

ДИЗАЙН ТА ХУДОЖНЄ МОДЕЛЮВАННЯ

У статті розглядаються основні поняття дизайну, історія його виникнення та розвитку і вплив на сучасний світ та людину в умовах глобалізації.

Ключові слова: дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектна художня діяльність;

Свою історію слово «дизайн» бере від італійського «disegno» – поняття, яким в епоху Ренесансу позначали проекти, малюнки, а також ідеї. Пізніше в XVI столітті в Англії з'являється поняття «design», яке дійшло до наших днів і перекладається як задум, креслення, узор, а також – проектування і конструювання. У вузькому професійному розумінні дизайн означає проект – художню діяльність по розробці промислових виробів з високими споживчими і естетичними якостями, діяльність по організації комфортного для людини наочного середовища – житлового, виробничого, соціального, культурного.

Сьогодні дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектна художня діяльність, яка інтегрує природничо-наукові, технічні, гуманітарні знання, інженерні і художні знання. Центральною проблемою дизайну є створення культурного наочного світу, що естетично оцінюється як гармонійний, цілісний. Звідси особлива важливість для дизайну – це використання поряд з інженерно-технічними і природничо-науковими знаннями засобів гуманітарних дисциплін – філософії соціології, психології, семіотики і ін. Всі ці знання інтегруються в акті проектно-художнього моделювання наочного світу, що спирається на образне, художнє мислення .

Дизайн як професія існує близько ста років. Її відлік частенько ведуть з відомого руху «За зв'язок мистецтв і ремесел» в Англії кінця XIX ст., лідером якого був відомий художник і теоретик в області наочної творчості Вільям

Моріс. Саме тоді були сформульовані основні положення теорії і творчі принципи дизайну, що вплинули на школи і напрями пізніших років.

Інколи дату виникнення професії дизайнера пов'язують з початком ХХ ст., коли художники зайняли провідні пости у ряді промислових галузей і дістали можливість формувати фірмовий стиль підприємств, впливаючи на політику формоутворення продукції, що випускається фірмами. Існує також думка, згідно з якою про дизайн, як професію можна говорити лише тоді, коли склалися школи з методиками викладання дизайну і з'явилися перші дипломовані фахівці з дизайну. Це 20-і роки нашого століття, коли були відкриті перші школи дизайну. Існує також точка зору, відповідно до якої виникнення дизайну відносять до періоду всесвітньої кризи 1929 р., він описується, перш за все, як американський феномен. Дійсно, аж до кризи 1929 років європейський дизайн залишався чисто локальним явищем, не здійснював помітного впливу на промислове виробництво. І лише з початком кризи американський дизайн стає реальною комерційною силою, набуваючи поступово в повному розумінні цього слова масовий характер, виникає професійна «індустрія дизайну».

З перших же кроків становлення дизайну він претендував на найширший спектр об'єктів проектування. «Від софи до міст», – так окреслювали коло своєї професійної діяльності дизайнери на початку століття, «від голки до літака», – заявляли вони в шестидесятих роках. Сьогодні взагалі важко собі уявити сферу людської діяльності, в якій не працював би дизайнер. Дизайн в процесі розвитку не лише перетворився на самостійний вид проектно-художньої діяльності, але і сам став активно впливати на художнє і архітектурне формоутворення, все більш і більш розширюючи свої професійні сфери. Для нас сьогодні вже стали звичними поняття як дизайн одягу і зачіски, графічний і ландшафтний дизайн, фото – і фітодизайн. Число дизайнерських напрямів і спеціалізацій продовжує зростати .

Спочатку класифікаційною ознакою, по якій проводилося ділення дизайнерської діяльності, були матеріали, з якими працював дизайнер. Кожен з цих матеріалів мав свою специфіку, вимагав особливих знань в області конструювання і технології виробництва. У перших школах дизайну двадцятих років – ділення студентів велося по наступних напрямках: столярна справа, гончарне ремесло, металообробка, ткацтво, графіка (поліграфія). Пізніше цей перелік спеціалізацій був розширений. Ці спеціалізації складають основні напрями діяльності сучасного дизайнера.

