

Для решения задач архитектурного проектирования и конструирования интерьеров выпускается специальная разновидность программы 3ds max, именуемая 3d Studio VIZ.

На сегодняшний день все фирмы по дизайну интерьера представляют такие услуги как: дизайн-проект. Он представляет собой перечень детально проработанных чертежей и планов, визуализацию будущих интерьеров. Услуги предоставляются разные – от обмерочного чертежа до плана раскладки плитки на стенах помещений и полах. Вся информация очень наглядна и читаема, что очень удобно для заказчика. Так же ее можно выложить в Интернете как рекламу, поскольку она выполнена в электронном виде. Этим она удобна для самой фирмы.

Сегодня специальность дизайнера очень популярна. В вузах на нее большой конкурс. И такому предмету как «Информационные технологии», (особенно разделу о компьютерной графике), необходимо выделять большее количество часов обучения, особенно на художественных специальностях. Недостаток знаний по этому предмету студенты, во многих случаях, возмещают на дополнительных курсах, которые являются платными. Образование студентов художественного вуза должно идти в ногу со временем, поскольку этого требует рынок труда. Таким образом, в настоящее время прикладные области, требующие специалистов по компьютерной графике, быстро развиваются, и постоянно появляются новые точки приложения усилий специалистов, овладевших средствами и приемами компьютерной графики.

Исходя из выше изложенного, можно утверждать, что компьютерная графика во многих своих прикладных областях – это искусство, а компьютеры и программы – всего лишь технический арсенал этого искусства. Однако пренебрежение освоением этого арсенала непозволительная роскошь для любого, кто должен пользоваться компьютерной графикой для решения своих профессиональных задач. Но при всем том дизайнер должен оставаться в душе художником и не забывать о своем основном инструменте – карандаше.

В.В. Кикин

### **К вопросу о динамике развития дизайна по видам**

Развитие дизайна невозможно рассматривать в отрыве от развития искусства и промышленного производства. Эти сферы человеческой деятельности, каждое своими средствами, влияют на процесс воссоздания искусственной среды обитания. Вплоть до Ренессанса этот процесс носил

интегральный характер, который выражался в существовании единой цеховой структуры производства (скульпторы и архитекторы состояли в цехе каменщиков, а живописцы – в цехе аптекарей) и стилистическом единстве предметного мира.

Вследствие распада цеховой структуры производства в XVI-XVII веках начался сложный процесс дезинтеграции процесса воссоздания предметного мира. На первом этапе этого процесса произошло выделение искусства и ремесла в самостоятельные сферы деятельности и началось постепенное разрушение стилистического единства предметного мира. Сформировались стили, существующие параллельно. Появились новые художественные и производственные технологии. Их развитие и широкое распространение обусловило дальнейшую дезинтеграцию процесса воссоздания предметного мира.

Развитие машинного способа производства сопровождалось разделением искусства на станковое искусство и прикладное искусство, а ремесло разделилось на собственно ремесло и технику. На фоне развивающейся дезинтеграции происходило узкоспециализированное развитие станкового искусства (основаны художественные академии) на одном полюсе и техники – на другом. Только прикладное искусство и ремесло развивались в тесном взаимодействии, которое завершилось формированием художественного ремесла. В XVIII веке это нашло отражение в языке появлением нового термина «декоративное искусство». Стилистическое единство мира разрушилось окончательно.

К началу XIX века разделение искусства и техники привело к их прямому противопоставлению друг другу. Искусство развивалось, следуя чисто академическим традициям, оперируя в своем творчестве исключительно природными формами и используя традиционные художественные материалы. Создателей первых машин и механизмов интересовало лишь воплощение их технических идей и открытий в материальную форму; их совершенно не заботили художественно-эстетические качества этой формы. Внешняя форма машинных изделий, состоящая из углов и плоскостей, не имела ничего общего с традиционными формами предметной среды. Ценностные традиции многовековой эстетической культуры не могли принять мира этих форм. Чтобы как-то встроить машинные формы в привычную для общественного сознания предметную среду, поверх угловатых машинных форм стали прикреплять накладные декоративные элементы. Это были первые попытки осуществления интеграции художественной и промышленной сфер производственной

деятельности. Открылись первые школы промышленного искусства, в которых ремесленников обучали необходимым художественным приёмам. Но сразу же стало ясно, что простым механическим соединением прикладного искусства и техники невозможно создать изделие, органично вписывающееся в материально-предметное окружение человека.

