

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 стекольными 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).



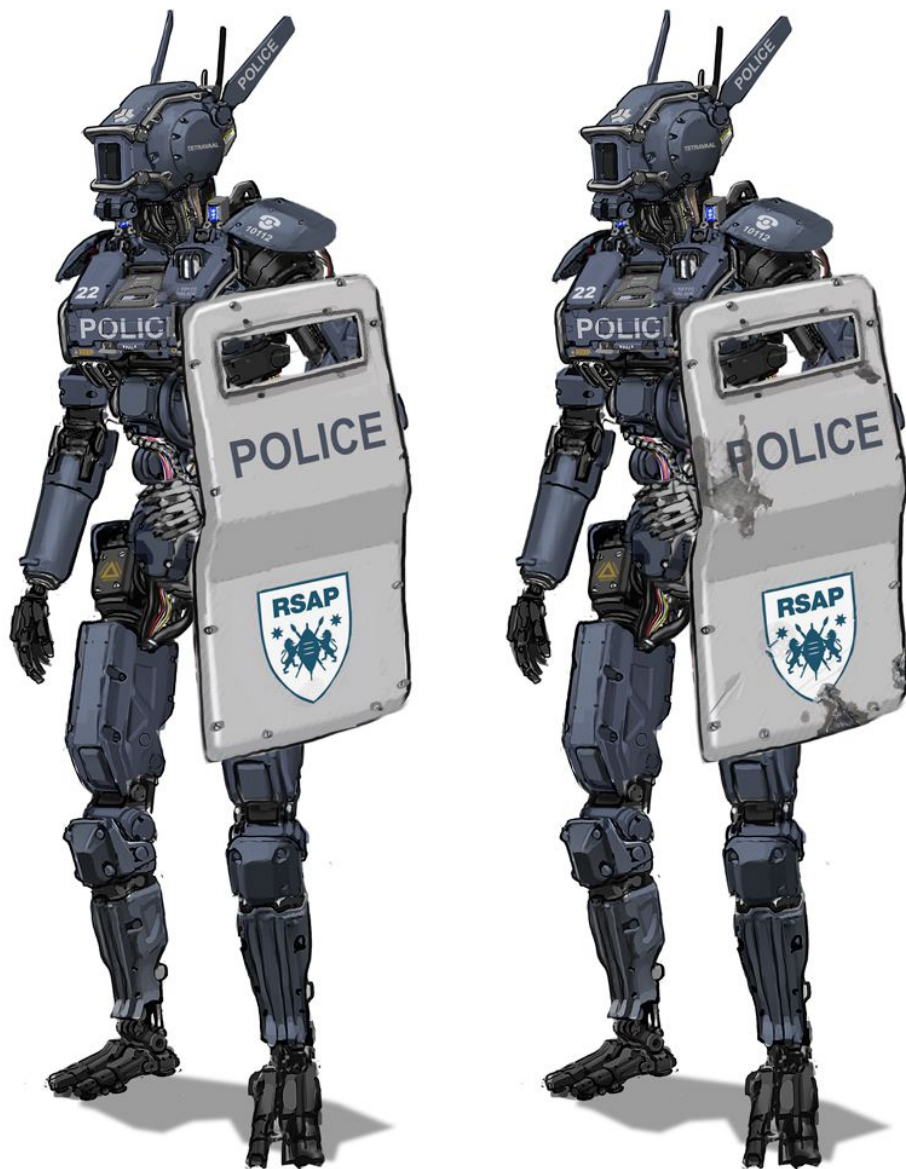


Рис. 1.1. Старый и современный ткацкий станок

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).

