

Лекція 1

Розділ I : Загальна характеристика дизайнерської діяльності

Тема лекції 1. Головна мета дизайн-проекту

Навчальна мета: вивчити Історичні етапи формування дизайнерської діяльності; засвоїти причини виникнення дизайну в Україні; знати основні види та категорії дизайну.

Виховна мета : усвідомити мету та важливість дизайнерських проектів; розвинути відповідальність щодо прийняття майбутніх дизайнерських рішень.

План

1. Історичні етапи формування дизайнерської діяльності
1. Передумови виникнення дизайну в Україні
2. Мета дизайнерських проектів. Вплив ергономічних показників на характер дизайнерських рішень.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Даниленко В.Я. Дизайн Харків: ХДАДМ, 2003. 184, 205-206с.
Жоголь Л.Є. Декоративноискусство в современном интерьере К.будівельник, 1986-56

1. Історичні етапи формування дизайнерської діяльності

Здатність отримувати задоволення від краси навколишнього середовища та від творчості - величезний здобуток людства, без якого немислимий соціальний прогрес та формування естетичних смаків у сучасного суспільства. Протягом усієї історії розвитку культури людина прагнула прикрасити своє життя, зробити привабливими усі необхідні їй предмети - одяг, житло, посуд. Потреба чогось небуденного набуває в наш час дедалі більшої ваги. Відчуття краси стало великою потребою в сучасному світі.

В умовах сучасної цивілізації важливого значення набуває дизайн — найрозвинутіша та усвідомлена галузь людської діяльності.

Дизайн — це творчий метод, процес і результат художньо-технічного проектування промислових виробів, їх комплексів і систем, орієнтований на досягнення найбільш повної відповідності створюваних об'єктів і середовища загалом і потреб людини, як утилітарних так і естетичних.

Дизайн (англ. сіезщп) — творчий задум, план, ціль, намір, проект і креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, узор, композиція, мистецтво композиції, витвір мистецтва, незвичайність, нестандартність мислення.

Дизайн — специфічний ряд проектної діяльності, що об'єднує художньо-предметне мистецтво і науково обгрунтовану інженерну практику у сфері індустриального виробництва. **Дизайн** - це інтуїтивні чи осмислені зусилля, направлені на вирішення задачі, у якої не існує єдиного правильного рішення. В результаті ми отримуємо нескінченне число рішень, де одні рішення більш правильні, ніж інші, при чому правильність рішень цілком або повністю залежать від суб'єктивної точки зору оцінюючого індивіда.

Дизайн - це творчий процес художнього втілення різноманітних виробів і форм, а також їх співвідношень, направлений на досягнення найбільш повної відповідності створюваних об'єктів потребам людини, як естетичним, так і повсякденним.

Одним з питань теорії дизайну є питання передумов і часу виникнення дизайну. Одні дослідники вважають, що дизайн - явище, яке має тривалу історію, що вимірюється тисячоліттями. Інші автори вважають, що дизайн виникає на початку ХХ сторіччя як реакція на стихійне формування візуальних і функціональних властивостей предметного середовища, що він з'явився у зв'язку з необхідністю якось відреагувати на розрегульованість виробництва і споживання, що поняття "дизайн" ніяк не може бути пристосованим до тих процесів, які нас цікавлять, і які відбувалися в минулому. Кожна з наведених точок зору має право на існування.

Дизайн як соціокультурне явище виникає в глибинах історії людства. І перший - найтриваліший і найзагадковіший - етап історії дизайну можна визначити як архаїчна "дизайнерська" культура. Свійдосвід взаємодії з довкіллям людина фіксувала у міфах.

Можна стверджувати, що ще за умов початку існування людини, коли виникають зародки таких духовних потреб як естетичні, починають формуватися передумови виникнення дизайну.

Історичні етапи формоутворення дизайну:

1. Кустарне, ремісниче виробництво- передумови становлення дизайну (від початку людської цивілізації до кінця XVIII століття)
2. Індустриальне машинне виробництво - XIX століття початок XX століття
3. Етап розвитку Дизайну - початок XX століття - наш час.

