

Сухорукова Л. А. Дизайн візуальних комунікацій: основні поняття та особливості / Л. А. Сухорукова // Дизайн-освіта 2009: сучасна концепція дизайн-освіти України: зб. матеріалів міжнар. наук.-метод. конф. проф.-викл. складу і молодих учених в рамках V міжнар. форуму «Дизайн-освіта 2009», 27–29 квіт. 2009 р., м. Харків / Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2009. — Ч. 1. — С. 128–131.

**Сухорукова Людмила Андріївна**, викладач кафедри ДІЗВК  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

## **ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ: ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ**

Сучасна людина все щільніше оточена мультимедійними засобами з екранним інтерфейсом, із специфічним набором дій і функцій, не типових для людей нетехнічної цивілізації. Поява систем мультимедіа провела революцію в багатьох областях діяльності людини. Одне з найширших областей вживання технологія мультимедіа набула у сфері освіти, оскільки засоби інформатизації, засновані на мультимедіа здатні, у ряді випадків, суттєво підвищити ефективність навчання.

Нині кількість створених засобів мультимедіа вимірюється тисячами найменувань. Мультимедіа-технології і відповідні засоби інформатизації освіти розвиваються дуже швидко. Мультимедіа-технології є одним з найперспективніших і популярних напрямів системи інформаційно-комунікаційних технологій. Вони мають на меті створення продукту, який містить колекції зображень, текстів і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією і іншими візуальними ефектами, включаючи інтерактивний інтерфейс і інші механізми управління. Саме цей продукт акумулював в собі три основні принципи мультимедіа:

- представлення інформації за допомогою комбінації безлічі сприйманих людиною середовищ (термін походить від англ. multi — багато, і media — середовище);
- наявність декількох сюжетних ліній в змісті продукту (у тому числі і вбудованих самим користувачем на основі «вільного пошуку» в межах

- запропонованої в змісті продукту інформації);
- художній дизайн інтерфейсу і засобів навігації.

Основними цілями вживання продуктів, створених в мультимедіа-технологіях є:

- популяризаторська і розважальна (компакт-диски використовуються як домашні бібліотеки з мистецтва або літератури);
- науково-просвітницька або освітня (використовуються як методичні посібники);
- науково-дослідна — в музеях і архівах та ін. (використовуються як один з найдосконаліших носіїв і «сховищ» інформації).

Технологію мультимедіа складають спеціальні апаратні і програмні засоби.

Вельми модний напрям розвитку мультимедійних технологій — віртуальна реальність. Віртуальна реальність — це отримання майже реальних відчуттів людиною від нереального світу. Моделювання такого нереального світу непогано виконується за допомогою сучасного комп'ютера.

На перший погляд, все це представляється простим нагромадженням технічних засобів, що не має практичного змісту. Насправді ми тут маємо якісно новий рівень підготовки, уявлення і обробки інформації. Все вище перераховані компоненти мультимедіа працюють в комплексі.

Розвиток комп'ютерних технологій протягом останнього десятиріччя дозволив суттєво розширити область їх вживання і створити повний цикл комп'ютерної обробки. Нові технології, які стрімко розвиваються і охоплюють всі нові області знання, знаходячи вживання як в науково-дослідних, так і в науково-просвітницьких або комерційних цілях.

Візуальні комунікації — це область знань, присвячена передачі візуальних повідомлень, а також взаємодії за допомогою візуальних повідомлень. Під візуальними повідомленнями розуміються надрукований текст, ілюстрації і фотографії, графіки і діаграми, таблиці і інтерфейси і т.п. На відміну від більш звичних комунікацій за допомогою прямого діалогу або аудіо-передач, радіомовлення, стільниковий зв'язок, частково телебачення та ін.

Мультимедіа — це не просто документ з текстом, звуком, картинками, з

якимись анімаційними фрагментами, але це спеціально підготовлений естетичний продукт, що впливає як ціле на його споживача. Проте зведення мультимедіа-технології до носіїв інформації є помилкою. Вже багато років, як дизайн визначають двома базовими характеристиками — "краса" і "утилітарність".

Будь-яка дизайн-робота має одну загальну властивість — вона щось передає тому, хто нею користується. І передає не абстрактний набір картинок, тексту, декоративних елементів, колірні схеми і т.п. У будь-якому випадку, дизайн-робота — передавати повідомлення. І це є основна мета дизайну візуальних комунікацій.

