

УДК 7.067

**РОЛЬ ДИЗАЙНЕРА В ФОРМИРОВАНИИ ОБРАЗОВ МЕРОПРИЯТИЙ  
ВСЕРОССИЙСКОЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ ОЛИМПИАДЫ**

**THE ROLE OF THE DESIGNER IN FORMING THE IMAGES  
OF THE ALL-RUSSIAN STUDENT OLYMPIAD**

*В.С. БЕЛГОРОДСКИЙ, Д.А. ДЕНИСОВ, О.С. ОЛЕНЕВА, И.В. РЫБАУЛИНА,  
А.В. ГЕНЕРАЛОВА, М.В. ТИШИНА  
V.S. BELGORODSKY, D.A. DENISOV, O.S. OLENEVA, I.V. RYBAULINA,  
A.V. GENERALOVA, M.V. TISHINA*

**(Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство))  
(Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art))**

E-mail: mgudt@mail.ru

*В статье рассматривается значение визуального образа молодежных соревнований мероприятий в рамках Всероссийской студенческой олимпиады. Установлены основные этапы работы дизайнера, направленные на визуализацию Всероссийской студенческой олимпиады с целью повышения ее эффективности в молодежной среде.*

*The article considers the significance of the visual image of youth competitive events within the framework of the All-Russian Student Olympiad. The main stages of the designer's work aimed at visualizing the All-Russian Student Olympiad in order to increase its effectiveness in the youth environment are established.*

**Ключевые слова:** Всероссийская студенческая олимпиада, дизайн, визуализация, цвет, шрифт, популяризация.

**Keywords:** All-Russian students olympiad, design, visualization, color, font, popularization.

Всероссийская студенческая олимпиада (далее ВСО) является сегодня наиболее масштабным и действенным средством, объединяющим обучающихся образовательных организаций высшего образования в единое практико-ориентированное инновационное пространство [1]. Все мероприятия ВСО классифицируются на инженерные, социально-экономические и творческие олимпиады и конкурсы. Современные маркетинговые средства должны быть использованы для быстрого создания визуального образа олимпиад, который будет использован и для визуализации в средствах массовой информации, в Интернете. А следовательно, требуется сформировать определенную концепцию создания образа, основная работа над которым ложится на дизайнера.

В данном случае, под "визуальным образом олимпиады" понимается совокупность информационных, имиджевых и графических элементов, объединенных дизайнером в рекламно-графический комплекс ВСО, в который могут входить различные продукты дизайна: печатная продукция (визитки, листовки, лифлеты, баннеры, рекламные плакаты, многостраничные издания), электронные информационные ресурсы (сайты, web-баннеры, мультимедийные приложения), видео-контент (рекламные ролики, репортажи, вирусные ролики, видео-арт, анимированные заставки, промо-фильмы), средовое оформление (оформление площадок мероприятия, декорации, выставочные стенды) и даже визуальная режиссура всего мероприятия (проработка сценариев взаимодействия визуализации ВСО с участником/посетителем мероприятия).

Дизайн имеет непосредственное отношение к образу ВСО, его внешнему виду, культуре подачи и эстетической функциональности, а через эти параметры – и к ее техническим характеристикам и способам реализации; к материалам и технологиям, использованным в его воплощении; к образной идее, благодаря которой ВСО становится узнаваемой среди подобных мероприятий; и даже к социальным отношениям, возникающим между людьми в процессе подготовки и проведении мероприятия. Таким образом, дизайн – важнейшая инновационная составляющая процесса разработки, производства и продвижения ВСО.

Дизайнеру необходимо знать, как режиссировать "работу" и уметь профессионально выделять одни ее особенности и свойства и, наоборот, смягчать, затушевывать другие. Убедительность использования возможностей этих изменений, понимание их закономерностей определяют уровень дизайнера.

В качестве инструмента для визуализации дизайнер неизбежно обращается к основным элементам изобразительного языка (линия, штрих, точка, пятно), средствам их организации (упорядочения) на какой-либо поверхности и свойствам поверхности, на которой получается изображение. Совокупность всех видов выразительных средств позволяет создавать убедительные образы с их бесконечной игрой индивидуальных особенностей. Следует отметить, что эти виды выразительных средств далеко не равнозначны. С помощью средств организации (упорядочения) основных элементов графики, примененных в полном объеме, создаются основные элементы графики на по-

верхности формы, выстраиваясь в композицию в наиболее развернутом ее проявлении. При этом учитывается характер и элементов, и поверхности [2].