1). Кустарне виробництво - ручна праця примітивні знаряддя праці, примітивна технологія, малосерійне виробництво + враховувалися всі потреби людини : корисність, функціональна досконалість, зручність, краса, економічна доцільність

Виробництвом побутових речей здавна займалися ремісники. Зрозуміло, що ремісник - не дизайнер. Ремісник робить ту саму річ із того самого матеріалу. Речі виходили індивідуальні, ексклюзивні, дорогі (при якості) і вироблялися в малій кількості (скільки зможе подужати одна людина) 6 принципів роботи кустаря: соціологічний, інженерний, ергономічний, зстетичний, економічний, екологічний. На ранніх етапах розвитку матеріальної культури краса була невіддільно пов'язана із функціональним призначенням різних речей. Мистецькі твори створювалися не лише задля естетичного милування. Досить часто вони мали практичне або культове призначення

- 2). Коріння розвитку дизайну , як більш сучасного поняття, ведуть до початку **XIX ст.**, - періоду появи масового машинного виробництва і розподілу праці. До промислової революції в праці ремісника дизайн поєднувався безпосередньо з виготовленням виробу.

Індустріальне виробництво - " холодні предмети" Із приходом 19 століття індустріалізації дизайнер став створювати прототипи виробів, які за допомогою машин робили інші люди. Практика раннього дизайну була досить примітивною. Функціональністю й економічністю виробленої продукції займалися інженери, а дизайнери відповідали лише за її естетичний вигляд. Виявилося, що дизайнери повинні створювати прототипи масового машинного виробництва, попередньо вивчивши технологію сучасного виробництва й властивості матеріалів. Призначенню виробів і простоті користування ними надавали

*

настільки ж важливе значення, як і їхньому зовнішньому вигляду. Незабаром дизайнерські фірми стали набирати в штат креслярів, модельєрів, інженерів, архітекторів і фахівців з вивчення ринку.

Бурхливий розвиток техніки в тогочасних промислово розвинутих країнах світу, зокрема у Англії, призвів до появи нового середовища існування людини - машинного. Це викликало докорінні зміни в людському житті. Громадська думка Європи на межі XIX-XX ст. намагалась осмислити нову ситуацію - систему зв'язків "людина - машина". У 70-80-х роках XIX століття в Англії виник рух "за зв'язок мистецтва та ремесел", представники якого розпочали критику серійного промислового виробництва. Найвідомішим представниками цього руху був Д.Рескін. Будучи сучасником інтенсивного розвитку техніки, Д.Рескін дійшов висновку, що переможний розвиток машин і зростаюча влада капіталу перетворюють людей у рабів і калічать цілі країни. З машинами Д.Рескін зв'язав загибель мистецтва, а з загибеллю мистецтва - неминучий крах добра і краси. Масове машинне виробництво довгий час йшло шляхом копіювання форм, речей, що створювалися до того ремісниками, хоча технологія виробництва вже була цілком іншою: створювані машинами речі не тільки не нагадували ремісничих виробів, але й мали вигляд підробок, що ображали гарний смак.

Відомий англійський теоретик та соціолог **Д. Рескін** відзначив з цього приводу: «Те, що створюється поспішно, вмирає також поспішно; те, що коштує всього дешевше, у підсумку виявляється найдорожчим», — зафіксувавши у

даному висловлюванню зв'язок між доцільністю, корисністю та красою. Отже виникнення дизайну пов'язано з власне процесом розвитку людської цивілізації. З самого свого виникнення дизайн орієнтувався на досягнення єдності трьох принципів: корисності, зручності та краси. Продовжувачем ідей Д.Рескіна був найвідоміший теоретик мистецтва, **художник-практик У.Морріс**. На думку У.Морріса, митці мають створювати не лише твори "високого мистецтва", а й надавати поради при конструюванні нових технічних форм, розробці знарядь праці, створенні предметів широкого вжитку. Він стверджував, що предмети повсякденного користування повинні бути красивими. У.Морріс, як і Д.Рескін, критично ставився до розвитку технічної цивілізації, але розроблені ним для кустарних виробів принципи формотворення предметів побуту згодом виявилися дієвими і в сфері машинного виробництва.

Теоретичною базою сучасного дизайну є технічна естетика — наукова дисципліна, яка комплексно вивчає соціальні, естетичні, функціональні, ергономічні і технічні аспекти формування предметно-просторового середовища і складає науково-методичні основи дизайну. Виникнення дизайну пов'язано з розвитком промисловості наприкінці XIX ст., коли вузька спеціалізація виробництва призвела до руйнування універсальності творчих сил людини та, як наслідок, до втрати естетичної цінності предметів, які вироблялися промисловим способом.

