

## Содержание:

image not found or type unknown



## ВВЕДЕНИЕ

За все время своего существования дизайн начал развиваться относительно недавно. Дизайн стал зарождаться в то время, когда была необходима не только форма, но и удобство в использовании и эффективность. Со временем вид предметов приобретал различную форму, подходящую практически для каждого человека.

Сама природа дизайна учитывает в себе гармонично взаимодействующие в себе расчет и фантазию. Однако, в определенные периоды времени, человечество увлеченно старалось перевести это гармоничное явление в строгий расчёт, что по сути своей привело к скучным результатам в виде каменных «коробок» со стекльными вставками.

Были и те люди, что старались перетянуть дизайн в раскрепощенное творческое русло, что в последствии привело к нерабочим проектам. Такие изделия в современном мире называют «Арт проектами», которые могут не исполнять свою рабочую роль, хоть и созданы по их подобию, а созданы исключительно ради передачи скрытой мысли, пластики формы, как картины.

Говоря о строгом, расчетливом дизайне, люди творческой мысли не стали терпеть подобной дискриминации и стали протестовать путем создания безумных проектов, которые имели долю расчета, но выглядели почти как безвкусица. Таким образом, дизайнеры, подходящие к разработке с творческой стороны как бы насмеялись над изделиями тех дизайнеров, что планировали свои проекты в абсолютно строгом расчете.

Таким образом образовался плавный переход к теме самого реферата, что будет здесь рассматриваться. Особенностью темы является рассмотрение основных особенностей дизайна и его эргономической составляющей. Дальше будет исследован тот самый бунт, противостояние расчета и творческого начала и к чему это привело. А также будут затронуты проекты, которые создавались в то время и

какие группы дизайнеров за этим стояли.

## Глава 1. ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА

### Основные понятия дизайна

Дизайн начал свое существование, когда люди обзавелись идеей изменять и подстраивать предметы под окружающий их мир. Однако человечество делало это не бездумно, каждая личность, создавая определенный предмет, решала свои задачи. Так, к примеру, для того чтобы ускорить процесс ручной ткачки, человек, хорошо знакомый с этим делом, сконструировал машину для тканья, которая со временем формировалась во все более и более усовершенствованные ее версии, пока не дошла до промышленных масштабов (см.рис.1.1).



