

image not found or type unknown



Дизайн является проектной деятельностью и связан с культурой нового типа — проектной культурой, объединившей научно-техническую и гуманитарную культуры на качественно ином уровне, когда определяющей чертой современного мышления стала проектность, связанная с творческой деятельностью человека и соответствующая новому положению человека в мире, его взаимоотношениям с окружающей средой. В условиях научно-технического прогресса проектность является основным способом воспроизводства проектной культуры, которая ориентирована на непрерывное изменение образа жизни и охватывает во взаимосвязи все аспекты деятельности по созданию нового изделия — технические, экономические, социальные, эстетические.

Эпоха проектной культуры началась в период Возрождения, сменив тысячелетнее господство канонической культуры, к которой можно отнести культуру Древних цивилизаций, Средневековья, а также культуру стран Востока — Индии, Китая, Японии. Каноническая культура была ориентирована на устойчивый уклад жизни, который воспроизводился на протяжении веков и даже тысячелетий. Формой воспроизводства традиционной канонической культуры является ритуал. Каноническая культура была анонимной и передавалась в результате непосредственного контакта учителя и ученика. В качестве образцов для подражания служили традиции, возникшие в далеком прошлом. Проектная же культура является авторской, в ней субъект приобрел право на «проектирование», которое прежде было божественной прерогативой. Созидание нового в проектах культуры невозможно без разрушения старых канонов: без этого нет творчества во всех областях (технической, гуманитарной и художественной), где формовалась проектная культура. Однако технократическое и техноцентристское мышление нового времени уже с середины XIX в. стало объектом критики за дегуманизацию культуры. Теоретики дизайна конца XIX — начала XX в. (начиная с Д. Рёскина и У. Морриса) культуру машины противопоставили идею возвращения утраченной целостности культуры. Эта идея получила развитие и в современных концепциях дизайна.

Дизайн должен преодолеть разрыв между хозяйственно-производственной деятельностью и искусством: в проектной культуре объединяются красота и польза.

Дизайн как проектная деятельность удовлетворяет разнообразные потребности человека и общества.

Потребность определяется как осознанная или неосознанная необходимость в тех или иных условиях или предметах для нормального функционирования социальной системы или жизни человека.

Для того чтобы понять сущность дизайна, необходимо дать определение понятию «предметная среда». Предметная среда — это совокупность окружающих человека изделий и их комплексов, используемая им для организации функциональных процессов жизнедеятельности и удовлетворения материальных и духовных потребностей человека.

Дизайн — творческая проектная деятельность, целью которой является создание гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека.

Специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства и эстетические качества изделий и предметной среды, называется дизайнером.

В структуру дизайна входят следующие элементы: субъект дизайн-деятельности — дизайнер и потребитель; объект дизайн-деятельности — дизайн-проект и дизайн-продукт; среда — различные системы деятельности.

Объектами дизайна могут быть промышленные изделия, элементы и системы городской, производственной и жилой среды, визуальная информация. С самого начала осмысления дизайна как особой профессиональной деятельности он претендовал на охват всей среды обитания человека в качестве объекта проектирования (например, в 1910-х гг. — «от софы до среды города»). В зависимости от объекта проектирования дизайн подразделяется: на индустриальный (так называемые изделия группы «А» — орудия труда и механизмы, средства транспорта и вооружение — и группы «Б» — предметы массового потребления: посуда, бытовые приборы, мебель);

архитектурной среды (дизайн интерьера и дизайн внешней архитектурной среды);

графический (промышленные графика и упаковка, фирменные знаки, рекламная продукция); компьютерный; фотодизайн; ландшафтный; одежды; артдизайн.

Существует даже понятие «социальный дизайн».

Если первоначально под дизайном понимали проектирование промышленных изделий, то теперь к нему относят и уникальные проекты, существующие часто в единственном экземпляре (артдизайн, элитарный дизайн). Объединяет все эти различные виды дизайна то, что дизайн является ,компоновочной ,деятельностью, проявлением, особого компоновочного мышления, похожего на эвристическое мышление.