Выразилось это противостояние в бунте профессиональных художников против техники вообще и образованием «Движения за обновление искусств и ремёсел» во главе с У.Моррисом. Основанные им «гильдии» выпускали великолепные образцы изделий художественного ремесла. Техника, таким образом, совершенно исключалась из сферы воссоздания предметного мира и вынуждена была развиваться в полной изоляции от материальной и художественно-эстетической культуры. Бурное развитие машинных технологий постепенно приводило к наполнению предметной среды машинными формами, что требовало утверждения их права на признание за ними определенной эстетической ценности. Многие изделия машинного производства середины XIX века ценились как произведения промышленного искусства. Массовый характер машинного производства был противопоставлен изготовлению уникальных изделий художественно-ремесленной продукции «гильдий» У.Морриса. Не выдержав такой конкуренции, «гильдии» стали закрываться. «Движение за обновление искусств и ремёсел» потерпело поражение, но, по иронии судьбы, именно его основателя впоследствии стали называть пионером дизайна.

К концу XIX века технологии машинного производства достигли такого уровня, на котором профессиональные художники могли в определенной мере влиять на процесс формообразования изделий. Художники осваивали методы машинного производства, изучали свойства промышленных материалов и на этой основе создавали принципиально новые формы вещей. Художественные технологии профессионального искусства органично вплелись в технологию развивающихся машинных методов производства. Это был удачно найденный синтез искусства и техники, который привел к образованию нового стиля «модерн», который распространился по всему миру и на все сферы жизни с явной тенденцией возродить стилистическое единство предметного мира. Предметы, выполненные в стиле модерн, являлись настоящими произведениями прикладного искусства.

Дальнейшее развитие техники сопровождалось зарождением и распространением теории функционализма, которая оказала существенное влияние на дальнейшее развитие сферы воспроизводства предметного мира.

Функциональность предметной среды стала ключевым моментом при её создании. Машинные формы рассматривались как непосредственные носители эстетических качеств. Значение имело лишь функциональное назначение вещи, а всё остальное должно обеспечивать и выражать эту функцию. Художественно-эстетические качества предметного мира стали отождествляться с утилитарно-функциональными. Если вещь удобна и функциональна, то она и красива. В этом выразилась идея целостности вещи, в форму которой не привносится ничего постороннего, украшательского. В этом проявилась тенденция к образованию новой формы интеграции искусства и техники, которая впоследствии повлияла на формирование принципиально нового вида проектной деятельности – дизайна.

К началу XX века снова происходит разрыв между искусством и техникой. Но это был уже сознательный разрыв. Большое распространение получили идеи о недопустимости художественного творчества при создании технических форм. Техническая форма должна была получить своё собственное звучание. Визуальная форма перестала рассматриваться как носитель эстетических качеств вещи, поскольку она имеет слишком крепкую ассоциативную связь с миром природных и традиционных визуальных форм. На первый план выдвигалась внутренняя сущность технической формы, скрытая от глаз. В визуальной форме основное внимание обращалось на её информативность.

В условиях изменяющейся материально-предметной среды форма станкового искусства не могла оставаться старой. Художники чутко откликнулись на происходящие изменения и, предвидя неизбежность преобразования в сфере материальной культуры, начали исследования художественно-эстетических качеств машинных форм и новых строительных и промышленных материалов. Принципиально новым в этом направлении было то, что они стремились не вносить художественно-эстетические качества извне, а увидеть и раскрыть их непосредственно в машинных формах и новых строительных материалах. Прежде художники для создания своих произведений обращались к формам и явлениям естественной природы и интерпретировали их при создании своих произведений. Художники новой эры машинного производства обратились к предметам второй природы, к машинным формам и сделали их объектом своего творчества. Так, кубисты при создании своих произведений стали наклеивать на холсты осколки стёкол, зеркал, опилки, картон и пр., конструируя, таким образом, новую реальность. Изменилось отношение художников к своему творчеству. Начался процесс его

