БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна: учебное пособие для студентов высших учебных заведений по специальности «Дизайн (по направлениям)» / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 255 с.
2. Пармон, Ф. М. Рисунок и графика костюма / Ф. М. Пармон, Т. П. Кондратенко. – М. : Легпромбытиздат, 1987. – 208 с. : ил.

ДИЗАЙН-ПРОГРАММА В КОММУНИКАТИВНОМ ДИЗАЙНЕ

DESIGN PROGRAM IN COMMUNICATIVE DESIGN

А. Н. Койко, Н. В. ДЛОТОВСКАЯ
A. N. KOIKO, N. V. DLOTOVSKAYA

Белорусский государственный университет
Минск, Республика Беларусь
Belarusian State University
Minsk, Republic Belarus

e-mail: alinakaiko1997@gmail.com, dlotovskaya@tut.by

В статье рассматривается метод дизайн-программирования как инструмент коммуникативного дизайна. Для достижения конечной цели, занимаясь проектированием знаково-информационных и процессуальных систем, коммуникативный дизайн может и должен действовать системно, и использовать дизайн-программирование. Рассматривается наполнение понятия «программа», ее структура, цель, концепция.

Ключевые слова: дизайн-программа-1, дизайн-программа-2, концепция, коммуникативный дизайн, знаково-информационные системы, процессуальные системы, целевая аудитория.

The article considers the method of design programming as a tool for communicative design. In order to achieve its ultimate goal by designing sign-information and process systems, communicative design can and should act systemically and use design programming. The content of the concept «program», its structure, purpose and concept are considered.

Keywords: design-program-1, design-program-2, concept, communicative design, sign-information systems, process systems, target audience.

Программа – способ пошаговой организации деятельности по развертыванию какого-либо содержания, а также по организации и реали-

зации исследовательских содержаний и процедур. В первом значении – это особый метод реконструкции и объяснения формирования и развития науки в целом или отдельных научных теорий. Здесь фигурируют концепции И. Лакотоса и П. Гайденко. Во втором значении – это те основные представления и положения, которые, с точки зрения философии науки, определяли ее становление, развитие или смену одних теорий другими [1].

Наиболее известно определение дизайн-программы: *«Дизайн-программа – это директивный и адресный документ, в котором определяется комплекс взаимосвязанных по ресурсам, исполнителям и срокам заданий и мероприятий, обеспечивающих эффективное использование методов и средств дизайна при создании и освоении в производстве комплексов оборудования, формирующих целостную предметную среду во всех сферах жизнедеятельности человека»* [1, с. 49].

Для коммуникативного дизайна, который занимается донесением информации до целевой аудитории с тем, чтобы решать проблемы путем организации конкретных процессов, дизайн-программа – один из наиболее эффективных способов решения тех или иных социальных, гуманитарных, культурных задач. Иными словами, занимаясь проектированием знаково-информационных и процессуальных систем, коммуникативный дизайн может и должен действовать системно и использовать дизайн-программирование как средство достижения своей конечной цели.

Для того, чтобы успешно ее достичь, необходимо в самом начале разработки дизайн-программы создать концепцию и придерживаться этапов ее разработки: в определении целей, определении основных задач, определении рисков и согласовании результатов анализа. Концепция позволяет быть уверенными в том, что у реализуемой программы есть серьёзная база, согласующаяся со стратегией проектирования процесса. Концепция позволяет дизайнеру осознать, какую проблему он собирается решить, какими путями и чего стремится достичь.

Процесс дизайн-программирования проходит по четырем структурным блокам: а) проблемно-целевой, б) концептуальный, в) организационно-управленческий, г) проектно-конструкторский. В каждом блоке дизайн-программа имеет свое особое определение.

