

## Трансформация видов и принципов дизайна в современном мире<sup>1</sup>

*Л. В. Гринцевич*

*Белорусский национальный технический университет, г. Минск, Республика Беларусь*

*grinyaya@mail.ru*

Констатируется, что понятие дизайна в современном мире выходит за рамки эргономичного и эстетичного проектирования вещей. Показано, что область применения дизайна и принципов дизайн-проектирования расширяется, охватывая различные сферы деятельности предприятий и людей. Рассмотрены стадии дизайн-проектирования и особенности технологии дизайн-мышления. Приводится оригинальная классификация видов дизайна и дальнейших направлений его развития, таких как дизайн виртуальной среды, включающей дополненную и виртуальную реальность.

*Ключевые слова:* дизайн; дизайн-проектирование; дизайн-мышление.

## Transformation of Types and Principles of Design in the Contemporary World

*L. V. Grintsevich*

*Belarusian National Technical University, Minsk, Republic of Belarus*

*grinyaya@mail.ru*

The author states that concept of design in the modern world goes beyond the ergonomic and aesthetic designing of things. The author shows that application of design and principles of design project development is expanding penetrating in the various spheres of activity of enterprises and people. The author gives an original classification of types of design and further directions of its development, such as design of virtual environment (including virtual and augmented reality), considering stages of design project development and technology of design thinking.

*Keywords:* design; design project development; design thinking.

Дизайн как отдельное направление профессиональной деятельности человека века возник одновременно с развитием промышленного производства, так как появилась необходимость продавать большое количество вещей с усредненными характеристиками множеству людей, имеющих собственные потребности. Классическое понимание дизайна (англ. *to design* — проектировать,

© Гринцевич Л. В.

<sup>1</sup> Подготовлено на основе доклада автора на международной научно-практической конференции «IV Декартовские чтения. Рационализм и универсалии культуры» (Москва, Зеленоград, 16-17 ноября 2017 г.).

чертить, задумывать, а также проект, план, рисунок) состоит в толковании его как деятельности по проектированию эстетических свойств промышленных изделий («художественное конструирование»), а также как результата этой деятельности, выраженного в цвете и форме изделия.

В более широком смысле дизайн рассматривается не только как художественное конструирование, но и как системный компонент процесса решения более широких социально-технических проблем: функционирования производства, потребления, существования людей в предметной среде путем рационального построения ее визуальных и функциональных свойств [1]. Дизайн призван выстраивать из хаоса порядок. Идеальный дизайн — такой, при котором вещь, попав в руки человека, «сама по себе» занимает удобное положение — и он уже «знает» — на уровне ощущений, — что с этим предметом делать. Исходя из этого можно дать следующее определение дизайна: это конструирование объектов таким образом, чтобы их было удобно, легко и приятно использовать по назначению и (практически) невозможно не по назначению. Дизайнер должен найти оптимальную форму каждого элемента объекта с учетом того, как она зависит от рабочей функции (назначения) изделия и связей с человеком.

В современном мире можно выделить следующие классические виды дизайна:

- 1) промышленный;
- 2) дизайн пространственной среды;
- 3) футуродизайн;
- 4) экологический;
- 5) графический;
- 6) дизайн имиджа;
- 7) проектирование взаимодействия;
- 8) арт-дизайн;
- 9) анимационный дизайн [1; 2].

Все названные виды могут взаимодействовать друг с другом, применяться как в реальном, так и в виртуальном мире.

Цель *промышленного дизайна* — определение функциональных особенностей, качеств, эргономики и внешнего вида изделий промышленного производства. В промышленном дизайне традиционно выделяют несколько направлений: дизайн одежды, транспортных средств, бытовых предметов и т. д.

