

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт ИГДиС
Кафедра «ГСАиД»

Утверждено на заседании кафедры
«ГСАиД»

«26» января 2022 г., протокол № 6

Заведующий кафедрой ГСАиД


_____ К.А. Головин

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
по проведению практических (семинарских) занятий
по дисциплине (модулю)
Современные проблемы дизайна

по направлению подготовки
54.04.01 «Дизайн»

с направленностью (профилем)

Промышленный дизайн

Форма обучения: очно-заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 540401-03-22

Тула, 2022 год

Разработчик(и) методических указаний

Плешков Сергей Александрович, доц. каф. ГСАиД _____



(подпись)

Морозова Любовь Анатольевна, к.т.н., доц. каф. ГСАиД _____



(подпись)

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Современные проблемы дизайна» - сформировать компетенции обучающегося в области изучения современных проблем дизайна, понимание которых должно быть отражено в проектной деятельности студентов.

Задачи освоения дисциплины:

- овладение навыками организации и проведения научно-исследовательской и творческой деятельности в области дизайна, основываясь на историческом и современном опыте;
- научиться определять проблемы и тенденции развития современного дизайна, его места в процессе развития науки и техники, место дизайна в современном социокультурном процессе.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Занятие №1

Понятие дизайна

1. Понятие дизайна.
2. Роль дизайна в формировании предметного мира.
3. Рациональность и функциональность в дизайне.
4. Влияние научно-технического прогресса на развитие дизайна.

В английском языке слово "design" обозначает - проектировать, конструировать - то есть любое проектирование, процесс создания новых предметов, инструментов, оборудования, формирование предметной среды. Дизайн - новый вид художественно-конструкторской профессиональной деятельности, возникшей в XX в. Его цель создание целостной эстетической среды жизни человека. Проектирование предметов, в которых форма соответствует их назначению, функциональна, экономична, удобна и при этом еще и красива.

Особенность дизайна заключается в том, что каждая вещь рассматривается не только с точки зрения пользы и красоты, но и с точки зрения процесса функционирования, то есть с учетом того, как предмет будет транспортироваться, как упаковываться, где и какое место будет занимать в квартире, какого требовать ухода, как включаться и т. д. Комплексный системный подход к проектированию каждого изделия - смысл дизайна. Так как дизайн имеет дело с предметами, выпускаемыми промышленностью массовыми тиражами, то они должны удовлетворять вкусам многих людей. Объекты дизайна отображают собой уровень технического прогресса и социального устройства общества. Если проследить, как выглядели швейные или пишущие машинки в начале века и сегодня, или рассмотреть, как изменялась форма чайника в течение последних восьмидесяти лет, то безошибочно можно определить, к какому времени относится каждый из этих предметов.

Дизайн играет важную роль в продуктах промышленного творчества. Области дизайна - это бытовые приборы, посуда, мебель, станки, транспортные средства, графика, одежда и другое.

Дизайнер ищет оптимальную форму каждого элемента, учитывая, как она зависит от рабочей функции (назначения) изделия и связей с человеком.

Можно привести множество примеров, представляющих необходимость учитывать пропорции человека, размеры его руки (эргономические требования) в процессе проектирования кнопок, стульев, пультов управления, клавиш приборов, формы ручки у чашки и др.

Изобразительные средства дизайна являются общими для пластических искусств: точка, линия, фактура, текстура, цвет, форма, объем, пропорция, масса и пространство. Эти составляющие комбинируются на основе принципов композиции: симметрии, асимметрии, равновесия, ритма, движения и т.д. В дизайне имеет широкое применение и такие средства как пропорция золотого сечения. Гармония и контрастность как универсальные средства искусства являются системообразующими и в дизайне. Особенно важно для художественного проектирования учитывать зависимость формы объекта от используемых материалов, конструкций и технологии производства. В современном промышленном производстве используются материалы, которые можно объединить в следующие группы: древесина, металл, стекло, текстиль, пластические материалы и новейшие синтетические материалы.

Сущность дизайна безгранична. Он открывает свободные возможности материализации эстетических идей, новые горизонты красоты и величия человека.

Принцип функциональности и рациональности изначально лежат в основе философии дизайна и являются ведущими в современном дизайн - проектировании. Ориентированный на широкие слои потребителей, и, прежде всего, людей со средним достатком, дизайн формирует комфортную среду обитания, максимально эффективно используя пространство, рационально организуя здесь функциональные процессы и расположение оборудования. Рациональная компоновка предметов в значительной степени повышает эффективность функциональных процессов, будь то удобно оборудованное рабочее место на производстве или кухня в квартире.

Экономичность материалов и конструкций, рациональность использования пространства были ведущими принципами обучения и в известной школе современной архитектуры и дизайна ВХУТЕМАС (Высшие Художественно-технические мастерские, 1920-1926). Например, среди заданий, которые давались студентам, были такие: упростить существующую вещь (снять с нее украшения, выявить конструкцию, убрать неработающие части и т.д.), улучшить существующую вещь (сделать ее более удобной, функциональной)

Занятие № 2,3

Проблемы экологического дизайна, экологические составляющие дизайна.

1. История возникновения экологического подхода в дизайне.
2. Тенденции уменьшения затрат материалов.
3. Способы увеличения продолжительности жизни изделия.
4. Экологические критерии в человеческой деятельности.
5. Экологическая концепция дизайна.
6. Значение предметного фактора в формировании предметно-пространственной среды человека.
7. Противоречия экодизайна.

Рост достижений в области высоких технологий, развитие программных интерфейсов, виртуальная реальность, нанотехнологии, компьютеризированная одежда - все это и многое другое говорит о стремительном прогрессе и безграничности человеческой мысли. XX век сыграл решающую роль в окончательном утверждении дизайна как проектно-художественной деятельности, а научно-технический прогресс продолжает вносить свои коррективы в понимание эстетики. Появились стилевые течения, откровенно использующие для формирования образа изделий его «техногенные» структуры (несущие конструкции, технологические коммуникации и пр.), прежде скрываемые от зрителя под декоративной оболочкой. Термин, обозначающий один из таких стилей «хай-тек» представляет собой сокращение от англ. high technology - «высокая технология», который в своем прямом значении употребляется для характеристик технологических процессов в высокоразвитых отраслях производства - электронике, атомной энергетике, аэрокосмической технике.

По мере развития общества постоянно расширяются и усложняются задачи дизайнеров, которые уже не сводятся к простому формообразованию предметов. Еще в 1970-х гг. возникло экологическое направление в дизайне, ставшее откликом на негативные последствия технического прогресса. Оно ориентировано на активное влияние дизайна на охрану и восстановление природной среды, т.е. на максимальную экономию ресурсов и материалов, достижение оптимального соотношения затрат при производстве изделия и его долговечности, разработку новых материалов и технологий, не наносящих вред окружающей среде. Экологический подход к проектированию стал принципиально новым, поставив перед дизайном совершенно новые задачи.

Экологическая ориентация привела к утверждению новой системы ценностей в дизайне, так как преодоление кризиса возможно только при условии изменения ценностей, мышления и отношения человека к окружающему миру. В основе формирования экологического сознания лежит экологическая информация, агитация потребителя в пользу «органичного образа жизни», т.е. экологическая пропаганда. Продукты дизайна должны выступать стимуляторами экологического сознания, наглядными аргументами в пользу экологического и экономного потребления.

Одной из причин экологического кризиса является неумеренное потребление «цивилизованным» человеком материальных благ. Экологизация потребления означает разумное сокращение потребления, распространение норм экологически правильного потребления, возврат к вещам длительного пользования. Проблема экологизации потребления привела к качественному изменению задач дизайна - на первый план вышло не столько совершенствование формы и функции, сколько сокращение избыточного количества продуктов дизайна, пересмотр материалов и технологий, формирование новой структуры потребностей. Снизить объемы потребления можно путем продления срока пользования изделиями, достижения оптимального соотношения затрат на производство вещи и срока ее использования, сокращение количества вещей одноразового пользования, предпочтения качественных вещей длительного пользования.