Образные средства графики делятся на изобразительно-смысловые и фактурные. И те и другие строятся из таких элементов графики, как точка, линия, штрих и пятно.

К изобразительно-смысловым средствам относятся рисованные, коллажированные и фотографические сюжетные изображения-композиции, знаковые формы-символы, шрифтовые сообщения. Сюжетные изображения могут быть как в виде сложного сюжетного действия, так и простейшего вида визуализации рекламно-графического комплекса мероприятия ВСО [3].

Постоянное расширение границ графики в современном искусстве и дизайне способствовали появлению многочисленных теоретических работ об отдельных выразительных средствах графики и их практическом применении. В первую очередь это относится к элементам графики.

Для грамотного формирования образа мероприятия ВСО дизайнеру необходимо вести системный подход при разработке каждой составляющей всего комплекса. Продукты дизайна, входящие в рекламно-графический комплекс, должны отражать уровень технического прогресса и социального устройства общества, нести в себе всю необходимую информационную нагрузку, четко визуализировать образ мероприятия, иметь возможность взаимодействия с другими составляющими комплекса, коммуницировать с конечным потребителем. Задача дизайнера – найти оптимальную форму каждого элемента, учитывая рабочие функции продукта дизайна и его связи с человеком.

Проектирование среды мероприятия – это не только создание предметов с определенными эстетическими и функциональными свойствами, но и дальнейшая расстановка их в пространстве. Дизайнер формирует сценарии, по которым участник мероприятия будет взаимодействовать с пространством. Грамотно упорядоченное и оформленное пространство помогает управлять чувствами, вниманием, эмоциями участника ВСО. Оно акцентирует внимание

на определенных предметах, позволяет воспринимать пространство как целостную систему, помогает сконцентрироваться или расслабиться, дает возможность эмоционально "подзарядиться". Особое значение данная функция дизайна имеет в организации пространства выставочных площадок.

Арт-площадки являются своеобразными проводниками зрителей в мир искусства и представляют собой синтез малой архитектурной формы, экстерьера и интерьера, элементов промышленного и графического дизайна. Проектирование экспозиции арт-площадок предполагает сложный искусствоведческий и технологический подход. Необходимо учитывать множество факторов, влияющих на восприятие. Так, например, если зрителю не хватает эмоционального восприятия, то посещение площадки становится утомительным. Чтобы избежать подобной ситуации, дизайнерам рекомендуется использовать различные световые концептуальные проекты и эффекты. Необходимо найти доминанты, акценты, через которые каждый предмет экспозиции обретет знаковую равноценность наравне с другими экспонатами.

Дизайнер, проектируя световой дизайн выставочного пространства, должен разработать проект, передать в нем идею образного решения пространства, технические задачи. Можно сказать, что освещение – это не выделение светом нескольких определенных объектов, а создание пространства, являющегося психологически и архитектурно комфортным для восприятия посетителями разного возраста. Потенциальным "экспертом" проектных предложений дизайнера должен быть человек – посетитель, субъективно оценивающий окружающий интерьер [4].

Особая роль в визуализации образов мероприятий ВСО принадлежит *шрифтовым сообщениям*. Шрифтовая составляющая в более половины случаев играет основную образно-смысловую роль. Для этого дизайнер использует как рукописные написания, так и подбор шрифтовых гарнитур. Эстетика надписи должна быть созвучна как содержанию текста, так и общему стилю оформления мероприятия.

В повседневной жизни перед нашими глазами проходит немало различных буквенно-цифровых гарнитур. Существуют сводные описания шрифтовых алфавитов в виде объемных каталогов различных фирм, выпущены популярные и специальные книги о шрифтах. Дизайнеры в своей работе обычно пользуются готовыми образцами алфавитов, внося в них некоторые изменения. Богатейшие выразительные возможности шрифта помогают прочтению текста. Там, где текст не имеет главенствующей роли, шрифтовой блок также должен быть не простым дополнением, а органичной частью целого, и его форма, построение и связь с другими элементами композиции не могут быть случайными. Органичное включение шрифтового блока в графическую композицию – очень частая и непростая задача.

В распоряжении дизайнера есть также разные способы зрительного подчинения шрифта изображению и, напротив, изображения – шрифту. Используя определенные приемы, шрифтовой блок может быть выведен из плоскости и помещен в изобразительное пространство графической композиции. Стоит отметить, что в современной графике существуют такие формы изображения, которые не только "живут" на плоскости, рядом со шрифтовыми блоками, но и взаимодействуют с их динамикой направленности горизонтальных строчек текста. Нередко дизайнер использует приемы выразительного противопоставления объема и плоскости, статических и динамических элементов, принципиально не похожих по характеру изображений и шрифтовых блоков.