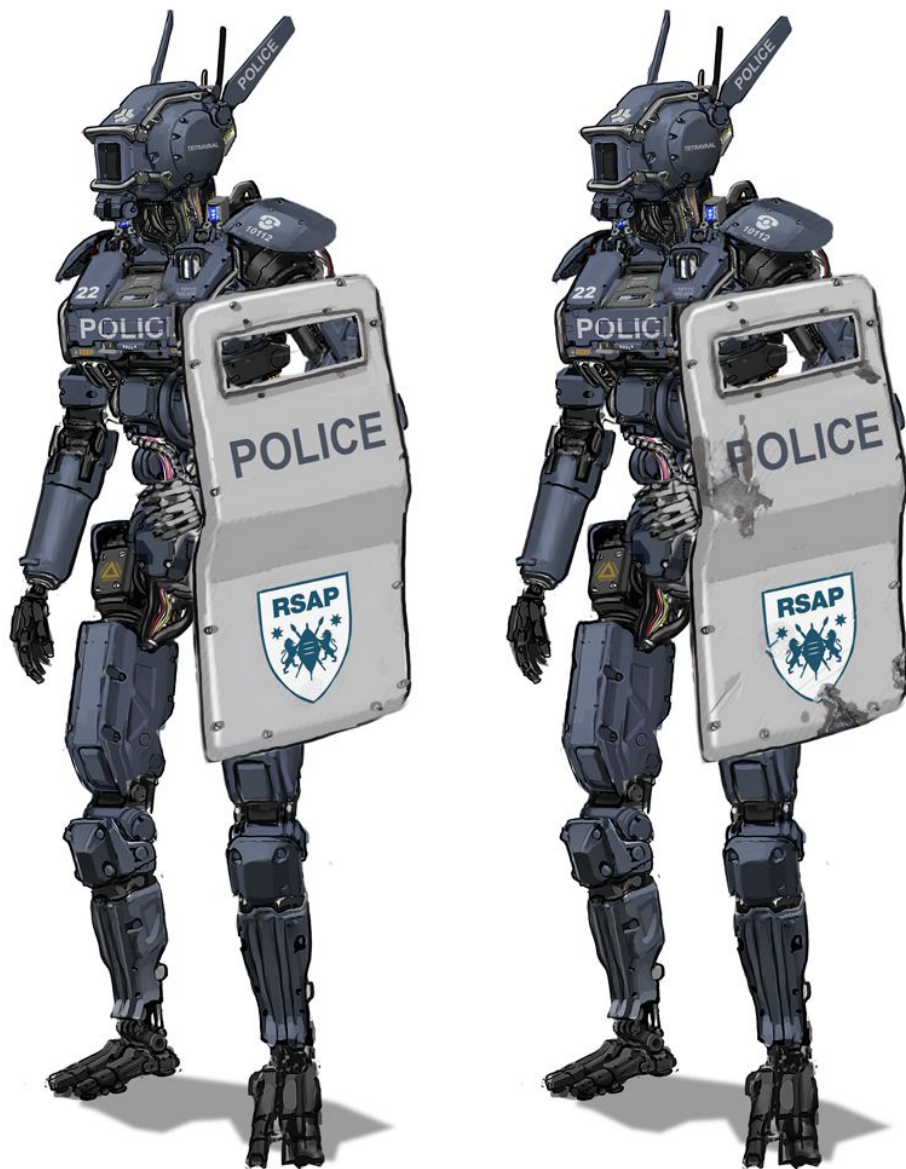


**Рис. 1.1. Старый и современный ткацкий станок**

При ремесленном воспроизводстве складывались и существовали продолжительное время каноны — эталоны вещей по их структуре, форме, отделке и другим особенностям, учитывая каждый материал и его реакцию на определенную среду. Канон — это и образец конечного продукта, и «стандарт» на материалы, и правила работы с ними, и эстетическая мера, пронизывающая все аспекты создания вещи. Сам канон никем конкретно не создавался и не назначался ремесленнику в качестве цели или образца — с течением времени он складывался и существовал в материальной культуре, выполняя свою функцию для нормирования и регулирования деятельности.

В сфере дизайна большую часть занимает этап проектирования, который представляет собой особый процесс, предваряющий собственно изготовление продукта и моделирующий его в знаковой форме: чертеже, макете, модели, пояснительной записке и тд. Проектная деятельность еще с зарождения промышленного изготовления была встроена в его систему, поэтому она полностью зависела от целей и задач. Основным источником для формирования задач и содержания проектирования чаще всего служил прототип, а не анализ сферы потребления и функциональных процессов. Прототип является образцом основного изделия, который выполняет схожую функцию итогового продукта и используется в качестве изучения и выработки проектной идеи (см.рис.1.2.). Для

проектировщика прототип играет роль тестового объекта, с помощью которого выявляются слабые стороны материалов, построения и механизмов, которые может унаследовать конечный продукт, если его вовремя не поправить.