У 1851 р. у Лондоні відбулася промислова виставка, враження від якої висловив один з її відвідувачів: «Незважаючи на розвиток науки і техніки.

- 3). Етап сучасного розвитку дизайну з'єднав досягнення попередніх двох етапів. Дизайнер працює на промисловому виробництві, використовує різні матеріали й технології. Дизайнер пов'язаний з масовим виробництвом і з його рівнем і можливостями.

Нові умови розвитку промисловості породили нові форми художньої творчості. Якщо перші кроки промислового дизайну були пов'язані із необхідністю скрити деякі недоліки грубої механізованої роботи, певні вади, чи відвертий брак, то згодом власне через дизайн прийшло розуміння, що і машини можуть продукувати довершені речі. Фальшива краса переслідувала ідею лише збуту неякісних речей, а справжній дизайн дозволяв робити речі не лише привабливими, але надійними і зручними у користуванні. Питання про те, що таке **краса в техніці**, широко обговорювалося в літературі на межі XIX-XX століть в працях філософів, соціологів, мистецтвознавців. Ідея пошуку нових форм предметного світу, висунута в кінці 90-х років архітекторами Л.Саллівеном, А.Лоосом та іншими діячами культури була підхоплена і розвинена школою промислового конструювання - "**Баугаузом**" у Німеччині. У другій половині 30-х років "ідеальний", "теоретичний" дизайн, який почав створюватися в Баугаузі, поєднався з американським комерційним дизайном.

Функціоналізм в дизайні - один із компонентів системного підходу, що виявляється в реалізації певної функції окремих елементів даного соціального утворення, (Г.Спенсер, Б. Маліновський, А.Р. Радкліфф-Браун, Р.Мертон),

сутність якого полягає в виокремленні елементів соціальної взаємодії, визначенні їх статусу (місця) і функції в певному зв'язку, якісна визначеність якого робить необхідним їх системний розгляд.

Функціоналізм в дизайні - один із основних методологічних підходів до дизайну, сутність якого полягає у виокремленні елементів соціальної взаємодії, визначенні їх функцій, що має місце в усіх соціальних концепціях дизайну, що розглядається в контексті системного підходу та аналізу.

Функціональний аналіз у дизайні - методологія комплексного досягнення причинно-наслідкових зв'язків окремих рушійних сил розвитку економічних і соціальних явищ та процесів, в якому акцент робиться на пізнанні залежних факторів.

2. Передумови виникнення дизайну в Україні

Ремесла на українських землях у давні часи і в Середньовіччя

Ремесло було високо розвинуте в античних містах Північного Причорномор'я. У ранню добу, починаючи з 1-го тисячоліття почалося відокремлення ремесла від сільського господарства; тоді ж можна говорити про дві основні галузі ремесел: залізоробне і гончарське виробництво.

Античні міста Північного Причорномор'я— міста-держави, засновані греками в 7 — 5 століттях до н. е. на узбережжі Чорного моря в межах сучасної території України. Найбільшими з них були Тіра (на місці сучасного Білгорода-Дністровського), Ольвія (біля села Парутино, на правому березі Бузького лиману), Керкінітіда (на місці сучасної Євпаторії), Херсонес (біля сучасного Севастополя), Феодосія, Пантікапей (на місці сучасної Керчі).

За княжої доби міські ремесла відрізнялися від сільських складнішим характером виробництва і вищою якістю виробів. У великих містах існувало вже бл. 60 ремісничих фахів: спеціалізовані галузі металургії, ковальство, виробництво зброї, гончарство, теслярство, ткацтво й кривецтво, обробка хутра, шкіри, льону і вовни, кістки і каменю, виробництво скла, додатків до харчування (напої) та ін. Зокрема, високо були розвинені вироби прикрас: одягу, оздоблення храмів, палаців та ін. будов; славилися іконописці й золотарі.

Ремісники деяких фахів (напр., золотарства) Київської доби вдосконалювалися головним чином на грецько-візантійських зразках. До міст Галицько-Волинської держави князі Романовичі запрошували майстрів із заходу: Німеччини, Чехії, Польщі, надаючи їм особливі привілеї. Поруч з тим чимало виробів спроваджувано з інших країн, головним чином з Близького Сходу і Візантії.