Экологизация производства - направление, связанное непосредственно с технологическим процессом производства: экономией природных ресурсов, безвредными и безотходными технологиями, вторичным использованием изделий, экологическим «круговоротом».

Важнейшим направлением экологического движения является и экология культуры. Культурологический подход в дизайне рассматривает дизайн-деятельность как закономерный продукт развития человеческой культуры, высоко оценивая способность дизайна не только к инновациям, но и к воссозданию традиционных ценностей. С точки зрения данного подхода дизайн является закономерным продуктом развития культуры предшествующих эпох, поэтому сохранение традиций представляется необходимым условием гармоничного развития дизайна. Важнейшие задачи в аспекте экологии культуры - сохранение и дальнейшее развитие этнической самобытности предметной среды,

формирование четко выраженного национального лица дизайна в масштабах страны. Экологически ориентированный дизайн обращается к традициям материальной и духовной культуры региона. Среди задач регионального дизайна - создание предметов, соответствующих климатическим и природным условиям определенного региона, возрождения традиционных типов формообразования и отношения к материалам. Имидж национальной идентичности является сейчас залогом успеха дизайна на международном рынке. Однако традиции культуры других народов, особенно «экзотических» регионов, привлекают современных творцов ничуть не меньше, чем собственные. Другие культуры являются практически неисчерпаемым источником творчества в дизайне.

Человек является главным объектом экологических изменений. Экология человека помимо проблем охраны его физического здоровья выдвигает проблему удовлетворения духовных запросов личности, раскрытия его творческих способностей, создание благоприятной и комфортной для человека среды, насыщенной образами. В связи с этим в дизайне появилась концепция сотворчества потребителя - включение его в процесс проектирования путем переосмысления, функциональной трансформации, завершения вещи на этапе ее использования. Сегодня концепция сотворчества в полной мере реализовалась в дизайне одежды, обеспечивая тем самым свободу самореализации при создании собственного образа. Сегодня «экологический» дизайн - это утверждение принципов экологической этики и ориентация на гармонизацию отношений человека с окружающим миром.

Занятие №4

Проблемы этики, эстетики и культурного контекста.

Дизайн делает форму продукта не только целесообразной и конструктивно осмысленной, но и эмоционально выразительной, эстетически осмысленной. Художник-конструктор создает такие продукты и орудия труда, которые обретают способность «почеловечески относиться к человеку», то есть обладают и эстетической ценностью. Дизайн обеспечивает человеческое взаимоотношение вещи и ее потребителя -- человека. А поскольку за каждой вещью стоит другой человек -- ее создатель и вещь предстает в своеобразной роли посредника, связующего звена между ее создателем и потребителем, постольку дизайн выступает фактором «очеловечения» человеческих отношений. Пользуясь художественно сконструированными вещами, человек как бы созерцает самого себя в созданном им мире, что доставляет ему глубокое эстетическое наслаждение. Дизайн осуществляет массовую культурно-эстетическую коммуникацию, передавая через предметы быта, орудия труда, вещи повседневного обихода, создаваемые современной промышленностью, определенный тип художественного вкуса.

Дизайн проникает во все сферы жизни и деятельности людей, оказывает всеохватывающее воздействие на широкие слои населения. По массовости и силе эстетического воздействия он не только может сравниться с кино и телевидением, но в известном смысле даже превосходит их. Ведь чтобы пойти в кино, нужно выкроить время и купить билет, чтобы стать телезрителем, необходимо купить телевизор и обрести досуг. Чтобы подвергнуться эстетическому воздействию дизайна, достаточно быть нашим современником. Избежать воздействия дизайна, даже задавшись такой целью, невозможно, ибо никому не дано выпрыгнуть из культурного обихода эпохи, обойтись без ее атрибутов, без мебели, посуды, средств транспорта, книг и т. д. А все это -- создание дизайна, на всем этом лежит печать определенного стиля. Влияние стиля на сознание человека особенно глубоко и непосредственно. Та или иная форма ложки, молотка, автомобиля, телевизора не только служит целям удобства и прагматики, но и целям эстетического воздействия. Последнее в продуктах потребления, созданных по принципам дизайна, связано с самим образом жизни данного общества, типом мышления и деятельности данной эпохи.

Когда речь заходит о предметах народного или профессионального творчества, каждому становится понятно, что исполнение того или иного произведения искусства тесно связано с определенной национальной культурой. Правда ли, что дизайнерское проектирование носит характер, который определяется совокупностью норм и ценностей, другими словами – ядром культуры?

Фундаментальные ценности различных культур могут иметь общие черты, но в целом, разнятся. Принятие новых принципов экономического роста, дизайна и пр. неизбежно ведет к изменению некоторых культурных норм, при этом ядро культуры остается нетронутым, и целостность не нарушается.

Именно уникальность культур обеспечивает плодотворность их взаимодействия. Таким образом, обеспечивается заимствование, которое, казалось бы, изменяет внешний облик культуры. Эта теория на практике применима и к дизайну.

Сегодня может возникнуть ложное представление о том, что дизайн нейтрален по отношению к социальному порядку и определенной культуре. Современные направления дизайна складывались, в ходе смены ремесла автоматизированной индустрией. Автоматизация, в свою очередь, долгое время воспринималась как откол производящей деятельности от культуры человеческой жизни. Поначалу машина деятельность выступила именно как сила противокультурная. Этот факт можно отнести к одним из наиболее впечатляющих примеров противоречивости культуры и природы в дизайне, которая свойственна всем переходным эпохам в истории.

Взросшие возможности технической, экономической и научной деятельности ориентировали индивидов на бестрепетное исследование природы и практическое освоение ее ресурсов. Подобный прорыв не мог не сопровождаться поруганием святынь, разрывом с вековыми привычками предков, обычаями, вкусами и пр.

Творческая стихия требует того, чтобы был взят верх над сложившейся упорядоченностью и предопределенностью всех признанных правил, ценностей и норм.

Занятие №5

Интернациональный стиль в дизайне.

1. Предпосылки возникновения интернационального стиля в дизайне.
2. Дизайн как деятельность, направленная на интеграцию материальной и художественной культуры.
3. Национальный дизайн Финляндии, Японии, Италии.

Интернациональный стиль (1930-1960) - ведущее направление модернистской архитектурной мысли периода 1930-1960-х гг. Пионерами интернационального стиля были Вальтер Гропиус, Петер Беренс и Ханс Хопп в Германии, наиболее яркими и последовательными представителями — Ле Корбюзье (Франция), Мис ван дер Роэ (Германия-США) и Якобус Ауд (Нидерланды). Эстетика интернационального стиля требовала отказа от национальных культурных особенностей и всяческих разновидностей исторического декора в пользу прямых линий и других чистых геометрических форм, лёгких и гладких поверхностей из стекла и металла. Излюбленным материалом стал железобетон, в интерьерах ценились широкие открытые пространства. Это была архитектура индустриального общества, которая не скрывала своего утилитарного предназначения и способности экономить на «архитектурных излишествах». Неофициальным девизом движения был предложенный Мис ван дер Роэ парадокс: The less is more («чем меньше — тем больше»).

В послевоенное время типичным воплощением идеалов интернационального стиля были геометрически отточенные небоскрёбы Мис ван дер Роэ, Филипа Джонсона и Бэй Юймина. Ле Корбюзье эволюционировал в сторону более скульптурного подхода к архитектуре, при котором подчёркивалась грубая структура бетона (так называемый «брутализм»). Интернациональный стиль проник в архитектурно консервативные страны, где появились свои «поэты железобетона» — Пьер Луиджи Нерви в Италии и Оскар Нимейер в Бразилии. Отдали дань эстетике этого направления и такие индивидуалистические мастера «органической архитектуры», как Фрэнк Ллойд Райт и Алвар Аалто.

Отход от интернационального стиля наметился в 1950-е гг. в произведениях Эро Сааринена, а в 1970-е гг. с критикой на ограниченность и «скучность» этого подхода обрушился основоположник архитектурного постмодернизма — Роберт Вентури.