По цих напрямках створюються творчі і професійні союзи дизайнерів і визначають номінації виставок і конкурсів дизайнерів. Окрім індустріального дизайну, це дизайн архітектурного середовища, дизайн одягу і аксесуарів, текстиль, графічний дизайн, арт-дизайн. Як окрема номінація розглядається дизайн-теорія і дизайн-освіта. У короткому курсі Томаса Хауффе «Дизайн» популярного німецького видавництва «Дюмонт» перераховується близько тридцяти видів дизайнерської діяльності, включаючи автомобільний, комп'ютерний, іміджевий, дизайн комунікацій, апаратури, продуктів харчування, фільму, дизайн звуку, альтернативний і навіть антидизайн.

Індустріальний дизайн представляє основну групу у сфері додатка праці дизайнера, звідси бере початок дизайн як «промислове мистецтво». Первинну дію в діяльності індустріального дизайнера займають знаряддя праці і механізми. Сюди ж можна віднести продукцію станко- і машинобудування, засоби транспорту і зброю, тобто все те, що відноситься до виробів так званої категорії «А».

Вона є визначальною в економічному розвитку країни в цілому, тому тут зосереджуються основні наукові дослідження, експериментальні розробки, впровадження новітніх матеріалів і технологій. Все це накладає особливу відповідальність на роботу дизайнера. Йому доводиться тут створювати принципово нові вироби відповідно до постійно змінних вимог виробництва.

Економічність їх рішень, зручність і безпека експлуатації таких виробів, привабливий зовнішній вигляд – ось далеко не повний круг питань, на які дизайнер повинен дати відповідь. Найпоширенішу на сьогодні область дизайнерської діяльності складають предмети побуту, так звані товари масового вжитку. Серед них посуд, побутові прилади, аудіо і відеоапаратура, електроагрегати і механізми, меблі і що інші оточують нас повсякденні речі.

У сучасній дизайнерській діяльності поширення набуває дизайн архітектурного середовища, який розділяють на інтер'єри і дизайн зовнішнього архітектурного середовища.

Дизайн інтер'єрів включає інтер'єри і устаткування громадських приміщень, житлових просторів і інтер'єри виробничих будівель. Кожен з цих типів простору має свої особливості і визначає своє коло професійних завдань і проектних методів їх рішення. У інтер'єрі громадських будівель, які відвідуються десятками і тисячами людей, первинними є образно-семантичні завдання: створення високохудожнього образу унікального об'єкту.

Весь більший розвиток отримує дизайн одягу. Одній із старих і найбільш поширених на сьогоднішній день областей дизайнерської діяльності є графічний дизайн. До нього відносяться і оформлення книги, рекламний – інформаційного проспекту, буклета, плаката, промислова графіка і упаковка, етикетки і торгівельні марки, фірмові знаки і шрифтові гарнітури, етикетки і інші елементи єдиного візуального стилю фірм, рекламна продукція на щитах і фасадах в місті, заставки і рекламні ролики на телебаченні і багато що інше. Сьогодні комп'ютер міцно увійшов до роботи дизайнера, став його незамінним супутником і помічником в роботі, що полегшує рутинну працю графічного оформлення, звільняє його час для творчого пошуку художньої ідеї.

Сучасні комп'ютерні програми не лише скорочують час роботи над проектом, але і значно розширюють палітру графічних і технічних засобів дизайнера. Для цього сьогодні створені спеціальні пакети художньо-графічних і конструкторських програм, включаючи тривимірну графіку;

інженерних, настільних видавничих систем. Спеціалізовані дизайнерські програми здатні замінити деколи цілу армію суміжних фахівців.

