

Использование в дизайне законов и форм живой природы вполне правомерно. В основе эволюции живых организмов и графических изображений лежат одни и те же принципы, определяемые взаимодействием форм и функций.

Наиболее ответственный этап в работе дизайнера – это исследование живой природы. На этом этапе неизбежно встает вопрос, что выбирать в природе и как выбирать. Работая над проектом, дизайнер тщательно проводит сравнительный анализ «живой» и искусственной техники, сопоставляет технические характеристики живых объектов и созданной руками человека аппаратуры и потом делает заключение о целесообразности применения. Применение бионики в системе дизайна будит творческую мысль, заставляет думать, искать, познавать законы природы.

Фактически, мы стали жителями искусственной «природы», созданной из стекла, бетона и пластика, экологическая совместимость которой с жизнью живого организма неуклонно стремится к нулю. И чем сильнее искусственная природа захватывает живую, тем более явственной становится глубинная тоска человека по естественной природной гармонии. Тем более ярко проявляется желание переломить ситуацию, найти ту золотую середину, которая восстановила бы равновесие между техническим прогрессом и человеком как явлением природы. Одним из таких способов восстановления равновесия, возврата к природе и стала архитектурная бионика.

Библиографический список:

1. *История архитектуры, стили архитектура, мировая архитектура* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.archi-tec.ru/>.
2. *Лебедев Ю.С. Архитектурная бионика / Ю.С.Лебедев, В.И. Рабинович, Е.Д. Положай [и др.]; под ред. Ю.С. Лебедева. Москва: Стройиздат, 1990.*
3. *Стили и история архитектуры.* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.arhitekto.ru>.

С.В.Обеднина

ФОРМИРОВАНИЕ ДЕТСКОЙ СРЕДЫ СРЕДСТВАМИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА.

На человека оказывает влияние все, что его окружает. Австрийский психолог, психиатр и мыслитель, один из основателей индивидуальной психологии

Альфред Адлер говорит о том, что сущность человека, стиль жизни формируется в детстве, а в более позднем возрасте возможна лишь незначительная корректировка его личности [1]. Поэтому очень важно, какими будут самые ранние впечатления и переживания человека. При этом современным детям не хватает живого общения и человеческого тепла, ребенок перегружен игрушками, но не все из них отвечают его потребностям, а их количество рассредотачивает внимание и дезориентирует. Кроме того, психологи доказали, что ребенок развивается, играя. Поэтому взаимодействуя с игрушками и предметами обихода, ребенок неосознанно воспроизводит функции, формы поведения, стереотипы заложенные дизайнером. Это доказывает что, дизайнер через созданную им предметную среду, влияет на формирование ребенка.

Введем определение понятия «детская среда» в дизайне, через понятие «среда». Рассмотрим, как трактуется понятие «среда» в толковом словаре Т. Ф. Ефремовой. «Окружение, социально-бытовые условия, в которых протекает жизнь человека»[3]. Это определение достаточно общее и подходит для широкого употребления этого термина. Вместе с тем, нами это рассматривается как недостаток данного определения, так как в нем не хватает конкретики, позволяющей выявить все особенности среды.

Рассмотрим следующее определение этого термина, с точки зрения проектирования городской среды. «Городская среда – это совокупность многих объектов, которые формируют пространство, и взаимоотношения внутри этого пространства»[7]. Данное определение, на наш взгляд, является сформулированным в рамках проектной деятельности, но не учитывает взаимодействий как между объектами, формирующих пространство, так и между ними и потребителем.

В обоих определениях можно выделить две основные составляющие: предметно-пространственную и социальную, кроме того, на наш взгляд, важно добавить коммуникативную составляющую, отражающую взаимодействие среды и потребителя, а также элементов среды между собой.

Сформулируем рабочее определение понятия «детская среда» с точки зрения дизайна. Детская среда – это взаимодействие предметно-пространственных и социально-коммуникативных факторов оказывающих влияние на ребенка [2].

До XX века не уделялось достаточного внимания специальному созданию детской среды. Мария Монтессори (1870 – 1952) – итальянский врач, педагог, учёный, философ, гуманистка, разработала свою педагогическую систему, из-

вестную как «школа Монтессори». Она впервые предложила создать гармоничную развивающую среду для детей, отвечающую потребностям ребенка в познании мира. Среду, в которой нет случайных предметов и элементов, каждая деталь выполняет определённую функцию и соответствует возрасту, потребностям и интересам ребенка. М. Монтессори акцентирует на этом особое внимание: «Новая проблема заключается прежде всего в следующем: организовать среду, соответствующую потребностям деятельного ребенка. Необходимость ее очевидна: если место отмененных уроков заменяет непосредственная деятельность самого ребенка, то нужно предоставить этой деятельности внешний материал, при помощи которого она может проявляться» [6].

