей и связей между ними);
- программа и сценарий (в том случае, когда они представляют собой тексты – зафиксированную вербальную основу будущих реальных действий, актов);
- аудиовизуальная коммуникация (предметно-программная система, обеспечивающая самые разнообразные виды информационных связей);
- фирменный стиль (формальное и содержательное единство предметной среды, аудиовизуальных коммуникаций и процессов, относящихся к определенной функциональной целостности).

Системный характер дизайна проявляется в наличии связей между субъектом и объектом. Связь материализуется в процессе проектирования, который осуществляется последовательными фазами. К основным из них относятся концепция, программа и сценарий. Упомянутые выше в качестве объектов программа и сценарий могут выступать то как объекты, то как фазы реального проектирования.

2.2. Выявление основной фазы системного дизайна – «дизайн-концепции» и формирование ведущего звена в цепи слагаемых дизайн-проектирования – дизайн-концепции будущего средового объекта

Дизайн-концепция. Сущность человека можно определить, как ансамбль общественных отношений. Способом ее развития и проявления является предметная деятельность человека, в частности дизайнерская деятельность, направленная на формирование целостно-структурированного объекта.

Дизайн-концепция – обязательный элемент организации дизайн-процесса и управления им, она модель этого процесса. Функция дизайн-концепции – содержательно обосновать цели деятельности и способы их достижения. Являясь смысловым центром, данная модель ориентирует дизайнера в проектной ситуации и, шире, в социально-культурном пространстве.

Упорядочив их с учетом того значения, которое они имеют в творческой деятельности, получим типологию, включающую три иерархически зависимые концептуальные модели:

- концепцию деятельности в целом (базовую);
- концепцию идеального (прогностического) объекта;
- концепцию конкретного (проектного) объекта.

Эти типы концепций неразрывно связаны между собой. Проектная концепция обусловлена концепцией идеального объекта, концепцией деятельности дизайнера и, в более широком плане, концепцией дизайна в целом.

В соответствии со структурой модели дизайн-концепции может быть разработана концепция наиболее распространенного объекта дизайна – предметной системы. Как отмечалось ранее, концепция предметной системы должна быть рассмотрена как общая модель – сложно - организованное целое, имеющее многоуровневое строение и определенную структуру.

Их разработка должна осуществляться при использовании общетехнических средств унификации и агрегатирования и основываться на принципах системного дизайна [5].

2.3. Форэскизная проработка основных элементов дизайн-концепции будущего средового объекта

Начало любого дизайн-проекта – форэскизное предложение. Именно с него начинается большая и кропотливая работа по созданию облика будущего интерьера. Форэскизное предложение помогает определиться с главной концепцией, стилистикой и основными акцентами внутреннего оформления. На основании одного из вариантов форэскиза разрабатываются все остальные документы проекта. Форэскизный проект позволяет еще раз

обдумать, откорректировать задание и принять решение о дальнейшем архитектурном проектировании объекта. Немаловажно и то, что на основании форэскизов можно судить о творческом потенциале дизайнера.

Цель выполнения предпроектных форэскизных работ для любого объекта строительства или реконструкции – это обоснование размещения объекта, определение его архитектурного вида, основных архитектурно-планировочных решений и параметров инженерных сетей, определение основных технико-экономических показателей объекта.

Форэскизное проектирование – это подготовительный этап для дизайн-проектирования. При форэскизном проектировании:

- создается объемно-планировочное решение;
- осуществляется зонирование;
- выполняется привязка помещений различного назначения к входным дверям, окнам, солнечной либо темной стороне;
- обязательно принимается во внимание возможность тех или иных изменений планировки с инженерной точки зрения.

Форэскизный проект – это предпроектное предложение, которое разрабатывается для заказчика с целью представления объема здания в целом и получения основных технико-экономических показателей проекта. В форэскизном проекте определяются планировочные схемы этажей с размерами в осях. Иногда выполняется компьютерное моделирование.

