

Список литературы

1. ГОСТ 7.60-2003 Издания. Основные виды. Термины и определения. — Взамен ГОСТ 7.60-90 ; введ. 01.07.2004. — М : ИПК Издательство стандартов, 2004. — 41 с.
2. Чихольд, Ян Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике; пер. Е. Шкловской-Корди. — М. : Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013. — 228 с.
3. Лидвелл, Холден, Батлер Универсальные принципы дизайна — М. : Издательство Питер, 2012. — 272 с.

Шурупова М. В.

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

СПЕЦИФИКА ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ В СФЕРЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Статья посвящена определению сущности графического дизайна по отношению к другим формам проектной деятельности, таким как ремесло, инженерное дело, искусство. Дизайн трактуется как особый вид творческой и проектной деятельности, обладающий своей спецификой. Дизайнер, в свою очередь, понимается как носитель и реализатор проектного мышления, синтезирующего в себе инновационность, системность и образность.

Ключевые слова: дизайн, графический дизайн, проектирование, проектное мышление.

Shurupova M.V.

*Yekaterinburg, Ural Federal University named after the first
President of Russia B.N. Yeltsin*

THE SPECIFICS OF DESIGN-MIND IN GRAPHIC DESIGN

The paper devoted to definition of Graphic Design in the relation to other forms of the projective activity such as craft and art. Design is considered as a specific type of creative and projective activity with their peculiar features. Designer viewed as a subject of project mind combined in itself an innovative, systematic and imaginative approaches.

Keywords: design, Graphic Design, projecting, project mind

Графический дизайн занимает важную роль в повседневной жизни и сегодня он присутствует везде, где бы вы не находились: дома или в театре, в ресторане или на рынке, в кинотеатре, в магазине, на улице, на дороге, а также во всех государственных или частных организациях. Однако определение его специфики весьма неоднозначный вопрос. Поскольку такие вопросы как сущность графического дизайна, роль дизайнера в обществе, в промышленности и в политике являются достаточно сложными для понимания не-специалистами. Ситуацию усложняют существующие стереотипы, сводящие дизайн исключительно к технологиям или к рекламе и не замечающих его творческой, проектной природы.

В статье Джульетты Цезар [4] графический дизайн определяется как коммуникационный дизайн, являющийся искусством и практикой проектирования визуального и текстового контента. Мы согласны с данной позицией, поскольку ключевые моменты тут отмечены. Графический дизайн отвечает за проектирование визуального и текстового контента и несет ответственность за процесс коммуникации. Дизайнеры, в свою очередь, представляют, планируют и реализуют дизайн, который нацелен на определенную аудиторию. Однако многое все же остается непроясненным. В чем,

например, разница между графическим дизайнером и иллюстратором? Отметим, что специфику графического дизайна можно обнаружить, обратившись к такому ключевому моменту дизайна, как проектирование, а также с помощью рассмотрения дизайнерского мышления.

Дизайн, в его узком истолковании, можно отождествить с проектированием. Процесс проектирования состоит из идеи и плана реализации замысла, являющихся последовательным и трудоемким процессом. Процесс проектирования зависит от способности дизайнера определять проблему и цели заказчика, которые в дальнейшем должны быть решены, а полученные данные проанализированы. Процесс проектирования развивается через способность дизайнера к восприятию каждого из этапов этого процесса. К данным этапам относится эмпатия, анализ и синтез, генерация идей, прототипирование и тестирование. Бытует мнение, что процесс проектирования начинается сразу с разработки программ, без предварительной эмпирической подготовки. Отметим, что данная позиция неоправданно исключает важные моменты проектирования. В 1983 году исследователь Дж. К. Джонс, теоретически осмысляя данный вид деятельности, разделил все входящие в него методы на 4 группы. Это методы исследования проектных ситуаций (дивергенция); методы поиска идей (дивергенция и трансформация); методы исследования структуры проблемы (трансформация); методы оценки (конвергенция). Примечательно, что в различных вариациях данные методы до сих пор активно используются при проектировании, в т. ч. это касается методов поиска идей, к которым, по Джонсу, относятся следующие методы: мозговая атака, синкретика, ликвидация тупиковых ситуаций, морфологические карты.

Дж. К. Джонс говорил о том, что «проектирование не следует путать ни с искусством, ни с естественными науками, ни с математикой. Это сложный вид деятельности, в котором успех зависит от правильного сочетания всех этих трех средств познания: очень мала вероятность добиться успеха путем отождествления проектирования с одним из них <...> Проектировщики же всегда вынуждены считать реальным

то, что существует лишь в воображаемом будущем, и искать пути претворения в жизнь предвидимых объектов» [2, с. 49].

Художественная, инженерная, ремесленная деятельность также относятся к проектной, однако проектирование в дизайне принципиально отлично. Спецификой проектирования в дизайне является необходимая связь как эмоционального, так и рационального, как образного, так и понятийного. Что, в свою очередь, вышеупомянутые виды проектирования не допускают. Поскольку по необходимости у них присутствует перевес в одну из сторон.

По мнению Т. Ю. Быстровой один из аспектов определения «дизайна» в его широком истолковании — это «особый тип проектного мышления, ориентированного на удовлетворение предметных и духовных потребностей конкретного человека (людей)» [1, с. 39]. Проектное мышление подразумевает нацеленность на определенную аудиторию, а также «раскрытие потенциала уже имеющейся ситуации без слепого воссоздания традиции (ремесло), но без ненужного авантюризма, уводящего от действительности в мир фантазий (искусство, анимация)» [Там же]. Проектное мышление связано с настоящим и отвечает на конкретную проблему, предполагая разрешения. Мышление дизайнера понимаемое как проектное мышление представляет собой неразрывную связь воображения и абстрактного мышления.

Помимо проектирования, понятого как ядро дизайна, видится, что с другой стороны дизайн может быть определен с помощью понимания особенностей профессионального мышления дизайнера. По мысли исследователя И. А. Розенсон, образность, системность и инновационность — главные свойства, определяющие этот тип сознания. Причем «основное условие — чтобы все это качества работали в совокупности, поскольку мы видим, что по отдельности они для дизайнера не специфичны» [4, с. 15]. Мышление дизайнера по необходимости должно содержать эти качества, которые соединяют черты мышления художника, ученого и изобретателя. Находясь в теснейшем переплетении, качества влияют друг на друга и создают особое новое мышление. На разных стадиях дизайн-проектирования происходит перевес в одну из сторон, однако данные качества

всегда находятся вместе, поскольку если происходит полная рационализация или художественная спонтанность, подлинный дизайн-продукт не будет сотворен. Таким образом, можно говорить о триединой связи системности, инновационности и образности в системе мышления дизайнера. Дизайн, в свою очередь, определяется как особый вид проектной деятельности, синтезирующий в себе рациональное и творческое, образное и абстрактное, а также он всегда нацелен на определенного Другого, неразрывно связан с настоящим и отвечает на конкретную проблему.

Список литературы

1. Быстрова Т. Ю. Философия дизайна: учебн.-метод. пособие. — Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2012. — 80 с.
2. Джонс Дж. К. Методы проектирования: Пер с англ. — 2-е изд., доп. — М.: Мир, 1986. — 326 с.
3. Розенсон И. А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. 2-е изд. Санкт-Петербург: Питер Пресс, 2013. — 256 с.
4. Juliette Cezzar What is graphic design? // AIGA the professional association for design. 2015. [Электронный ресурс] : офиц. сайт. — Режим доступа: <https://www.aiga.org/guide-whatisgraphicdesign>.