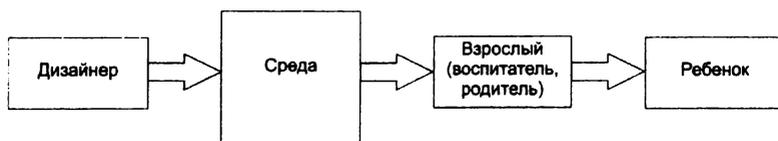
Впервые методика Монтессори была опробована на детях, отстававших в развитии от своих сверстников. Результат оказался неожиданным, они не только догнали своих сверстников, но научились читать, писать, считать раньше остальных. Это доказывает эффективность методики. При этом один педагог работал с группой из сорока детей, тем самым, сводя к минимуму влияние взрослого на выбор предметов и занятий ребенка, поощряя самостоятельность. «Помоги мне сделать это самому» – вот основной девиз педагогики Монтессори. При этом подходе дизайнер напрямую взаимодействует с потребителем, то есть с ребенком. Рассмотрим на схеме непосредственное взаимодействие дизайнера и ребенка через среду.



Далее рассмотрим подход Масару Ибуки (1908 – 1997), японского инженера и предпринимателя, одного из основателей корпорации Sony, создавшего новаторскую концепцию по воспитанию и обучению детей раннего возраста, автора всемирно известной книги по раннему развитию детей «После трёх уже поздно». Родившийся и выросший в японской культуре, Ибука, несмотря на но-

ваторство своих идей, подвержен сильному влиянию традиций, что отражается на его размышлениях о ценности семейного воспитания.

Масару Ибука также говорит о том, как важно раннее развитие, создание среды и поддержка интереса к познанию, развитию и взаимодействию. Особенно важно организовать пространство. Масару Ибука считает, что ребенок может научиться чему угодно, если создать для этого благоприятную среду. Но, в отличие от подхода М. Монтессори, Ибука ставит акцент на роль взрослого, во-время направляющего и ориентирующего ребенка [4]. В этом проявляется отличие данного подхода, а именно наличие посредника между дизайнером и непосредственным адресатом предметной среды, участие которого нельзя не учитывать. В данном случае, детская среда не только понятна ребенку, но в ней может сориентироваться и взрослый. Проиллюстрируем схемой опосредованное взаимодействие дизайнера и ребенка через взрослого.



Рассмотрев влияние среды на ребенка, важно задуматься о ее параметрах. В первую очередь среда должна быть гармоничной, целостной. Гармоничная среда формирует гармоничного потребителя. Также необходимо отметить этический и эстетический аспекты. Как говорит Аристотель: «Эстетическое воспитание должно делать человека прекрасным, а не просто пригодным для тех или других жизненных целей.»[5]. Создание среды именно средствами графического дизайна реализует эту идею, потому что графический дизайн, при создании, использует художественные приемы, при этом его главная функция остается утилитарной. В данном случае, создание гармоничной, целостной среды.

Подводя итог, можно сказать, что у различных подходов к требованиям детской среды есть общие точки пересечения, а именно, дизайнер наряду с воспитателем, формирует ребенка через созданные им предметы. Детская среда, выполненная согласно потребностям ребенка, его стремлениям, его сущности, создает благоприятную почву для развития. Поэтому задачей дизайнера является спроектировать адресную среду, согласно индивидуализированным навыкам, потребностям и качествам. Кроме того, деятельность дизайнера должна быть

осмыслена в этическом аспекте, т.е. кроме профессиональных навыков и знаний, создатель вещи должен творить в контексте общечеловеческих норм и ценностей. Необходимо отметить, что при создании детской среды, дизайнер берет на себя дополнительную ответственность, так как ребенок не может сформулировать свои требования к продукту или дать обратную связь. Отсюда можно задать вопрос о параметрах среды, которые требуют отдельного исследования.

Библиографический список

1. *Адлер А.* Наука жить: Глава 4. Стиль жизни / А.Адлер [Электронный ресурс]. Режим доступа: allk.ru/book/512/5332.html.
2. *Быстрова Т.Ю.* Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. / Т.Ю.Быстрова. Екатеринбург, 2001.
3. *Ефремова Т.Ф.* Толковый словарь / Т.Ф.Ефремова. [Электронный ресурс]. Режим доступа: tolkslovar.ru/s11205.html.
4. *Ибука М.* После трех уже поздно / М. Ибука: пер. с англ. Н.Перовой. Москва: Альпина нон-фикшн, 2011.
5. *Лосев А.* История античной эстетики. Аристотель и поздняя классика часть третья / А.Лосев. // Учение Аристотеля об искусстве. Эстетическое воспитание. [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Losev4_HistEst/67.php.
6. *Монтессори М.* Помогите мне это сделать самому / М.Монтессори // сборник сост. М. В. Богуславский, Г. Б. Корнетов. Москва: Карапуз, 2000
7. *Перельгин Ю.А.* Городское пространство // www.gisa.ru/74190.html.

В.В.Палкина

СТИЛЬ МОДЕРН В ИНТЕРЬЕРЕ

Модерн (фр. *moderne* – современный) – художественное направление в искусстве, архитектуре и дизайне, возникшее во второй половине XIX века – начале XX века в Европе как объединяющий различные направления передового искусства.

Актуальность работы обусловлена необходимостью расширить и углубить культурологические представления о природе и сущности стиля модерн. Выбор темы задан востребованностью эстетических принципов этого стиля в