

КОНЦЕПТ-ДИЗАЙН – СОЗДАНИЕ ОБРАЗА БУДУЩЕГО

к.т.н. Лепешкин И.А.

Московский политехнический университет, Москва, Россия

Luc-Li@yandex.ru

В работе приведена аналитика задач промышленного дизайна (и в частности дизайна транспортных средств) и продемонстрирована значимость разработки не только реальных объектов, целью которых является создание экономически-эффективных продуктов, а также и концептуальных разработок, задачи которых значительно шире. Концептуальные разработки позволяют формировать образ будущего, к которому хочется стремиться, формировать тренды и демонстрировать новые возможности, которые открывают перед нами новые технологии. В связи с этим в работе продемонстрирована новая классификация концептуальных разработок, а также сформулированы компетенции концепт-дизайнера, осуществляющего подобные разработки. В классификаторе заложено разделение промышленного дизайна, концептуального дизайна и концепт-арта. Концептуальный дизайн сконцентрирован около границы научного знания, что позволяет в соответствующих разработках как, с одной стороны, руководствоваться современными высокими технологиями (дизайн высоких технологий), так и предлагать решения, которые потенциально могут предложить инновационный путь развития той или иной области знания, сформировав запрос на новые технологии. Компетенций концепт-дизайнера для такой работы предполагают кроме прочего способность работать с будущим (футурология) и дополнительных компетенций в области режиссуры и сценарного мастерства, для создания соответствующего визуального нарратива и передачи ценностного содержания проектируемого образа будущего.

Ключевые слова: транспортный дизайн, промышленный дизайн, концепт, концепт-дизайн, концепт-арт, дизайнер, сторителлинг, футуролог, будущее.

Введение

Современный дизайн, как направление деятельности, играет одну из наиболее важных ролей в формировании среды и мира вокруг нас. В тоже время дизайнеры начинают принимать непосредственное участие в определении общего вектора развития не только отдельных отраслей, таких как транспорт, но и науки и техники в целом. Эта профессия становится все более востребованной и уже сегодня сложно поспорить с тезисом, что будущее XXI века называется «дизайн» [1, 2].

Как и более 150 лет назад [3], когда развитие техники и промышленности послужило толчком для становления дизайна как науки, сегодня потенциал новых технологий крайне велик, и поэтому их просто необходимо постоянно соотносить с человеком. При этом новые технологии пока редко проходят через руки дизайнера, что в свою очередь тормозит внедрение их в промышленность и вывод новых продуктов на рынок, потому как без потенциального применения эти новые технологии не

могут успешно развиваться. Очевидно, что для этого необходимо демонстрировать обществу перспективные технологии и те новые возможности, которые они могут дать, транслировать как может измениться жизнь, если они станут доступными.

Таким образом, важно исследовать приемы создания концептуальных дизайнерских разработок с применением технологий будущего, научиться классифицировать данные разработки, а также разобраться в компетенциях, необходимых концепт-дизайнерам для их создания и формирования образа будущего с целью продвижения и дальнейшего развития науки и техники в гармонии с человеком и обществом в целом. Анализ этого процесса и является целью настоящей статьи.

Обсуждение результатов

Цель промышленного дизайна состоит в «формировании гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности челове-

ка» [4]. Дизайнерские разработки призваны упростить жизнь человеку и решать его повседневные проблемы.

Все дизайнерские разработки, безусловно, нацелены на будущее, но в промышленном дизайне это будущее зачастую не столь отдаленное. В тоже время основными ограничениями для промышленного дизайна всегда являются технологические возможности, экономически обоснованные для той или иной группы товаров. Из-за этих ограничений часто страдают и функциональная и эстетическая стороны продуктов, для реализации которых не всегда удается подобрать соответствующую технологию или материал. Использование же в серийных разработках передовых технологий невозможно для большинства групп товаров по причине их высокой стоимости на первых этапах своего создания, не говоря уже о тех разработках, которые только сейчас находятся на стадии исследования, и применить их может быть затруднительно просто в силу несовершенства технологических процессов.

