



Формирование идеи и этапы дизайн-проектирования на примере макета книги

Аннотация. Проектирование – это профессиональная деятельность дизайнера. При выполнении студентами курсовых заданий и упражнений по проектированию объектов дизайна и формируются профессиональные умения и навыки в дизайн-проектировании. Задача преподавателя – разработать методику образовательных технологий, основанную на теоретических основах дизайн-проектирования и использовании новейших, инновационных способов дизайн-образования. В работе над дипломным проектом (объектом дизайна) студент применяет профессиональные компетенции, сформированные в процессе обучения, наиболее полно и творчески осмысленно. И именно это позволяет в короткий срок этапа дипломного проектирования достичь качественного результата решения дизайнерской задачи.

Ключевые слова: проектирование в графическом дизайне, методика проектирования, образовательные технологии в дизайне, формирование профессиональных компетенций бакалавров дизайна.

Раздел: (05) филология; искусствоведение; культурология.

Рассмотрим теоретические основы профессиональных компетенций дизайнера: необходимость в методических указаниях для конструкторов (читайте: дизайнеров) возникла при производстве необходимых для жизнедеятельности человека предметов быта и одежды. Конечно, а как же иначе: людям необходимы не только удобные, но и красивые предметы и одежда. И их должно быть так много, каков в них спрос! А главное, они должны находиться «в шаговой доступности» и быть недорогими по цене. Но при этом и производитель должен заработать свои денежные дивиденды, необходимые для дальнейшего роста и развития производства. Немалая ответственность во всём этом экономическом «водовороте» лежит «на плечах», то есть в головах, в уме, в логике и таланте дизайнеров (конструкторов). Но любой профессионал начинается с обучения. Если в XVII–XVIII веках ремесленники пользовались только своими талантами и умениями, передавая их из поколения в поколение, то в XIX–XX веках художники (живописцы и графики), архитекторы пытались разрабатывать теории и систему создания красивых, но при этом утилитарных предметов бытия. История дизайна, науки и техники – яркий пример осмысления процесса дизайн-проектирования как симбиоза различных знаний, открытий, умений не просто человечества, но и человека с определённой генетической данностью художественного видения мира. И не просто видения, но и умения отобразить своё впечатление изобразитель-



ными средствами и создать что-то новое, «красивое-неведомое» и очень необходимое людям. Вывод, что не всё так просто в дизайне, напрашивается сам собой! И это не удивительно: сколько различных задач приходится решать дизайнерам!

Давайте перечислим – **придумать и создать**:

- 1) новое,
- 2) привлекательное,
- 3) стильное (красивое),
- 4) недорогое,
- 5) прибыльное,
- 6) легко производимое,
- 7) много и быстро продаваемое,
- 8) востребованное долгое время.

Далее, какими же качествами необходимо обладать, чтобы выполнить всё вышеперечисленное?

Первое, и, пожалуй, самое основное, – это способности к рисованию и конструированию (профессиональные навыки и компетенции именно из подобных способностей и развиваются).

Второе, и тоже не менее необходимое, – способность анализировать и мыслить логически и системно.

Третье, возможно, оно же и первое, – творческий потенциал; же он необходим на протяжении всей жизнедеятельности, особенно дизайнерам!

Итак, дизайнер тогда профессионал, **когда он может**:

- 1) видеть необычное в обычном,
- 2) рисовать,
- 3) конструировать,
- 4) анализировать,
- 5) мыслить логически,
- 6) обладать вкусом в понимании и познании гармоничных форм природы,
- 7) постоянно вырабатывать новые творческие идеи,
- 8) разрабатывать конкурентоспособный «продукт» дизайнерской деятельности.

В процессе развития человеческой цивилизации мысль о том, что человека можно научить любой деятельности (то есть сформировать в той или иной деятельности профессиональные компетенции и навыки), заняла прочные позиции. Главное – понять, что и как для этого сделать. Самое необходимое, что и делали первые теоретики дизайн-проектирования, разработать критерии о том, что, собственно, является продуктом дизайнерской деятельности. А затем разработать методику обучения, в результате следования которой человек, стремящийся освоить разработку объектов дизайна, успешно занялся бы их профессиональным проектированием. Вот тут-то все «дороги» и разошлись!

В европейских странах, где дизайн «появился» ещё до Второй мировой войны, начали создавать различные школы и институты дизайна, в которых учили:

- 1) «делай то, что необходимо экономике»;
- 2) «делай то, что необходимо и людям, и экономике»;
- 3) «делай то, чего ещё нет».

