

УДК 72.01

Т. В. Малік

КДІДПМіД ім. М.Бойчука

ОСНОВИ ТВОРЧОСТІ ДИЗАЙНЕРА СЕРЕДОВИЩА

Анотація: визначено основні аспекти творчої діяльності дизайнера середовища.

Ключові слова: дизайнер середовища, пізнання, конструювання, моделювання, художнє вирішення.

Український дизайн, як частина національної культури у пласту загальноєвропейської проектної діяльності, відіграє надзвичайно важливу роль у створенні середовища життєдіяльності людини, гармонійного формування і розвитку сучасного суспільства, економіки, культури. «Дизайнерська творчість – це і наука і мистецтво, і технічна творчість, і філософія, і духовна практика, які разом спрямовані на формування культурно-споживчих властивостей, які матеріалізуються продуктом у процесі виробництва і розвиваються в процесі споживання. Дизайн вже трактується як предмет наукових досліджень і проектної діяльності в системі «людина – предмет – середовище – суспільство» [4, с.5]. Сьогоднішній «дизайн стає «новим мисленням» цивілізованого постіндустріального суспільства» [4, с.3] і в той же час залишається найменш дослідженим серед інших проектно-творчих діяльностей. Зазначене «нове мислення» потрібно формувати і навіть «виросити», тобто освіті сучасних дизайнерів в Україні необхідно приділяти значну увагу. Проблема полягає як раз в тому, щоб визначити як саме формувати це мислення і за якими головними напрямками варто це робити.

Зв'язок роботи з науковими темами. Робота виконана у відповідності до комплексної теми кафедри дизайну середовища Київського державного інституту декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені М. Бойчука: «Дослідження особливостей навчання дизайнера в мистецьких ВНЗ».

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що в наукову розробку проблеми дизайнерського навчання зробили вагомий внесок багато діячів сучасної дизайнерської науки. Особливо це стосується навчання архітектора-дизайнера, де цікавими є розробки В.О.Тімохіна, О.В.Кашенко, В.О.Проскурякова, В.П.Міроненко, П.Е.Шпари, В.Т.Шимко, Г.Б.Мінервіна, В.П.Уреньов та інших. На теренах навчання дизайну середовища в цілому працювали В.Я.Даниленко, С.П.Мигаль, А.Д.Жирнов, та інші.

Мета даної статті полягає у потребі визначення базових аспектів формування основ творчості дизайнера, що займається проблемами

пов'язаними зі створенням, організацією, художнім та предметним наповненням середовища.

Підготовка дизайнера середовища базується на трьох головних догмах: пізнанні, перетворенні (конструюванні) та художньому вирішенні.

Розглянемо перший аспект діяльності дизайнера – пізнавальний. Дизайнер повинен мати великий багаж знань і сприйняття. Перш за все це проектні знання, що включають закони проектування відповідні сучасним нормам і правилам, проектну мову для передачі проектного задуму будь-яким графічним способом, історію матеріально-художньої культури і дизайну, наукові основи дизайн-творчості, як аналітичні і базові, а також семіотику, що описує види знаків та знакові системи, за допомогою яких здійснюється спілкування в середовищі тощо. Крім цього дизайнер повинен володіти соціологічними знаннями, так як при створенні дизайнерського проекту необхідно враховувати норми соціології, екології і соціальної психології, психології особистості і ергономіки, завдяки яким досягається психофізіологічний комфорт людини [1,2].

Діяльність дизайнера неможлива також без дослідження і пізнання якостей і запитів споживача.

При розробці проекту будь-якого об'єкта, дизайнер має собі уявити:

- чим викликана необхідність його створення;
- у яких загальних процесах він буде брати участь, як користуватися;
- з чим знаходитись по сусідству або взаємодіяти;
- його функціональні, технологічні і технічні дані;
- які функції людини по відношенню до нього;
- в яких умовах він використовується, тобто умови експлуатації;
- на які матеріали слід орієнтуватися.

Різні об'єкти вимагають від дизайнера специфічних знань і навиків. Хоча сучасний техніко-технологічний рівень виробництва і новаторські інженерно-конструкторські ідеї дизайнер повинен знати досить добре у будь-якому випадку для того, щоб він міг орієнтуватися на найбільш доцільний спосіб виготовлення об'єктів, що відповідає вимогам технологічності, економічності у виробництві і, щоб цей об'єкт міг функціонувати з максимальним технічним ефектом.

Дизайнер також повинен мати на увазі, що сам простір проектування відрізняється, з одного боку, невизначеністю (у ньому відбуваються події, які незавжди можна передбачити), а з іншого боку, - динамікою (протягом певного часу середовище підлягає різним модифікаціям і перетворенням).