осмысления. В частности, П.Пикассо, по его собственному выражению, начал изображать вещи не такими, какими он их видел, а такими, какими он их знает. Его картины уже не отражают визуальную реальность вещей, а выражают их сущность такой, какая открывается для видения художника. Объектом искусства становится не визуальная форма, а внутренняя сущность предмета, которая может обрести любую, порой самую неожиданную беспредметную форму в творчестве художника. Из самостоятельных и самоценных художественные произведения становились вещью, приобретая утилитарную значимость как имманентное качество вещи. Происходила работа над формированием нового художественного сознания. Машинные формы и новые строительно-промышленные материалы должны были приобрести статус художественно-эстетических, чтобы стать полноправными участниками в формировании предметного мира. Авангардисты создавали свои произведения из совсем не художественных материалов: бетона, железа, фанеры, стекла. В форме художественных произведений эти материалы приобретали новые, художественно-эстетические качества.

Происходил процесс освоения мира машинных и беспредметных форм для создания с их помощью новой социокультурной среды. Принципиально новых форм промышленная индустрия не дала – в том или ином виде они уже встречались на протяжении многовекового развития человечества. Все эти формы уже имели свой знаково-символический контекст. Точки, прямые, кривые, зигзагообразные линии, всевозможные геометрические фигуры уже получили очеловеченные эмоционально-психологические характеристики. Частично используя это богатейшее наследие и создавая свои теоретические формообразующие программы, художники средствами современных искусств и их направлений принялись активно осваивать язык чистых геометрических форм, без которого невозможно было создать гармонично структурированный предметный мир. Философско-мировоззренческие концепции беспредметных искусств создавались художниками как бы от имени самих беспредметных форм для придания им социального статуса. В теоретических построениях ведущих художников беспредметные и геометрические формы наделялись всеми психологическими характеристиками, заимствованными из мира людей. [1].

В зависимости от характера художественно-творческих поисков и конкретных предметов искусства возникали те или иные направления. Одни художники ориентировали свою творческую деятельность на работу с нетрадиционными материалами, другие были поглощены разработкой новых художественных технологий, третьи исследовали выразительные возможности

простейших изначальных геометрических форм и объёмов. Каждое из этих направлений разрабатывало свою теорию (своеобразную философско-мировоззренческую систему), которая должна была обосновать серьёзность проводимых поисков и их право на место в художественной культуре человечества.

Такие исследовательские поиски и эксперименты велись художниками не случайно. Обусловлено это было тем вакуумом художественно-эстетических качеств, который образовался в материально-предметной среде вследствие внедрения в неё грубых геометрических форм машинного производства. Художники, с одной стороны, своими творческими исследованиями в области беспредметных форм стремились восполнить этот вакуум. С другой стороны, предвидя наступление новой эры машинного способа воспроизводства предметного мира, своими теориями они подводили социокультурную и философски-мировоззренческую базу под этот новый мир.

Выделившись в два самостоятельных вида деятельности, искусство и промышленное производство находились в состоянии постоянного конкурентного взаимодействия. Художники напряженно работали над тем, чтобы с помощью декоративной отделки скрыть грубые и угловатые формы первых машин и механизмов, но придать машинным формам статус форм эстетических они не могли. Не хватало некоего интегрирующего звена, которое наделило бы промышленное изделие статусом вещи, как носителя межчеловеческих отношений. Таким мощным интегрирующим звеном в материально-художественной культуре суждено было стать новому виду деятельности «дизайну».

Дизайн как вид проектной деятельности возникает тогда, когда процесс воссоздания предметного мира осуществляется крайне односторонне без учета важных формообразующих факторов, играющих существенную роль в обеспечении конкретной человеческой потребности. Дизайн учитывает все формообразующие факторы, он призван интегрировать разнообразные виды профессиональной деятельности для обеспечения единства социальной культуры. В древнем мире целостность культуры достигалась стилистическим единством, которое охраняли жесткие каноны. Единство современного мира достигается в процессе сложного взаимодействия множества разнообразных культур, которые либо взаимно дополняют друг друга, либо одна восполняет в другой культуре то, что ей совершенно не свойственно. Как это ни парадоксально, но дизайн, занимающийся проектированием изделий массового производства, в качестве основного использует метод неповторяемости.