Методы достижения результата также не очень разнообразны:

- 1) «делай как я»;
- 2) «модифицируй то, что пользуется спросом»;
- 3) «делай необычную форму для традиционного содержания»;



4) и, иногда, «делай то, чего ещё не было».

В России дизайн-проектирование как вид профессиональной деятельности рассматривается не так давно. Значит, в этом виде деятельности очень много неизвестного и неизведанного. Научить студента, даже обладающего творческим потенциалом, придумать, разработать, спроектировать объект дизайна не так легко, как кажется, тем более за 4 года. Да, студенты изучают много сопутствующих профессиональных дисциплин, и эти навыки непременно помогают им в профессиональной деятельности, но какая дисциплина из списка по учебному плану «поможет» в конкретном случае придумать «классную», стильную вещь, необходимую людям, не скажет вам никто, ни сам студент – будущий дизайнер, ни его преподаватель. Где, в какой «зоне» организма дизайнера находится точка отсчета «эврики», невозможно просчитать.

Когда студенты приступают к проектированию дизайн-объектов, в свои «права» вступает методика. Формирование профессиональных компетенций бакалавров дизайна, получение профессиональных умений и навыков в проектировании самое основное и важное, что должны получить студенты в процессе обучения. Поэтому преподавателю как воздух необходимо выработать методы и способы в обучении дизайн-проектированию. Для постижения процесса проектирования, собственно, помогают все методы и способы креативного мышления, известные и психологам, и педагогам, и профессионалам любого творческого вида деятельности. Проблема в том, какой из них предложить конкретному студенту для разработки конкретного проекта, в этом виде деятельности всё так индивидуально. Или, может быть, разработать некую единую методику процесса проектирования, которая приведет любого студента, с любым «набором» навыков, умений и таланта, к формированию профессиональных компетенций и умению использовать их в процессе проектирования объектов дизайна в дальнейшем. Вот в чем состоит проблема выбора: какой способ формирования профессиональных компетенций бакалавров дизайна даст 100%-ный результат? Итак, даже если у дизайнера возникла ОЧЕНЬ интересная идея для проектирования, на первом этапе ему необходимо её укрепить в своих замыслах, понять, как её развить, в каких частях проекта как использовать; то есть необходимо «создать план действий». А в процессе обучения с кем-то посоветоваться, «проговорить» свои впечатления и мысли вслух, показать наброски, форэскизы, получить одобрение, уточнения или замечания. Преподаватель может этот период выделить особо и предложить студенту методику осмысления этого первого этапа проектирования, то есть методику структурирования работы дизайнера на этапе первых идей и концептуальных мыслей.

Таким образом, со студентами творческих профессий, конечно, наиболее приемлемо (на III, IV курсах) общаться консультативно и индивидуально, особенно по заданиям дисциплины «проектирование», самой главной дисциплины профессионального цикла. В результате такого общения каждый студент вырабатывает приемлемые только для него способы достижения результата.

Главная цель освоения процесса проектирования (формирования профессиональных компетенций) – это, конечно, умение студента быстро и креативно (читайте: талантливо) придумать объект дизайна и никого не повторить и даже не процитировать! Значит, самое главное – ПРИДУМАТЬ этот объект, то есть разработать ИДЕЮ.

Следующий этап – проанализировать идею:

- 1) актуальна ли она;
- 2) нужен ли этот объект людям (заказчику);
- 3) какую проблему жизнедеятельности решает наличие этого объекта.



Далее необходимо разработать КОНЦЕПЦИЮ для проектирования, конечно, основываясь на идее.

При разработке концепции важно:

- 1) продумать форму и размер дизайн-объекта;
- 2) разработать его структуру и содержание;
- 3) выбрать и уточнить стиль создания дизайн-объекта;
- 4) найти методы и способы разработки всех позиций концепции;
- 5) выбрать метод или способ разработки авторского дизайн-объекта.

И теперь, собственно, можно приступить к процессу проектирования, основываясь на идее и позициях концепции.

Разработка идеи и концепции в процессе проектирования дизайн-объектов очень важный первоначальный этап создания нового дизайн-продукта для дизайнера любой сферы деятельности в дизайне. Скорее всего, каждый дизайнер (дизайнер одежды, дизайнер среды, дизайнер предметного мира, графический дизайнер) начинает именно с этого. Такой порядок освоения любого задания по проектированию дизайн-объектов позволяет приступить к решению проблемы практически без наличия идеи. А разработка идеи и концепции позволяет через уточнения, изменения после корректировок проделанной работы быстрее продвигаться в проектировании объектов дизайна заданной темы, а значит, и формирует профессиональные компетенции дизайнера.

