

ОПТИМИЗИРУЮЩИЕ ФАКТОРЫ ПОИСКА ДИЗАЙНЕРСКОГО РЕШЕНИЯ

*Е.А. Васькова
Витебск, ВГУ имени П.М. Машиерова*

Творческий процесс в дизайн-проектировании является основой при создании любого предметного объекта в широком мире вещей, включая всю предметно-пространственную среду, действующую человека как биосоциального индивидуума и его окружение - интерьер, архитектуру и самые различные произведения искусства, которые дизайнер по своему усмотрению вписывает в окружающую среду. Для реализации поиска оптимального дизайнерского решения необходим системный подход, который позволяет решить проблему творческого поиска в целостности. Целью данного исследования является определение основных принципов оптимизации поиска дизайнерского решения из имеющихся альтернативных решений на основе изучения закономерностей, присущих дизайну как системному явлению и как процессу, а также облегчение поиска компромисса между основными участниками дизайн-проекта – дизайнером и заказчиком с учетом удовлетворения спроса потребителя и благоприятного воздействия на зрителя.

Материал и методы. Объектом исследования являются дизайн как творческое явление и поиск оптимальных решений в дизайн-проектировании. Предметом исследования является система дизайна как творческого процесса, в котором участвуют четыре творческих личности – дизайнер, заказчик, потребитель и зритель, и поиск компромисса при нахождении оптимального дизайнерского решения.

Методологической основой предлагаемой работы являются методы и принципы системного подхода: сравнительно-описательный метод; поисково-эвристический метод; модельно-аналитический метод.

Результаты и их обсуждение. При поиске оптимального решения в процессе творчества необходимо использовать системный подход, позволяющий оценить объект дизайна в целостности с учетом структуры – строения самого творческого процесса в его развитии, с оценкой уровня развития связей, регуляции и управления, а также по содержанию: задача, цель, смысл [1]. Само творчество лучше всего рассматривать и как системное явление, и как системный процесс. В творчестве, как в системном явлении, при нахождении оптимального решения необходимо выделять четырех участников сотворчества: дизайнера, заказчика, потребителя и зрителя, каждый из которых имеет свои задачи и цели, видит свой смысл в объекте дизайна. Может видеть свой идеальный обобщенный образ дизайнерского решения, каждый из которых может иметь свои потребности, выдвигать свои требования, удовлетворить которые через оптимальное соотношение, компромисс должен именно дизайнер, как творческая личность, несущая ответственность за конечный результат - дизайнерский объект. Как системное понятие и как профессия, дизайн включает в себя в качестве необходимого условия содержательную иерархию: действие – результат – задача – цель – смысл. Смысл, как обобщающий фактор, заключается в том, что организация предметно-пространственной среды должна оптимизировать образ жизни человека и общества через максимальное удовлетворение не только его биологических, но и, что главное, духовных потребностей в данное историческое время, согласно пространству и времени, для чего требуется при нахождении оптимального решения дизайнерской задачи максимальное прогнозирование на будущее.

Дизайн как область творчества, рассматривается как системное понятие, является сложным явлением, с которым сталкивается каждый человек как творче-

ская личность, имеющая непосредственное соприкосновение с предметно-пространственной средой. В этом соприкосновении и рассматриваются все люди, которые выступают в одной из четырех творческих ролей, соучаствуя в едином процессе сотворчества, тем или иным способом влияя на дизайнерское решение [2].

Дизайнер – как основная творческая личность. Создатель объекта дизайна, обладающий своим творческим видением конкретного решения проблемы дизайна путем нахождения оптимального решения для реализации творческого проекта.

Заказчик – как держатель средств, финансирующий дизайнерский проект и имеющий свое творческое видение образа объекта дизайна как заказа. Заказчик имеет свои задачи, цели, смысл. Принимая участие в обсуждении и выборе окончательного решения, он занимается сотворчеством, неучет его мнения и вкуса может поставить под угрозу реализацию дизайнерского проекта в целом.

Потребитель – является также творческой личностью, и он своим спросом и отношением к предметно-пространственной среде определяет выбор дизайнера, который в процессе творчества обязательно должен учитывать представления, мнения и вкусы тех людей, которые являются по отношению к этим предметам и пространственной среде потребителями.

