

ПРОЕКТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ СРЕДСТВАМИ ДИЗАЙНА

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

*Т.В. Гончарова
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Сегодня, экспериментальное проектирование и умение работать с формой оказывают огромное влияние на сферу дизайна. В этой области сходятся и мотивационные факторы, составляющие художника и дизайнера экспериментировать, и проблемы дизайн-образования, и вопросы формирования визуальной культуры современности.

Экспериментальное проектирование – один из методов решения проектных задач.

Цель статьи – анализ экспериментального подхода в дизайн-проектировании и выявление необходимости внедрения методов экспериментального проектирования в образовательный процесс.

Материал и методы. Для исследования использовались материалы конференции итальянского дизайнера Риккардо Блумера «Опыт и техника красоты между природой, мастерством и дизайном» на выставке «I Saloni WorldWide Moscow 2014». Анализировалось создание ситуаций для углубления знаний о феноменах природы и истории и облачение их в форму и процессы, которые впоследствии предстают перед нами в виде абсолютного мастерства [1]. Основным методом исследования является прямое наблюдение и структурный анализ.

Результаты и их обсуждение. «I Saloni WorldWide» – ежегодная выставка мебели и дизайна интерьеров в Москве, определяющая интерьерную моду и ключевые тренды отрасли. В этом году на выставке было представлено новое направление SaloneSatellite, где были продемонстрированы проекты молодых дизайнеров и студентов стран бывшего СНГ, в том числе из Беларуси.

Приглашенный лектор конференции, проводимой в рамках выставки – Риккардо Блумер – известный итальянский дизайнер и архитектор швейцарского происхождения. Родился в 1959 году. Закончил Миланский Политехнический университет по специальности «архитектура». Его бюро работает в сфере частного и общественного строительства. Кроме того, он занимается созданием интерьеров и промышленным дизайном. Делал интерьеры для театра Ла Скала, оформлял экспозиции на миланской Триеннале. В 1998 году получил высшую дизайнерскую награду Италии «Золотой Циркуль». Его стулья «LaLeggera» и «Entronauta» включены в постоянную экспозицию Нью-Йоркского музея современного искусства. Сейчас много времени отдает преподавательской и исследовательской работе в области проектирования и архитектуры. Он является преподавателем Университета Лугано Академии архитектуры в Мендризео, преподает дизайн в Университете республики Сан Марино и в Университете архитектуры интерьеров в Виченце, проводит семинары, конференции и симпозиумы [2].

По словам Риккардо Блумера, сегодня перед преподавателями художественных вузов стоит не простая задача научить студентов в первую очередь мыслить оригинально, искать новые решения, замечать красоту в окружающем. Со своей командой «Blumer and friends» он исповедует подход, при котором любой новый проект должен быть источником новых знаний и изумления. Каждый его проект – это неожиданность, которая двигает современный дизайн вперед.

«Почему мы не чувствуем 14 км воздуха, которые находятся над нами? Какой вес может выдержать яичная скорлупа? Как жить в квартире без дверей?» Такие вопросы задает себе Риккардо Блумер перед тем как приступить к новому эксперименту или проекту. По его мнению, геометрия – это основная наука, которую стоит освоить дизайнеру.

«Учитесь у природы» – говорит он, приводя в пример один из своих любимых экспериментов: яичная скорлупа весит всего тридцать грамм, при этом при определенных условиях она способна выдерживать вес до семидесяти килограмм. «Так и я создаю 3,5 килограммовый стул, который должен выдержать сто килограмм» [1].

Таким образом, законы физики и знания о мире в целом, переведенные в эксперименты, делают возможным реализацию проектов эффективнее, порождают немыслимые формы и материалы. А практическая работа с материей дополняет теоретические исследования.

Совершенно определенно, что форма и материя связаны между собой, и красота появляется тогда, когда первое нельзя отделить от второго и наоборот. Это своеобразный закон эффективности: в природе нельзя отделить то, что эффективно, от того, что совершенно и красиво.