Рассмотрим поэтапно практическую часть метода разработки идеи и концепции для дизайна книги (объекта графического дизайна) на примере ВКР Евгении Рукавишниковой «Разработка дизайна макета книги «Питер Брейгель Старший»» – выпуск 2014 года (дизайн графический) ВятГГУ, руководитель ВКР Л. А. Синицына.

Начнем проектирование дизайна книги с разработки идеи согласно теме: макет альбома известного живописца и графика Питера Брейгеля Старшего, творчество которого изучается искусствоведами, художниками в истории мирового изобразительного искусства.

Историческая справка. Питер Брейгель Старший (мужицкий) – выдающийся нидерландский художник XVI века. Существует множество книг и иллюстрированных альбомов, посвященных его творчеству. В этих изданиях акцент, как правило, делается либо на живопись Брейгеля, либо на его графические работы, а биография излагается весьма поверхностно.



Рис. 1. Питер Брейгель старший (мужицкий), гравюра



Идея разработать дизайн книги именно о Питере Брейгеле не случайна: его живописные и графические работы не оставляют ни одного художника мира равнодушными. И не только художникам нравится творчество Питера Брейгеля, но удивителен тот факт, что Брейгель не получил такой большой мировой популярности и известности, как некоторые его земляки и современники, например Босх. В широких кругах известны только несколько живописных работ художника, но мало кто знает, что Брейгель еще и великолепный график, талантливый и самобытный. Творчество этого художника заслуживает пристального внимания, но, к сожалению, он не так хорошо известен и в широких кругах читателей нашей страны, России.



«Слепые» 1568 г.

Рис. 2. Картина Питера Брейгеля Старшего «Слепые» 1568 г. (доска, темпера). Репродукция, отражающая творчество художника в живописи, глава 2 макета книги «Питер Брейгель Старший». Пример итогового выбора живописной работы в контексте идеи проекта для дизайна страницы книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

Итак, необходимо создать такую книгу о Питере Брейгеле, в которой:

- 1) в достаточной степени были бы освещены все аспекты его жизни и творчества;



Благодарю за внимание!

Рис. 3. Малоизвестная графическая стилизация образа человека. Репродукция, отражающая творчество художника Питера Брейгеля Старшего в графике, глава 3 макета книги «Питер Брейгель Старший». Пример итогового выбора графической работы в контексте идеи проекта для дизайна страницы книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров



2) были бы включены: подробный обзор живописных и графических работ, описание жизни художника и факты из истории Нидерландов XVI века;



Гравюра из серии «Семь смертных грехов»

Рис. 4. Графическая композиция «Семь смертных грехов». Репродукция, отражающая творчество художника Питера Брейгеля Старшего в графике, глава 3 макета книги «Питер Брейгель Старший». Пример итогового выбора графической работы в контексте идеи проекта для дизайна страницы книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишников, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

3) подобное издание могло бы быть интересно как широкому кругу читателей, так и специалистам-искусствоведам.



Гравюра из серии «Большие пейзажи»

Рис. 5. Графическая композиция из серии «Большие пейзажи». Репродукция, отражающая творчество художника Питера Брейгеля Старшего в графике, глава 3 макета книги «Питер Брейгель Старший». Пример итогового выбора графической работы в контексте идеи проекта для дизайна страницы книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишников, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров



Идея для дизайна макета книги о Питере Брейгеле сформирована, **можно приступить к разработке концепции** согласно идее.

Концепция дизайна включает продумывание следующих позиций:

1) **Формат книги**

Оптимальный формат для альбома по искусству – А4 (или приближенный к нему). Такой формат позволяет располагать достаточно крупные, а значит, и удобные для рассматривания иллюстрации, так как в развороте иллюстрацию можно разместить уже на формате А3. Данный формат позволяет рассмотреть манеру и технику нанесения живописного слоя на картине художника, а это уже область изучения манеры живописца или графика искусствоведами и художниками через представленные в книге репродукции. Помимо этого, такую книгу удобно хранить.



«Крестьянская свадьба» 1568 г.

Рис. 6. Картина Питера Брейгеля Старшего «Крестьянская свадьба» 1568 г. (доска, темпера). Репродукция показывает формат живописных работ художника (приближенный к альбомному ФА4), глава 2 макета книги «Питер Брейгель Старший». Пример итогового выбора формата страницы, а значит, и самой книги в контексте концепции проекта для дизайна страниц и разворотов книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

2) **Форма книги (альбома)**

Книга в форме горизонтально расположенного прямоугольника наиболее предпочтительна для решения данной идеи, так как репродукции картин Брейгеля ориентированы в основном горизонтально и имеют прямоугольную форму. Эта особенность его творчества диктует и форму книги.