Поскольку коммуникативный дизайн не занимается проектированием материально-вещественных систем, но может использовать уже существующие, то и основные средства его лежат в области процессов. Важным аспектом в дизайн-программе является постановка проблемы в конкретной ситуации. Благодаря анализу, каждая дизайн-программа решает свою конкретную проблему. Самым важным этапом дизайн-про-

грамма является формулирование цели, предугадывающей будущую дизайн-концепцию. Цель вбирает в себя актуальное содержание проблемы. После разработки концепции цель во многих случаях корректируется и представляет из себя множество подцелей: социокультурную, экономическую, гуманитарную, экологическую или научно-техническую.

В коммуникативном дизайне дизайн-программа имеет два значения:

- *дизайн-программа-1* – методический и тематический план работы дизайнера над сложными системами;
- *дизайн-программа-2* – сложный комплексный процесс, порядок деятельности системы, разрабатываемый дизайнером.

Цель дизайн-программы-1 заключается в установлении эффективной коммуникации между основными субъектами организуемой деятельности. Смысловое содержание дизайн-программы-1 определяется концепцией. Идейным центром является целевая аудитория, на которую программа сориентирована.

Дизайн-программа-2 направлена на изучение среды ее осуществления, определение и разработку элементов и реализаторов программы. Программа-2 является основным средством коммуникативного дизайна. Она имеет пять модификаций: познавательную, преобразовательную, коммуникационную, ценностно-ориентационную и художественную программы деятельности.

В понятии познавательной функции речь идет о визуальной информативности формы, позволяющей благодаря выразительности объемно-пространственной структуры, пластического, цветофактурного и цветографического решения формы в целом и ее композиционных элементов способствовать познанию потребителем всех сторон сущности вещи: ее назначения, материала, способа изготовления, устройства, способа использования, обращения с ней, степени приспособленности к человеку в определенной ситуации и среде функционирования.

Преобразовательная функция проявляется в преобразовании предметной среды и ее компонентов (вещей, устройств, сооружений) в разных сферах человеческой деятельности благодаря использованию в процессе проектирования методов дизайна, ориентированных на удовлетворение конкретных материальных и духовных потребностей людей и формирование предметной среды.

Коммуникативная функция состоит в способности мира вещей, предметной среды инициировать человеческое общение в процессе использования и зрительного восприятия вещей и выражения отношения к ним, а также к среде в целом.

Ценностно-ориентационная функция реализуется благодаря знаковости формы и ее коммуникативности – способности передачи в форме как в знаке, коде, символе определенной ценностно-ориентирующей информации. Художественной функции свойственно способность отражать сущность многих других функций дизайна как проявление содержательности художественного образа [2].

Дизайн-программирование – метод, соединяющий в целостный процесс разработку эстетико-художественной концепции сложного социально-культурного объекта с разработкой программно-целевой организации системы деятельности по реализации разработанного проекта. Содержательным ядром дизайн-программы являются эстетико-художественная программа и проектно-художественная концепция.

В структуру дизайн-программы входят четыре блока, каждый из которых представляет собой срез дизайн-программы:

1. проблемно-целевой;
2. организационно-управленческий;
3. концептуальный;
4. проектно-конструкторский.

В каждом из срезов дизайн-программа имеет свое особое определение.

I – Проблемно-целевой блок рассматривается как сложная система, в которую входят различные подсистемы: цели и задачи программы, средства, ресурсы, объекты и продукты деятельности, формулировка конечных проблемных результатов и сроков их реализации и т. д.

II – Понятие управления претерпело в системном подходе эволюцию. Раличаются два подхода: *системно-дифференцирующий* и *системно-интегрирующий*.

Системно-дифференцирующий подход строится на предположении, что любая цель может быть дифференцирована на такие подцели, которые могут быть поставлены в соответствие определенные типичные объекты и способы действия. Поэтому программное управление сводится к построению структуры целей. Системно-интегрирующий подход использует системно-дифференцирующий подход как одно из средств управления. Сущность этого подхода состоит в интегрировании на системной основе различных видов деятельности, необходимых для реализации строго определенных целей.

В такой стратегии управления деятельностью первична проблема, которую необходимо решить. Из проблемы вытекает цель, которая дифференцируется на подцели в соответствии с внутренней логикой проблемы. Процесс проектируется как одна из подсистем управления деятельностью по решению данной проблемы.