Передовые технологии, в свою очередь, из-за того, что пока еще не готовы выйти на рынок, остаются незамеченными ни компаниями, ни дизайнерами, и не могут развиваться должным образом, потому что на них пока не сформирован спрос и иногда даже непонятен спектр их применимости. Ученым и инженерам зачастую оказывается сложно провести анализ возможного применения их изобретений и, тем более, предположить реакцию публики на свои разработки. Поэтому апробация новой технологии в новом продукте, как правило, стоит больших капиталовложений и крайне рискована.

Таким образом, разработки дизайнеров, которые мы видим на рынке, находятся в секторе, ограниченном известными и отработанными технологиями. Массовый потребитель в большинстве своем оказывается знаком лишь с текущими разработками, существующими в обозначенных рамках, и не видит для себя перспектив и возможной пользы, которую могут дать новые технологии. Информация о новых разработках оказывается интересной лишь небольшому кругу заинтересованных людей, и практически не воспринимается общественностью, что у нас в стране усугубляется неумением представителей отечественной науки верно позиционировать и транслировать свои разработки.

Окном в мир будущих технологий для общности может стать направление концептуального дизайна (концепт-дизайна), которое можно рассматривать как нечто среднее между жесткими реалиями инженерного и промышленного дизайна и художественным подходом сайнс-арта (science-art). (рис. 1) При этом функция концепт-дизайна может быть двусторонней. С одной стороны выстраивание связи между обществом и наукой позволит «упаковывать» новые технологии в повседневную жизнь, а с другой – позволит обществу транслировать запрос на новые технологии.

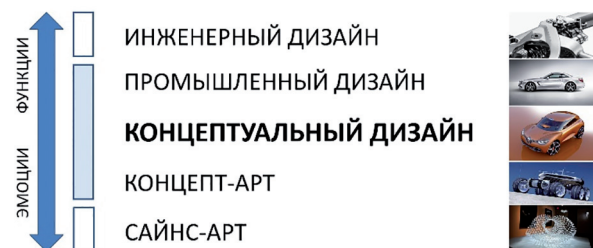


Рис. 1. Распределение творческих направлений деятельности

Наиболее распространен концептуальный дизайн (или как его еще называют «перспективный дизайн» (advanced design)) в транспортном дизайне, где все самые известные бренды мира регулярно выпускают новые концепт-кары. В последние годы компании все больше предлагают вниманию публики концепты, основанные не только на новых стилевых решениях, но и на новых технологиях, которые способны в корне изменить наше сегодняшнее представление о транспорте и «мобильности» в целом. Так, недавний концепт от компании Isopa не имеет вообще ничего общего с классическим дизайном автомобиля – там нет ни руля, ни средств управления – просто уютная комната с креслом и кнопкой, в которой вы находитесь, пока перемещаетесь из точки А в точку Б не за рулем, а в приятном, расслабленном состоянии (рис. 2) [5].

Подобные концепт-разработки появляются все чаще на автомобильных шоу или создаются в рамках неких конкурсов. Для регулярной работы по их созданию, очевидно, требуется предложить систему классификации данных объектов, чтобы сформировать их основные отличительные черты от дизайнерских разработок, нацеленных непосредственно на сегодняшний рынок. Предложения в этом направ-

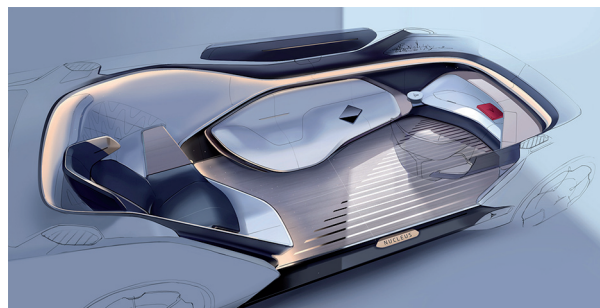
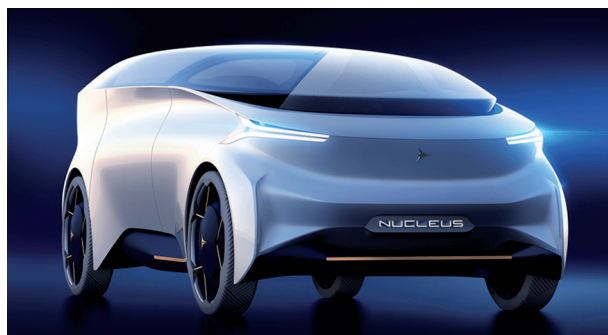


Рис. 2. Icona Nucleus Concept (2018)

лении были сделаны автором в предыдущих публикациях [6, 7]. На сегодняшний день есть необходимость расширить их и внести уточнения в критерии по разделению видов дизайна.

