

УДК 7.012.23

Наталія **Дядюх-Богатько**

кандидат мистецтвознавства,
доцент Української академії дизайну

Дизайн-реалізація, або чого не вчать, а хочеться знати дизайнерові

Анотація. Що цікаво знати дизайнерам без досвіду роботи? Є речі, які досвідчені розуміють з півслова і які викликають великий подив у початківців. П'ять моментів, які повинен «тримати в голові» кожний дизайнер при створенні дизайн-проекту і розкривають особливості, «далекі» від «творчого польоту»: 1) велика різниця між проектом і можливим втіленням; 2) інновації у втіленні, новітні матеріали, тенденції; 3) залишки на складі, якщо про них не пам'ятати, то можете віддати їх на благо чинність; 4) відповідальність: ви працюєте над проектом, у якому несете відповідальність за всі процеси; 5) калькуляція: розумний і оптимальний кошторис дизайн-проекту — це запорука вашого успіху.

Ключові слова: дизайн-проект, практика, досвід, дизайнер-початківець.

Студентам часто здається, що їх вчать зовсім не того, що їм потрібно. Життя — воно десь там, за межами, а тут, на парах нудно... Тим, у кого виникають подібні думки, рекомендую перечитати нарис для студентів, чому вони мають іти на пари, якщо є вибір, Назара Козака [1].

З аналізом останніх досліджень і публікацій з обраної проблеми найбільш вагомими вважаю сесії Всесвітнього економічного форуму в Давосі у січні 2016 р. У статті «Майбутнє освіти: уроки невизначеності» модератор, журналіст і ведуча швейцарського телебачення SRF Сюзан Вілле розпочинає зі слів Альберта Ейнштейна: «Освіта — все, що залишається після того, як забувається все вивчене в школі». Учасниками дискусії були Йоганн Шнайдер-Амманн — президент Швейцарії; Анжела Гоббс — професор філософії Шеффілдського університету; Джиммі Вейлз — один з творців Вікіпедії, засновник і почесний голова опікунської ради Фонду Вікімедіа; Гордон Браун — экс-прем'єр-міністр Велико-

британії та Алан Дегейз – виконавчий директор Adecco Group [2].

Серед вітчизняних публікацій рекомендую ознайомитись із статтею Світлани Хутки, яка викладає в Оксфорді «у мене ВЗАГАЛІ не стояло питання як мотивувати студентів учитись. Але дуже важливо мати максимально привабливий і варіативний курс, з якого вони зможуть отримати унікальну інформацію. І тоді, навіть якщо до вас записався один студент, — курс відбудеться. Далі є десь 2-3 тижні, коли учасники визначаються, чи вони лишаються на курсі, чи йдуть з нього. Читають багато. І обмеження в сторінках, в принципі, офіційного немає. Кожний викладач сам вирішує, що робитиме: 1-2 роботи і трохи читання, чи купа текстів і ще групова робота...» [3].

Більший вплив на мою публікацію, ніж наукові монографії, мали люди, з якими мене звела доля і які навчили мене того, про що мовчать у вишах. Згадаю лише трьох. Це Єжи Онух, дивлячись на нього, я вперше повірила, що розпорядники фондів — це не є заангажовані люди, у яких все куплено наперед. Це Олесь Дзіндра, з яким я опанувувала особливості спілкування із замовниками. І це Орест Шийко, з яким довелося мені пізнавати тонкощі маркетингових таємниць. Люди, які навколо нас, навчають більше, ніж останні наукові дослідження (бо за їх публікацію ще треба заплатити).

Мета моєї статті — поділитися практичним довідом, що викладені в п'яти правилах Наталки Дядюх — велика різниця, інновації, залишки, відповідальність, калькуляція — зі студентами, які обрали дизайнерський фах, про які мені ніхто не розповідав, коли я вчилась.

Актуальність. Індоктринація дизайну. Неможливо розповісти все при викладі навчального матеріалу, особливо важко зрозуміти, що потрібно студентові, якщо він мовчить і ще нічого не знає. Розвиток технологій відбувається з турбулентною швидкістю, і це збільшує прірву між тим, що віддавна викладає покоління професорів і чого хоче майбутній роботодавець. Від перших гуль на голові юним дизайнерам здається, що їхня голова розколеться, та все мине.