SUBJECT  
CHAPPIE

DESIGNER  
CHRISTIAN PEARCE

NUMBER  
173

weta  
workshop

# CHAPPIE





**Рис.1.2. Концепт арт, прототип, готовое изделие**

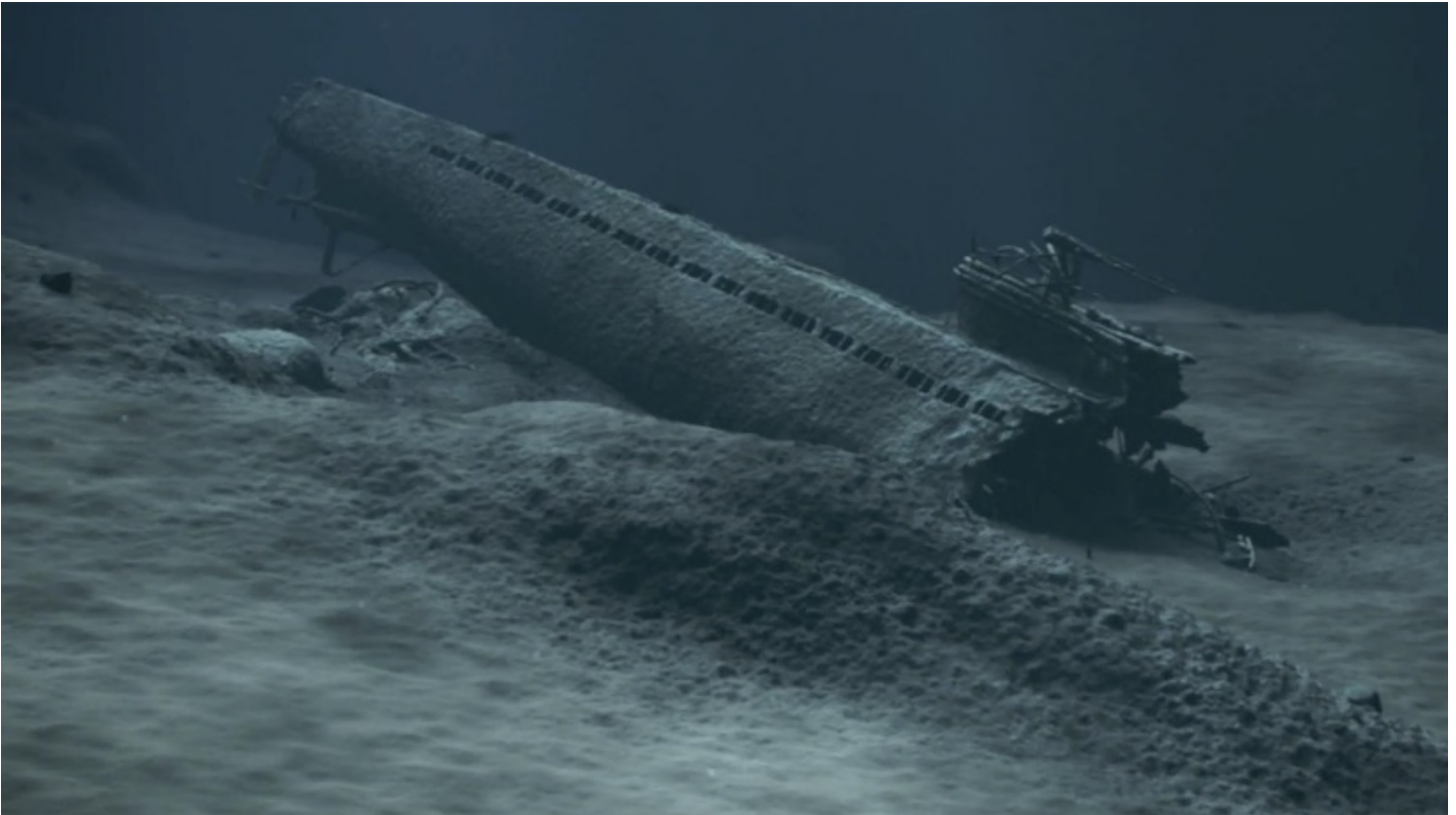
Ремесленники создавали вещи, предметы быта, предназначенные для определенного круга лиц, часто даже для конкретных лиц и совершенно определенных помещений. Однако при массовом машинном выпуске стандартных изделий облик предметного мира стал не только определять их формальные качества, но и зависеть от этих изделий, влияя на характер жизнедеятельности.

Научно-технический прогресс 19 века привел к резкому расширению формирования предметного окружения. Новые технические приборы для быта, науки и пр., оборудование фабрик и контор, быстроходные и вместительные транспортные становились привычными изобретениями.

## **1.2. Эргономика в дизайне**

Одними из основополагающих факторов, определяющих характеристики рукотворной среды жизнедеятельности, ее оборудования и предметного наполнения являются показатели, связанные с «человеческими факторами». Их роль тем весомее, чем сложнее технически объект проектирования.

Однако, чем сложнее проект, тем осторожнее и учтивее стоит с ним обходиться. Особенность сложных проектов состоит не только в их обширности. В таких случаях малая оплошность и недочет может послужить глобальной катастрофе. В пример можно привести космические ракеты или подводные лодки, которые забирают жизни по сей день, за счет сложности своих структур в построении и настройке (см.рис.1.3).