Япония

Основной чертой японского мировоззрения является целостность. Соответственно, именно эта черта пронизывает различные сферы японской культуры, включая дизайн. Целостность как характерная черта японского дизайна распадается на ряд более конкретных характеристик, которые и выявляются в статье. Также в статье раскрываются основные категории японской эстетики, что позволяет глубже понять специфическое для Японии представление о вещи.

Японский дизайн – одна из основных школ мирового дизайна, обладающая своей спецификой. Японская эстетика оказала огромное влияние на развитие дизайна XX века в целом. Для того чтобы понять, что же такое японская эстетика, как и почему она повлияла на мировой дизайн, в чём специфика японского дизайна, необходимо обратиться к истории формирования японской школы дизайна.

Кендзи Экуан, председатель GK Design Group Inc., выступая на конференции «ЭКОДИЗАЙН» в С.-Петербурге в 2002 году, так говорил о развитии дизайна в Японии: «Именно ремесленное производство, народные промыслы [традиция] стали основой для японского дизайна». Под традицией в данном случае понимается духовная культура, а «духовная культура – это уважение людей к вещам». Иными словами, он указал на две черты японского дизайна: японский дизайн опирается на национальные ремёсла, и вещь как таковая играет особую роль в японском дизайне.

После Второй мировой войны, когда многие города Японии были разрушены и возникла необходимость отстраивать города заново, огромную поддержку развитию дизайна оказало государство. В 1952 г. в Японии появились государственные информационные центры по развитию дизайна, организовывались международные конференции, был создан Фонд японского дизайна. Большую роль в формировании японского дизайна сыграли такие крупные компании как Toyota, Nisan, Honda, Sony, Mitsubishi.

Вероятно, это способствовало становлению японского дизайна как коммерческого, направленного на развитие рынка, что подтверждает слова известного японского архитектора Кисё Курокавы: «В Японии демократичное общество, но и там очень сложно воплощать в жизнь смелые проекты. У нас существует контроль со стороны экономики, которая подразумевает коммерциализм. Ему абсолютно не нужен авангард. Девяносто девять процентов японской архитектуры – коммерческий дизайн. Только некоторые архитекторы Кендзо Танге, Арата Исодзаки, Фумихико Маки, Тадао Андо, я и некоторые другие до сих пор борются с этими стандартами».

Что касается государственной поддержки дизайна, то она по-прежнему играет свою роль. В Японии обучение дизайнерским навыкам в школе – это часть государственной политики. А. Устинов выделяет следующие положительные стороны эстетического образования:

- человек, воспитанный в любви к красоте, не позволит себе брак на производстве;

- развитие чувства прекрасного способствует развитию внутреннего рынка;
- способствует формированию всесторонне развитого человека, гуманизации характера.

Можно заметить, что два первых пункта указывают на определённо практическую направленность эстетического воспитания, хотя идея гуманизации характера также играет свою роль. Эйиси Хино, профессор педагогического университета в г. Хёго, так говорит о курсе дизайна в школе: «Дизайнерское образование детей – это не формирование потребителей и не инструктирование будущих дизайнеров. Его назначение – способствовать развитию следующих поколений, а раз так, то процессы проектирования оказываются более важными, чем его результаты». Так воплощается идея единства пользы и красоты в японском дизайне.

Идея единства пользы и красоты по-разному преломляется в разных культурах. Так, взаимосвязь функционального, технического и эстетического начал, наблюдаемая в архитектуре Древней Греции, отражается в принципах архитектуры по Витрувию: польза, прочность, красота. В японской архитектуре отсутствует стремление к статике, характерное для классического западного мышления, по аналогии эти принципы можно выразить так: польза, непрочность, красота. Если говорить о принципах русской архитектуры, которые восходят к византийской традиции, то здесь так же, как и на Западе, реализуются витрувианские принципы. С традиционной японской архитектурой русскую роднит материал – дерево, так как японская культура – это, прежде всего, культура дерева и бумаги.

Практическая направленность присуща также стремлению японцев опираться на традиции, то есть создавать новое путём встраивания нового в старое. Так, осуществляется единство старого и нового.

А. Устинов так определил условия формирования дизайна в Японии: «В результате [исторического развития] сложилась парадоксальная с точки зрения теории дизайна ситуация: наличие в стране самого авангардного научно-технического и технологического уровня и самой традиционной художественной культуры». Иными словами, изначально основанный на высокоразвитых национальных ремёслах, японский дизайн перенимал методы западного дизайна, бережно сохраняя традиции. Следствием этого стало сосуществование, единство в современном японском дизайне национальных и интернациональных мотивов и принципов.

Устройство традиционного японского дома всегда предполагает стирание границ внешнего и внутреннего пространств, в нём обязательно создаётся промежуточная переходная зона, необходимая для осуществления единства с природой. В современной японской архитектуре присутствует та же идея, хотя объединение пространств достигается разными средствами. Например, японский архитектор Кенго Кума добивается в своих проектах эффекта «стирания» архитектуры, её растворения в окружающей среде, с помощью полностью стеклянных ограждающих конструкций

Выявленные принципы единства внутреннего и внешнего, национального и интернационального, старого и нового в японском дизайне, а также единство пользы и красоты, восходят к идее понимания мира как единого целого, характерной для восточной картины мира, где всё воспринимается как единое целое и, в отличие от западной культуры, не анализируется, а синтезируется.

Обратимся к вопросу об особом отношении к вещи в японском дизайне. Важнейшей категорией японской эстетики является понятие макото (букв. «истина», сущность вещей), которая заключается в моно-но аварэ (букв. «грусть вещей», очарование вещей): «Если произведение не содержит моно-но аварэ, оно не истинно». Грусть вещей в их мимолётности, в «красоте непостоянства» (мудзё-но би – ещё одна категория японской эстетики).

Президент исследовательской фирмы Кендзи Саккуйори так сказал об эстетическом воспитании: «Нужно воспитывать основополагающие ощущения и чувства, проистекающие из факта наличия человека и вещи, а также окружающей их среды. Это

чувства, вытекающие из познания существования собственно вещи. Это ощущение равновесия и соразмерности, вытекающее из познания связей вещей друг с другом и с человеком. Это чувство понимания факта рождения вещи. Это понимание факта умирания вещи. Человеческие чувства, сформированные в совокупности всех этих разнообразных ощущений, позволяют осознавать красоту бытия вещей». Иными словами, чтобы научиться создавать прекрасное, нужно понять красоту (мимолётность) вещи, почувствовать её хрупкую связь с миром, с человеком.

Председатель японской дизайнерской фирмы GK Design Group Inc. Кейдзи Экуан утверждал: «Необходимо ввести в процесс обучения три положения: очищение, усердие и учёба. Через предварительное очищение, напрямую обращаясь с вещами, можно как следует постичь структуру вещей и тем самым их сущность. Затем через усердие прийти к пониманию взаимосвязей человека и окружающих его вещей. И тогда с высоты понимания этих взаимосвязей можно подходить к изучению конечного этапа учебного процесса – к постижению истины. Понимание вещей и их бытия. ... Без этого дизайнер не сможет выполнить свою миссию адвоката общества». Таким образом, процесс проектирования движется по направлению от вещи к человеку («вещецентризм»), а не от человека к вещи («антропоцентризм»), как это происходит на Западе. В этом заключается особое отношение к вещи в дизайне. Аналогичный процесс можно проследить в архитектуре: «... европейское проектирование в основном шло по пути противопоставления урбанизма природе (антропоцентризм), тогда как Китай и Япония выбрали путь единства с нею, в любых условиях, в том числе в постиндустриальной цивилизации (антропокосмологизм)».