Виклад матеріалу. Якщо художники більшість творів малюють у творчому пориві, коли рука з пензлем — це неначе продовження мелодії душі, то в дизайні все складніше. Тут шлях від ідеї і творчого задуму митця пролягає через складний процес техно-

логічного втілення: від креслення чи комп'ютерного проекту до розкрою матеріалів і можливих колірних похибок при втіленні. Ці два шляхи творення є абсолютно різними й вимагають від їхніх творців різних підходів, навиків, знань.

Дизайнер при творчому проектуванні мусить «тримати у голові» певні правила та винятки. Ми визначили п'ять правил, які, на наш погляд (як практика), є надзвичайно важливими, окрім базових знань основ композиції і т.п., що дають вищі навчальні заклади (як студент у минулому та теоретик у сьогоденні) і про які ми дізнаємося, ставши на граблі реалізації у практику своїх проектів. Правила та винятки!

1. Велика різниця!

Уявити й пояснити заздалегідь можливу різницю між проектом роботи та його втіленням. Якщо замовникові подобається оця фантастична червона сукня, то це означає для вас, зазвичай, довге і дуже делікатне пояснення клієнтці, що її фігура далека від ідеалу, спортзал дуже сумує за нею, можливо, але за умови багатьох композиційних та інших відволікаючих моментів, що плавно перетворює ваш твір на абсолютно нову сукню, що буде бездоганною для конкретної пані.

Те саме з інтер'єрами — красива картинка не факт вдалої реалізації. Є величезна кількість факторів, що варто пояснити клієнтові: різниця кліматичних умов (це середземноморський тип житла, вона не буде пасувати до наших зятяжних дощів, похмурих міжсезонних днів, бо на картинці прагнуть тіні й трохи вологості з басейну, а в нас її з неба забагато...).

Поліграфія. Один студент, відповідаючи на запитання, чому така велика різниця між ілюстраціями на проекті (вручну намальованими) і вже поліграфічним виробом, відповів — «бо то фотешоп». Фотешоп ні в чому не винний, він лише інструмент. Інші юні дизайнери доводять, що растрове зерно при широкому формі це «вади друку». Любі мої, це лише «вади знань». Знання різниці кольороподання на моніторі та особливості практичного втілення дуже часто можуть принести жмут несподіванок.

Тому дуже важливо уявляти і попереджати про ці моменти. Лише на дипломі вам можна поправити проект під те, що вийшло. Замовників це злить.

Існують винятки. Великої різниці в дизайнерському проекті та його реалізації, звичайно, може і не бути. Але такий збіг на ран-

ньому творчому етапі дизайнерів є вже винятком, а не правилом. Досягнути цього вдається з досвідом, з часом-практично усім.

2. Інновації!

Успішний креативний дизайнер повинен «тримати в голові» складну кухню наявності матеріалів на ринку. Бо гіперактивні процеси гонитви за сучасними тенденціями спричинили те, що колекції базових матеріалів (тканин, пластиків, шпону і т.п.) змінюються в середньому двічі на рік.

Небезпека використання лише інновацій полягає, по-перше, у завищеному кінцевому кошторисі (бо те, що супер-модно і щойно з'явилося на ринку — то так і коштує). По-друге, не факт, що щойно запропонований на ринку матеріал витримає перевірку часом, особливо, якщо це стосується проектування середовища — вплив від УФ променів, перепаду температур, про це ви дізнаєтесь за рік-два від розлючених замовників: заплатили за штучний камінь, стільниця 3 м, а на сонці вона розтиснула величезну вітрину. Вина дизайнера, бо він не врахував коефіцієнт розширення матеріалу від перепаду зовнішніх температур. А чи знаєте ви, що певні матеріали, досить тверді та гнучкі, на морозі при мінус 15°C стають крихкими навіть від легкого дотику? Тому обережніше з тим, про що ви небагато знаєте, використовуйте інновації дозовано.

3. Залишки!

Пам'ятати, що з матеріалів є на залишку з попередніх разів. Іноді в процесі роботи вам просто необхідно зробити зміну певних частин (не той колір-тон, не та фактура, не той ефект, на який ви сподівались). Добре, якщо заміна не з вини дизайнера, тоді у вас є шанс, що за неї заплатить хтось інший. Але навіть при такому варіанті, з кількістю виконаних і реалізованих проектів залишки накопичуються, і якщо їх не залучати при проектуванні наступних, то ваша творча майстерня має всі шанси поступово перетворитися на склад.