**Рис.1.3. Последствия мелких недочетов в серьезном проекте**

Проблема человеческих факторов так же стара как орудия труда и рукотворная среда обитания, т.к. они создаются для нужд человека. Еще в доисторические времена удобство применяемых орудий и их соответствие потребностям людей были, по образному выражению английского ученого Б. Шеккела, вопросом жизни и смерти: если человек изготавливал плохое орудие и не мог достаточно эффективно его применить, на свете очень скоро становилось одним плохим конструктором меньше.

Эргономика, как научная дисциплина, является объединением разносторонних научных знаний, направленных на изучение человека и в рамках междисциплинарных исследований согласовывает и увязывает друг с другом их



данные, достигая в эргономических рекомендациях слияния человеческого и технического аспектов (см.рис.1.4).

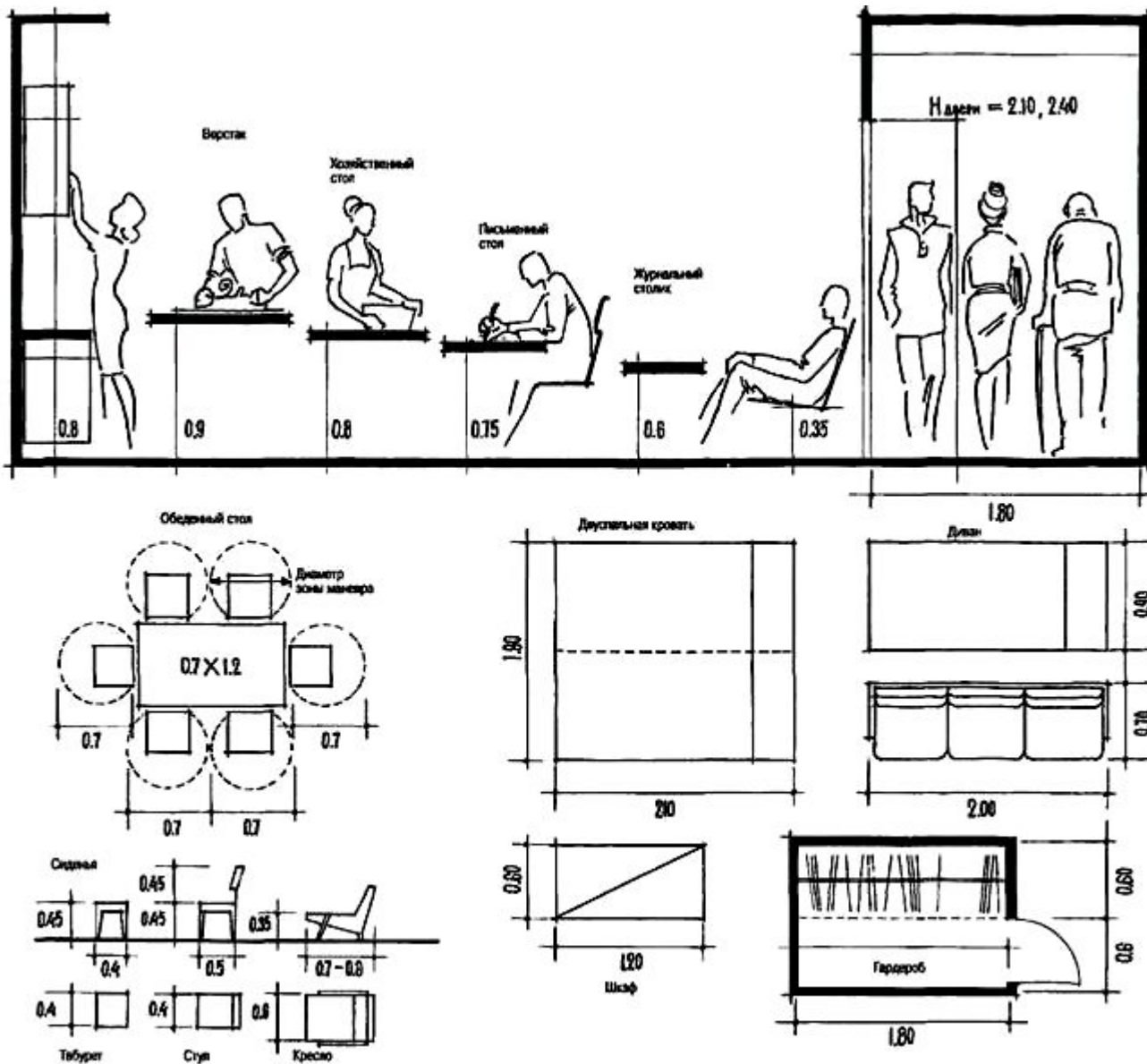
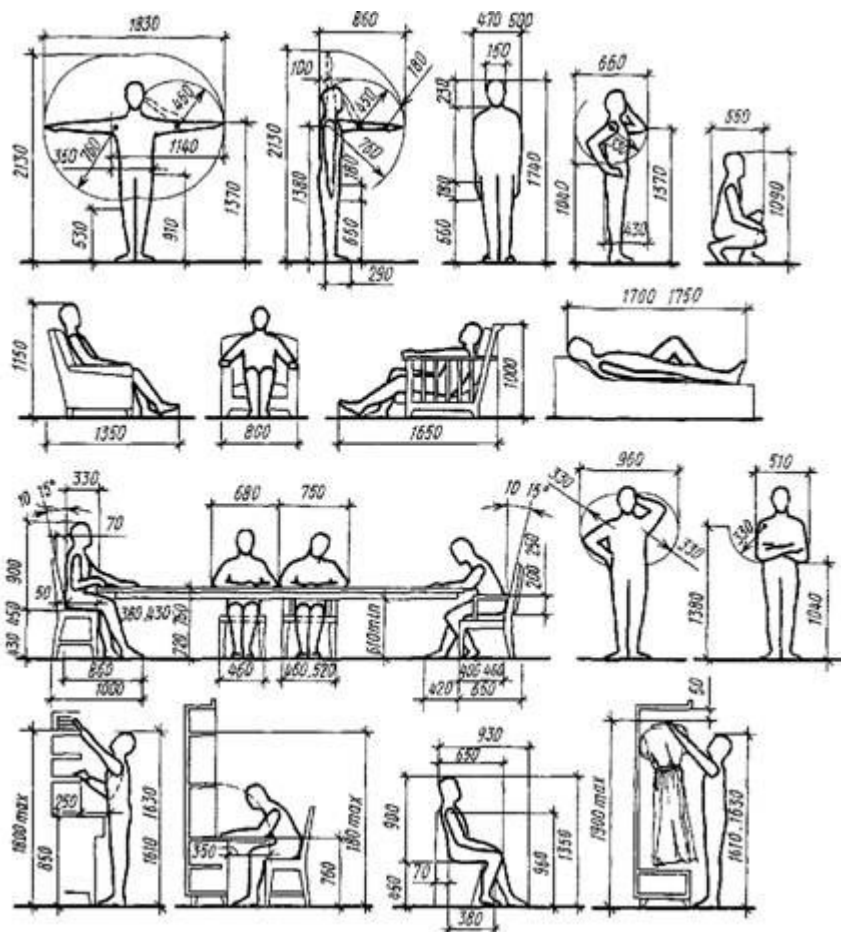