Поскольку очарование (грусть) вещей заключается в их мимолётности, важными мотивами в архитектуре и объектах дизайна становятся такие природные образы, как радуга, туман или роса. Например, архитектура Хироси Хара напоминает переменчивые природные явления, облака или туман. Цель – создать изменчивую архитектуру, «когда формы появляются, чтобы исчезнуть, оставляя после себя пустоту»

Особое отношение к вещи в японском дизайне восходит к религиозным представлениям японцев, подтверждение чему прослеживается у Судзуки, когда он пишет о роли поклонов в практике дзен: «... поклонами мы отказывались от своего «я». Отказаться от своего «я» – значит, отказаться от своих дуалистических идей ... Когда вы забудете все свои дуалистические идеи, всё окружающее станет вашим учителем, всё сможет сделаться объектом поклонения». Так возникает идея учения у природы, «вслушивания» в окружающую среду. Кроме того, здесь же раскрывается суть синкретического мышления, идея синтеза, а значит и целостности.

Подводя итог, можно обозначить следующие черты японского дизайна:

1. Практическая направленность.
2. Единство пользы и красоты (что красиво, то полезно).
3. Опора на традицию.
4. Связь с природой.
5. Синтетичность (соединение внутреннего и внешнего, национального и интернационального, старого и нового).
6. Посредством дизайна должна раскрываться сущность, истинность вещи (через соотношение пропорций и т.п.).

Эти черты происходят из интуитивного постижения и осознания мира как единого целого. Такая целостность, предполагающая интуитивное, а не логическое понимание связи вещей и человека между собой, восходит к мифологическому мышлению, она лежит в основе коренного различия в восточном и западном мировоззрении, а значит, определяет специфику японского дизайна.

Италия

В структуре послевоенной промышленности Италии наряду с высокоразвитыми отраслями (машиностроение, автомобилестроение) сохранялись отрасли, тесно связанные с ремесленным производством: производство стекла, керамики, плетеной мебели и т. п. Последние, хотя и имели вполне современную промышленную организацию, в вопросе качества продукции в значительной мере зависели от виртуозности и мастерства рабочих. Многие образцы изделий этих отраслей создавались при участии видных итальянских дизайнеров, например, Джио Понти является автором ряда изделий стекольной промышленности.

Высоким художественным вкусом отмечена продукция фирмы «Оливетти». Выпускаемые ею модели конторского оборудования заслужили признание во всем мире благодаря классической простоте и пропорциональности формы. Именно эти черты легли в основу «стиля Оливетти», который приобрел значение образца и стал предметом подражания для многих других промышленных фирм.

Фабрика пишущих машин, заложенная Камилло Оливетти в 1908 г., впервые получила известность в Ломбардии и Пьемонте, когда на Туринской промышленной выставке 1911 г. модель «М-1» была отмечена медалью. В аттестате отмечалось удобство работы на машинке, хорошая читаемость шрифта, зато о внешних данных машинки еще не было ни слова - не было такого критерия для оценки промышленного продукта.

Камилло Оливетти в 1912 г. писал: «Эстетическая сторона конструктивного решения машинки также требует особого внимания... Пишущая машинка не должна быть оформлена в сомнительном вкусе. Она должна иметь внешность одновременно серьезную и элегантную». Нужно учесть, что в это время машинки - как пишущие, так и швейные - еще упорно покрывались истонченными акантовыми листьями, нанесенными бронзовой краской. В то время далеко не все искусствоведы могли ставить вопрос об эстетической ценности промышленной продукции, во вкусах широкой публики безраздельно господствовал унылый эклектизм - для инженера, делового человека точка зрения Камилло Оливетти была совершенно исключительной.

Уже в 1927 г. к 580 рабочим и служащим «Оливетти» присоединились еще несколько человек, деятельность которых приобрела вскоре большое значение: график Джованни Пинтори, ученик Мохой-Надя Александр Щавински, скульптор Константино Нивола, инженер и поэт Леонардо Синисгалли, который возглавлял отдел паблсити «Оливетти» вплоть до начала войны и вынужденной эмиграции. Сложилась одна из первых и, безусловно, наиболее значимая в Европе группа коммерческого дизайна, теснейшим образом связанная с общей организацией и реорганизацией фирмы.

С 1936 г. Марчелло Ниццولي становится ведущим дизайнером «Оливетти» и в тесном контакте с Джованни Пинтори, при постоянном участии Адриано Оливетти в оценке всех проектных предложений, prepares переворот в производстве комплексного конторского оборудования. Сразу же после войны, в условиях быстрого роста экономической активности фирма переходит в наступление на мировой рынок, тщательно подготовленное предыдущими десятилетиями. В 1948 г. бестселлером становится созданная Ниццولي модель «Лексикон-80». Выпущенная на рынок в 1950 г. «Леттера-22» производит новую сенсацию. Возникает и приобретает права гражданства выражение «стиль Оливетти».

Отдел дизайна приобрел постепенно привилегированное положение и значительно увеличился. Наряду с Ниццولي на первый план выдвигаются дизайнеры Соттсас и Беллини, оба лауреаты «Компассо д'Оро»: первый - за электронно-счетные устройства «Элеа» в 1959 и 1962 гг.; второй - за машинку для перфокарт «ЦМЦ-7» в 1962 г. Ниццولي, Соттсас, Беллини и Пинтори (помимо сотен плакатов автор первой модели реорганизованного «Ундервуда» - «Рафаэль») возглавили четыре отделения дизайна.

Критики дизайна утверждают, что «стиль Оливетти» на самом деле является смещением нескольких «стилей». В чисто искусствоведческом срезе рассмотрения, когда под стилем в дизайне подразумевается единство формально-стилистических признаков, это

справедливо. Такого формального единства у «Оливетти» не было, нет и, вероятно, не будет.

Финляндия

Финны уже давно прониклись уважением и пониманием культурной значимости искусства и дизайна. Это почтение бросается в глаза каждому гостю практически в каждом городе страны, где в изобилии представлены различные инсталляции, статуи и памятники, и где галерей почти столько же, сколько и магазинов, предлагающих изделия местных ремесленников.

Вы также заметите множество других признаков того, насколько важную роль играет искусство в повседневной жизни финнов. Например, в Финляндии около 2,500 художественных ассоциаций, что, несомненно, является самым большим их количеством на душу населения в Европе. Наряду с богатством природы искусство также жизненно важно для финнов, и, возможно, именно данная комбинация этих двух страстей дала начало искусству ITE. Одно из самых важных арт-движений в стране принадлежит к современному народному искусству, или искусству аутсайдеров - то, что французы называли термином Art Brut. Финны называют это искусством ITE: аббревиатура расшифровывается как «itse tehty elämä», что в буквальном переводе означает «самодельная жизнь». В 2005 году в Финляндии творили 224 «народных художника», которые внесли неоценимый вклад в международное искусство аутсайдеров. В самом деле, Джон Майзелс (John Maizels), британский автор и редактор журнала по искусству «Raw Vision», утверждает, что финский художник Вейо Рёнккёнен (Veijo Rönkkönen) является одним из гуров данного направления.

Неудивительно, что Финляндия является одной из ведущих стран в области дизайна, если принимать во внимание роль искусства в жизни финнов. История финского дизайна может быть прослежена вплоть до 1875 года, когда было основано Финское Общество Ремёсел и Дизайна, а также была организована Школа Искусств и Ремёсел. Почти 100 лет спустя эта школа превратилась в Университет Искусств и Дизайна в Хельсинки, и была признана одним из лучших университетов дизайна в мире в 2007 году влиятельным изданием Business Week.

Когда Финляндия в 1917 году стала независимой, начался процесс внутреннего строительства, что привнесло новые акценты и идентичность в архитектуру страны, а также в дизайн интерьеров. Предыдущие оккупанты Финляндии, Россия и Швеция, оказали сильное влияние на развитие «финского стиля», но главной силой в эволюции финского дизайна стал диалог с природой. Отношения с природой стали особенно заметны в финском дизайне начала 20 века, который активно развивался на метафорах и мотивах этих отношений.

В 1930 году на выставке в Стокгольме Скандинавии был представлен международный модернизм. К этому времени крупные общественные здания уже были построены в современном стиле Алваром Аалто и другими финскими архитекторами. Вслед за выставкой область прикладного искусства и ремёсел начала испытывать влияние модернизма, что в частности видно по изделиям из стекла Иитала (Iittala), Кархула (Karhula) и Риихимаки (Riihimäki), а позднее по керамике Arabia. К концу 1930-х годов международная репутация Финляндии в области дизайна была прочно укреплена, в немалой степени благодаря работам архитектора и дизайнера Алвара Аалто, который занимался дизайном инновационной мебели и новых форм использования стекла в течение этого десятилетия - этот стиль популярен и по сей день.