2.4. Разработка «дизайн-программы». Составление методического и тематического планов работы над сложным системным объектом и поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепции

Дизайн-программа. Программа – как порядок, план деятельности имеет достаточно разнообразную конкретизацию:

- основные положения и цель деятельности партии, организаций;
- краткое изложение задач и содержание учебного предмета;
- последовательность содержательных команд, закладываемых в ЭВМ;
- идейное содержание произведения искусства, переданное в тексте;
- изложение содержания спектакля, перечень участников и номеров концерта и т.д.

Функционально-содержательная типология программ охватывает основную группу некоторых действий, несущих в себе характерные признаки программы и являющихся по существу ее разновидностью.

Простейшие формы программы:

- акт (единичный поступок, действие, документ);

- операция (ряд связанных между собой действий, направленных на решение определенной задачи);
- действие (последовательность поступков, развитие событий, подчиненных сюжету);
- процедура (установленный порядок ведения, рассмотрения какого-либо дела);
- регламент (совокупность правил, определяющих порядок деятельности);
- график (диаграмма порядка действия).

Программы более высокого обобщающего уровня означают системы действий. К ним относятся:

- процесс (последовательная смена явлений, состоящих в развитии чего-либо, совокупность действий для достижения какого-либо результата);
- режим (установленный распорядком, методом, совокупностью правил, мероприятий, норм для достижения какой-либо цели).

В специфическую группу программ входят:

- обряд (традиционные действия, сопровождающие важные моменты жизни и производственной деятельности коллектива и призванные способствовать его преуспеваюнию);
- ритуал (вид обряда, исторически сложившаяся форма сложного символического поведения, упорядоченная система действий, выражающая определенные социальные и культурные взаимоотношения и ценности);
- этикет (регламентированные нормы поведения и формы отношений).

Специфическая дизайнерская программа – порядок поэтапного изложения групп операции по реализации дизайн-концепции. Дизайн-программа имеет два значения:

- дизайн-программа-1 – методический и тематический планы работы дизайнера над сложным системным объектом;
- дизайн-программа-2 – сложный комплексный объект, разрабатываемый дизайнером порядок системы деятельности (предполагающий ее предметную оснастку).

Создание предметной системы – сложного комплекса вещей – предполагает в качестве исходной позиции формирование методической дизайн-программы-1. Когда же проектируется система деятельности, получающая затем материально-предметное оснащение, программа выступает объектом разработки, дизайн-программой-2.

Методы и задачи дизайн-программы-1. Для разработки этой дизайн-программы необходимы объект действия и исполнитель программы, определяемый в зависимости от ее объекта. Разработка программы осуществляется посредством ряда методов программирования:

- информационного (сбор материала);
- описательного (описание ситуации программирования);
- аналитического (изучение ситуации программирования и путей ее реализации);
- сравнительного (сопоставление существующих путей создания и реализации программ);
- модельного (выработка свернутой модели программы и отработка развернутой поэтапной модели программы);
- методов реальной работы над программой и по программе.

Дизайн-программа-2 как объект разработки. Главное внимание при разработке программы-2 направляется на изучение среды ее осуществления, на определение и разработку элемента – «физического» выразителя программы, носителя концепции (предметного блока, исполняющего основные утилитарные и эстетические функции программы), и, наконец, на установление общей функционально и культурно обусловленной материальной структуры всего объекта в целом – собственно реализатора программы.

Дизайн-программа-2 как объект разработки методически универсальна. Однако в связи с пятью основными типами человеческой деятельности она получает пять соответствующих модификаций:

- познавательную;
- преобразовательную;
- коммуникационную;
- ценностно-ориентационную;
- художественную [5].

2.5. Проектирование «дизайн-сценария». Представление будущего средового объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде

Дизайн-сценарий. Определение и типология дизайн-сценария. Сценарий является логической фазой развития программ. Собственно говоря, любую дизайн-программу можно рассматривать как свернутый дизайн-сценарий, содержащий концепцию объекта, определяющий цели в отношении его и намечающий общую стратегию достижения этих целей, т.е. объясняющий, что надо делать и для чего. А дизайн-сценарий можно представить как развернутую дизайн-программу, определяющую виды, характер и назначение конкретных методов и средств ее реализации, регулируемую их взаимоотношения и расположенность во времени, т.е. отвечающую на вопросы «чем?», «каким образом?», «когда?».