Татарська навала призвела до занепаду ремесел: деякі галузі його цілком занепали, інші зазнали погіршення техніки й якості виробів, послабили зв'язки міських ремісників з ринком. Найскоріше ремісництво відновилося у Галицько-Волинській державі, де у 2-й пол. XIV — 1-й пол. XV ст.ст. постала цехова організація в системі Магдебурзького права. Вона швидко поширилася, і з кінця XVI — поч. XVII ст.ст. ремісники були об'єднані у цехи вже майже в усіх більших

містах України. Цехи мали завданням регламентувати виробничу діяльність (продукцію, якість, ціни) майстрів і захищати їх від утисків можновладців, влади, а також від конкуренції сільських ремісників, які переселялися до міст.

Цехи гуртували *кравців, шевців, кушнірів, постригачів, угнарів (гарбарів), сідельників, ковалів, слюсарів, ливарів, теслів, бондарів, токарів, різників, пивоварів, пекарів, цегельників, каменярів*, з новіших ремесел — *рукавичників, поясників, шабельників, рушничників, годинникарів, друкарів, граверів* тощо.

Найбільшим ремісничим осередком був Львів, у якому вже у 2-й пол. XV ст., було понад 50 ремісничих професій, а у 1-й пол. XVII ст.— 133 ремісничі фахи; цехів наприкінці

XVI ст. було 27, у 1-й пол. XVII ст. — 33, у яких працювало бл. 2 000 цехових ремісників, пересічно 4 на одну майстерню (майстер, 2 підмайстри, 1 учень). На другому місці був Київ (у XVI ст.— 20 ремісничих цехів); менші осередки: Луцьке, Кам'янець Подільський, Перемишль, Ярослав.

За соціальною структурою ремісники належали до середньої групи міщанства (майстри і заможніші позацехові ремісники) або до бідних людей (підмайстри, учні та більша частина позацехових ремісників). Більшість заможних майстрів були поляки, німці або вірмени. Українців серед цехових ремісників на Західній Україні було мало, бо деякі цехи їх не приймали або не давали їм звання майстрів і забороняли учням стати підмайстрами. У Львові, напр., хоч українці працювали у бл. 50 галузях ремісництва вони могли належати лише до 9 цехів, проте і в тих мали чимало труднощів. Часто управи міст забороняли українцям ремісникам проживати і працювати за своїм фахом поза визначеними для них ділянками. Для захисту своїх прав українські ремісники разом з ін. прошарками українського міщанства гуртувалися у братствах. Взагалі права ремісників були обмежені у містах, які не мали магдебурзького права.

3. Мета дизайнерської діяльності

Дизайн, як творча діяльність, прагне охопити всі аспекти оточуючого людину довкілля.

Поняття «дизайн» нерозривно пов'язане з поняттям «дизайн-проект». Це комплект документів, які необхідні для проведення ремонтно-оздоблювальних робіт. Також він включає робочі креслення, планувальні рішення й ескізні роботи. їх кількість визначається виходячи з побажань клієнта. Реалізація того або іншого дизайнерського задуму завжди ґрунтується на дизайн-проекті.

Людину, яка займається художньо-технічною діяльністю, називають дизайнером, але це в широкому сенсі. А якщо взяти вужчі спеціалізації, певну галузь дизайну, то назва професії залежатиме від сфери діяльності: архітектор, ілюстратор, дизайнер плакатної та іншої рекламної графіки, веб-дизайнер і т.д.

Основний метод дизайну - художньо-образне моделювання об'єкту дизайн-проекування за допомогою композиційного формоутворення. Воно базується на результатах аналізу і естетичних запитів і переваг певних груп споживачів, з урахуванням ситуації і середовища використання і сприйняття об'єкту, а

також аналізу функції об'єкту (як засоби наочного забезпечення відповідних потреб), конструкційних і обробних матеріалів і технології виготовлення виробів, обумовленої можливостями конкретного підприємства.

Доцільно виділити головні специфічні особливості дизайну як різновиду естетичної діяльності. Дизайн має власний предмет. Об'єктом дизайнерської діяльності є світ речей, які створюються людиною за допомогою засобів індустріальної техніки за законами краси та функціонування.