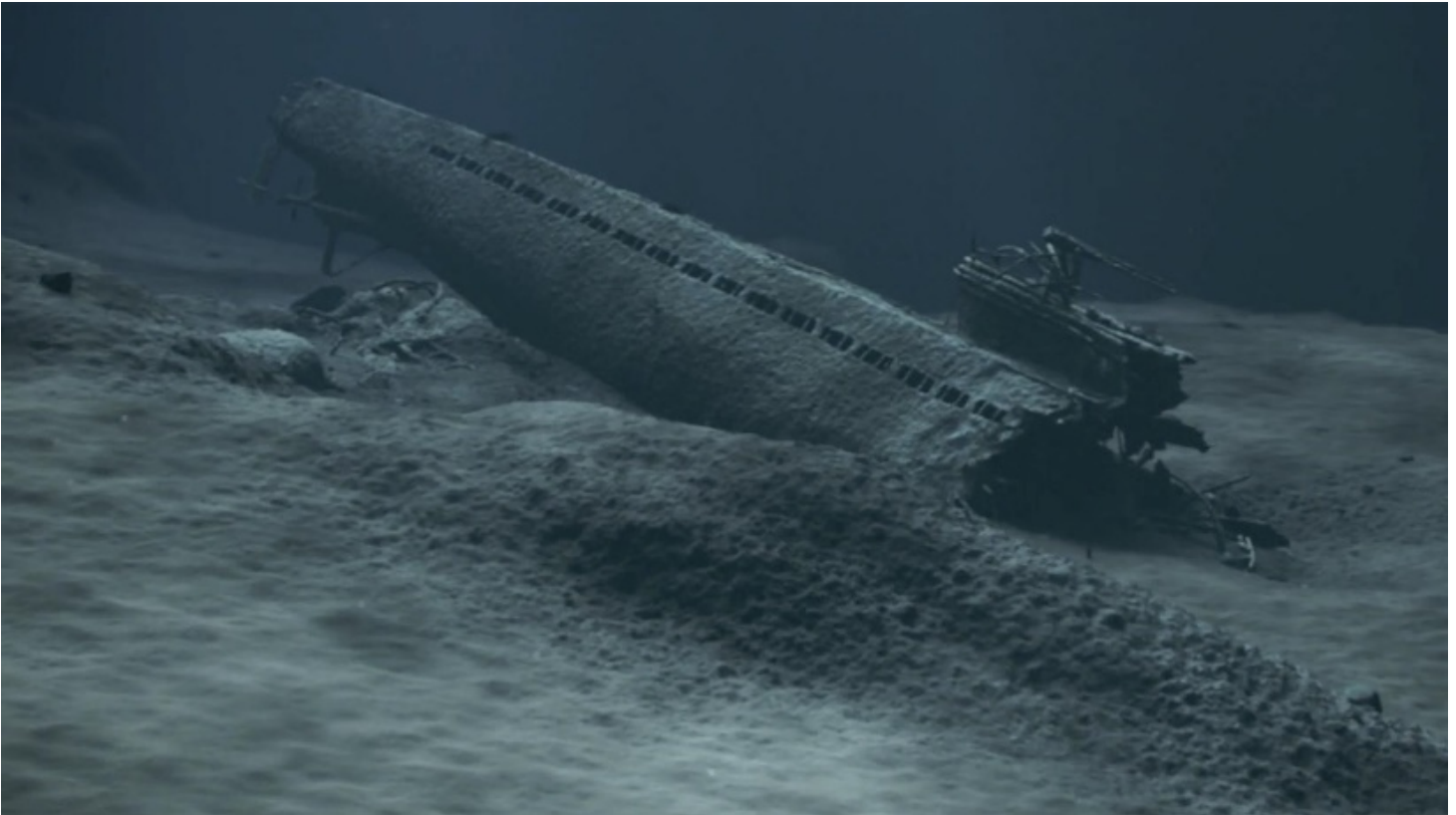


Рис.1.3. Последствия мелких недочетов в серьезном проекте

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).