Рис. 7. Лицевая часть обложки книги «Питер Брейгель Старший». Итоговый вариант формы книги (альбомный) согласно концепции проекта дизайна книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

3) Структура книги

Лучше, если это будет книга-кодекс в твердом переплете и в коробке. Кодекс является самой популярной и востребованной конструкцией книги, удобной в пользовании и хранении. Твердый переплет долговечен и презентабелен. Коробка выступает как необходимый элемент дизайна альбома: помимо несения эстетической функции, коробка значительно продлевает жизнь издания, а само издание, при наличии художественно оформленной коробки, воспринимается потребителем как подарочное.



Рис. 8. Лицевая часть коробки книги «Питер Брейгель Старший». Итоговый вариант формы и дизайна коробки книги «Питер Брейгель Старший» с круглым вырезом (часть круга белого цвета) в нижней левой части лицевой стороны коробки для удобства при доставании книги из коробки согласно концепции проекта дизайна книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров



4) Стиль дизайна книги

Книга выполнена в минималистском стиле, по принципу «ничего лишнего». Такое стилевое решение обосновано тем, что лишняя декоративная графика, дополнительные элементы, сложная композиция разворота могут стать отвлекающими факторами при рассматривании репродукций и чтении книги. Минимализм стремится дать зрителю возможность острее прочувствовать композиционное решение произведения, лишив композицию контекста и отвлекающих внимание деталей.

Рядовые развороты 1 главы.



Рис. 9. Стиль дизайна рядовых разворотов 1-й главы.

Итоговый вариант дизайна рядовых разворотов книги «Питер Брейгель Старший» 1-й главы согласно концепции и стилю проекта дизайна книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишникова, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

5) Содержание книги

Книга состоит из трех основных разделов: в первом разделе даны биографические данные и исторические справки по эпохе; во втором подробно рассказывается о графических работах художника; третий раздел посвящен живописи Брейгеля. Иллюстрации находятся непосредственно в тексте, а не вынесены в приложения, как это часто делается в альбомных изданиях. Такое расположение иллюстраций удобно для рассматривания и чтения, визуальный ряд идет параллельно с текстом.



Развороты 2 главы

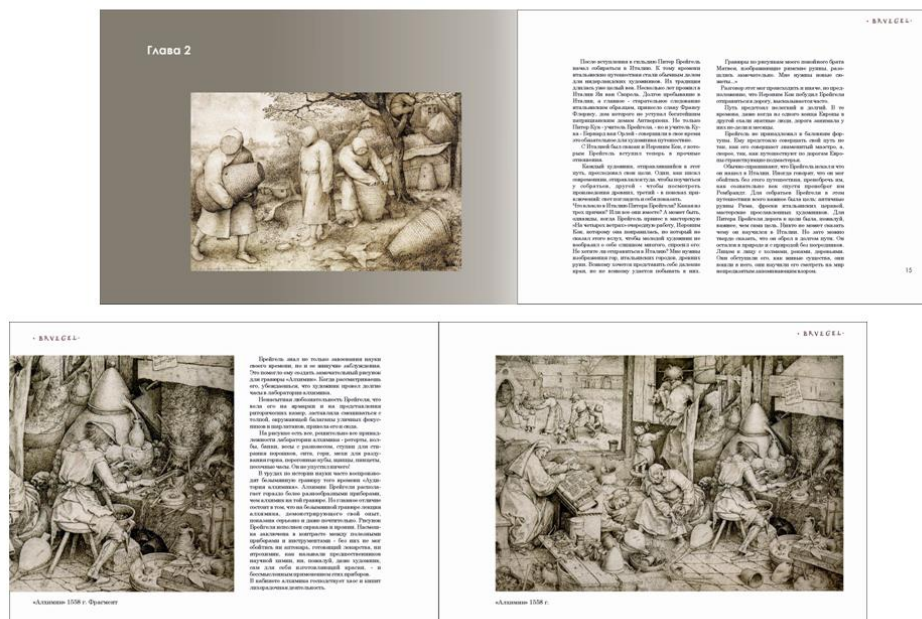


Рис. 10. Дизайн рядовых разворотов 2-й главы.