Каждый новый проект дизайна – это оригинальное, чаще всего неожиданное решение, находящееся на стыке нескольких видов деятельности. Этот инновационный характер дизайн-деятельности обеспечивает быстро изменяющемуся предметному миру устойчивость.

Дизайн принципиально выделяется среди других видов проектных практик прежде всего тем, что не имеет ни определенного объекта проектирования (им может оказаться любая вещь, любой арт-объект, любая среда, любое явление, либо вид жизнедеятельности), ни определенной цели (целей множество и зависят они от того объекта, с которым работает дизайн), ни своих методов (он пользуется методическими разработками других видов проектной и художественной деятельности, приспособлявая их для своих задач), ни конкретного потребителя (ибо им может быть любое живое существо, группа существ) [2]. Можно сказать, что само понятие дизайна постоянно находится в стадии динамического формирования, так же, как и бытие представляет собой постоянно формирующийся процесс. Дизайн как бы сопровождает бытие, наполняя его социокультурным содержанием и предохраняя от энтропии. В общих чертах задачу дизайна можно выразить как интеграцию красоты и пользы, эстетического и технического на острие формирующейся социокультуры.

И.А.Розенсон выделяет три особенности профессионального мышления дизайнера, «действенные лишь в своей совокупности, как:

- образность;
- системность;
- инновационность» [2, С. 15].

Это можно соотнести с традиционной схемой, выражающей сущность дизайна как единства красоты и пользы, эстетического и технического, художественного и утилитарного (в зависимости от предмета дизайна).

Образность понимается как категория художественно-эстетическая, предполагающая наличие у дизайнера развитых художественных способностей, интуиции и фантазии. Это качество, которое присуще в большей степени людям художественно-творческих профессий. В нашей схеме это соответствует категории эстетического (красота).

Системность понимается как категория научная и инженерно-техническая, предполагающая наличие у дизайнера способности к научно-аналитическому мышлению. Это качество присуще преимущественно инженерам и ученым и соответствует в нашей схеме категории технического (польза).

Инновационность понимается как категория социокультурная, предполагающая нахождение оригинальных решений проектных задач и влияющая на формирование «социокультурного бытия человека».

На основании этих трёх особенностей дизайнерского мышления Розенсон выводит такое рабочее определение: «Дизайн – проектная практика, требующая от профессионального мышления органичного совмещения образного и системного начал и вносящая в реальность новые социокультурные смыслы» [2, С. 17].

Толчком для развития дизайна послужило бурное развитие машинного производства. В современном обществе дизайн распространился практически на все виды человеческой деятельности с присущим им своеобразием:

- при создании отдельных предметов среды это было художественное конструирование;
- при создании среды обитания это было художественное проектирование.

Но лишь с широким распространением синтетического использования научно-технического и художественно-образного подходов к воссозданию материально-предметной среды обитания в подавляющем большинстве отраслей практической деятельности человека сформировалось единое обозначение этой профессиональной деятельности – дизайнер.

Дизайн охватывает практически все сферы материально-предметного бытия, начиная с физического тела самого человека, предметов, его одежды и аксессуаров, украшений, предметов труда и быта, жилищ и архитектурно-строительных сооружений, средств транспорта и т.п.:

1. Украшение непосредственно тела человека (боди-арт, дизайн прически);
2. Художественная искусственная оболочка человека (дизайн одежды);
3. Украшение для одежды и тела (ювелирное искусство, дизайн предметов личного пользования);
4. Предметы и вещи бытовой и производственной обстановки (дизайн предметов культурно-бытового назначения);
5. Интерьерные пространства, в которых человек осуществляет свою жизнедеятельность (дизайн интерьера);
6. Архитектурные здания и сооружения (дизайн-архитектура, дизайн малых архитектурных форм);



7. Различные средства передвижения, наземные, подземные, воздушные, водные (транспортный дизайн);

8. Архитектура зеленой среды обитания (ландшафтный дизайн).