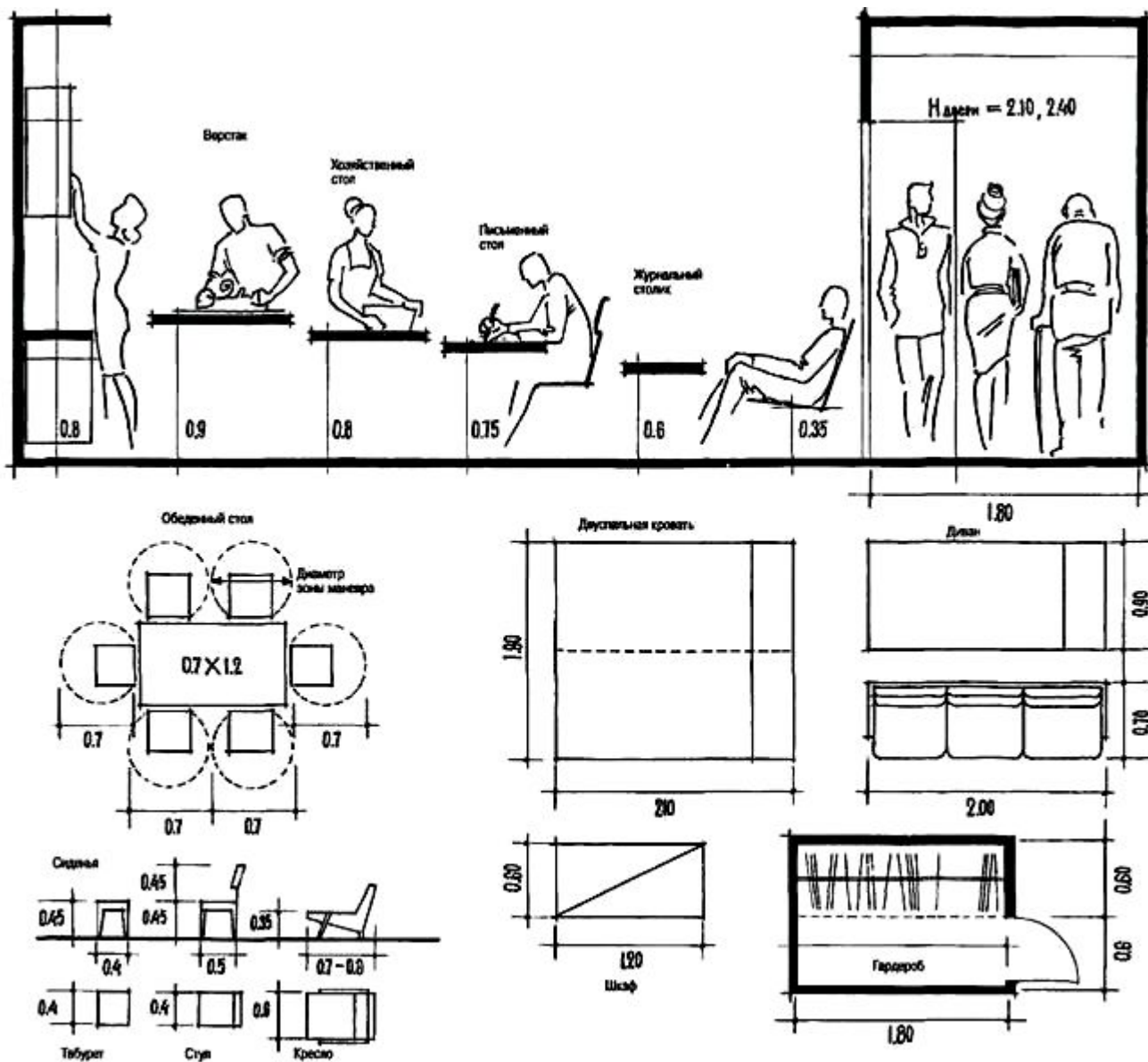


Рис. 1.4.12. Антропометрическая обусловленность размеров элементов предметного наполнения среды