Для классификации разработок в области дизайна предлагается Concept DARTS (DARTS – сокращение от Design-ART-Science (дизайн-искусство-наука)), представленный на рис. 3.

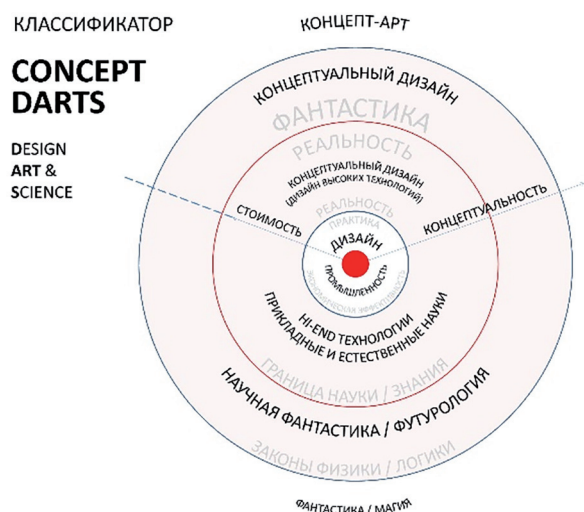


Рис. 3. Классификатор дизайнерских разработок.

В центре «мишени» располагаются разработки в сфере промышленного дизайна, т.е. все то, что соответствует основной сути дизайна и в тоже время имеет экономическую обоснованность и нацелено на рынок. В направлении от центра вплоть до окружности «экономической эффективности» увеличивается стоимость каждого конкретного объекта, и он становится товаром более эксклюзивным и в некотором смысле более концептуальным. В нем используются более дорогие технологии, которые еще не могут быть реализованы в массовом производстве. Это позволяет частично избежать ограничений и создать более технологически продвинутые объекты.

За гранью «экономической эффективности» и практической применимости в производстве лежит зона существующих технологий, известных науке, но остающихся вне поля зрения сегодняшней промышленности, применение которых сейчас возможно лишь рассматривается в качестве потенциальных новых технологий. Часть из них может находиться еще даже на стадии исследований, на самой границе человеческих знаний (красная окружность) и их первая апробация может реализовываться как раз в рамках создаваемых концептов. Именно эти концептуальные разработки и можно отнести к «реальному сектору» концептуального дизайна – перспективному дизайну.

Зона перспективного дизайна является одной из самых сложных в работе концепт-дизайнера, т.к. именно в ней происходит взаимодействие дизайнеров и ученых, готовых представить публике свои последние разработки, пусть и не в качестве готового продукта, но в качестве возможного объекта с различными новыми характеристиками или функциями. По сути, данную зону можно назвать «дизайном высоких технологий».

Очевидно, что, как только те принципы, на которые опирается та или иная разработка, оказываются за гранью реальности и научных знаний человечества, перед нами открывается бескрайний мир фантазий, единственным ограничением которого остается человеческая логика. Она дает возможность объяснять, основываясь на различных законах и принципах, действия того или иного явления. Данная сфера зачастую ассоциируется с «научной фантастикой», и дизайн, создающий мир вещей, которые работают на основе данных допущений (ожиданий), следует относить к «фантастическому сектору» концептуального дизайна, полю проектирования новых принципов, закономерностей и смыслов.