Мета дизайну (художнього конструювання) полягає у формуванні гармонійного предметного середовища, яке найбільш повно задовольняє матеріальні та духовні потреби людини. Дизайн охоплює і діяльність дизайнера, і результати його праці — предмети, що пройшли художньо-конструкторську розробку, і особливий метод проектування — художнє конструювання, і власну теорію — технічну естетику — науку, яка досліджує проблеми створення гармонійного предметного середовища. Художнє конструювання як метод дизайну передбачає висунення нової художньо-проектної ідеї та розробку нової функціональної структури, раціональне втілення цієї ідеї та гармонійне, виразне стилістичне оформлення предмета. Предмети, які є результатом діяльності дизайнера, повинні бути функціональними, а саме: досконало виконувати своє практичне призначення; бути зручними та безпечними під час експлуатації, тобто задовольняти вимоги ергономіки; бути естетично виразними, тобто мати інформаційно-виражальну форму і бути цілісними композиційно. Наприклад, історія розвитку автомобілебудування — це пошук форми, яка б найліпшим способом втілювала ідею руху, швидкості, динаміки. Найбільше відповідає цій ідеї форма «витягнутої краплі», яку має сьогодні більшість автомобілів. Для досягнення композиційної цілісності дизайнер використовує можливості ритму, кольору, масштабу, співвідношення світла та тіні, пустоти та об'єму у поєднанні з особливостями звукового оформлення, освітлення тощо.

Соціальне призначення дизайну полягає в тому, щоб створювати предмети промислового виробництва, які здатні «по-людському ставитися до людини», тобто були гідними посередниками між виробником та споживачем. Дизайн призначений здійснювати масову культурно-естетичну комунікацію, щоб передати через предмети побуту, засоби виробництва, речі повсякденного використання певний тип естетичного смаку. Дизайн пов'язує в одне ціле матеріальну та духовну культуру суспільства, забезпечуючи цілісність цивілізації. Сучасний маркетинг як один з напрямів сьогодення ринкової діяльності дуже широко використовує закони дизайну для створення цілісного предметного середовища. Дизайн вимагає врахування будь-якої новації у зміні предметного світу. «Зараз на ринку з'явилась велика кількість нових матеріалів, які дають можливість втілювати ідеї на якісно іншому рівні, Майбутнє дизайну — в його максимальній наближеності до мистецтва. На основі мистецьких знахідок та дуже творчого підходу. На жаль, у нас є мало людей, які професійно займаються дизайном, шукають нових авторських підходів. Більшість все ж таки використовує вже готові елементи. Однак, дизайн це не декорування інтер'єру. Це складна

авторська робота, тому потрібно шукати нові дизайнерські рішення. Адже можна вкласти в один квадратний метр мільйон і не добитись нічого, а можна за рахунок концепції створити дуже цікавий дизайн-проект».— львівський дизайнер Олег Давиденко.

Концепція(лат. *conseriio* - розуміння) - система поглядів на ті чи інші явища, процеси; спосіб розуміння, трактування певних явищ, подій; ідея певної теорії. Термін вживають також для позначення головного задуму в науковій, художній, політичній та інших видах діяльності людини.

Це сукупність взаємозв'язаних і взаємообумовлених ознак майбутнього (дизайнерського твору), яка складається в ході редакторського аналізу початкової інформації, вимог до майбутнього твору, що висуваються, і обґрунтування його характеристик. Початкова інформація включає різноманітні відомості, з урахуванням яких створюється той чи інший твір. Це - авторський задум твору, що становить основу видання, характер і зміст читацьких потреб, вид літератури, типові ознаки видання. Концепцією визначається вся подальша творча і практична робота над виданням.

Створити концепцію - означає спроектувати майбутнє видання. Завдання редактора, що проектує книгу, знайти і обґрунтувати її параметри як за типологічними ознаками, так і за оформленням - художнім, технічним, форматом, обкладинкою і т.п.

Контрольні запитання

1. Що таке дизайн ?
2. Яка основна мета дизайнерської діяльності ?
3. Хто такий дизайнер ?. його призначення.
4. Скільки є етапів розвитку дизайну? Охарактеризуйте їх.
5. У чому полягає суть функціоналізму в дизайні ?
6. У чому полягає основний метод в дизайні ?
7. Яка основна мета дизайну ?
8. Що таке концепція ?