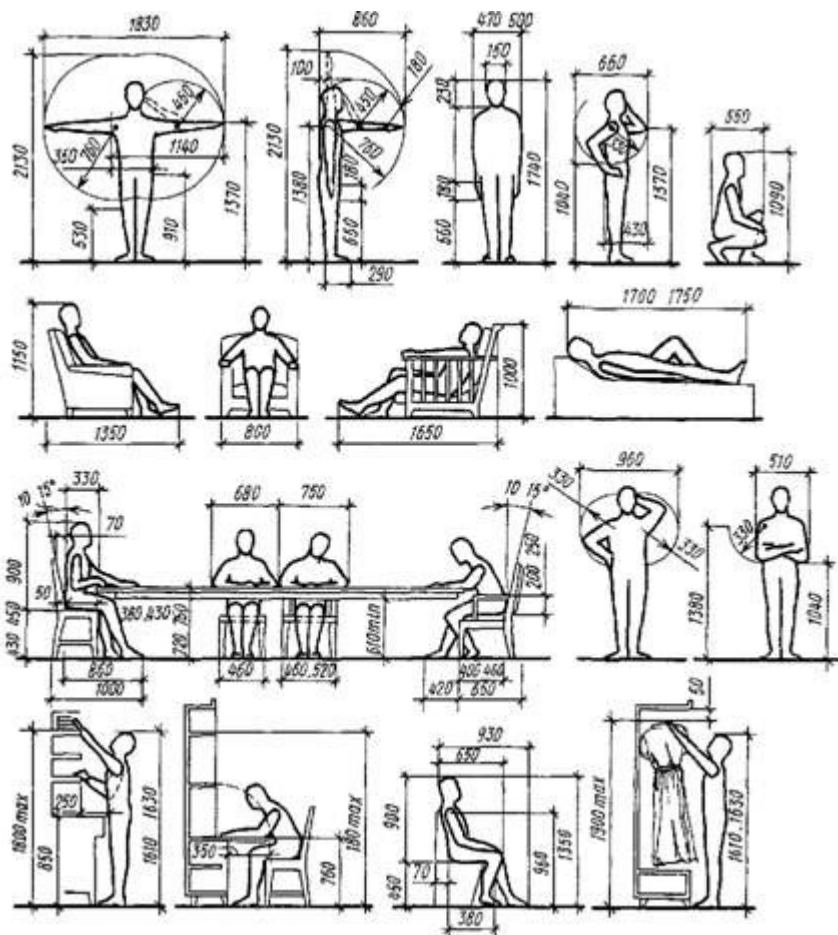


Рис.1.4. Эргономика, основанная на строении тела человека

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»

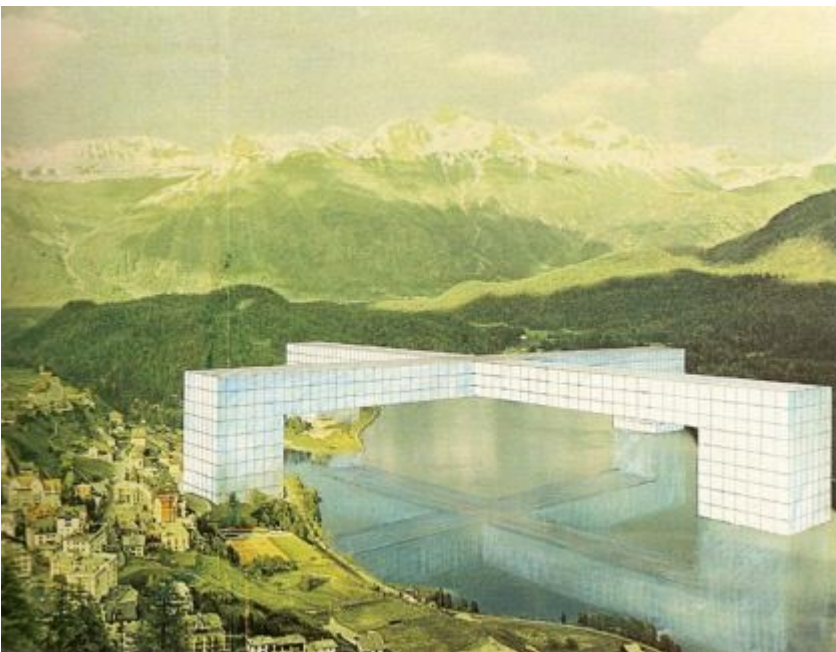
Группа «Суперстудия» была основана в декабре 1966 году во Флоренции Адольфом Наталини и Кристиано Торальдо ди, для проведения теоретического исследования градостроительства и системного дизайна (см.рис.2.5).