Вслед за второй мировой войной повсеместно наблюдалось увеличение количества выставок, а к 1950-м годам Финляндия заявила о себе, как об инновационной силе в дизайне. По воле известного и очень влиятельного Милана Триеннале (Milan Triennale) в 1950-1960-х годах Финское Общество Ремёсел и Дизайна создало финскую секцию. Эта выставка и полученные за неё призы помогли распространить славу финского дизайна, в

частности, мир узнал о таких именах как Вирккала (Wirkkala), Сапанева (Sapaneva) и Франк (Frank) - все они обучались в этом обществе.

Финский дизайн начал развиваться наряду с дизайном соседних стран, Швеции и Дании. Они объединились для создания нового бренда «Скандинавский Дизайн». Это партнёрство позволило всем трём странам продвинуть свой дизайн на международную сцену. Пиком стала выставка «Дизайн в Скандинавии», в которой приняли участие 24 музея по всей территории США между 1954 и 1957 годами, и которая представила финский дизайн более чем миллионной новой аудитории. «Скандинавский стиль», использование цвета, материалов, комбинация ремесленных элементов с индустриальным производством, очевидное влияние органических мотивов, всё это дало начало волне возбуждения.

В 70-х дизайнеры стали использовать новые материалы, такие как пластик, синтетику и стекловолокно, сочетая их с преимуществами технологий производства, что позволило дизайнерам в Финляндии расширить спектр цветов и форм массового производства. Финская индустрия стала уделять больше внимания дизайну, поэтому новые профессиональные дизайнеры были наняты для выполнения более значимых ролей. К концу 1980-х годов Финское Общество Ремёсел и Дизайна основало Дизайн Форум Финляндии, чья миссия состоит в продвижении дизайна интернационально, а также среди средств массовой информации в стране.

В 1990-х Финляндию ожидали новые препятствия. Экономически страна находилась в тяжёлом кризисе, столкнувшись с повышающимся уровнем безработицы, крупным банковским кризисом, инфляцией и имея дело с распадом Советского Союза, который был самым крупным торговым партнёром страны. Однако правительство Финляндии думало далеко вперёд и ввело политику, которая преобразовала экономику страны из базирующейся на натуральных ресурсах в конкурентоспособную экономику знаний, где инвестиции в образование и научные исследования стали приоритетными. Уникальная стратегия инвестиций в долгосрочные решения, нежели обычные политически удобные немедленные решения, двигали Финляндию к вершине списка конкурентоспособных стран на Международном Экономическом Форуме (в соответствии с Индексом Благосостояния, составляемым институтом Легатум с британским головным офисом, Финляндия сейчас является лучшей страной в мире для жизни). Ключевым пунктом в восстановлении страны сыграла политика в отношении дизайна, которая была начата организацией SITRA (Финский Национальный Фонд Исследований и Развития), кульминацией которой стала публикация «Дизайна 2005!» - документа, ратифицированного правительством в 2000 году. Благодаря политике правительства Финляндия завершила 20 век как страна с высокой конкурентоспособностью с экономикой знаний, страна с самыми высокими рейтингами инвестиций в научно-исследовательской области в Европе (3,5% от ВВП) и со специализированным высокотехнологичным производством, как, например, мировой лидер Nokia.

Верность эволюционному развитию дизайна хорошо заметна при взгляде на Комитет Дизайна и на Designium - исследовательский центр инноваций в дизайне. Как часть Университета Искусств и Дизайна в Хельсинки, Designium организует опросы, собирает данные и исследует стратегии дизайна в других странах, снабжая финское правительство ценными данными. О месте Финляндии на международной арене дизайна сегодня свидетельствует назначение Хельсинки Мировой Столицей Дизайна 2012 Международным Советом Организаций Индустриального Дизайна, что совпадает с 200-летней годовщиной с момента назначения Хельсинки столицей Финляндии.

Занятие №6,7

Технологические аспекты дизайна. Технологические составляющие дизайна

1. Понятие технология в дизайне.
2. Технология создания веб-сайтов.
3. Технологические аспекты мультимедиа.
4. Технологические аспекты дистанционного оборудования в дизайне.

Мы живём в высокотехнологичном мире, и это уже не для кого не новость. Технологии помогают нам во всём — от сложных производственных процессов до развлечения нашей бабушки вечерним пасьянсом. Количество технологичных девайсов, окружающих каждого из нас, часто превышает десятки. Это реалии нашего времени. Конечно, не осталась в стороне от нашествия технологий и отрасль дизайна. Давайте попробуем отследить проникновение технологий в дизайн и проанализировать, к каким результатам мы пришли в итоге.

Само понятие дизайна и дизайнеров зародилось в конце девятнадцатого века во Франции. Коллектив прогрессивных художников и декораторов создал ассоциацию, целью которой было создание и развитие новых технологий архитектурного дизайна и декора. Конечно, в те времена публике не нужно было неоновых трубок и светодиодов.

Чтобы вызвать шок достаточным считалось оформить декорации очередного Парижского спектакля в стиле авангардизма или найти мастера с уникальной техникой резьбы по дереву. Именно новый стиль графики считался новой технологией. Французские художники ступили на поле экспериментов в графическом дизайне и выяснили, что они первопроходцы. Но времена менялись. Зритель, а точнее созерцатель, становился всё более избалованным, и чтобы донести свои идеи не повторяясь, дизайнерам пришлось обращаться не только к новым стилям дизайна, но и к использованию инновационных материалов и методик.

Конечно, в первую очередь в дизайн вошли технологии, которые позволяют упростить сложные производственные процессы. Прорывом в полиграфии (а значит и в графическом дизайне) стала возможность отказаться от услуг метранпажей. Когда технологии позволили отказаться от услуг наборщиков, дизайнеры получили возможность влиять на вёрстку и наполнить полиграфию графикой. Параллельно с этим в дизайнерскую среду проникали компьютерные технологии, которые были адаптированы для дизайнеров небезызвестной компанией Adobe. Появление первых версий Photoshop / Gimp принесло с собой возможности undo / redo, наложения фильтров, теней и т.д. в дизайн и вёрстку, что ускорило процесс развития графического дизайна как искусства и технологии донесения идей до определённой аудитории.

К сожалению или к счастью, с момента основания первой ассоциации дизайнеров в 1890 году, обмен информацией существенно ускорился. Сегодня нам не нужно ехать в Китай, чтобы узнать, что такое «дизайн по-китайски». Достаточно зайти в интернет и, как бы сказали французские дизайнеры в 1890 году,— вуаля. Многообразие вариантов и возможность быстрого обмена информацией породили одну важную проблему — возможность непреднамеренного плагиата. Иными словами — всё, что вы хотите или захотите сделать, возможно, уже сделано вашими коллегами. Так устроен человеческий мозг. Он не может придумать то, чего он не видел и с чем не сталкивался. Кроме того, мозг мыслит определёнными шаблонами, которые навязаны ему окружающей средой. При ответе на вопрос: «Быстро назовите любой инструмент» девять из десяти человек ответят: «молоток», а оставшийся один — «пассатижи». Никто не скажет «перфоратор», например. Таковы особенности нашего мышления. Но это не значит, что сегодня дизайн мёртв, и ничего нового в него привнести нельзя. Конечно можно! Причём это можно сделать несколькими способами.

Первый и самый простой из них — следить за развитием новых решений в компьютерных технологиях. Например, сейчас появилась технология дополненной реальности, которая позволяет увидеть в камеру фотоаппарата или смартфона то, что вы

захотите показать, причём увидеть это в 3D и взаимодействовать с этим. Также можно «ловить» новые фильтры для графических редакторов, экспериментировать с новыми графическими программами, внедряя результаты своей деятельности в дизайн. Выучить все возможные эффекты JS-плагинов и использовать их различные комбинации в WEB-дизайне.