Винятком при використанні залишків є орієнтація винятково на залишки. Важайте, щоби при перегляді ваших робіт не виникло небезпечне враження, що всі роботи ви робите з одного рулона. Чи це те саме, що вже було, тільки трохи по-іншому складене. Залишки потрібно дозовано «підмішувати» до наступних проектів, а не робити їх основою

4. Відповідальність!

Тримати руку на пульсі, бути активним учасником, часом на-

полегливим контролером усього процесу, починаючи від закупівлі ґудзиків чи цвяшків (можливо, немає того кольору чи форми) до фінальної здачі реалізованого арт-об'єкта.

Декому з опонентів, може видатись, що дизайнери – це просто, бо віддав ескіз — і його друкують, шують, клеють, тешуть... Проте так скажуть тільки невігласи. Бо на абсолютно будь-якому етапі реалізації мистецького проекту його можна «запороти». Ну я, приміром, одного разу попросила придбати лист матеріалу вказавши колір і його номер — просто? Виявилось, чоловік, до якого я звернулася з проханням, має зорову ваду — дальтонізм (це колірна сліпота, спадкова, рідше набута, особливість зору людини та приматів, що виражається в нездатності розрізняти один або кілька кольорів, а продавець у магазині люб'язно дозволила йому взяти лист зі стелажа самостійно, а підписаних номерів не було...

Варто також зауважити, що колірна сліпота не означає неможливість бути художником, він просто не буде живописцем. У нас (на кафедрі книжкової графіки та дизайну друкованої продукції УАД) вже випустили студентів з такими особливостями. І дуже складно на професійному і навіть на побутовому рівні помітити в студента дальтонізм. У таких добре розвинуте світло-тонове відчуття композицій, вони прекрасно володіють комп'ютерними програмами, а те, що їхній живопис більше нагадує гризайль з одним кольоровим акцентом, лише додає особливого шарму та авторського почерку. Дизайнери, графіки можуть бути навіть з особливостями зору прекрасними.

Тому — чим з більшою кількістю виконавців має справу дизайнер, тим складнішою і більш ризикованою є реалізація проекту.

У людському факторі дизайнери-модельєри залежні від конструкторів, швей і моделей, хоча останнім може й видатись, що їх експлуатують... А виконувати все самостійно можуть лише дизайнери-початківці.

У дизайнерів, що працюють з кінцевим поліграфічним продуктом, початковий етап може бути «безхмарним», проте фініш — кольороподіл, попадання «в пантон», граматура паперу, обріз формату — моменти, які можуть зіпсути не лише настрої авторів, а й його ім'я (бо відповідь на запитання «Хто ж так робить? — є на кожній останній сторінці тиражу) та, ймовірно, цього замовника більше у вас не буде (Рекомендація: за можливості, робіть «пробники»).

Проектування у просторі — ті самі проблеми. Я була свідком «розбору польотів», коли робітники за один день примудрилися перекрити морилкою дві стіни будинку з кругляку три рази, логіка робітників — щоб добре «взялося»!!! Шок замовника і дизайнерів: замість легкого тону етнохати — чорні стіни, як у хатки баби Яги. Крик замовника (бо морилки треба ще!!!) і ступор дизайнера — як вийти з такого ефекту...

У спостереженні також є винятки. Дизайнер, у першу чергу, творча особистість, тому, не можете й не повинен абсолютно за все-все відповідати. Ваш обов'язок — при передаванні дизайн-проекту перевірити, чи вірного результату ви очікуєте. Чи швея (тесля, маляр, принтер) можуть видати кінцевий продукт таким, як вам потрібно? Ви як дизайнер повинні довіряти частину реалізації (бо інакше забудете про творчість), але обов'язково перевіряти ваш продукт при отриманні від підрядника (а вони люблять вам його віддати вже красиво запакованим, а ви лише розрахуйтеся). То ж винятком у спостереженні є: 1) найняти особу, яка це буде робити змість вас (майстер у швейному цеху, що замість вас буде все контролювати, прораб, що буде гарикати на недолугих роботах, менеджера з реалізації); 2) забезпечити співпрацю з колективом професіоналів, яким ви довіряєте (Знаєте, як це важко?).

5. Калькуляція.

Важливість об'єктивного кошторису не потрібно обговорювати. Якщо ви митець-початківець, то за кожну свою похибку в кошторисі будете нести відповідальність. Якщо ви не врахували всі фактори ринку (змінний курс валют) чи вагаєтесь до останнього з певними елементами (а їх вже немає, а дедлайн цього тижня), то цей тягар відповідальності може боляче бити вас по власних кишнях, допоки не навчить бути ошадливими. Якщо ви плануєте кошторис з великим фінансовим запасом, то інші небезпеки: 1) ви будете не кокурентоспроможні на ринку (бо на той самий кінцевий виріб хтось витратить меншу кількість матеріалів); 2) матеріали, куплені «із запасом», навіть оплачені спійманим замовником, поступово перетворять ваш творчий простір на склад.