Дизайн-сценарий – это представление возможного будущего объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде, т.е. в виде схемы, по которой должны строиться пластический рисунок объекта и осуществляться динамика социально-культурного процесса.

В связи с тем, что дизайн-сценарий является методом реализации рассмотренных выше дизайн-программ, структура его типологии развивает их типологию и включает в себя следующие виды сценария:

- определяющий – разворачивает целевые установки дизайн-программы-1 (тематический план работы дизайнера) в конкретный план действий;
- постановочный – выявляет ролевую структуру и намечает в процессе проектирования основные ситуации сюжета «жизни» конкретного дизайн-объекта;
- тактический – устанавливает порядок и характер действий по реализации дизайн-программы-2;
- стратегический – прогнозирует возможные направления самосовершенствования функциональной структуры дизайн-объекта.

Основные категории сценирования в дизайне. В связи с усложнением типологии объектов дизайна (от единичной вещи до комплекса, системы, среды), увеличением количества участников дизайн-деятельности (от одного автора до большого творческого коллектива) и привлечением к ней представителей других специальностей возникает проблема поиска новых, нетрадиционных методов и средств дизайн-проектирования.

Таковыми категориями являются «среда», «сюжет», «ситуация» и «ми-зансцена», каждая из которых выполняет определенную функцию в процессе проектирования объекта.

«Среда» – связывает в сознании дизайнера два плана – объекта и метода. Сценирование позволяет моделировать действительность таким образом, что она предстает как предметно-оформленная среда человеческой деятельности и поведения, означенная в воображении дизайнера в целостное единство – сцену-среду.

«Сюжет» – определяет обстоятельства «жизни» объекта (в их связи между собой и между ними и человеком) в пространстве сцены-среды, позволяет проследить причинно-следственную связь событий и организует форму действия

«Ситуация» – означает единство времени, места и действия, причем единство времени характеризуется завершенностью действия. Понятие ситуации связывается с категорией среды путем моделирования конкретной средовой ситуации, фрагмента среды существования исследуемого дизайнером объекта.

«Мизансцены» – структурные единицы средовых ситуаций и ролевой структуры, заключающие в себе определенные фрагменты социально-культурной среды человеческой деятельности и поведения человека в тот или иной момент социально-культурного процесса. Каждая из мизансцен, представляя собой часть сюжета, одновременно является и частной моделью сюжетного целого, выражаемого в замысле, в непрерывной цепи мизансцен.

Таким образом, сценирование – это мыслительные и операционные процедуры воссоздания целостного образа действительности на сцене замысла. В этом понимании сценирование не подменяет собой проектирования, а является всего лишь одной из форм его существования, так как представляет собой определенную методику конструирования объекта в замысле. После выработки проектного решения эта «методическая структура» демонтируется для дальнейшего использования [5].

3. ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ

3.1. Дизайн объемно-пространственной структуры. Функционально-планировочное решение объемно-пространственной структуры средового объекта, цветографическая, объемно-пространственная и пластическая моделировка элементов и самой среды в целом

Проектирование средовых объектов и ситуаций естественным образом приводит к такой тактике проектирования, когда стадия «проектная концепция» становится определяющей, а нередко исчерпывающей проектное решение, является, практически, руководством для реализации при авторском надзоре. Это связано с подвижностью реальности, в которой возникает заказ и проектирование, с неустойчивостью ориентиров и неопределенностью производственной базы заказчика, когда условия реализации могут непрерывно меняться в связи с переменной конъюнктурой применяемых материалов, технологий, умелых рук. Наиболее соответствует такой реальности проект, открытый возможностям изменений, в том числе и проект-концепция.