Дизайнер повинен бути орієнтований на перспективи змін і переформування попиту, споживання, моди; він повинен враховувати, що на

реалізацію проектної ідеї потрібен певний час, якого може вистачити для перебудови потреб і поглядів замовника.

Кожна розробка повинна включати різноманітні елементи:

- *фундаментально-теоретичного дослідження*, що направлені на пошук принципово нових ідей, шляхів і методів вирішення проектної проблеми, концептуальних побудов;

- *цілеспрямовано-теоретичних досліджень*, що орієнтовані на критичне вивчення рішень, що були запропоновані раніше, так звана, робота з аналогами, на модифікацію, уточнення або емпіричну перевірку проектних методик, що були прийняті;

- *прикладних досліджень і розробок*, що направлені на практичне використання вже сформованих методик.

Звичайно ж визначальними для усього процесу дизайнерського проектування є естетичні знання дизайнера, що гарантують відповідність композиції дизайн-об'єкту законам гармонійної єдності, умовам сприйняття у конкретному середовищі.

Таким чином, дизайнер логічно і емпірично повинен охопити всі перелічені різноманітні вимоги до проекту, компонуючи об'єкт. При цьому він керується принциповою схемою об'єкта, конструктивними можливостями виробництва, матеріалами реалізації, типовими і уніфікованими елементами, технологією виготовлення, умовами контактів людини з об'єктом, економічно-вигідними умовами виготовлення і експлуатації, параметрами та характеристиками середовища, закономірностями організації структури і форми. Компоновка об'єкта сполучається з руслом цілеспрямованих досліджень [5].

Другий аспект діяльності дизайнера – конструкторський (перетворювальний).

Дизайнер оцінює структуру, функціонально організованого об'єкта перш за все з точки зору антропометричних даних та ергонометричних параметрів людини. Характер взаємодії людини з об'єктом у просторі, у часі, в русі, у пластиці, у фізичній дії, коли об'єкт стає продовженням його тіла, диктує необхідність пропорціювання всіх елементів об'єкта людської антропометрії. Завдання організації конструктивних зв'язків об'єкта, його функціонально-технічної структури вирішується, виходячи з взаємоподібності морфології об'єкта і людини [8].

Основною формою діяльності дизайнера у плані перетворення знань у властивості об'єкта, що проектується, є конструкторське моделювання через яке дизайнером виражаються знання про об'єкт, яким він повинен бути, а не

яким він був [7,8]. Можна виділити три типи конструкторських моделей: проєктивний, перехідний і корективний.

Проєктивний тип моделей особливо ефективний при розробці застарілих або невідповідних певним вимогам об'єктів. Функція, форма і структура об'єкта створюється заново, причому моделювання тут розпочинається не від прототипу, а від проєктної теми, що об'єднує різні грані «життєпроживання» об'єкту, і направлено на виділення з сукупності завдань одного, головного, що визначає основні якості об'єкта. Вирішивши це завдання, дизайнер займається іншими. Тобто мова йде про принципово нову розробку.

Перехідного типу моделі реалізуються за необхідності розширення використання об'єкта і його частин. Суть такого типу моделювання основана на змінному фіксуванні то матеріалу, то функції і на з'ясуванні можливих напрямів проєктування відповідно то за матеріалом, то за функцією, а потім - на визначенні оптимального вирішення шляхом сполучення двох планів, тобто функція і форма прототипу підлягають переосмисленню в цілях придання об'єкту нових якостей.

При вдосконаленні об'єкта, особливо, якщо він довгострокового використання, зі стійкими споживчими якостями, утворюються моделі корективного типу.



Рис. Конструкторське моделювання

Корективне моделювання ґрунтується на використанні внутрішніх ресурсів розвитку об'єкта (гнучкість його конструктивно-компоновочної схеми, резерви простору, запас міцності тощо), які або закладені у первинному

проекті, або визначаються допоміжними дослідженнями. Приймаючи за основу властивості прототипу, що є, дизайнер веде процес проектування з урахуванням нових вимог, тобто функція і морфологія прототипу розвиваються без втрат основних традиційних якостей. Зважаючи на це варто зазначити, що корективні моделі неминуче змінюються проєктивними. На рисунку «Конструкторське моделювання» наведено три варіанти-приклади можливих моделей: 1 – концептуальне проєктивне конструювання на воді; 2 – перехідне конструювання дитячого майданчика, з можливістю переформатування; 3 – моделювання офісного комплексу меблів з гнучкою конструктивно-компоновочною схемою.