В данном секторе задачей концепт-дизайна является стимулирование развития науки и техники, демонстрируя тот фантастический мир, который пока не может быть реализован. При этом демонстрируются те преимущества, которые этот мир предлагает человечеству, а также тот новый функционал и новый опыт, которые могут изменить нашу привычную жизнь. Подобные разработки создают мотивационный фон для развития и работы ученых сегодня и в будущем. По сути, дизайнер здесь сам играет роль ученого, изобретая новые материалы, создавая новые технологии и архитектуру объектов, задавая новые принципы, которые сегодня могут показаться фантастическими, но через некоторое количество лет оказаться пророческими в той или иной отрасли, как некогда делали писатели-фантасты во времена промышленной революции в XIX веке [8].

Все, что находится на схеме за гранью логики и способности дизайнера связно объяснить суть технологии и/или принцип действия того или иного явления, оказывается в области фантастики или концепт-арта, где единственным объяснением на вопрос «как это работает?» может служить фраза «это магия...».

Стоит отметить, что для каждой зоны на данной мишени возможна различная степень проработки и визуализации объектов. Например, для концептов из зоны фантастики невозможно создать функциональную модель (прототип), т.к. данных технологий еще не существует, а значит, для уровня «магии» не всегда возможно даже выполнить их

3D-модель, т.к. сложно придать форму тому, что неизвестно на каких принципах функционирует. Данное разделение продемонстрировано на рис. 4, а.

Для работы с представленным классификатором необходимо понимать систему, в которой реализуется та или иная разработка, и взаимосвязи, которые формируются при создании нового дизайна. Если перевести данную схему в объемный формат, и если положить, что на центральной (основной) «мишени» располагаются дизайнерские разработки, то в нижней части будет располагаться «технологическая мишень», а сверху – «социальная мишень» (рис. 4, б). Эта конструкция позволяет наилучшим образом визуализировать то, что каждая дизайнерская разработка нацелена на решение той или иной проблемы в обществе или у конкретного человека либо на формирование новых возможностей и основывается на различных технологиях и принципах. С учетом того, что «технологическая мишень» имеет в себе те же зоны, о которых мы говорили ранее (реальность/фантастика/магия), то при помощи данной схемы можно легко классифицировать каждый концепт по принадлежности технологии или принципа, заложенного в его основу, к той или иной зоне «технологической мишени».

Отдельно стоит заметить, что по секторам данные мишени можно разделять по-разному, в зависимости от преследуемого результата. В рамках данной статьи можно предложить разделение по рынкам НТИ, которые могут позво-

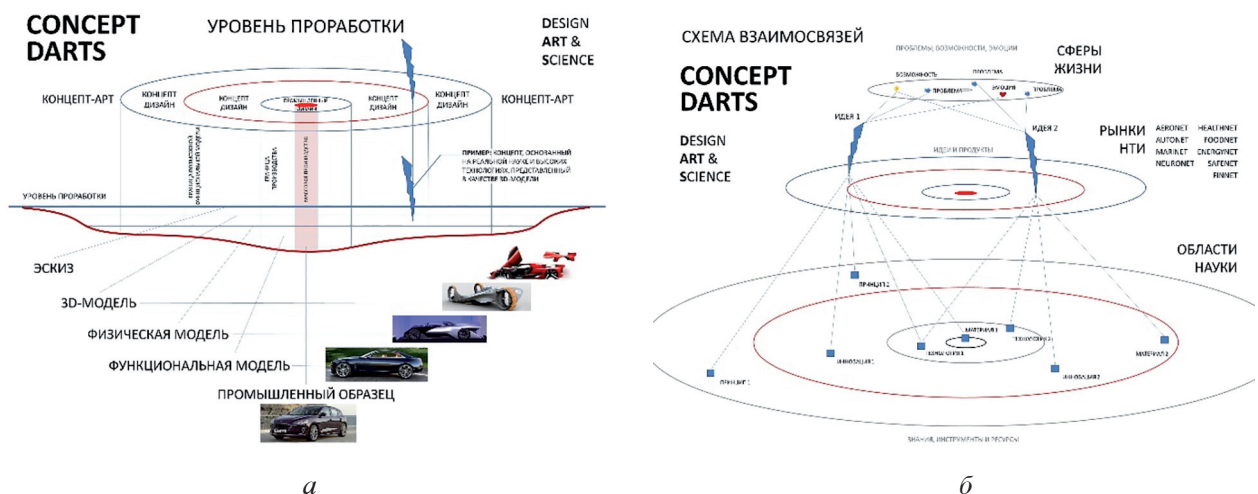


Рис. 4. Степень проработки и визуализации дизайнерских объектов:
 а – уровень проработки решений; б – схема взаимосвязей дизайнерских разработок, научных принципов и общества

лить классифицировать различные перспективные разработки на ближайшее будущее.