Поэтому решающими силами в этом процессе обычно служат фантазия и интуиция проектировщика, его умение почувствовать и вообразить тот ход, который превратит безличную предметно-пространственную конструкцию в систему принадлежащих автору образов – художественную идею, которая должна:

- отвечать геометрическим принципам осуществления дизайнерской идеи и не противоречить эмоциональным впечатлениям от будущих средовых процессов;

- вызывать у потребителя своими формами те реакции и ощущения, которые задумал автор.

Эстетической сердцевиной этого этапа является конструирование слагаемых проектного решения – его элементарных «молекул» и их соединений. Принципиальная особенность этой конструкции – явная разобоченность, самостоятельность сфер влияния составляющих ее наборов: архитектурного, дизайнерского, ландшафтного (взятого из мира природы) и декоративно-пластического.

Другая особенность – в первооснове для архитектора-дизайнера все эти средства представляют собой всего лишь абстрактно-пластические формы – объемно-пространственные компоненты тех визуальных «сообществ», что должны привлечь внимание зрителя. Их способность нести еще и собственную информацию дополнительна, образует второй или даже третий слой создаваемой картины. Что и является концептуальной основой технологии средового проектирования: мы сначала составляем из этих разнохарактерных индивидуальных «тем» единую, целостную для глаза конструкцию, и только потом – при прорисовке – уточняем ее общий эмоционально-художественный или прагматический смысл «изобразительными» возможностями отдельных слагаемых [6].

Таким образом, эскизный проект, сохраняя и развивая художественно-концептуальные идеи предыдущей стадии проектирования, подробно, исчерпывающе раскрывает уровни, аспекты задуманного средового объекта. Это планировочное решение ситуации в целом, объемно-планировочные решения основных объемов, внешнего и внутреннего благоустройства, оборудования интерьера и экстерьера, решение колористической ситуации, искусственного освещения, решение системы визуальных коммуникаций, знаков, указателей, возможно, решение графически выраженного «фирменного стиля». При этом архитектор-дизайнер предлагает конструктивные решения, учитывающие используемые материалы и технологии их обработки и применения [1].

3.2. Дизайн аудиовизуальных (АВ) коммуникаций. Виды коммуникаций целостно-структурированной среды. Элементы и функции АВ-коммуникаций. Типология АВ-коммуникаций

Контакты между предметами в системах, осваиваемых человеком, и отношения между людьми в ходе этого освоения осуществляются посредством особых форм связи – коммуникаций. В зависимости от задач и необходимых функций деятельности коммуникации осуществляются в различных по природе формах: физической (технической и физиологической) и психологической (визуальной и аудиальной).

К техническим коммуникациям относятся разного рода пути сообщения – транспорт, инженерные сети, автоматическая связь. Под физиологическими коммуникациями имеются в виду собственно физические (как правило, силовые) и тактильные (осознательные) контакты между субъектом (человеком) и объектом (предметом или другим человеком). К психологическим коммуникациям относятся зрительный и звуковой способы передачи информации, которые в силу близости их природы обычно определяют единым понятием – «аудиовизуальные» (АВ).

Под аудиовизуальной коммуникацией понимается зрительная и слуховая связь в системе «приемник–передатчик» через канал связи.

Элементы и функции АВ-коммуникаций. В наиболее общем виде АВ-коммуникация состоит из трех элементов:

- передатчика (источника сообщения);
- канала связи (способа передачи сообщения);
- приемника (объекта, принимающего сообщения).

Типология АВ-коммуникаций. Из всего реального многообразия психологических (аудиовизуальных) коммуникаций по наиболее характерным признакам (процессуальным, инструментальным, социальным) можно выделить несколько их основных видов.

По процессуальным признакам различаются техническое сообщение и человеческое общение. Сообщение – однонаправленный поток информации по техническим каналам связи, предполагающий анонимного, достаточно пассивного (т.е. не реагирующего немедленно) получателя (накапливающего информацию «про запас»). Эту информацию люди получают через печатные публикации, звукозаписи, радиовещание, телевидение и т.д.