Второй путь заключается в экспериментах с современными материалами, как при печати, так и в декоре. Сегодня в нашем распоряжении такой огромный набор вариантов бумаги и технологий нанесения, что только на перечисление самих технологий уйдёт отдельная книга, а количество бумажных «вееров» в серьёзных дизайн-студиях давно уже измеряется коробками и килограммами. Что касается материалов — один только пенокартон с запечаткой плюс макетный нож могут творить чудеса в руках опытного дизайнера. Я не говорю о строительной пене, термоклею, пенопласте, гофрокартоне и тысяче других материалов, каждый из которых может стать основой для создания дизайнерского шедевра.

Третий путь — это отслеживание новых технологических решений. Сейчас мы можем успешно сочетать свет, звук и графику для достижения поставленных задач. В нашем распоряжении светодиоды, генераторы дыма, снега, мыльных пузырей, лазер-шоу, проекторы, дюралайт, DMX-контроллеры и ещё куча подобных девайсов. Всё это может и должно быть направлено на создание нужной среды, обстановки, необходимых для решения дизайнерской задачи. Кроме того мы имеем гидравлические домкраты, электрогенераторы, моторизированные лебёдки и подъёмники, которые являются вспомогательными инструментами, но которые позволяют одному-двум людям возводить фундаментальные конструкции как в мегаполисе, так и в центре пустыни Гоби.

Давайте задумаемся о другом. Французские дизайнеры не имели ничего, но они сделали это. Они совершили революцию в дизайне, совершили революцию в искусстве. У них не было компьютеров, полноцветной печати, лазерной резки и DMX-машин. Их оружием была старая замасленная палитра и кисть из беличьего хвоста. Именно этими инструментами в историю рекламы, в историю искусства было вписано слово ДИЗАЙН. Так чего же вы ждёте? Идите и делайте свою революцию! Немедленно!

Занятие №8.

Новые аспекты проектной деятельности

1. Инженерный дизайн.
2. Арт-дизайн.
3. Футуродизайн.
4. Концептуальный дизайн.

Данный дизайн является частью промышленного, и направлен на проектирование и создание элементов инженерно-технического предназначения.

Подобный дизайн подчинен, прежде всего, утилитарно-прагматическим требованиям, а также целям проектировки. Вместе с тем инженерный дизайн подразумевает соблюдение требований по эффективному эксплуатированию, во избежание аварийных ситуаций.

Среди объектов данного дизайна можно упомянуть мосты, путепроводы, плотины, лифты, эскалаторы и многое другое. Трудно не согласиться с тем, что формы данных

сооружений по определению подчинены функциональности и не имеют к себе особых эстетических требований.

И вместе с тем рациональное зерно, которое лежит в основе их формообразования, а также технические решения, которые основываются на оригинальных разработках, делают творения инженерного дизайна важнейшим эстетическим элементом современного мира, которые, к тому же, интересны не только в качестве самостоятельного элемента, но и в роли части общей техногенной композиции.

И именно по этой причине, если ранее к проектированию подобных объектов привлекались дизайнеры с инженерным уклоном, то теперь к подобным объектам свое внимание проявляют также и дизайнеры, и художники, которым не чужда эстетичность в оформлении человеческой среды обитания.

Благодаря этому многие чисто инженерные сооружения, вроде Бруклинского моста, немецких или американских автострад или эстакады для поездов на воздушной подушке в Японии, стали ярчайшими примерами симбиоза на высшем уровне особенной эстетики вместе с последним словом инженерно-технической мысли.

На настоящий момент инженерный дизайн, будучи относительно молодым направлением, пока что находится на стадии собственного развития, развиваясь на стыке сразу нескольких направлений – архитектуры, ландшафтного дизайна и технического эстетизма.

Арт-дизайн — одна из изящных линий развития современного дизайна. Основным качеством, которым будут обладать дизайнерские решения этого направления – это сильная художественная составляющая, основанная на принципах чистого (высокого) искусства.

Термин арт-дизайн возник в 80-е годы 20 века в Италии, с появлением там двух дизайнерских групп - «Алхимия» (А.Мендини, А.Гуэррьеро) и «Мемфис» (Э.Соттсасс), которые бросили вызов ортодоксальному миру функционального дизайна. Сегодня, про них бы сказали, что они запатентовали отличную креативную идею. Художественные находки, в разработках этих дизайнеров, а изначально они занимались дизайном мебели и интерьеров, стали преобладать над поднадоевшей прагматикой общеупотребимых дизайн-продуктов.

Отличительными чертами нового направления стали: неожиданные комбинации цвета и света; использование разностиля; смешение стилей в одном объекте; применение экзотических стилей, ранее в дизайне не применявшихся; использование нестандартных образов; использование нестандартных материалов; высокое качество композиции; художественная детализация формы, качества поверхности, общего колорита; преобладание принципа hand made (сделано вручную) при создании объекта дизайна; Арт-дизайн с его «высоколобостью», казалось бы должен иметь успех только у ограниченного круга людей – эстетов и рафинированного хай-класса, что оказалось вовсе не так. Рядовой потребитель на «ура» воспринял новое направление. Всем пришлось по вкусу дизайн, в котором заложены тонкие интонации, глубокие чувства, теплота человеческих рук. Рядовой потребитель, как всегда и бывает при соприкосновении с подлинным искусством, испытывал сильные эмоции, вступал в душевный контакт с объектом арт-дизайна. Арт-дизайн неразрывно связан с концептуальным искусством. Художники-концептуалисты (Арнатт, Лонг, Диббетс и др.) ставили во главу угла идеи, которые заложены в произведении искусства. Своими произведениями они выражали протест против коммерциализации искусства. Сегодня, арт-дизайн распространен во многих сферах, связанных с дизайном предметов и окружающей среды: от интерьеров ночных баров и квартир, до арт-дизайна собственного тела (body-art), включающего дизайн кожи, ногтей, причесок. Арт-дизайн широко применяется при создании разных видов полиграфии. Не удивительно, если арт-дизайнеры будут консультировать при

художественном конструировании даже кулинарных блюд (чем не объект для арт-дизайна).

Таким образом, при арт-дизайне художественные и эмоционально-образные достоинства созданного объекта будут преобладать над традициями классического дизайна, такими как рациональность или технологичность, но при этом естественно, функциональность будет обязательно присутствовать, пусть и не на основных позициях.

В переводе с английского футуродизайн – дизайн будущего, направление, разрабатывающее концепции, соответствующие смыслу будущего.

Футуродизайн занимается моделированием и прогнозированием развития технологий, социальных и культурных изменений, возможных в обществе будущего. Дизайн такого направления проектирует инновации, адекватные и актуальные в будущем.

Футуродизайн занимается превентивным проектированием, которое не предназначено для немедленного внедрения, но намечает перспективные дизайнерские идеи и направления. Таким образом, создаются мифические образы решений для различной продукции, технологий и всей среды обитания, которые ожидаются в будущем.

В футуродизайне важна его особенность – отдаленность от коммерческой выгоды. Это должно способствовать перемещению фокуса промышленного дизайна с экономических, производственных, эксплуатационных направлений на общественно – социальные, совместно с культурными и экологическими аспектами, и на процветание общества в целом.

Эффективность решений в футуродизайне до их воплощения может оцениваться по такому критерию, как прирост качества жизни.

Прикладной аспект футуродизайна используется в разработке дизайна декораций, костюмов, техники для фильмов и спектаклей, действие которых происходит в будущем.

Примером футуродизайна может служить предложенная в 60-ые года 20-го века концепция приземистой формы машин при производстве гоночных болидов. Подобная форма автомобиля после многочисленных испытаний и выверенных результатов стала использоваться в автомобилестроении, поскольку она снижает сопротивление воздуха при движении гоночной машины.

Футуродизайнеры не ожидают новую волну технического прогресса. Они сами ищут пути направления для развития того или иного продукта.

Основным форматом разработок в футуродизайнере являются винчур – проекты – диагностирование и проектирование социально значимых проблемных ситуаций.