Итоговый вариант дизайна разворота «Глава 2» и рядовых разворотов 2-й главы книги «Питер Брейгель Старший» согласно концепции и содержанию проекта дизайна книги: дизайнер Е. Ю. Рукавишников, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров

Развороты 3 главы

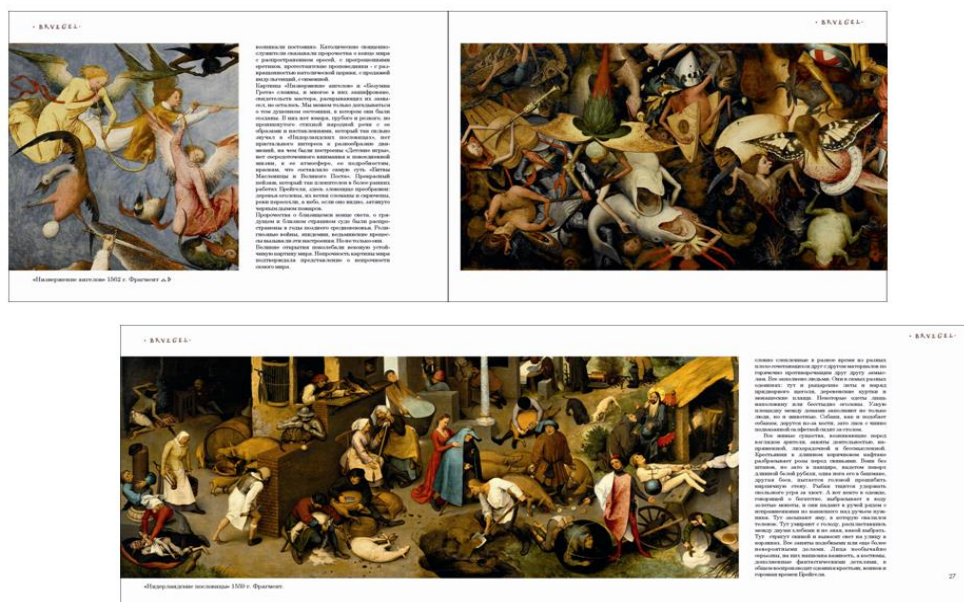


Рис. 11. Дизайн разворотов 3-й главы.

Итоговый вариант дизайна рядовых разворотов 3-й главы книги «Питер Брейгель Старший»: пример использования в дизайне страниц фрагментов картин, использование репродукции в ФА4 на странице и расположение репродукции картины на 2/3 разворота книги, как и продумывалось концептуально, на первом этапе проектирования макета книги, содержание: дизайнер Е. Ю. Рукавишников, 2014 г., ВКР, ВятГГУ, г. Киров



Итак, мы рассмотрели **процесс формирования идеи и концепции дизайна** книги «Питер Брейгель Старший» **как метод**, позволяющий начать проектирование макета книги, т. е. объекта графического дизайна. Данный метод позволяет составить **условный план действий** дизайнера для начала проектирования макета книги, его основных и второстепенных частей, а значит, развивает профессиональные навыки и компетенции, позволяя уже на начальном этапе проектирования наиболее полно и творчески успешно решать задачи конкретного дизайн-проекта. Такой план позволяет двигаться от простого к сложному, от общего к частному, постепенно и планомерно, решая дизайнерские задачи наиболее точно и креативно. Формирование идеи и концепции является важным и необходимым этапом в разработке любого объекта дизайна. Он предшествует этапу проектирования и способствует упорядочиванию и оптимизации дизайнерских решений. Этот этап является ответом на вопросы «что?», «где?», «почему?», «какое?» и «как?». На этом этапе происходит логическое обоснование необходимости и причины, а также поиск путей и вариантов дизайн-проектирования. Помимо этого, закладывается композиционная и маркетинговая основа будущего проекта. Разработка идеи и концепции, осуществленная перед исполнением дизайна макета книги, помогает уменьшить затраты времени и труда на воплощение задуманного проекта и приводит к наиболее быстрому и точному достижению результата, и, как правило, к интересному, необычному и профессиональному дизайну объекта.

Lyudmila Sinitsyna,

Member of the Union of theatrical figures of the Russian Federation, Member of the Russian Union of Design of Humanities, Kirov

LyouSin29@rambler.ru

Evgeniya Rukavishnikova,

Student of the Technology and Design Department, Vyatka State University of Humanities, Kirov

frenia@mail.ru

ISSN 2304-120X



Formation of idea and stages of designing (on the example of the book mock-up)

Abstract. When students make course works and exercises on designing objects, professional skills in design engineering are forming. The aim of the teacher is to develop methodology for educational technologies, based on the theoretical foundations of design and design using the latest, innovative ways of education. In the article the authors describe the use of competences, obtained during the educational process, on the example of the mock-up making.

Key words: design, graphic design, designing technique, educational technology in design, development of professional competencies, bachelors of design.

Рекомендовано к публикации:

Некрасовой Г. Н., доктором педагогических наук, профессором, членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»