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).



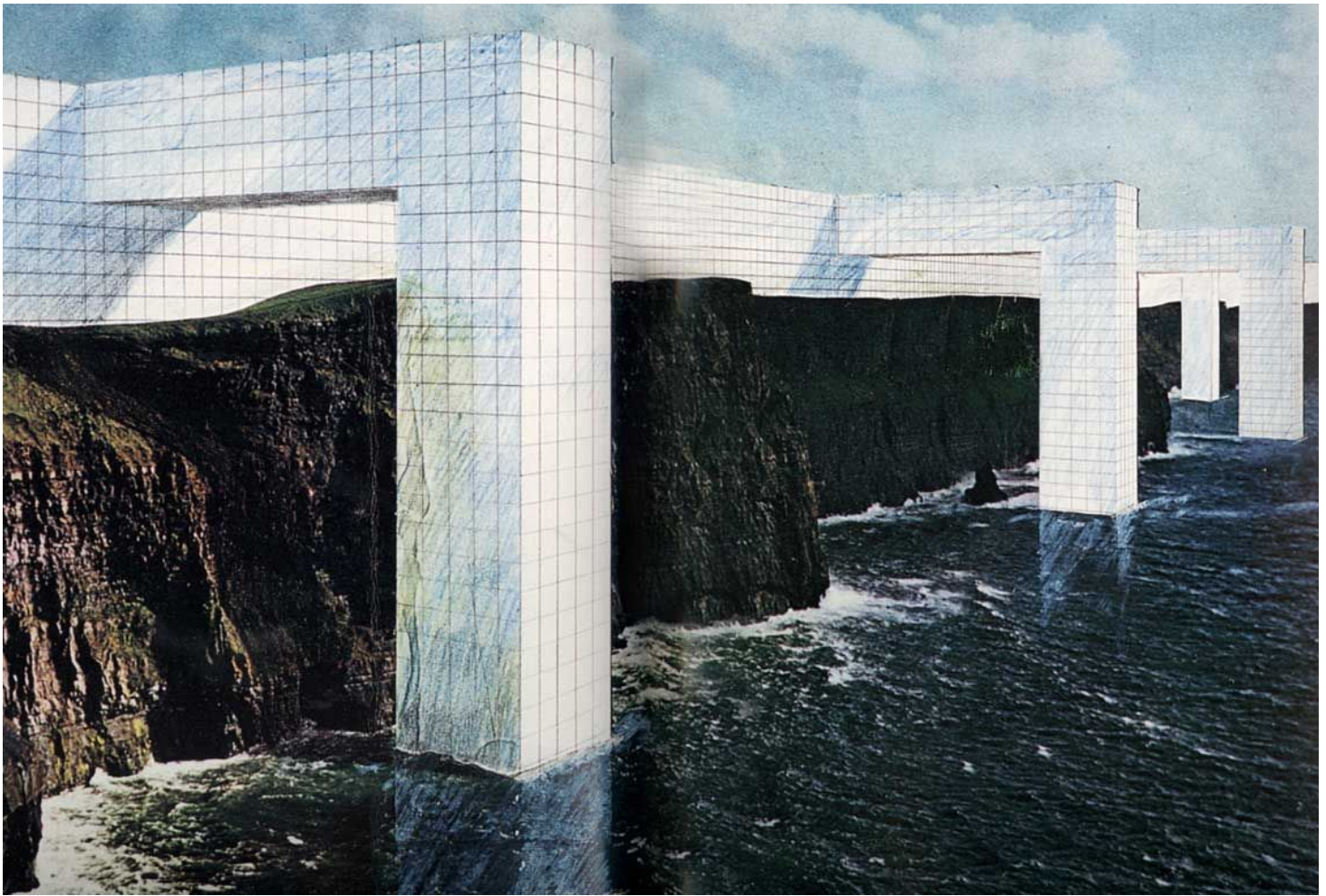


Рис.2.6. Концепция в эскизах для выставки «Италия: Новый домашний ландшафтный»

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 обеих 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)