Общение – двусторонний информационный процесс, предполагающий конкретного получателя и обязательно ориентированный на немедленную активную ответную реакцию.

Цель дизайна АВ-коммуникаций – создать универсальный язык, применимый во всех сферах массовой коммуникации. Исходным положением для достижения целостности аудиовизуального характера среды является учет разнопорядковых факторов влияния человека на среду, а также научный анализ особенностей восприятия человеком движения, пространства, объема, поверхности, линии, цвета, света, звука. Поэтому центральная задача дизайна АВ-коммуникации – путем систематизации и упорядочения аудио и визуальных средств и форм организовать растущий поток информации, освободить человека от излишних затрат времени и энергии, максимально облегчить ориентирование его в предметно-пространственной среде.

АВ-коммуникация – явление, протекающее во времени и ограниченное рамками времени. Конструктивно-технологическое оборудование АВ-коммуникационных систем должно быть динамичным, мобильным, «исчезающим». Соотнесение подвижной структуры АВ-коммуникационных систем с динамикой психофизиологии и культуры потребителя, с одной

стороны, с динамикой среды функционирования – с другой, разомкнутость системы в саморазвитии и обеспечение обратной связи – отражение нового этапа развития информационного оснащения человека. АВ-коммуникации являются необходимыми составляющими фирменного стиля [5].

3.3. Дизайн фирменного стиля. Определения стиля и фирменного стиля. Носители, средства и функции фирменного стиля

Прежде чем приступить к рассмотрению понятия фирменного стиля, следует остановиться на сущности и значении категории стиля вообще. Под стилем (в общем смысле) понимается исторически сложившаяся, социально-производственно и культурно-психологически обусловленная, относительно устойчивая закономерная знаковая система, язык содержательных форм. Стиль – одно из ведущих понятий искусствознания, социальной психологии, аксиоморфологии искусственного материально-предметного и идеально-духовного мира, необходимый критерий материально-художественного творчества. Формирование понятия стиля явилось закономерным результатом человеческого познания и освоения окружающего мира путем сравнения и расчленения воспринимаемых объектов по определенным признакам на сходные и различные.

Стиль – это «динамическая информационная структура, ценностно-ориентированная и ориентирующая, которая становится социально-ценностным символом, выражающим меру практического освоения бытия в той или иной сфере человеческой деятельности, а следовательно, является необходимым средством ее самосознания, самоутверждения и оптимизации» [7]. Отсюда несомненна объективная, осознанная необходимость осуществлять целенаправленное стилиобразование предметного мира и происходящих в нем процессов.

Фирменный стиль – это технико-эстетическое единство предметных систем, среды, функциональных связей и процессов одной фирмы (предприятия) [7], которое и обеспечивает единство ее облика, характера, «почерка». Общеизвестный аналог – характерный, узнаваемый почерк творческого объединения – той или иной художественной мастерской либо киностудии.

Фирменный стиль как обеспечивающий визуальное единство предметных и знаковых элементов предприятия оказался одним из исторически первых объектов системного дизайна.

Носители, средства и функции фирменного стиля. «Стиль как художественная закономерность находит выражение в различных элементах структуры художественного произведения. Выражая закономерности стиля, элементы структуры становятся его носителями. Что происходит с элементом художественной структуры, когда он становится носителем стиля?

Он подчиняется художественной закономерности, свойственной данному стилю, и тем самым приобретает стилевую окраску, или, лучше, стилевую характерность» [8].

Стилевое единство элементов – носителей стиля (каждого в отдельности и всех в совокупности) достигается соответствующим применением системы известных композиционно-структурных и морфологических средств. К ним относятся: план, пространство, объем, (плоскость, линия, знак, цвет, свет, звук, движение) [9]. Каждый носитель организуется одним или несколькими композиционными средствами. Достигнутое с помощью стиленосителей и композиционных средств стилевое единство гарантирует органичность, информативность, узнаваемость, запоминаемость, качественный стереотип, репрезентативность, престижность, образность.