Функция управления проектированием проявляется по-разному в двух различных, но взаимосвязанных, процессах: управления целеполаганием на основе социокультурного подхода и управления реализацией цели на основе программно-целевого подхода. Рассматривая эту точку зрения, понятие дизайн-программы уже меняется: это метод, который соединяет в целостный процесс проблематизацию ценностей культуры, формулирование проектно-художественной концепции сложного социально-культурного объекта и разработку оргпрограммы.

III – Концептуальный блок определяется следующим образом: это метод проблематизации выражения и опредмечивания замысла о совершенстве предметно-пространственной и процессуальной среды жизнедеятельности человека. Такая задача в проектировании выдвигает на первый план гуманитарное мышление. Решающую роль в гуманитаризованном проектном мышлении играет способность целостно моделировать социокультурный мир в единстве его объективной целесообразности. При этом эстетико-художественный образ выражается в категории красоты. Дизайнерское сознание стремится к изначальному единству осмысленного бытия к красоте. В этом состоит задача дизайн-программы. Каждая конкретная дизайн-программа нацелена на решение локальной жизненной проблемы. Проект создается по принципу целостности всех трех его структурных планов: предметного (принцип ансамблевости), смыслового (принцип средовой целостности) и якового (принцип стилового единства).

Таким образом, художественное мышление вошло в метод дизайн-программирования в роли основного способа системного формообразования мира как художественной системы.

Организационный блок формирует стратегию проектирования объекта и деятельности по внедрению проекта в промышленность. Дизайн-программа формулирует концепцию единого и целостного подхода к созданию комплексного объекта, определяет цели проектирования, устанавливает состав задач и порядок действий по их решению. Прежде чем начать проектирование определенного объекта, важно представить, чего можно ожидать от результатов дизайнерского воздействия на объект, как лучше распределить силы и средства по этапам работы, как скоординировать усилия различных специалистов, цели дизайнера в отношении объекта.

Каждая дизайн-программа решает конкретную и единственную в своем роде проблему в конкретной ситуации. Поэтому каждая дизайн-программа – это оригинальное решение задачи, не встречавшееся раньше, и в этом смысле она представляет собой уникальную методику проекти-

рования. Метод дизайн-программирования предстает как развивающаяся форма деятельности.

В области проблем и целей коммуникативного дизайна дизайн-программа предстает как особая форма проблематизации и актуализации социального заказа, то есть выявления социально-культурной тематики проектирования и трансформации ее в целевую стратегию. Обоснование целей основывается на тех же ценностных установках, которые входят в концепцию и идейно объединяют целеполагание с профессиональной критикой проблемной ситуации [2].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Касавин, И.Т. Энциклопедия эпистемологии и философии науки / И. Т. Касавин. – М. : Издательство «Канон+», 2009 – 485 с.
2. Сидоренко, В. Ф. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа / В. Ф. Сидоренко и др. – М. : ВНИИТЭ, 1987 – 186 с.

ЭСТЕТИЗАЦИЯ ИНЖЕНЕРНЫХ ОБЪЕКТОВ В ГОРОДЕ СРЕДСТВАМИ ДИЗАЙНА

AESTHETICIZATION OF ENGINEERING OBJECTS IN THE CITY WITH DESIGN TOOLS

В. А. ГАБИДУЛЛИНА

V. A. GABIDULLINA

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

Пермь, Россия

Perm National Research Polytechnic University

Perm, Russian Federation

e-mail: gabidullinalera@gmail.com

Статья посвящена средствам дизайна, применяемым при эстетизации инженерных объектов в городе. В статье рассматривается мировой опыт обращения с городскими инженерными объектами с точки зрения дизайна в целях создания комфортной и эстетичной городской среды.

Ключевые слова: городские инженерные объекты; средства дизайна; городская среда; эстетика города.

The article is devoted to the design tools applied to the aestheticization of engineering objects in the city. The article discusses the global experience of handling urban engineering objects from the point of view of design in order to create a comfortable and aesthetic urban environment.