Ни одна из разновидностей дизайна не возникает на пустом месте, а каждая из них «прорастает» из существующих традиционных видов человеческой деятельности, или рождается на базе новых художественных, ремесленных и промышленных технологий. Так, творческую деятельность ремесленников, мастеров народного прикладного искусства стали называть «фолк-дизайном» («этно-дизайном»). Появилось и такое понятие как «стихийный дизайн», отмечающее в своей сути проявление народной смекалки, находящей неожиданное, порой остроумное и точное применение какой-либо вещи [3, С. 10]. Внедрение компьютерных технологий привело к появлению компьютерного дизайна и его разновидностей: «медиа-дизайна», «веб-дизайна».

Особое место среди всех отраслей дизайна занимает арт-дизайн. Самым отличительным признаком произведения арт-дизайна является доминирующая роль чисто художественных качеств. Это своего рода художественное произведение прикладного характера, в котором утилитарно-функциональная компонента присутствует в снятом виде, скорее как возможность. На такое изделие хочется скорее смотреть, чем использовать его в соответствии с его утилитарной функцией. К арт-дизайну могут быть отнесены изделия коммерческого дизайна (стайлинга), в которых художественно-эстетические качества выражают не только идею изделия, но обладают ещё и своим самоценным художественным содержанием. К арт-дизайну могут быть отнесены художественные произведения, в структурную ткань которых вводятся бытовые предметы, детали машин и механизмов. В этом контексте «арт-дизайн был преемником поп-арта». К арт-дизайну могут быть отнесены и произведения концептуального искусства, в которых обычным бытовым предметам придается новый содержательный контекст. Таким образом, мы видим, что арт-дизайн, с одной стороны, прорастает в произведения дизайна, а, с другой, – в произведения искусства. Арт-дизайн является интегрирующим звеном между предметным дизайном и искусством. Благодаря своей особенности проникать во все области предметного мира, он способствует приведению всего его многообразия к целостному единству и служит напоминанием об изначальном синкретизме первобытной культуры.

## Библиографический список

1. *Кандинский, В.В.* Точка и линия на плоскости [Текст] / В.В.Кандинский. – СПб.: Азбука, 2001. – 250 с.
2. *Розенсон, И.А.* Основы теории дизайна [Текст]: учеб. для вузов / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.: ил.
3. *Флоренская, О.А.* Проспект к выставке «Русский дизайн» [Текст] / О.А. Флоренская. – СПб.: Mitkilibris, 1994. – 68 с.

В.П. Климов

### Дизайн - образование как система педагогического проектирования

Современные идеи технологизации социокультурных процессов в обществе нашли свое отражение и в сфере образования. Одной из новаций является *педагогическое проектирование*, имеющее самое широкое распространение и разнообразное толкование в парадигмах различных педагогических школ и направлений. «Педагогическое проектирование» в такой мало формализуемой области как обучение и воспитание каждый раз нуждается в специальном уточнении границ, масштабов и содержательного наполнения объекта проектного внимания. Кроме того, из всех возможных методов педагогического проектирования (деятельностного, среднего, креативного, системного и др.) наш подход совпадает с методологической концепцией дизайн-образования.

Обращение системы образования к дизайнерской составляющей имеет свои резоны. Дизайн понимается нами как инструментальная форма воздействия на действительность. Предварительный анализ его проблемной области обозначил процесс необычайно широкого распространения продуктивных идей, теорий и методологий дизайна в различные сферы и области материальной и духовной культуры современного общества. Дизайн, выйдя из рамок породившего его промышленного производства, усилил свое предметно-видовое разнообразие и сегодня все определеннее предстает как системная форма воздействия проектной культуры и собственной методологии на все сферы социальной организации и взаимодействия людей. Проектность (как сущностное основание дизайна) предполагает перенесение идеального представления на любой объект дизайнерского внимания с целью его функционального совершенствования, формального или содержательного преобразования по законам целостности, гармонии и красоты. Проектная культура может быть определена как синоним и желаемая составляющая