3.4. Синтез дизайна, пространственных и временных искусств в формировании среды. Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды. Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств.

Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды

Анализ и синтез – необходимые составляющие всякой созидательной деятельности. Но если понятие анализа всегда однозначно, то относительно категории «синтез» этого сказать нельзя. Синтез, применяемый во всех областях деятельности, в сфере искусства обретает двоякую трактовку.

Во-первых, в художественной деятельности композиционный синтез служит основным методом творческого процесса. Во-вторых, синтез используется как специфическая форма органического соединения разных видов искусств, которое и получило постоянное определение «синтез искусств». Совершенно очевидно, что синтез искусств как форма существования произведений не может быть вне композиционного синтеза как метода творчества. Поэтому, когда речь идет о создании целостно-структурированного произведения – всей искусственной среды, – обе трактовки понятия синтеза уместны, необходимы и актуальны.

Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств. Исторически происходившая дифференциация видов художественного творчества сопровождалась встречным процессом их интеграции, приводившим «к образованию новых сложных художественных структур – структур синтетических, и тем самым в каком-то отношении подобных синкретическим искусствам древности и фольклора, но в то же время существенно от них отличных».

Специфическим результатом синтеза в художественно-творческой деятельности, в отличие от синтеза в науке, технике и др., является художественный образ, полученный в результате органического соединения, взаимосвязи различных видов искусства. Обычно понимаемый как однозначная данность («синтез либо есть, либо его нет») процесс синтеза в действительности является диалектически разноуровневым.

Выделяют три типа сочетания искусств:

- **конгломеративный** – механическое, чисто внешнее объединение произведений разных искусств в некоем отрезке пространства и времени, полностью сохраняющее самостоятельное значение этих произведений;
- **ансамблевый** – объединение произведений различных искусств, каждое из которых обладает не абсолютной, а только относительной самостоятельностью;
- **органический** – скрещение произведений искусств, рождающее «качественно своеобразную и целостную новую художественную структуру, в которой составляющие ее компоненты растворены так, что только научный анализ способен вычленивать их из этого структурного единства».

ЛИТЕРАТУРА

1. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход): учебник / В.Т. Шимко. – 2-е изд., доп. и испр. – М.: «Архитектура-С», 2009. – 408 с.: ил.
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин [и др.]; под общ. ред. Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М.: «Архитектура-С», 2004. – 288 с.: ил.
3. <http://www.metodolog.ru/00915/00915.html>.
4. Асс, Е.В. Средовая типология и городской дизайн / Е.В. Асс. – М., 1984. – (Дизайн городской среды. Типологические аспекты: Труды ВНИИТЭ. Сер. Техническая эстетика; Вып. 44).
5. Валькова, Н.П. Дизайн: очерки теории системного проектирования / Н.П. Валькова [и др.]. – Л.: ЛГУ, 1983. – 185 с.
6. Ефимов, А.В. Дизайн архитектурной среды: учебник для вузов / А.В. Ефимов [и др.]. – М.: Архитектура-С, 2006. – 504 с.: ил.
7. Дижур, А.Л. Фирменный стиль / А.Л. Дижур // Художественное конструирование за рубежом – М., 1970. – Вып. 1.
8. Соколов, А.Н. Теория стиля / А.Н. Соколов. – М., 1968.
9. Евстифеев, А.П. Системное решение композиционных задач при проектировании предметных комплексов / А.П. Евстифеев // Композиция в промышленном и декоративно-прикладном искусстве. – Л., 1973.

Учебное издание

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Методические рекомендации

Составитель

КУЛЕНЕНОК Валерий Владимирович

Технический редактор

Г.В. Разбоева

Компьютерный дизайн

Л.В. Рудницкая

Подписано в печать 01.04.2025. Формат 60х84 ¹/₁₆. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 1,57. Уч.-изд. л. 1,34. Тираж 9 экз. Заказ 36.

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,
изготовителя, распространителя печатных изданий
№ 1/255 от 31.03.2014.

Отпечатано на ризографе учреждения образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».
210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.