Рис. 1.4.12. Антропометрическая обусловленность размеров элементов предметного наполнения среды



**Рис.1.4. Эргономика, основанная на строении тела человека**

В качестве исследований эргономики человека используются:

**Социально-психологические** факторы предполагают соответствие конструкции оборудования и организации рабочих мест характеру и степени группового взаимодействия, а также устанавливают характер взаимоотношений, зависящий от содержания совместной деятельности по управлению объектом.

**Антропометрические** факторы обуславливают соответствие структуры, размеров оборудования, оснащения и их элементов структуре, форме, размерам и массе человеческого тела, соответствие характера форм изделий анатомической пластике человеческого тела.

**Психологические** факторы определяют соответствие оборудования, технологических процессов и среды возможностям и особенностям восприятия, памяти, мышления, психомоторики закрепленных и вновь формируемых навыков работающего человека.

**Психофизиологические** факторы обуславливают соответствие оборудования зрительным, слуховым и другим возможностям человека, условиям визуального комфорта и ориентирования в предметной среде.

**Физиологические** факторы призваны обеспечить соответствие оборудования физиологическим особенностям человека, его силовым, скоростным, биомеханическим и энергетическим возможностям.

**Гигиенические** факторы определяют требования по освещенности, газовому составу воздушной среды, влажности, температуре, давлению, запыленности, вентилируемое, токсичности, напряженности электромагнитных полей, различным видам излучений, радиации, шуму, ультразвуку, вибрациям, гравитационной перегрузке и ускорению.

## **Глава 2. РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА В 70 ГОДАХ**

### **2.1. Развитие дизайна 70х**

«Радикальный дизайн» возник в конце 60-х как своеобразная реакция на господствующий в то время «Хороший дизайн». Это иррациональное направление, выдвигающее утопические проекты, боролось с геометрией модернизма. Возникший одновременно и близкий ему по понятию, но более применимый на практике двойник радикального дизайна «Антидизайн» отличался несколько большей экспериментальной направленностью и политизацией.

История возникновения и развития движения «Антидизайна» обычно тесным образом связывают с итальянским дизайном. Здесь в конце 60-х гг. новое поколение архитекторов и дизайнеров не желали больше проектировать элегантные изделия и выступали против дизайна, ориентированного на потребителя. Движение «Антидизайна» исключительно критически относится к развитию современных технологий и потребительскому настроению, поэтому они утверждали теорию «бегства» и через провокационные действия хотели показать, что логическое развитие рационализма ведет к абсурду. Радикально настроенная молодежь искала новые альтернативные формы. В итоге она предпочла делать «дизайн без предметов», отказавшись от канонических методов проектирования и заменив их игрой (см.рис.2.1).





## **2.1. Примеры мебели «Дизайна без предметов»**

«Радикальный дизайн» возник в рамках течения «Радикальная архитектура». Основными центрами «радикального дизайна» в Италии были Милан, Флоренция, Турин. Протест против существующего дизайна выражался в рисунках, фотомонтажах и чертежах утопических проектов, конкретные объекты создавались все реже, а если создавались, то носили ироничный или провокационный характер.

Участники движения “радикальный дизайн” считали, что модернизм больше не является передовым течением и движущей силой культуры. Радикальный дизайн предпочитал проектированию новых продуктов разработку альтернативной среды обитания, нового жизненного пространства. Вскоре движение стало доминантным в мире дизайна, в нем принимали участие такие дизайнеры, как Гаэтано Пеше, Алессандро Мендини, Андреа Бранци и многие другие (см.рис.2.2).





**Рис.2.2. Мебель созданная Гаэтано Пеше, Алессандро Мендини и Андреа Бранци**

К середине 1970-х годов Радикальный дизайн пережил пик своего расцвета, надежды на социальные изменения через дизайн и архитектуру не оправдались. Подвергая сомнению установившиеся в дизайне каноны, лидеры радикального дизайна заложили теоретические основы стилистическому направлению “Пост-модернизм”, которое зародилось в конце 70-х, а получило расцвет в 80-х. гг.

## **2.2. Выдающиеся проекты**

Одной из первых групп радикального дизайна в Италии была группа «Archizoom». Студия была основана во Флоренции в 1966 году четырьмя архитекторами: Андреа Бранци, Массимо Морозци, Паоло Доганелло, Пилберто Коррети и двумя дизайнерами Дарио Бартолини и Лючия Бартолини (см.рис.2.3).



**Рис.2.3. Участники группы «Архизум»**

Члены Архизум начали исследования в области архитектуры и городского планирования, которые легли в основу проекта No-stop city (1970-72). No-Stop City – это ироническая критика идеологии архитектурного модернизма, доведенная до абсурда. Здания этого города представляют собой огромные крытые, похожие на гаражи, помещения. В их бесконечных, освещенных искусственным светом и снабженных системой кондиционирования интерьерах расположены туристические палатки, установленные среди огромных валунов. По существу, это не жилища, а место обитания городских бродяг в их непосредственном окружении. Понятие города здесь растянуто до бесконечности. Город становится миром, где невозможно найти отличия между городом и пейзажем, и где нельзя проложить между ними границу (см.рис.2.4).



**Рис.2.4. Проект «No-Stop City»**

Группа «Суперстудия» была основана в декабре 1966 году во Флоренции Адольфом Наталини и Кристиано Торальдо ди, для проведения теоретического исследования градостроительства и системного дизайна (см.рис.2.5).