Якісний дизайн і якісне повідомлення здатні викликати стимули, емоції, потік думок і ідей — тобто все те, що може дати спілкування. А дизайн не може бути створений без чіткого розуміння того, кому він буде направлений. Ніж менше цього знання, тим гірше комунікація. Дизайн як такий — це також інструмент. Особливістю дизайну візуальних комунікацій є те, що наш зір дає нам саму найбільшу кількість інформації, а в масовому виробництві передача повідомлення за допомогою зорових, візуальних засобів є дуже ефективною.

Саме дизайн сьогодні є універсальним засобом спілкування на рівні почуттів і сенсів, оскільки його головні функції — комунікаційні. Це і переосмислення суті звичних речей, і чисті комунікації (наприклад, знаки і покажчики, які також є об'єктами дизайну, але несуть в собі лише інформаційну складову), і комунікації, що відбуваються на рівні емоційного сприйняття. Дизайн — це діалог світу з людиною через образи і емоції. І тут необхідний пошук якнайкращих рішень, оскільки важливо, щоб комунікації були ясними, живими, не спотворювали закладеного в них значення, розвивали б візуальну мову, були розумними і гуманними. Тому що дизайн є специфічною комунікацією, де головне прямо не мовиться, але мається на увазі, а тому відчувається. І якщо дизайнер не використовує штампів, стереотипів, банальних прийомів і інструментів — це породжує довіру до переданої інформації.

А щоб позбутися штампів і стереотипів і заслужити це довіру, необхідно для кожної задачі шукати нові кращі рішення, тому в дизайні такий важливий сам процес пошуку нового. Звичайно, не менше значущими є досвід, який дає

основу, базу для пошуків, і підтвердження дизайнерських рішень коректними дослідженнями. У результаті все це дозволяє зробити комунікації актуальними, а, значить, ефективними.

Візуальні комунікації, безумовно, є більш дієвими, ніж вербальні, оскільки образи впливають на людей набагато сильніше, ніж прийнято вважати. Будь-який предмет дизайну володіє характеристиками (колір, ритм, пластика та ін.), які є інструментами для формування різних емоцій і образів, які формують світосприйняття людини. Адже людина сприймає світ спочатку ірраціонально — на рівні почуттів, і тільки потім вже — раціонально, намагаючись пояснити щось з погляду логіки. І оскільки дизайн — це індивідуальність і унікальність образу, він дозволяє і створювати його, і правильно транслювати. Адже, згодиться, що вивіски люди бачать набагато частіше, ніж шедеври живопису і скульптури. Тому в сучасному світі дизайн, по суті, є наймасовішим мистецтвом, яке активно формує світосприйняття людини, а не просте художнє оздоблення, як прийнято вважати. Дизайн буквально означає переосмислення, пошук нових значень. Сьогодні він є універсальним засобом спілкування на рівні почуттів і сенсів, одна з головних цілей якого — гармонізація, а десь навіть формування сприйманого світу, створення нових образів або переосмислення сутності звичних речей.

Лише такий підхід забезпечує успіх дизайнерських рішень, які стають не просто картинкою, а дозволяють вести діалог між світом і людиною.

Мультимедійний продукт — найефективніша форма подачі інформації в середовищі комп'ютерних інформаційних технологій. Завдяки синтезу відео, анімації, графіки, звуку, тексту, з'являється можливість відкрити для себе і оточуючих новий світ.

Мультимедійний продукт дозволяє зібрати воедино величезні і розрізнені об'єми інформації, дає можливість за допомогою інтерактивної взаємодії вибирати, що цікавлять в даний момент, інформаційні блоки, підвищує ефективність сприйняття інформації.

Поява систем мультимедіа, безумовно, проводить революційні зміни в таких областях, як освіта, комп'ютерний тренінг, в багатьох сферах професійної діяльності, науки, мистецтва, в комп'ютерних іграх та ін. На сьогоднішній день

мультимедійні технології міцно зміцнилися в багатьох сферах діяльності. Безліч програмістів, сценаристів, дизайнерів працюють над створенням всі нових і нових проектів.

Завдяки наявності зворотного зв'язку і живому середовищі спілкування, системи навчання на базі мультимедіа володіють приголомшливою ефективністю і суттєво підвищують мотивацію навчання.

Ми стаємо свідками того, як суспільна потреба в засобах передачі і відображення інформації викликає до життя новий напрямок, за відсутністю більш коректного терміну називаючи його мультимедіа. В наші дні це поняття може цілком замінити комп'ютер практично в будь-якому контексті.

Поява систем мультимедіа підготовлена як з вимогами практики, так і з розвитком теорії. Ця технологія привела до фундаментальних змін в різних областях, але не досить традиційних текстових і числових типів даних. Для повноти представлення даних потрібна графічна (дизайн) інформація.