Таким образом, наибольший интерес для нас представляет зона концепт-дизайна (реального (перспективного) и фантастического), и особенно, зона около границы «передового края науки». Здесь дизайнер балансирует на грани существующих технологий и одновременно ставит запрос на их развитие и совершенствование или допускает (и отчасти предвосхищает) возможное появление новых открытий и прорывов в тех или иных областях науки.

Это отчасти роднит концепт-дизайнера с футурологами, задача которых выстраивать траектории развития науки, техники, общества и предсказывать появление новых технологий и исследовать то, как они будут влиять на все сферы жизни человека.

В целом, компетенции концепт-дизайнера должны быть априори шире компетенций промышленных дизайнеров и включать в себя комбинацию основных навыков из разных сфер деятельности. Модель компетенции такого концепт-дизайнера представлена на рис. 5, а. Она сочетает в себе основную триаду смежных областей, которые объединяет в себе дизайнер (инженер/художник/маркетолог), и триаду специальностей, которую объединяет в себе футуролог (ученый/философ/социолог). Именно комбинация этих компетенций формирует завершенный образ концептуального дизайнера.

Таким образом, у дизайнерской профессии появляется новая функция, которая отчетливо показывает «растяжку» между сегодняшним дизайнером (под функцией которого в некоторых отраслях зачастую понимается лишь выполнение стилевой проработки разрабатываемого объекта (декорирование)) и концепт-дизайнером. У последнего в дополнение к основной задаче промышленного дизайнера по созданию нового объекта с новым функционалом и архитектурой, появляется функция разработки видения будущего, создание новой среды и мира в целом (рис. 5, б).

Отличительной чертой концепт-дизайнеров является их способность проектировать новые объекты с применением новых технологий (вне зависимости от исходных условий, положенных в рамки «технического задания»), а также визуализировать то, чего еще не существует и презентовать проект таким образом, чтобы он был доступен для понимания общественно-

сти и достигал поставленной перед ним цели. Такими примерами могут служить популяризация новых технологий или проверка реакции публики на данные перспективные разработки.

Крайне важно подчеркнуть, что демонстрация проекта для концепт-дизайнера является еще более значимой, чем для обычного промышленного или транспортного дизайнера. Это объясняется тем, что промышленный дизайнер, хоть и описывает проблемные сценарии из жизни пользователей или ситуации применения того или иного объекта, но он имеет дело с известными для большинства людей реальными условиями, где нет необходимости описывать принципы организации среды или же новые принципы взаимодействия и функционирования объектов. Концепт-дизайнер же, в свою очередь, должен обязательно описать и визуализировать предлагаемый новый мир будущего, погрузить в него «зрителей» и, соответственно, упаковать разрабатываемый им



Рис. 5. Компетенции и функции концепт-дизайнера:
а – модель компетенций; б – функции дизайнера

концепт в ту историю, которая поможет сформировать у них целостное представление о новой технологии или новом продукте.

Таким образом, крайне важными компетенциями для концепт-дизайнера являются умение работать с будущим (футурология), а также визуальный сторителлинг (visual storytelling) и некоторые компетенции из области режиссуры и сценарного мастерства для создания интересных историй и работы с вниманием зрителя.

Заключение

Концепт-дизайн является одним из актуальных направлений в дизайне. Его интересы существенно шире, чем работа обычного промышленного дизайнера. Он включает в себя все аспекты, необходимые для создания нового мира и по широте охвата может быть сопоставим с дизайном в целом, с той лишь разницей, что объекты разрабатываются не на сегодняшний день, а на будущее, в котором могут быть другие условия жизни, другие технологии, и могут действовать даже неизвестные нам сегодня законы природы. Концепт-дизайн позволяет создавать целый спектр вариантов и альтернатив, которые могут описать то будущее, к которому мы придем при условии реализации тех или иных концепций.