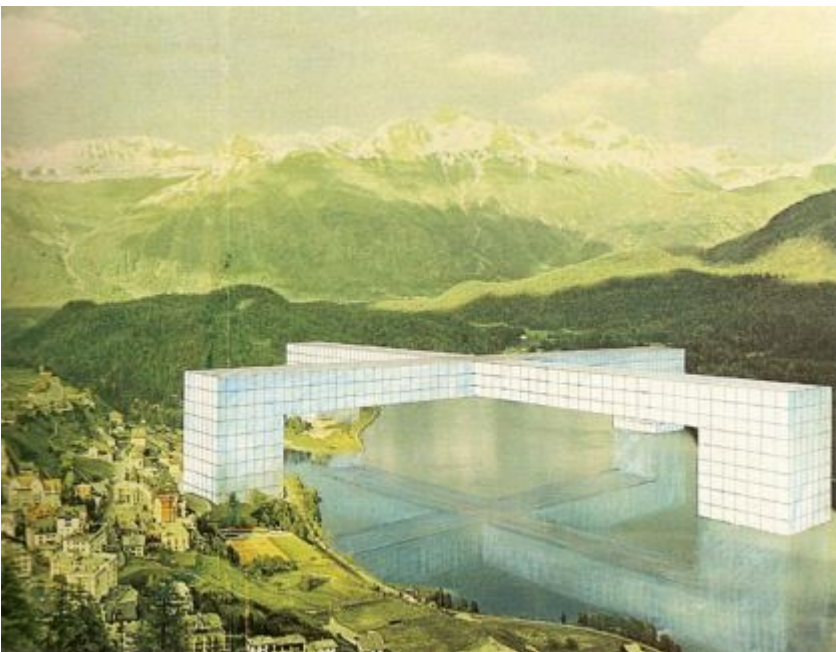


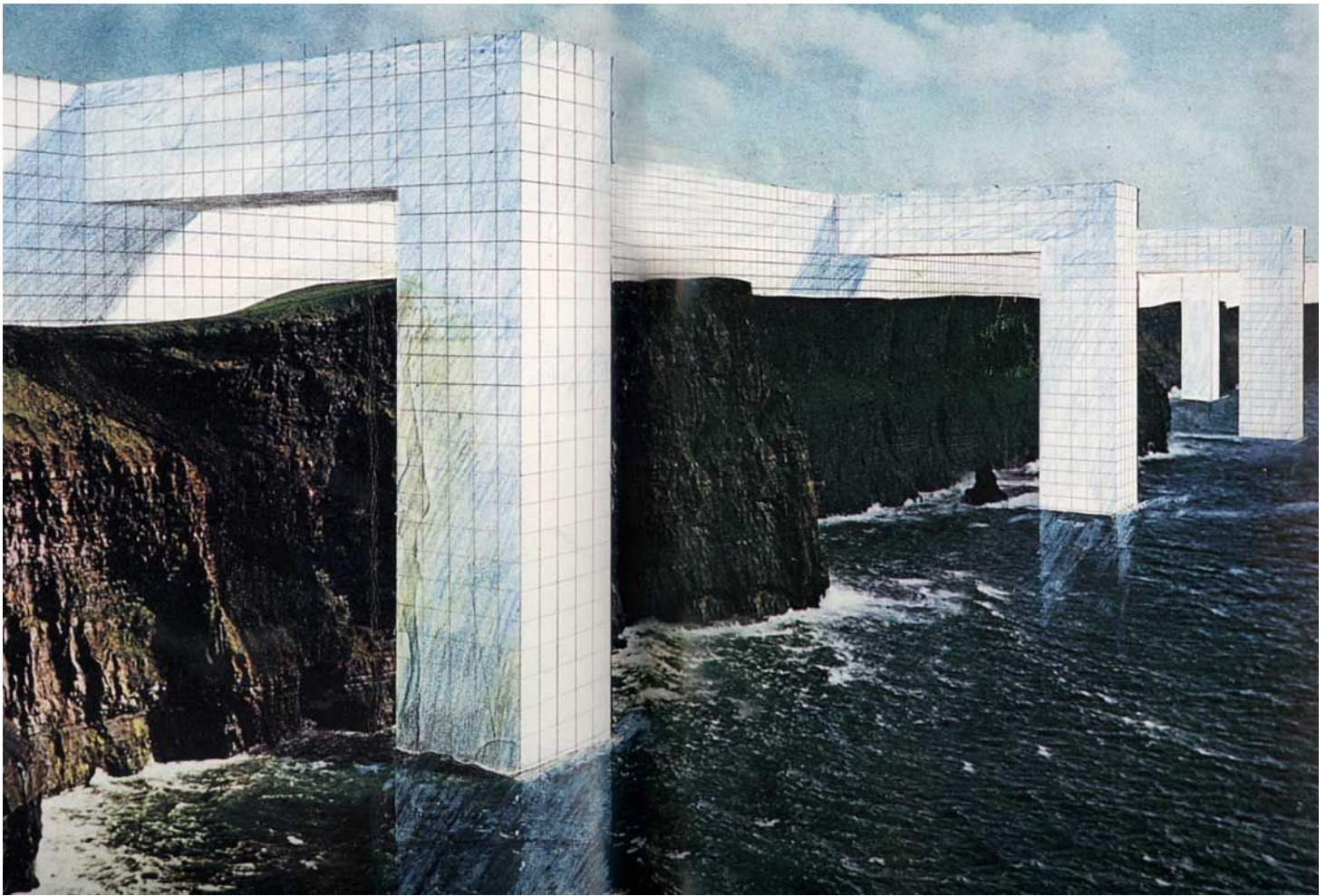


**Рис.2.5. Участники группы «Суперстудия»**

Суперстудия была центром авангардного движения в области архитектуры и дизайна вплоть до своего распада в 1970-м. Посредством фотоколлажей, фильмов и выставок представители группы критиковали принципы модернизма, которые господствовали в дизайне 20 века.

В 1972 году «Суперстудио» принимала участие в выставке «Италия: Новый домашний ландшафтный» в Музее Современного искусства в Нью-Йорке, представив свою концепцию в эскизах, коллажах, фотомонтажах. (см.рис.2.6).





**Рис.2.6. Концепция в эскизах для выставки «Италия: Новый домашний ландшафтный»**

Радикальная дизайнерская группа «Strum» основана в 1963 году в Турине Жоржио Жиретти, Петро Деросси, Карла Жиамарко, Риккардо Росси, Маурицио Воглиацо.

Одна из самых известных работ группы – экзотическая “мебель” для сидения и лежания из полиуретана «Pratone» (см.рис.2.7). В 60-70-х гг. группа проявляла исключительную активность в продвижении радикального дизайна в Италии, выступая на различных семинарах, а также публикуя очерки по теории дизайна.



"PRATONE"



**Рис.2.7. Проект «Pratone»**

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В мире существует множество проектов, варьирующихся от самых простых, до самых сложных. В сложные может входить такие проекты, как разработка ракеты