В рамках созданной небольшой экспериментальной базы, Риккардо Блумер вместе со своими коллегами и студентами познает природу вещей и архитектуры. Объясняя это тем, что предметы можно создавать, отталкиваясь от готового умозрительного образа, а можно – в процессе поиска формы.

Выдавливание, сдавливание, растягивание, переход одной формы в другую, пересечение, исключение при пересечении, сложение при пересечении, сопряжение форм, наложение форм, свободная деформация, формообразование на основе экспериментов с материалами, органикой, кинетикой – вот материал для постоянных творческих манипуляций в области дизайна. Например, занимаясь сжатием материалов, они изучают, какое давление способна выдержать та или иная форма, и из этих процессов потом рождаются предметы. Они экспериментируют с формой, цветом, структурами, играют с фактурами, после чего проводят конференции, где показывают рождение вещи в процессе эксперимента прямо на глазах у публики.

Проанализировав представленные проекты можно утверждать, что метод эксперимента, применяемый как один из способов решения проектных задач при создании дизайн-концепции и на протяжении всего процесса проектирования, является достаточно эффективным. Данный метод позволяет создавать неожиданные экспериментально обоснованные объекты, будоражащие человеческое сознание разнообразием форм, структур и конструкций и проводить опыты с использованием как давно известных, так и нестандартных материалов.

Экспериментальное проектирование, несомненно, имеет ряд преимуществ.

Во-первых, оно базируется на результатах практических исследований. В профессии дизайнера экспериментальное проектирование предполагает использование эксперимента как метода познания, при помощи которого исследуются выбранные факторы формообразования с целью выработки новых визуальных языков, выражающих философские, социальные, композиционные, пластические и другие идеи дизайнера в любой сфере его деятельности: учебном проекте, практике или теории.

Во-вторых, экспериментальное проектирование осуществляется на основе всестороннего, глубокого изучения и обобщения отечественного и зарубежного опыта, причем необходимо, что бы оно на несколько лет опережало существующие типовые проектные решения.

Заключение. Экспериментальное проектирование является самостоятельным направлением в дизайне. Знания о феноменах природы и истории являются необходимой базой для работы в области дизайна, конференций и методик. А облачение этих знаний в форму и процессы, которые превращаются в абсолютное мастерство - и есть экспериментальное проектирование.

Внедрение данного подхода в дисциплине «дизайн-проектирование» внесет в учебный процесс практическую значимость, аргументированность и обоснованность проектным разработкам, как на этапе формулировки концепции, так и в процессе формообразования, имея под собой надежную экспериментальную базу, а также, сделает процесс проектирования увлекательным, а студента непосредственным участником опытного эксперимента.

Список литературы

1. www.isaloniworldwide.com
2. «I Protagonisti del design» Riccardo Blumer // Realizzazione: Asterisco s.r.l., Milano; 2014 г. – 48 стр.

К ВОПРОСУ О ВОЗРОЖДЕНИИ ШЛЯХЕТСКОЙ УСАДЬБЫ В БЕЛАРУСИ В КОНТЕКСТЕ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*И.В. Горбунов
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

На современном этапе модернизации системы высшего образования в Беларуси большое значение приобретает проблема совершенствования профессиональной подготовки дизайнера. В связи с этим актуальность данной проблематики тесно связана с научными исследованиями и публикациями таких теоретиков как, А. Варекиш, А. Лакотко В. Звагельская, А. Кулагин, М. Майстровская, Н. Хвир, З. Юркевич и других.

Целью данной публикации является научный комментарий к вопросу разработки теоретического обоснования проектной деятельности в тесном взаимодействии с практикой реставрационных работ. Для решения этой цели выделяются задачи анализа различных подходов к формированию шляхетской усадьбы в историческом аспекте вновь воссоздаваемого архитектурного объекта и