Футуродизайн и дизайн в стиле «футуризма» – разные понятия. Стиль «футуризма» – неприятие многих традиций в искусстве. Футуродизайн не привязывается к конкретным стилям из прошлого и настоящего, поскольку нацелен только на будущее.

Концептуальный дизайн — это разработка принципиальной идеи, проработка стратегий и подходов, используемых для проектирования, а также принципов взаимодействия различных участников коммуникации. Концептуальный дизайн подразумевает использование различных творческих подходов для поиска центральной идеи. Концептуальный дизайн подразумевает поиск принципиальных решений, а не проработку отдельных технических моментов. Дизайнер, занимающийся концептуальным дизайном подразумевает, что реализовать можно все. Цель дизайна, или художественного конструирования :) - в формировании гармонической предметной среды, которая наиболее полно удовлетворяет материальные и духовные потребности человека.

Предметы, которые являются результатом деятельности дизайнера, должны ответить следующим требованиям:

1. должны быть функциональными, т.е. в совершенстве выполнять свое практическое предназначение;

2. должны быть удобны и безопасны при эксплуатации, т.е. удовлетворять требованиям эргономики;

3. должны быть эстетически выразительными, т.е. иметь информационно-выразительную форму и быть целостными композиционно.

Например, история развития формы автомобиля - это поиск формы, которая бы наилучшим способом воплощала идею движения, скорости, динамики. Наиболее соответствует этой идее форма «вытянутой капли», которую имеет сегодня большинство автомобилей.

Для достижения композиционной ценности дизайнер использует возможности ритма, цвета, масштаба, соотношения света и тени, пустоты и объема в сочетании с особенностями звукового оформления, освещения. Социальное предназначение дизайна в том, чтобы создавать предметы промышленного производства, способные «по-человечески относиться к человеку», т.е. стать достойными посредниками между создателями и потребителями. Дизайн связывает воедино материальную и духовную культуру общества, обеспечивая целостность современной цивилизации. Современный маркетинг широко использует законы дизайна для создания целостной предметной среды. Дизайн требует учета любого нововведения в изменении предметного мира.

Экспериментируя с дизайном, вы должны формулировать ассоциативный ряд эмоций, ощущений, и визуальных соответствий.

Занятие №9.

Определение границ деятельности дизайнера

На рубеже XIX-XX вв., на этапе становления и формирования дизайна как новой сферы творчества внимание акцентировалось на активном внедрении в различные области жизни продуктов индустриального производства, подчеркнутым отказе от традиций в пользу нового, отказе от декоративности в пользу функциональности. В целом такой радикализм и даже нигилизм в вопросах формообразования играл на том этапе развития дизайна положительную роль, помог его быстрому самоопределению. На этом этапе дизайн претендовал лишь на формирование относительно незначительной части предметно-пространственной среды, и подчеркнутая односторонность его формообразующей концепции уравнивалась другими сферами творчества - архитектурой и декоративно-прикладным искусством.

Когда он внедрялся в культуру как принципиально новая сфера творчества, то противопоставлял себя традиционной художественной культуре, концентрируя внимание на таких своих качествах, как возможность машинного производства изделий, рациональность, научность, унифицированность. Машинное производство и массовый потребитель - два важнейших фактора, определивших становление дизайна.

С первых же шагов дизайна как профессии в нем подчеркивалась возможность охватить всю материальную среду. Дизайнеры претендовали на самую широкую амплитуду объектов своей деятельности, называя все, «от софы до среды города» (выражение 1910-х годов), «от иголки до самолета» (выражение 1960-х годов), «от ложки — до города» (таков был девиз Международного конгресса дизайнеров в Милане 1983 года). С этим трудно спорить. Для вмешательства художника в материальную среду потенциально нет никаких преград, хотя оно до сих пор остается очень выборочным и фрагментарным. И чтобы определить границы дизайна, обращаются к характеристике его типа творческой деятельности, начиная прежде всего со сходства и различий между формообразованием в природе и в дизайне.

Человек, создавая предметное окружение, учится у природы и творит, конечно, по ее законам. Особенно это заметно, когда речь заходит об объективности и целесообразности предметных форм, о внутренних закономерностях их эволюции. Принцип следования природе поэтому положен в основу учебных курсов дизайна в разных странах. Студентам предлагается изучать, как соотносятся и сгармонизированы формальные и цветовые композиции в неживой и живой природе. Кристаллы, раковины, растения, сопряжение форм в строении живых тел с характерными для них принципами сжатия, растяжения, изгиба показывают, что следовать природе не только желательно, но и неизбежно. Затем даются задания на цветовые и линейные построения по аналогии со встречающимися в природе. В листьях, цветах, оттенках земли и камней, взятых в каком-нибудь одном месте, выявляются сочетания и возможные градации, не выходящие за пределы природного единства, характерного для этого места. При этом изучаются не готовые, конечные результаты, которые может изобразить живописец, график, а присущие им внутренние связи.

Дизайнеры изучают также процессы видоизменения форм под внешним влиянием среды: как растекается жидкость на плоскости, как воздействуют давление, выветривание, постоянная освещенность. Внутренняя, динамично-напряженная жизнь формы раскрывается при изучении изменения растений в течение их жизненного цикла: от зарождения до физического уничтожения. В качестве примеров берутся трава, камыш, древесина и все, что из них делается. С этих же позиций рассматриваются муравейники и их создатели — муравьи с присущими им стандартами, повторением форм и гибкой приспособленностью к изменяющимся жизненным условиям.

Объектом специального дизайнерского анализа оказываются и искусственные предметные формы, созданные людьми подчеркнуто по «законам природы». Среди них доминируют предельно простые, функциональные вещи, изучаемые археологами и этнографами. Особенно показательны бывают орудия труда прошлого, сохраняющие серьезность и совершенство своего внешнего облика без всяких скидок на изменение вкусов и стилей.

Такие вещи собираются и классифицируются как образцы стихийного дизайна. Все они создавались хотя и примитивным, но техническим способом, обязательно тиражировались, и в их облике наглядно отражалось взаимодействие формы, конструкции и функции. Это изделия из дерева (мебель, корзины, бочки), керамики (сосуды для хранения продуктов, дренажные трубы), металла (кирки, ножи, лопаты), кожи (емкости для хранения сыпучих продуктов или жидкостей), стекла.

Раньше считалось, что если на них встречаются орнаменты, рисунки, если они по своей форме зооморфны или антропоморфны, то они являются произведениями искусства, отражающими мировосприятие и верования народов прошлого, дополняющими или заменяющими письменные свидетельства истории. Если же таких признаков художественности в них нет, то их относили к разряду малозначимых памятников материальной культуры, ремесел, истории техники и никак не оценивали в эстетическом плане. С позиций же стихийного дизайна они представляют довольно значительный интерес своим точным соответствием функции и формы, обработкой природных и созданных человеком материалов, пластикой решений. Они являются не только важнейшими свидетельствами эстетической культуры широчайших народных масс, но и приоткрывают глубинные закономерности художественного сознания, запечатленного в образцах предметного творчества тех периодов, когда человек был еще очень близок к окружающей его природе.

Вместе с тем стихийный дизайн отличается от профессионального дизайна тем, что в нем отсутствует предварительное изучение, специальное моделирование будущего функционирования вещи. Отбор лучших решений шел в нем медленно, путем проб и ошибок. Присущий ему процесс формообразования можно назвать совокупным проектированием и программированием материальной среды.

На рубеже XX века многие художники, которые почувствовали убыстрение смены предметной среды под воздействием технического прогресса и изменения образа жизни людей, стали искать скрытое дизайнерское начало уже не в эволюционных формах прошлого, а в порождениях новейшего времени, в формально неупорядоченном инженерном формообразовании, во внестилевом промышленном строительстве, относясь к ним как к новой природе, окружившей человека.

Железные дороги и порты, подъездные пути к городам, огромные территории заводов и фабрик, элеваторы начали восприниматься как новый источник красоты, как зримое проявление рационализма в художественном мышлении и проектной деятельности человека в целом. Инженерные изобретения XIX — начала XX века также вошли в историю дизайна, особенно если они непосредственно влияли на быт людей (швейные машины, бритвы для «безопасного бритья», игрушки и т. д.).