или медицинского оборудования. А простые могут состоять из планировки вида перечницы. В обоих случаях встречается взаимодействие холодного расчета и абстрактного мышления и формирования фигур. И также в обоих случаях одно преобладает над другим в зависимости от задачи, установленной при создании определенного предмета.

Например, в механизмах, связанных работой с человеком, нужна необычайная точность в его устройстве и поэтому будет преобладать строгая сторона расчета и меньше внимания будет уделено творческой составляющей.

К изделиям, относящимся больше к творческой стороне, будет относиться что-то более простое, чем механизм. Например, проектирование мебели. Либо создание арт проектов, которые сами по себе не будут использоваться по назначению, но могут быть показным элементом, продемонстрированным на выставке.

В плане «Антидизайна» используется что-то среднее, между изделием интерьера и арт проекта, что придает изделиям причудливые фигуры и которые можно использовать по назначению, как предмет быта. Однако пусть «Антидизайн» ушел из постоянного использования, он породил собой новое ответвление поп-арта.

## **СПИСОК ИСТОЧНИКОВ**

1. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники – Архитектура-С, 2006. – 368 с. (дата обращения: 29.12.2020)
2. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники – Архитектура-С, 2007. – 432 с. (дата обращения: 29.12.2020)
3. Радикальный дизайн. Антидизайн [электронный ресурс] – Режим доступа: – URL: <http://www.designstory.ru/> (дата обращения: 29.12.2020)