Зритель – является также творческой личностью, которая вольно или невольно участвует своим переживанием, восприятием образа объекта дизайна. Не учет его оценки дизайнером также недопустим, ведь каждый человек невольно выступает в качестве зрителя, и необходимо учитывать специфику психологии человека и его реакций на объект дизайна. Вот почему нахождение оптимального решения строится на путях состыковки и поиска оптимального соотношения потребностей дизайнера, заказчика, потребителя и зрителя, а творческий процесс рассматривается как сотворчество всех его участников.

Системный подход для поиска оптимального решения и оптимизации выбора из имеющихся альтернатив включает как дедуктивный метод – от общего к частному, так и индуктивный метод – от частных к общему, соединяя эти два направления в единый системный подход, где целое всегда больше, чем сумма частных [1]. В основу общего постулата положена парадигма: человек – мерило всего. Комфортное состояние человека при восприятии и контакте с предметно-пространственной средой является главным приоритетом в поиске оптимального решения, оно позволяет не только сохранить физическое, психическое и социальное здоровье, но и должно способствовать развитию вкуса и культуры человека.

Главными идеями такой оптимизации выдвигаются:

- приоритет общечеловеческих ценностей в организации предметно-пространственной среды;
- организация предметно-пространственной среды таким образом, чтобы сделать человека нравственно чище, поднять его культуру в общении с себе подобными и с окружающей средой;
- экокультура, включающая экопсихологию, экосоциологию, экоэмотектонику.

Далее условия разбиваются на конкретные принципы, которые в системной целостности позволяют выйти на оптимально цельный образ решения объекта дизайна: узнаваемость; функциональность; эстетичность – красота; психологическая гармония (объект дизайна – человек-потребитель, человек-зритель) в плане благоприятного воздействия на восприятие человека; социальная гармония, способствующая чувству защищенности человека, справедливого отношения к нему, заботы о нем (объект дизайна – люди как члены общества, государства).

Вторым направлением оптимизации является также системный метод в поиске оптимального решения через уточнение частных к общему – индуктивный метод. Он позволил разные, уже довольно изученные параметры (способствующие реализации отдельных выше указанных принципов), которые по отдельности использовались разными исследователями для нахождения лучшего дизайнерского решения, объединить в систему поиска оптимального решения – форму, функцию, цвет, материал, размер, масштаб, место, пространство, время, образ, стиль [1].

Заключение. Предлагаемый подход к решению основной задачи позволяет как оптимизировать сам поиск на пути создания проекта, так и объективизировать выбор оптимального решения из уже имеющихся альтернатив. В научно-педагогическом аспекте данная методика позволяет обучать студентов поиску оптимальных решений, а также самостоятельно усовершенствовать методику. Последнее оказывается возможно благодаря учету различных вариантов, в том числе и индивидуальности подхода в зависимости от своих пристрастий, и специфики заказчика, потребителя и зрителя.

Список литературы

1. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории / В.Т. Шимко. – Москва: Архитектура. – С. 2006. – 296 с.
2. Шимко, В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. / В.Т. Шимко. Москва: Архитектура. – С. 2004. – 160 с.

ИТАЛЬЯНСКИЙ ДИЗАЙН – ФЕНОМЕН XX ВЕКА

А.И. Винокурова

Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

Дизайн, как детище XX века – лучший материал для понимания того нового и важного, что привнес уходящий век в мировую культуру. Именно в дизайне проявилась масса того нового, что дает право говорить о смене культурных формаций в истории человечества.

Английское слово «design» включает в себе двойной смысл - рисунок и проектирование, и прекрасно выражает явление, заключающееся в определенной функции предмета и в установлении всех фаз его изготовления - формальных, концептуальных и утилитарных. Значение слова «design» во второй половине XX века вошло заново в немецкий, французский и итальянский словари в значении «индустриальный дизайн», который в каждой стране имел свой путь развития [1].

Объектом внимания данного исследования стал итальянский дизайн, выделявшийся в активный период мировой дизайнерской практики рядом характерных черт, сильно повлиявших на европейский дизайн второй половины XX века.

Данное исследование позволит утвердиться во мнении, что итальянский дизайн абсолютно целостная система, с определенным процессом развития, в котором переплелись социальные, идеологические, психологические и эстетические факторы жизни общества.

Материал и методы. В процессе исследования используются общенаучные и конкретно-научные методы.

В рамках общенаучного структурно-функционального метода применяется: социокультурный и сравнительно-исторический анализ, объясняющие возникновение исследуемого явления и анализирующие основные этапы его развития. В