Вони не лише проводять точні розрахунки, визначаючи оптимальну форму виробу, підказуючи вибір тих або інших конструкцій і матеріалів, але і дозволяють в тривимірному зображенні моделювати майбутній об'єкт в самих різних ситуаціях, здійснюють перевірку його функціонування в екстремальних умовах.

Комп'ютерний дизайн нестримно розвивається з прикладного, обслуговуючого і перетворюється на самостійний вид дизайнерської діяльності. Однією з форм його прояву став комп'ютерний телевізійний дизайн з різними заставками передач, рекламними роликами і музичними відеокліпами. Іншим напрямом, що набирає силу, в комп'ютерному дизайні, стали так звані Web-site в інтернеті, де вся система інформації графічні зображення будуються по певним правилам. Дизайн в процесі свого розвитку не лише перетворився на самостійну художню культуру, але і сам став впливати на формоутворення в архітектурі, скульптурі, декоративно-прикладному мистецтві. На стику цих видів діяльності з'явилися авангардні течії. Їх результати в рівній мірі можна віднести як до авангардних форм декоративно-прикладного мистецтва так і до дизайну. У дизайні, таким чином, з'явилися цілий ряд творчих течій, направлених на синтез з художнім і архітектурним формоутворенням, під загальною назвою «арт-дизайн». Твори тут, як і в мистецтві носять одиничний характер, при цьому формоутворення в основі базується на філософії дизайну.

Конструкція в дизайні виконує, як правило, відразу декілька функцій, забезпечуючи необхідну стійкість, жорсткість і міцність виробу одночасно.

В умовах диктату масового індустріального виробництва для здобуття різноманітності форми виробу і її конструктивних рішень дизайнери в процесі проектування широко використовують принцип варіабельності, заснований на модульності елементів форми, що дозволяє як в дитячому

конструкторі, збирати різні композиції, що відповідають тим або іншим функціональним вимогам і умовам ситуації.

Широкого поширення набули комплекти вуличних меблів і устаткування з просторових модулів, що блокувалися, – навіси, кіоски, виносні вітрини, торгівельні автомати, телефонні будки і інше, що дозволяють формувати наочне середовище всіляких функціональних міських просторів – вулиць, пішохідних зон, парків, площ. При цьому сучасні гарнітури вуличних меблів дозволяють створювати різні функціональні форми міського середовища: ліхтар – покажчик, обгороджування дерев з лавою, ліхтар – огорожа з квіткаркою і ін.

Дизайнерське формоутворення сьогодні багато ідей черпає з природи, що оточує нас, де все гранично раціонально і лаконічно. Стебло бамбука при значній висоті і гранично малому діаметрі має абсолютну стійкість. Ряд сполучених порожнистих елементів трубчастого перетину роблять цю конструкцію до того ж надзвичайно легкою, потовщення і мембрани в місцях з'єднань забезпечують її міцність. Ця оригінальна, створена природою, конструкція стала прообразом сучасних телескопічних антен, спінінгів, сучасних настільних ламп. Яскравим зразком жорсткої конструкції при мінімальній витраті матеріалу, є шкаралупа звичайного пташиного яйця.

Дизайн приніс з собою цілий ряд нових понять, одним з них є «фірмовий стиль», під яким розуміється стильова єдність змістовних форм всіх елементів промислової фірми від середовища до продукції. Фірмовим стилем є сукупність графічних, колірних стилістичних і композиційних прийомів і елементів, спеціально і комплексно спроектованих для фірми з метою створення певного і постійного зорового образу, що запам'ятовується, всього, що пов'язане з підприємством, його діяльністю і продукцією.

На відміну від традиційного історичного художнього стилю, що існує тривалий час на певній і обширній території, охоплює різні види мистецтва і культури (готика існувала більш 3-х століть) фірмовий стиль створюється конкретним автором.