*Дизайн пространственной среды* необходим для эффективного использования пространства. В рамках этого вида дизайна выделяют следующие подвиды: архитектурный, световой, звуковой, ландшафтный, параметрический, дизайн интерьеров и церемоний. Если о дизайне интерьеров, архитектурном и ландшафтном дизайне слышали многие, то о возможностях светового и звукового дизайна догадываются не все. Световой дизайн направлен на работу со светом, такую как создание эмоциональной атмосферы, и на обеспечение энергосбережения. Звуковой дизайн — это творческая деятельность по созданию специальных звуковых и акустических эффектов для использования в музыке на церемониях киноиндустрии, в магазинах и общественных местах. Звуковой, световой и анимационный дизайн активно используется при оформлении разнообразных церемоний. Параметрический дизайн строится на использовании параметров и соотношений между параметрами элементов модели. Таким образом, при помощи программных средств можно создавать и испытывать различные виртуальные модели продукции.

Отдельным направлением в дизайне является *футуродизайн*, использующий тенденции развития технологий, изменений в обществе и социокультурных

связях и визуализирующий на этих трендах объекты реального мира, показывая, как мир может выглядеть в будущем.

Довольно новым и прогрессивным считается *экологический дизайн*, который обращает внимание общества на отношение к природным ресурсам и их целесообразному использованию. Помимо обычных эстетических требований, для него значимы: потребление ресурсов; происхождение материалов; безопасность в эксплуатации изделия; простота и безопасность утилизации.

*Графический дизайн* как отдельное направление включает в себя такие виды дизайна, как книжный, полиграфический, информационный, создание фирменного стиля предприятия.

*Дизайн имиджа* формируется из трех направлений: фактура — естественная составляющая человеческого образа, основа, с которой дизайнеру нужно работать; история — естественная или придуманная атмосфера и историческая составляющая образа, возраст, пол, семейное положение, профессия; костюм — неотъемлемая часть персонажа, отражающая особенности личности хозяина.

В определенном смысле особняком стоит *арт-дизайн*, так называемое творчество без ограничений, в пределах которого можно моделировать и воплощать любые идеи, самые безумные на первый взгляд. Основная цель арт-дизайна — оригинальность и возможная инновационность идеи. Ее коммерческое воплощение имеет второстепенное значение. К категории арт-дизайна можно отнести декоративно-оформительское творчество, флористический дизайн, создание ювелирных изделий, оформление декоративным текстилем, декоративно-прикладное, а также народное искусство, сувениры и подарки.

*Анимационный дизайн* (как графика движения) активно используется не только в оформлении интерьеров и при дизайне церемоний, но и в виртуальной реальности.

В отдельное направление развивается сегодня *дизайн организационной структуры предприятия*, предназначенный для моделирования оптимальных процессов и взаимодействия подразделений предприятия.

Сегодня мир, в котором живут и взаимодействуют люди, объективно имеет несколько слоев реальности: действительная (реальный мир), дополненная и виртуальная. Отсюда и дизайн как концепция отражения и усовершенствования среды существования людей распространяется на все слои жизни.

Дополненная реальность (*augmented reality, AR*) — среда с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств: планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов наподобие очков дополненной реальности «Гугл» (*Google Glass*), а также программного обеспечения к ним [4]. Элементами дополненной реальности сегодня пользуются многие люди, и задача дизайнера состоит в том, чтобы органично вписать виртуальные объекты в реальный мир. Одно из направлений дополненной реальности — добавление дополнительных ощущений (например, тактильных, обонятельных) во взаимодействие пользователя с реальным и виртуальным мирами.

В качестве отдельного вида дизайна, на наш взгляд, можно выделить *проектирование пространства взаимодействия человека с цифровыми изделиями, средами и системами, виртуальной средой*. Чаще всего в этом направлении выделяют веб-дизайн и гейм-дизайн. Однако границы виртуального взаимодействия

расширяются, поэтому и сам дизайн выходит на новые уровни проектирования виртуальной среды (так, все более широкое распространение получают исторические реставрации событий и пространств).

Процесс создания дизайн-проекта, как правило, начинается с исследования предпочтений потребителя, изучения его привычек (если это промышленный дизайн), а также требований к техническому и идеологическому содержанию проекта. Обычно разработка дизайн-проекта включает в себя следующие этапы:

- 1) генерацию идеи;
- 2) концептуальную проработку;
- 3) эскизирование;
- 4) макетирование;
- 5) трехмерное моделирование;
- 6) визуализацию;
- 7) конструирование;
- 8) прототипирование [3, гл. 3].