Кошторис!!! — розумний і оптимальний — це запорука вашого успіху.

Невдалість дизайнерського проекту може впливати навіть з акцентування лише одного з перелічених пунктів: інноваційних

матеріалів, ощадливість у залишках, мінімальна калькуляція, абсолютно все контролювати.

Проте найвагомішим фактом вашої успішності як дизайнера буде кількість реалізованих проектів. Саме кількість у минулому, що вказуватиме на ваш досвід, кількість вже випробуваних на комусь помилок і т.п.

Висновки. Учитися ніколи не пізно. Без бази знань фундаментальних дисциплін, що дають мистецькі виші, також неможливо. Бо найбільше здивувань у митців-дизайнерів саме виникає, коли вони вже «влізли» у бізнес кухню, що їхніми конкурентами є люди з набором бізнес-технічних знань з інституту, проте з абсолютно відсутньою мистецькою базою. Бо для таких «псевдодизайнерів» достатньо зайти на сайт Пантон і вибрати колір, що модний цього сезону, підтверджуючи цим і свою правоту.

Якщо ви обрали фах дизайнера — не засмучуйтеся, що не знаєте всього! Ваша кретивність буде вам завжди в пригоді, просто не зупиняйтеся у відкритті нових горизонтів!

Перспективи дослідження. Робота із замовником. До нас постійно говорить викладач: «роби так...», «а тепер спробуй це...», «пошукай тут...». То чого нас навчають? Після цього навчання ми вміємо? Ми засвоїли набір питань, які стимулюють до творчого пошуку. Ми вміємо стимулювати! Тобто академія виховує викладачів? А як ще можна заробити гроші? Кому і як продати творчий задум — читайте у наступних статтях.

1. Козак Н. Нафіга іти на пари, якщо можна піти на пиво? [Електрон. ресурс]. — Режим доступу: // http://www.academia.edu/2622638/Нафіга_іти_на_пари_якщо_можна_піти_на_пиво_. — Львів, 2013.
2. Будущее образования: уроки неопределенности: Тезисы сессии Всемирного экономического форума в Давосе // [Електрон. ресурс]. — Режим доступу: <http://biz.liga.net/upskill/all/stati/3225018-budushchee-obrazovaniya-uroki-neopredelennosti.htm>. Дата доступу: 23.01.2016.
3. Хутка Світлана. Світлана Хутка: як це — викладати у Стенфорді // [Електрон. ресурс]. — Режим доступу: <http://osvita.ua/blogs/49525/>. Дата доступу: 22.01.2016.

ANNOTATION

Natalia Dyadyuh-Bohatko. Design — Implementation or did not to learn but want to know the designer. What is interesting to designers without experience? There are things that are experienced to understand at a glance and cause big surprise for beginners. Five things that should «keep in mind» i every designer to create a design project and reveal the features of the «distant» from the «creative eye». 1) The big difference between a project and a possible incarnation. 2) Innovation in viilenni, the latest materials, trends. 3) The remains of the warehouse, if they are not to remember, you can give them to charity. 4) Responsibility: You are working on a project in which you are responsible for all the processes. 5) Calculation: smart and optimal design of the project cost estimate - is the key to your success.

Keywords: design, project, creativity, practice, experience.

АННОТАЦИЯ

Наталья Дядюх-Богатко. Дизайн-реализация, или чего не учат, а хочется знать дизайнеру. Что интересно дизайнерам без опыта работы? Есть вещи, которые опытные понимают с полуслова и которые большое удивление у начинающих. Пять моментов, которые должен «держат в голове» каждый дизайнер при создании дизайн-проекта и раскрывают особенности, «далекие» от «творческого полета»: 1) большая разница между проектом и возможным воплощением; 2) инновации в воплощении, новейшие материалы, тенденции; 3) остатки на складе, если о них не помнить, то можете отдать их на благотворительность; 4) ответственность: вы работаете над проектом, в котором несете ответственность за все процессы; 5) калькуляция: умная и оптимальная смета дизайн-проекта – это залог вашего успеха.

Ключевые слова: дизайн-проект, практика, опыт, начинающий дизайнер.