Немаловажным "инструментом" проектирования в дизайне является цвет. Используя цвет как отдельное специфическое средство выражения, неразрывно связанное с элементами графики, дизайнер может создать особую среду восприятия всего рекламно-графического комплекса мероприятия ВСО.

В создании гармоничной цветовой среды большое значение имеют не только сами цвета, но и конфигурация цветовых пятен, размер площадей сопоставляемых цветовых тонов. Существует очевидная

взаимосвязь между различными цветами любого композиционного построения. Каждый цвет выявляет или уравновешивает другой, а два цвета вместе влияют на третий. Изменение одного из цветов приводит к изменению колористической, цветовой гармонии всего изображения, появляется необходимость изменять все остальные цвета. Задача дизайнера состоит в том, чтобы при работе над проектом визуализации образов мероприятий ВСО привести к определенному единству все цветовые соотношения и элементы графики, создав "механизм" воздействия на чувства зрителя, формирующий настроение и служащий важным средством образной и психологической характеристики.

Профессионального дизайнера отличает развитое воображение, навыки рисования и проектирования, способность находить в окружающем пространстве идеи для своих замыслов и превращать их в продукт дизайнера, умение вести проект от эскиза до конечного результата. Но в сфере проектирования образов мероприятий ВСО изобразительная грамотность дизайнера имеет первостепенное значение. Дизайн – это особый продукт специфического, абстрактного и вместе с тем образного мышления. Образное мышление создается и на основе фундаментальных знаний: эстетики, философии, антропологии, основ изобразительной грамотности, психологии. Оно предполагает изучение техники, эргономики, технологии, экологии, системного проектирования и др. [5].

И задача дизайнера в формировании образов мероприятий ВСО – умело использовать все доступные инструменты дизайнера, создавать уникальный, мощный и эффективный образ, эстетически и эмоционально воздействующий на зрителя (участника) ВСО.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Белгородский В.С., Генералова А.В., Тишина М.В., Оленева О.С. Оценка эффективности мероприятий студенческих олимпиад в области технологии, дизайна и искусств // Изв. вузов. Технология текстильной промышленности. – 2016, № 6. С. 5...9.
2. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта // "Владос". – 2014.
3. Денисов Д.А. Дизайн этикеток и ярлыков для изделий текстильной и легкой промышленности: Дис...канд. искусствовед. – М., 2010.

4. Световой дизайн музейного и выставочного пространства // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по материалам XXIV Студ. междунар. заочной науч.-практ. конф. – М.: "МЦНО". 2015, № 5(23) / [Электронный ресурс] - Режим доступа. - URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF\\_humanities/5\(23\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/5(23).pdf)

5. Анатолий Донынин. Гуманистическая сущность дизайна // "Здравый смысл" 2005/2006, № 1 (38) / [Электронный ресурс] URL:<http://razumru.ru/humanism/journal/38/content.htm>

#### REFERENCES

1. Belgorodskij V.S., Generalova A.V., Tishina M.V., Oleneva O.S. Ocenka effektivnosti meropriyatij studencheskih olimpiad v oblasti tehnologii, dizajna i iskusstv // Izv. vuzov. Tehnologiya tekstilnoj promyshlennosti. – 2016, № 6. S. 5...9.

2. Beschastnov N.P. Grafika natyurmorta // "Vladost". – 2014.

3. Denisov D.A. Dizajn etiketok i yarlykov dlya izdelij tekstilnoj i legkoj promyshlennosti: Dis...kand. iskusstvoved. – М., 2010.

4. Svetovoj dizajn muzejnogo i vystavochnogo prostranstva // Molodezhnyj nauchnyj forum: Gumanitarnye nauki: elektr. sb. st. po materialam XXIV Stud. mezhdunar. zaochnoj nauch.-prakt. konf. – М.: "MCNO". 2015, № 5(23) / [Elektronnyj resurs] - Rezhim dostupa. - URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF\\_humanities/5\(23\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/5(23).pdf)

5. Anatolij Donynin. Gumanisticheskaya sushnost dizajna // "Zdravyj smysl" 2005/2006, № 1 (38) / [Elektronnyj resurs] URL:<http://razumru.ru/humanism/journal/38/content.htm>

Рекомендована кафедрой управления. Поступила 12.02.18.