Условием для быстрого распространения идей рационализма и связанной с ним эстетики были заметные успехи в теории техники и вера в проектный разум как в силу, обладающую иммунитетом к социальным болезням «духа». Научность сама по себе, самооценочность научного метода представлялись первым теоретикам дизайна настолько важными, что трактовались ими как реальная внешняя сила. Эту силу называли активностью разума и пытались обнаружить ее в саморазвитии науки и техники. Причем, как им казалось, она могла привести к улучшению не только материальных, но и моральных условий жизни.

Такая эстетическая оценка стихийно развивающихся технических форм иногда встречается и в наши дни. Новейшие самолеты, радиоэлектроника, детали высоковольтных линий чаще всего являются результатом нехудожественных композиционных решений. Появившись в нашем окружении, особенно на технических выставках, в качестве экспонатов, повествующих о современной культуре, они становятся объектами эстетического восприятия, кажутся по-новому красивыми. Они приобретают качества вторичной образности, превращаются в символы.

Правда, здесь дизайн незаметно уступает свое место оформительскому искусству и его разновидности — искусству экспозиции. Ведь с помощью экспозиционных средств можно поместить любую предметную форму в зону эмоционально повышенного, эстетического по своей природе восприятия и создать таким образом уникальные предметно-пространственные композиции. Можно даже на определенное время соединить с данной формой представление о ее символической значимости, обогатить ее зрительными, образными ассоциациями, не присущими ей изначально, на чем, собственно, и строится искусство рекламы, наглядной агитации. Здесь используются приемы плаката, графики, скульптуры, монументального искусства.

Занятие №10.

Проблемы современного дизайна

1. Недостаток честности
2. Под нажимом
3. Творческое разрушение
4. Устаревание
5. Мода
6. Не профессионализм

Изучаем книгу Д. Нельсона «Проблемы дизайна». Анализируем видео материалы Г. Вершинина «Современные проблемы дизайна». Изучаем литературные источники и

интернет ресурсы по теме: «Современные тренды в графическом дизайне». Подбираем видео ряд.

Вопросы для самопроверки

- 1.Контрольный вопрос. Классификация проблем дизайна
 - 2.Контрольный вопрос. Каковы технологические проблемы дизайна
 - 3.Контрольный вопрос. Каковы экологические проблемы дизайна
 - 4.Контрольный вопрос. Проблемы этики, эстетики и культурного контекста
 - 5.Контрольный вопрос. Современные проблемы дизайна
 - 6.Контрольный вопрос. Что в настоящее время вкладывается в понятие термина «Дизайн»
 - 7.Контрольный вопрос. Что такое непрофессионалы в дизайне
 - 8.Контрольный вопрос. Концепция проектного решения на тему « Вторая жизнь мебели».
 - 9.Контрольный вопрос. Задачи экологического дизайна.
 10. Контрольный вопрос. Характеристика периодов развития дизайна через призму экологии.
-
1. Контрольный вопрос. Как вы понимаете термин:
«Дизайн – это инструмент создания «цивилизации суперкомфорта».
 - 2 Контрольный вопрос. .Что такое недостаток честности в дизайне?
 - 3.Контрольный вопрос .«Пленные» и «независимые» дизайнеры – дайте определение.
 - 4.Контрольный вопрос. .Творческое разрушение в дизайне... - ваше мнение.
 - 5.Контрольный вопрос. Что такое устаревание в дизайне?
 - 6 Контрольный вопрос. .Книга Виктора Папанека « Дизайн для реального мира».
 7. Контрольный вопрос. Книга Дональда Нормана «Дизайн привычных вещей».
 - 8.Контрольный вопрос. Творчество Этторе Соттсасса.
 9. Контрольный вопрос. Характеристика проектов Филиппа Старка.
 10. Контрольный вопрос. Дизайнер Карим Рашид: основные концепции, цвет, особенности формообразование
-
- 1Контрольный вопрос. Системность проектирования в дизайне.
 - 2.Контрольный вопрос. Человек как субъект культуры и задачи дизайна.
 3. Контрольный вопрос. Основные категории эстетики их значение для дизайна.
 - 4.Контрольный вопрос. Промышленный дизайн и его определение в мировом дизайнерском сообществе.

5. Контрольный вопрос. Коммуникативный дизайн. Когда было введено это понятие и что оно в себя включает.
6. Контрольный вопрос. Дизайн и новейшая архитектура. Их взаимодействие.
7. Контрольный вопрос. Современный дизайн и концептуальное искусство.
8. Контрольный вопрос. Дизайн окружающей среды. Ведущие тенденции.
9. Контрольный вопрос. Культурная типология.
10. Контрольный вопрос. Метафора, слово, образ в дизайне.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература

1. Рунге, В.Ф. История дизайна, науки и техники : учеб. пособие. Кн.1 / В.Ф.Рунге .— М. : Архитектура-С, 2006 .— 368с.
2. Проектирование и моделирование промышленных изделий : учебник для вузов / С.А.Васин [и др.]; под ред.:С.А.Васина,А.Ю.Талашука .— М. : Машиностроение-1:Изд-во ТулГУ, 2004 .— 692с.
3. Проектирование в графическом дизайне : учебник для вузов / С.А.Васин [и др.]; под ред.С.А.Васина .— М. : Машиностроение-1, 2007 .— 320с.
4. Шайхутдинова, А. Р. Разработка и создание художественных изделий : учебное пособие / А. Р. Шайхутдинова, Р. Р. Сафин. - Москва : КНИТУ, 2016 . - 100 с. - ISBN 978-5-7882-2110-6- Текст электронный // ЭБС «Консультант студента» : [сайт]. — URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/> (дата обращения: 20.04.2017). — Режим доступа: для авторизир. пользователей.
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Овчинникова Р.Ю.— Элек-трон.текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/12849>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

Дополнительная литература

1. Ковешникова, Н.А. Дизайн: история и теория : учеб.пособие / Н.А.Ковешникова .— 2-е изд.,стер. — М. : Омега-Л, 2006 .— 224с.
2. Кнабе, Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции / Г.А.Кнабе .— М.[и др.] : Диалектика, 2006 .— 736с.
3. Пак, В.А. Современные проблемы истории и теории архитектуры, градостроительства, дизайна. Экоморфизм архитектуры в культуре города: учеб. пособие для вузов / В. А. Пак.— Тула : Изд-во ТулГУ, 2010 .— 118 с.
4. Алексеев, Ю.В. История архитектуры градостроительства и дизайна: курс лекций:учеб.пособие / Ю.В.Алексеев,В.П.Казачинский,В.В.Бондарь .— М. : АСВ, 2004 .— 448с.
5. Грожан, Д.В. Справочник начинающего дизайнера / Д.В.Грожан .— 4-е изд. — Ростов-н/Д : Феникс, 2006 .— 318с
6. Лаврентьев, А.Н. История дизайна: учеб.пособие для вузов / А.Н.Лаврентьев .— М. : Гардарики, 2006 .— 303с.

8 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. <http://tutdesign.ru/cats/books/> - блог о дизайн-графике
2. <http://www.advesti.ru/publish/design/> - статьи о дизайне в рекламе
3. <http://designyoutrust.com/> - статьи и блоги на связанную с дизайном тематику;
4. <http://kak.ru/> - журнал «Как»;
5. <http://rosdesign.com/design/design.htm/> - статьи о дизайне
6. <https://studopedya.ru/> - учебный сайт «Современные проблемы дизайна»
7. <https://www.youtube.com/channel/> - видеокурс «Современные проблемы дизайна»

9 Перечень информационных технологий, необходимых для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

9.1 Перечень необходимого ежегодно обновляемого лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

1. Текстовый редактор Microsoft Word;
2. Программа подготовки презентаций Microsoft PowerPoint;
3. Пакет офисных программ МойОфис

9.2 Перечень необходимых современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Компьютерная справочная правовая система КонсультантПлюс.