Из сложившегося на практике понимания процесса дизайн-проектирования возникло такое теоретико-практическое направление, как дизайн-мышление (*Design Thinking*). Это метод разработки объектов, ориентированный на пользователя, фокусировка на персональном сценарии его поведения и восприятия путем погружения в его опыт и привычки. Подходы дизайн-мышления относятся к эвристическим приемам решения проблем в условиях неопределенности, так называемых нестандартных задач, которым обычно противопоставляются задачи, не связанные с творческим поиском. Тем не менее у дизайн-мышления есть алгоритм, весьма похожий на стандартную разработку дизайн-проекта и включающий в себя: эмпатию, фокусировку-расфокусировку, генерацию идеи, выбор идеи, прототипирование и тестирование.

Итак, в современном мире теория и практика дизайна, как и любая идея или теория, не могут принадлежать только одной области науки, но находят применение во многих отраслях, перетекают из одной области знаний в другую, что становится катализатором порождения инноваций.

### Литература

1. Москаева А. С., Зенкевич Е. П. Дизайн // Большая советская энциклопедия. 3-е изд. Т. 8: Дебитор — Евкалипт. М.: Сов. энциклопедия, 1972. С. 743.
2. Виды дизайна // Блог о дизайне и творчестве: [Электронный ресурс] / Александр Савин. 20.04.2014. URL: <http://alexsv.ru/vidy-dizajna/> (дата обращения: 18.10.2017).
3. Розенсон И. А. Основы теории дизайна. 2-е изд. СПб.: Питер, 2013. 256 с.
4. Что такое дополненная реальность? // ARNext.ru: Профессиональный информационный ресурс о дополненной реальности: [Электронный ресурс] / Е. Филатова. URL: <http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost> (дата обращения: 07.11.2017).
5. Концаренко Ф. Что такое дизайн-мышление и почему оно становится основой инновационных компаний // vc.ru: [Электронный ресурс] / ИД «Комитет»; гл. ред. К. Панфилов. 29.12.2015. URL: <https://vc.ru/12776-design-mining> (дата обращения: 07.11.2017).

Поступила 26.10.2017

**Гриневич Любовь Владимировна** — кандидат экономических наук, доцент, заведующая кафедрой «Экономики и управления инновационными проектами в промышленности» Белорусского национального технического университета (Республика Беларусь, 220013, г. Минск, пр. Независимости, 67, корп. 18), [grinyaya@mail.ru](mailto:grinyaya@mail.ru)

### References

1. Moskaeva A. S., Zenkevich E. P. Dizain (Design), *Bol'shaya sovetskaya entsiklopediya*, 3-e izd., T. 8, Debitor — Evkalipt, M., Sov. entsiklopediya, 1972, p. 743.
2. "Vidy dizaina" (Types of Design). *Blog o dizaine i tvorchestve*. Aleksandr Savin, 20 Apr. 2014. Web. 18 Oct. 2017. <<http://alexsv.ru/vidy-dizajna/>>.

3. Rozenson I. A. *Osnovy teorii dizaina (Theoretical Framework of Design)*, 2-e izd., SPb., Piter, 2013, 256 p.

4. “Chto takoe dopolnennaya real’nost’?” (What is Augmented Reality?). *ARNext.ru, Professional’nyi informatsionnyi resurs o dopolnennoi real’nosti*. E. Filatova, n. d. Web. 7 Nov. 2017. <<http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost>>.

5. Kotsarenko F. “Chto takoe dizain-myshlenie i pochemu ono stanovitsya osnovoi innovatsionnykh kompanii” (What is Design Thinking and Why it Becomes a Base for Information Companies). *vc.ru*.

ID “Komitet”, gl. red. K. Panfilov, 29 Dec. 2015. Web. 7 Nov. 2017. <<https://vc.ru/12776-design-mining>>.

Submitted 26.10.2017

**Grintsevich Liubou V.**, Candidate of Economic Sciences, associate professor, head of the Industrial Economics and Project Management Department, Belarusian National Technical University (Nezavisimosty Ave., 67, building 18, 220013, Minsk, Republic of Belarus), [grinyaya@mail.ru](mailto:grinyaya@mail.ru)