Дизайн является и одной из форм массовой коммуникации в современном обществе, так как осуществляет связь производства и потребления через торговлю, регулирует взаимодействие спроса и предложения, покупательскую активность массового потребителя. Дизайн — это социокультурный регулятор потребительского общества, необходимый для его функционирования и воспроизводства. Покупая товар, потребитель приобретает не только вещь для удовлетворения своей потребности, но также символ определенного социального статуса, помогающий ощутить себя в той социальной роли, которую он играет. Таким образом, дизайн — одна из форм маркетинга, коммуникации между потребителем и производителем: «рассмотренный социологически, дизайн есть система управления взаимодействием промышленности и рынка в массовом потребительском обществе путем придания внешним формам изделий символов престижа, благополучия, лояльности. Рассмотренный культуроведчески, дизайн — искусство».

Одежда и ее элементы являются такими же объектами дизайна (частью предметной среды), как мебель, посуда, инструменты, автомобили и самолеты. Костюм является неотъемлемой частью предметной среды, наиболее тесно связанной с человеком и отражающей изменения его образа жизни.

С понятием «одежда» неразрывно связано понятие «костюм». Костюм (от итал. costume — обычай, нравы) — это определенная система предметов и элементов одежды, объединенных единым замыслом и назначением, отражающая социальную, национальную, региональную принадлежность человека, его пол, возраст, профессию. Костюм тесно связан с бытовой традицией, характеризуя обычаи и нравы определенного региона, конкретного исторического периода, народа, или этноса, а также с социальным положением, поведением и образом конкретного человека, выражая его индивидуальность. Будучи связанным уже с конкретным человеком или социальной группой, костюм выполняет те же функции, что и одежда: защитную и утилитарно-практическую. Однако важнейшая функция костюма — знаковая, так как костюм является особым видом коммуникации, т.е. сообщает окружающим информацию о человеке: его социальном статусе,

политических пристрастиях, религиозной принадлежности, эстетическом вкусе, культуре. Кроме того, костюм выполняет следующие функции:

сообщает о возрасте. Так, современный европейский костюм может определять или маскировать возраст человека; национальный костюм четко определял возраст, например цвет одежды у таджиков, цвет головного убора в венгерском женском национальном костюме;

Некоторые теоретики дизайна рассматривают дизайн как новую форму существования искусства в современных условиях. На первый взгляд особенно много общего у дизайна и у прикладного искусства, производением которого являются вещи, имеющие и практическое назначение (например, посуда, гобелены, украшения). Поэтому костюм также считают предметом прикладного искусства. Произведением прикладного искусства можно считать вещь, в которой объединены материально-практические и художественно-эстетические достоинства. Костюм, обладающий художественной ценностью, несомненно, можно считать производением искусства. Однако есть и различия между дизайном и искусством: дизайн ориентирован на решение новых функциональных задач, продиктованных реальными потребностями человека и общества, а не на создание художественного варианта уже существующего типа изделия, как в прикладном искусстве. Дизайнер работает вместе с конструктором или самостоятельно разрабатывает конструктивное решение новой вещи, а художник-прикладник решает свои творческие задачи после того, как инженер сконструировал функционально-техническую форму предмета. Кроме того, дизайн — особый вид искусства, который превращает в явления культуры вещи человеческого обихода, промышленные изделия. Эстетическое начало присутствует не только в самом творческом процессе создания новой вещи, но и в готовом продукте, который должен быть целостным. Достижение целостности требует от дизайнера не только исследовательских способностей, умения анализировать научные данные и факты, но и обладания даром творческого воображения, эстетического чувства, фантазии, которые характерны именно для художника, тем более что современная промышленность становится областью, где могут взаимодействовать наука и искусство.

Интегрирующий характер творческого таланта дизайнера выразил в своем определении итальянский дизайнер Э.Сотсасс, который сказал, что «дизайнер - это высшего класса художник, ремесленник, философ». Философом дизайнер должен быть потому, что, создавая проект изделий для человека в соответствии с его потребностями и вкусами, проектируя вещи и предметную среду в целом, дизайнер

проектирует самого человека: его облик, эмоции, стиль жизни. Непосредственно дизайнер проектирует вещь, а опосредованно — человека и общество. Таким образом, действительная цель дизайна — проектирование человека, его облика, его образа жизни, поэтому основой проекта должна быть концепция образа человека, концепция общества.