Вибір матеріалу визначається конструкторськими і функціональними завданнями, спосіб формоутворення матеріалу - його природними і технологічними властивостями. Однак, навіть добре відомий матеріал може в собі мати нерозкриті можливості для нових формоутворюючих принципів і прийомів, дизайнерські «випробування» матеріалу новими формами, що знайдені у природі або культурі, свідчать про те, що і форма визначає матеріал, а не тільки матеріал – форму [3].

Таким чином, конструкції, конструктивна форма, структурна форма є результатом перетинання двох основних напрямів дії дизайнера: вирішення завдань, пов'язаних з технічною функцією, і вирішенням завдань, пов'язаних з матеріалом. За однією тією ж технічною функцією (наприклад, ліжка як опора для лежачого тіла) конструктивна структура буде суттєво змінюватись залежно від використаного матеріалу (дерево, пластмаса, тканина тощо). При однаковому матеріалі структурні форми будуть різноманітними залежно від технічної функції: статична, поворотна, складана, відкидка тощо.

Третій аспект діяльності дизайнера – художній. Внутрішню суть, якість художнього складає те, як дизайнер переживає і розуміє навколишній світ. При реалізації авторського бачення в дизайн-проект особисте перестає належати тільки автору і стає механізмом культури, суспільним.

Для вирішення своєрідних художніх завдань дизайнеру необхідно добре знати теоретичні основи побудови художнього виробу - принципи, закономірності, методи і засоби композиції. Об'ємно-просторові, лінійно-графічні, об'ємно-пластичні, світло кольорові композиції дизайнер організує за допомогою пропорцій, ритму, контрасту, нюансу тощо [6].

Гармонізовані композиції дають дизайнеру можливість вийти на новий рівень творчості, на якому він починає оперувати комплексними поняттями пластики і фактури, рисунку і орнаменту, світлотіні і колориту тощо. Працюючи над композицією, проєктувальник спирається на основні принципи єдності форми і змісту, а також цілісності структури дизайн-об'єкта, що

створюється. У результаті виникає композиційний образ, що формує загальний емоційно-художній вплив дизайн-об'єкта. Дизайнер повинен володіти засобами графічної інтерпретації і пред'явлення зорового образу - від прийомів академічної графіки і колористики до прийомів використання апаратури системотехніки з її специфічними художніми можливостями, особливими методами об'ємного моделювання.

Таким чином, пізнавальний, конструкторський (перетворювальний) і художній аспекти творчості у сукупності з їх наведеними складовими частинами характеризують і визначають творчу діяльність дизайнера, як митця по створенню предметно-просторового середовища для задоволення потреб життєдіяльності людини ХХІ сторіччя.

Література

1. Дизайн і ергономіка. Правила виконання дизайн-ергономічних робіт під час розроблення та поставлення продукції на виробництво: ДСТУ 3944-2000. - [Чинні від 2000-09-01]. - К. - Державний комітет стандартизації, метрології і сертифікації України, 2000. - 31 с.
2. Дизайн і ергономіка. Склад, виклад та зміст документації: ДСТУ 3943-2000. - [Чинні від 2000-09-01]. - К. - Державний комітет стандартизації, метрології і сертифікації України, 2000. - 41 с.
3. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа. - М.: ВНИИТЭ, 1987. - 172 с.
4. *Мигаль С.П.* Дизайн в іменах. Львівська школа: Науково-популярне видання. - Львів: Папуга, 2010. - 156 с.
5. *Ниренберг Дж. И.* Искусство творческого мышления. - Мн.: ООО «Попурри», 1996. - 240 с.
6. *Основи дизайну архітектурного середовища: Підручник / Тімохін В.О., Шебек Н.М., Малік Т.В. та ін..* - К.: КНУБА, 2010. - 400с.
7. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. - СПб: Издательство «Питер», 2000 - 712 с.: ил.
8. *Художественное конструирование. Проектирование и моделирование промышленных изделий: Учеб. для студентов художественно-промышленных вузов / Быков З.Н., Крюков Г.В., Минервин Г.Б. и др.; Под ред. З.Н.Быкова, Г.Б.Минервина.* - М.: Высш.шк., 1986. - 239 с.

Аннотация

Определены основные аспекты творческой деятельности дизайнера среды. Ключевые слова: дизайнер среды, познание, конструирование, моделирование, художественное решение.

Annotation

The basic aspects of the creative activity of the designer of environment are determined. The keywords: the designer of environment, knowledge, construction, simulation, the artistic solution.