

Е. А. Печенкина
Научный руководитель: М. В. Панкина
*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

СТИЛИЗАЦИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ В СПОРТЕ

Аннотация: Статья посвящена анализу графических средств в дизайне спортивной айдентики и навигационных систем с целью выявления характеристик, воздействующих на сознание спортсменов. Проведен сравнительный анализ приемов стилизации в дизайне, в спорте и других сферах. Сделан вывод о наиболее эффективных методах стилизации как факторах повышения мотивации в спорте.

Ключевые слова: графический дизайн, стилизация, методы стилизации.

E. A. Pechenkina
Scientific supervisor: M. V. Pankina
*Ural Federal University
named after the First President of Russia B. N. Yeltsin
Ekaterinburg*

STYLIZATION AS A FACTOR IN INCREASING MOTIVATION IN SPORTS

Abstract: The article is dedicated to a research of graphic design tools in sport identity and navigation design in order to reveal characteristics that have an impact on athletes. Comparison analysis of stylisation in sport design and other fields have been done. The most significant and efficient methods of stylisation as key factors in motivation have been concluded.

Keywords: graphic design, stylisation, stylisation methods.

Дизайн как мощное средство воздействия на сознание людей способен повышать мотивацию заниматься спортом, используя комбинацию определенных методов стилизации и цветовых сочетаний. Стилизованные образы считываются быстрее, чем фотоматериалы, и позволяют передать больше информации минимальными средствами, чем фотоизображение, фиксирующее один образ. Поэтому использование минималистичного образа, наполненного символикой, произведет больший эффект на спортсмена.

На основе синтеза анализа психологии восприятия Н. А. Рыбальчук и принципов дизайн-проектирования Д. А. Нормана определены характеристики языка стилизации спортивной графики, которые способны повышать мотивацию заниматься спортом. По мнению В. Ю. Костикова, графический знак как канал, транслирующий ценности спортивного клуба, способен долгосрочно воздействовать на сознание потребителей. Действительно, знак как образ, отражающий основополагающие характеристики бренда, выделяет организацию на фоне конкурентов. Нельзя не согласиться и с мнением Л. В. Шокоровой о значении методов абстрактной стилизации в дизайне как эмоционально-образном выражении художественного образа, построенного на различных ассоциациях, связанных с формой и ее назначением. Так, стилизованный образ способен объединять в себе характеристики нескольких образов, тем самым усиливая эмоциональное и информационное воздействие на зрителя.

В настоящее время существует несколько распространенных приемов стилизации графических объектов, используемых повсеместно в графическом дизайне в сфере спорта. Согласно принципу Д. А. Нормана о необходимости ясности функции продукта дизайна, графический знак должен минимальными средствами передавать заложенную в нем информацию. Так, по методу Л. В. Шокоровой, использование ключевой фигуры в дизайне (в данном случае — спортсмена) чаще всего упрощается до нескольких линий разного или одинакового нажима. Как и в системе дорожных знаков, данный прием используется для ускорения считывания информации. Помимо этого, считываемость простого знака на расстоянии намного выше, что позволяет быстрее идентифицировать принадлежность спортсмена к определенной команде. Данный прием называется стилизацией (рис. 1).



Рис. 1. Логотип клуба легкой атлетики (Agnihotra Bhattacharya, США, 2018)

В продуктах декора, напротив, наполненное деталями изображение позволяет задержать внимание зрителя, который будет рассматривать детали (рис. 2).

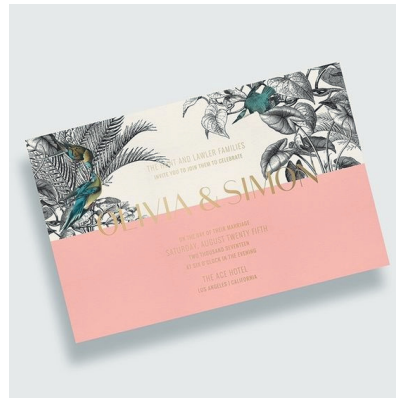


Рис. 2. Приглашение на свадьбу (Union Studio, 2019)

По мнению А. В. Бабайцева, стилизация является основополагающим приемом в дизайне знака, который должен отражать семиотические связи бренда, а не изображать прямой ассоциативный образный ряд данной компании. Именно так возможно транслировать ценности бренда. Хорошим примером в данном случае может послужить логотип бренда спортивной одежды Puma. Использование упрощенного образа ягуара как символа скорости, силы и гибкости подчеркивает ценностные ориентиры данной компании (рис. 3).



Рис. 3. Логотип Puma (Рудольф Дасслер, 1980)

Шрифты также являются немаловажным элементом графической композиции. В сфере спортивного дизайна принято использовать брусковые шрифты, которые ассоциируются с устойчивостью, силой спортсменов и их уверенностью в себе. Шрифты часто пишутся курсивом, что подчеркивает динамику букв. Они дополняются диагонально ориентированными линиями или другими графическими знаками, символизирующими движение (рис. 4).



Рис. 4. Рекламный плакат

Для сравнения можно привести характерные шрифты, используемые в сфере релакс- и бьюти-индустрии. Так, логотип студии йоги содержит рукописные шрифты, передающие пластику движений, характерную для данного вида занятий (рис. 5).

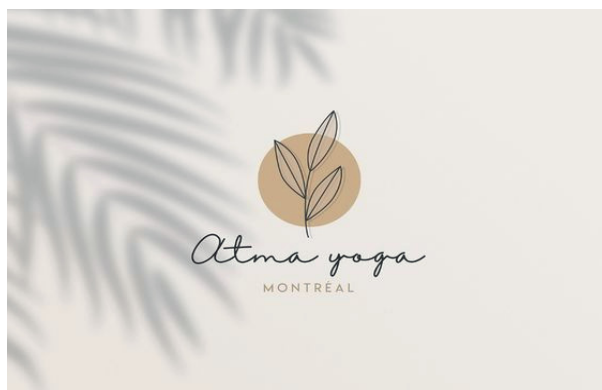


Рис. 5. Логотип студии йоги (Mon design, 2020)

Графический дизайн в сфере спорта выделяется на фоне других сфер жизнедеятельности такими чертами, как устойчивость, сила, динамика. Простота как основа проектирования графического знака в сфере спорта позволяет повысить узнаваемость и считываемость знака, тем самым повысить мотивацию пользователя стать частью системы, которую представляет данный графический знак. Шрифт как неотъемлемая составляющая графического дизайна подчеркивает вышперечисленные черты знака и усиливает его характеристики. Так, заряжая зрителя энергией движения, заложенной в знаке, можно воздействовать на сознание человека и призывать его вести активный образ жизни.

А. А. Попов

Научный руководитель: Т. Ю. Быстрова

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ АКЦЕНТОВ В ИНТЕРФЕЙСАХ

Аннотация: Выставление акцентов является важнейшим инструментом повышения юзабилити в веб-интерфейсах. В работе рассмотрены пути создания грамотных акцентов в дизайне интерфейсов. Рассмотрены пути создания акцентирования в зависимости от задач, интерфейса, а также различие подходов проектирования акцентов при наличии ограничивающих возможности разработки