Існують фірмові стилі і в архітектурному дизайні. Такі крупні містобудівні утворення, як пішохідні вулиці, аеропорти і вокзали, ярмарки і торгівельні центри, спортивні і виставкові комплекси, житлові квартали, що займають деколи гігантські території, мало коли являє єдиний архітектурний ансамбль. У цих випадках на допомогу приходить дизайн. У єдиному стилістичному ключі створюється система візуальних комунікацій, вуличних меблів і устаткування, яка допомагає формувати образно художню цілісність таких містобудівних комплексів. Частенько фірмовий стиль присвячується якійсь крупній події, наприклад олімпійські ігри, міжнародний ярмарок, виставка. В цьому випадку образи фірмового стилю не обмежуються лише об'єктами культури і міського дизайну вони поширюються значно ширше.

Це і реклама на транспорті, телебаченні, радіо, друці, одяг обслуговуючого персоналу, інтер'єри, друкарська продукція, талісмани, сувеніри тощо.

Предмет, на відміну від витвору мистецтва, має життєво важливе призначення, іншими словами, функцію. Але майже у кожної людини є потреба в тому, щоб оточувати себе красивими предметами. Тому цінність речі охоплює два почала – користь і красу. У кожному предметі закладений технічний і естетичний початок, завжди непостійний і історично змінюваний. Практична користь речі не вимагає пояснення, але виявляється, що користі може супроводити і деяке естетичне переживання. Деякі предмети можуть викликати симпатію, навіть упереджене емоційне відношення до них.

Між людиною і предметом можуть бути глибокі емоційні зв'язки: любов до крісла, що нагадує про яку-небудь родинну традицію, кашкет як пам'ять про службу в армії і тому подібне. Значення деяких особистих речей і навіть світу речей переходить кордони їх споживчого сенсу. Ми рідко сприймаємо предмети відособлено: адже вони утворюють зазвичай групи, комплекси або так зване наочне середовище.

Кожен з предметів органічно пов'язаний зі своїм часом, скульптурою свого часу і перш за все з технікою і мистецтвом (архітектурою, скульптурою

і живописом). Кожна епоха висувала на перший план одне, відсовувала інше, підсилювала одні впливи і послаблювала інші.

Архітектура завжди вмщала в себе наочний світ, він був, по суті, її доповненням. Між стінами будинку і побутовими предметами – меблями і посудом – завжди був глибокий внутрішній зв'язок. Органічний був зв'язок предмету і скульптури, живопис.

Тож мета дизайну – це організація цілісного естетичного середовища життя людини. Наукова основа дизайну – технічна естетика. Особливість дизайну полягає в тому, що кожна річ розглядається не лише з точки зору користі і краси, але і у всьому різноманітті її зв'язків в процесі функціонування. Сенс дизайну – комплексний системний підхід до проектування кожної речі. Об'єкти дизайну несуть на собі відбиток часу, рівень технічного прогресу і соціально-політичного устрою суспільства. Поняття «дизайн» сьогодні асоціюється з найпрогресивнішими явищами і сучасними технічними досягненнями. Багато в чому завдяки пошукам дизайнерів вже сьогодні можна заглянути в майбутнє в реально існуючих промислових зразках.

Література:

1. Гидион З. Пространство, время, архитектура / Сокр. Пер. с нем. – 3-е изд. – М.: Стройиздат, 1984.
2. Глазычев В. О дизайне – М.: Искусство, 1970.
3. Колычева Т.В. О методе моделирования в научном и художественном познании // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – Запоріжжя: Вид-во ЗДІА. – 2002. – Вип. 9. – С. 125-131.
4. Михайлов С. М. Кулеева Л. М. Основы дизайна: Учебник. – Казань, «Новое Знание», 1999.
5. Моисеев В.И. Философия и методология науки // <http://www.i-u.ru/biblio/archive/moiseev>.

6. Фролов И.Т. Гносеологические проблемы моделирования / И.Т. Фролов. – М.: Наука, 1961.

7. Хан-Магомедов С. Пионеры советского дизайна. – М.: Галарт, 1995.

8. Штофф В.А. Моделирование и философия / В.А. Штофф. – М.: Наука, 1966.