Таким образом, концептуальный дизайн должен занимать опережающую, предвосхищающую позицию в формировании образа будущего, показывать новые технологии в разрезе их применимости и наглядно демонстрировать процесс трансформации сегодняшнего мира, а также доносить этот образ до людей, чтобы совместно и осознанно идти к реализации того или иного образа будущего.

Литература

1. <https://bazaar.ru/lifestyle/design/anastasiya-butrym-u-dizaynerov-nastupaet-samaya-zahvatyvayushchaya-praktika-v-istorii-chelovechestva-ih-rol-stanovitsya-absolyutnoy>
2. <https://mel.fm/blog/gadzhhetina-piarlevich/65849-professii-nastayushchego-kontsept-khudozhnik>
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/дизайн>
4. https://studbooks.net/1028001/kulturologiya/tseli_zadachi_dizayna
5. <http://www.icona-designgroup.com/en/portfolio/nucleus-interior/>
6. Лепешкин И.А. Классификатор дизайнерских разработок в области транспортного дизайна // Известия МГТУ «МАМИ». 2011. № 1 (11). С. 59–67.
7. Ершов М.Ю., Лепешкин И.А. Классификация концепт-артов и концептов в транспортном дизайне // ЭНИ ДТЭ электронное научное издание «Дизайн. Теория. Практика». Выпуск 7, 2011. С. 38–59. www.enidtp.ru
8. Лепешкин И.А., Круглов С.М. История развития концепт-артов и концептов в транспортном дизайне // Известия МГТУ «МАМИ». 2014. № 2 (20). С. 82–87.

References

1. <https://bazaar.ru/lifestyle/design/anastasiya-butrym-u-dizaynerov-nastupaet-samaya-zahvatyvayushchaya-praktika-v-istorii-chelovechestva-ih-rol-stanovitsya-absolyutnoy>
2. <https://mel.fm/blog/gadzhhetina-piarlevich/65849-professii-nastayushchego-kontsept-khudozhnik>
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/дизайн>
4. https://studbooks.net/1028001/kulturologiya/tseli_zadachi_dizayna
5. <http://www.icona-designgroup.com/en/portfolio/nucleus-interior/>
6. Lepeshkin I.A. Classifier of design developments in the field of transportation design. *Izvestiya MGTU "MAMI"*. 2011. No 1 (11), pp. 59–67 (in Russ.).
7. Ershov M.YU., Lepeshkin I.A. Classification of concept arts and concepts in transport design. *Ehni DTP ehlektronnoe nauchnoe izdanie «Dizajn. Teoriya. Praktika»*. Vypusk 7, 2011, pp. 38–59 (in Russ.). www.enidtp.ru
8. Lepeshkin I.A., Kruglov S.M. History of concept art and design concepts in the transportation design. *Izvestiya MGTU "MAMI"*. 2014. No 2 (20), pp. 82–87 (in Russ.).

CONCEPT DESIGN – CREATING THE IMAGE OF THE FUTURE

Ph.D. I.A. Lepeshkin

Moscow Polytechnic University, Moscow, Russia

Luc-Li@yandex.ru

In this paper main tasks of industrial design (especially transportation design) were discussed and the importance of development not only of conventional designs for production, that are economically efficient, but also conceptual designs was shown. That concepts form the vision of the future, that we all are striving for, they can form trends and show new options and alternatives, that new technologies can open for us. For that, in this paper the new classifier of conceptual designs is shown, and the distinctive competences of concept-designer are high lightened. Classifier shows the difference between industrial design, concept design and concept-art. Concept design mostly located in the area around the border of scientific knowledge and that allows in the new designs to consider the high-end scientific researches and at the same time propose some new ideas and possibly the new vector for scientific research in different fields. Concept designer's competencies for this activity include the ability to work with the future (futurology) and additional competencies in directing and script writing for decent visual storytelling and future world's value transfer.

Keywords: transportation design, industrial design, concept, concept design, concept art, designer, storytelling, futurist, future.