

# ДИЗАЙН КАК ВИД ПРОЕКТНО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ЕГО РОЛЬ В ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Автор: Лилия ЧЕБАН

Технический Университет Молдовы

**Abstract:** *În lucrare este analizată esența designului ca activitate proiectiv-creativă și funcțiile acestuia în societatea contemporană. Este elucidată importanța designului în contextul dezvoltării economice și socio-culturale a societății.*

**Ключевые слова:** *дизайн-проектирование, арт-дизайн, компьютерный дизайн, скрин-дизайн.*

Возникновение дизайна во второй половине XIX века, связанное с началом эпохи промышленных революций, бурным развитием промышленных технологий и ростом машинного производства привело к тому, что на смену прежнему облику предметно-пространственной среды, складывавшемуся веками, пришли новые формы, созданные автоматизированным путем. Таким образом, первоначально дизайн как вид деятельности зародился с целью преобразования предметно-пространственной среды, чтобы обеспечить «бесконфликтное вхождение форм промышленных изделий в сферу человеческой культуры» [2]. Становление дизайна как профессионального вида деятельности проходило в условиях взаимовлияния исторически обусловленных факторов, составляющих научно-техническую, социально-экономическую и социально-культурную сторону прогресса.

В общих чертах дизайн определяют как вид художественно-ориентированной проектно-творческой деятельности, базирующейся на технике промышленного производства, сущность которой заключается в преобразовании предметно-пространственной среды с учетом человеческих потребностей (утилитарных и духовно-эстетических).

Однако, современный дизайн, по мнению большинства исследователей и теоретиков, уже не может восприниматься только как специфическое художественное творчество в промышленности. Уже в середине прошлого века Г.Рид провозгласил дизайн-деятельность «абстрактным искусством», а роль дизайнера в сфере производства определил как доминирующую, считая, что в границах целесообразности, процесс производства должен подстраиваться под художника, а не наоборот. Современный взгляд на дизайн как на искусство, обусловил возникновение арт-дизайна, вида дизайна с явным приоритетом эстетического начала, выделившегося в самостоятельное направление среди различных видов предметного творчества. Арт-дизайн, направленный на организацию художественного впечатления, получаемого от воспринимаемого объекта [4], подстраиваясь под спрос на эстетику, сам начинает формировать определённую эстетику, становясь одним из актуальных направлений в современной проектной практике.

На сегодняшний день дизайн-деятельность представлена широким спектром различных объектов проектирования, в соответствии с которыми различают: промышленный дизайн (от проектирования приборов, инструментов до дизайна машин и различных видов транспорта); дизайн изделий культурно-бытового назначения (от посуды и до сувениров); дизайн мебели (различного назначения); дизайн текстиля; дизайн интерьера; дизайн одежды (от белья, головных уборов, обуви и до аксессуаров); дизайн игр и игрушек; дизайн экспозиций, шоу, праздников; дизайн городской предметной среды (включая ландшафтный дизайн); дизайн визуальной информации (рекламы, тары, упаковки, фирменного стиля); нон-дизайн (проектирование сценариев, норм, правил, программ, отражающих определенные стратегии деятельности и позволяющих наиболее эффективными методами добиться желаемых результатов), компьютерный дизайн и др.

Компьютерный дизайн определяют как область дизайна, где в целях дизайн-проектирования используются возможности компьютерной графики, и соответственно основным инструментом художественного конструирования и проектирования является компьютер. Характеризуя сущность компьютерного дизайна в соответствии со сферами его применения, Останин А.А. определяет три таких

сферы и, соответственно, три разновидности компьютерного дизайна: «компьютерный дизайн предметного мира», используемый для создания мира вещей, непосредственно применяемых в быту; «компьютерный виртуальный дизайн», когда дизайн используется в продуктах, представляемыми самими компьютерами, телевидением, кино, видео; «компьютерный дизайн», который реализуется при создании произведений изобразительного искусства и рекламы, овеществляемых в печатной, а не в экранной (электронной) форме, т.е. дизайн издательской продукции, которая сама по себе служит не для прямого использования в быту, а создана для передачи информации о реальности.

Существенной сферой освоения изобразительных компьютерных технологий стала область интерактивного искусства и сфера дизайн-проектирования произведений, предназначенных для восприятия с поверхности монитора (скрин-дизайн). На протяжении последнего десятилетия в практику дизайнерской деятельности вошел опыт проектирования интерфейсов мультимедийных произведений и интернет-сайтов. В связи с возрастающей компьютеризацией общества компьютерно-демонстрационная интерактивная техника активно вовлекается в такие важнейшие современные социокультурные процессы, как коммуникация и информация. На сегодняшнем этапе развития информационного общества очевиден факт возрастающего психологического, эстетического и культурно-воспитательного воздействия на человека сферы дизайн-проектирования, именуемого компьютерной графикой и веб-дизайном, что свидетельствует об антропоцентрическом характере деятельности дизайнеров, создающих мониторные (экранные) произведения.

Анализ научной литературы по истории, теории и философии дизайна показал, что роль дизайна в современном обществе трактуется достаточно широко, ее рассматривают:

- как способ проектирования предметно-пространственной среды
- как инструмент повышения конкурентоспособности товаров и экономики в целом
- как инструмент сохранения и развития культуры
- как особый вид искусства
- как культурно-коммуникативную деятельность
- как способ проектирования стиля и образа жизни
- как средство гармонизации среды обитания.

Таким образом, роль дизайна на сегодняшний день, определяемая не только с позиции праксиологии, но и с позиции аксиологии, заключается в формировании культуры человека, его идеалов, истинных (а не навязанных рекламными кампаниями) ценностей и потребностей, а также в формировании соответствующей культуры потребления. В связи с этим, современный дизайн уже нельзя рассматривать ограниченно, только как «прикладную» деятельность, оценивая его возможности с позиции полезности для развития бизнеса и роста конкурентоспособности экономики. Хотя реальность на сегодняшний день такова, что именно бизнес в большей степени определяет, каким быть дизайну завтра, при этом нельзя не замечать процессов происходящих в обществе. С точки зрения долговременной перспективы развития дизайна, в условиях набирающих обороты процессов информатизации, интеллектуализации, гуманизации и гуманитаризации человеческого общества необходимо осознать, что возможности дизайна, как социокультурного феномена гораздо шире его проектной сущности. Осмысление роли дизайна в первую очередь как гуманистически ориентированной деятельности, влияющей не только на экономический, но и на культурный потенциал государства, на сегодняшний день наиболее полно отражает процессы, происходящие в обществе, что может послужить ориентиром для дальнейшего развития дизайн-образования.

## Литература

1. Глазычев В.Л. О дизайне. *Очерки по теории и практике дизайна на Западе*. М.: Искусство, 1970, с.192.
2. Казарин А.В. *Дизайн как социокультурный феномен*. Автореферат кандидатской диссертации. Нижний Новгород, 2002.
3. Мосорова Н.Н. *Философия дизайна: социально-антропологические проблемы*. Автореферат докторской диссертации. Екатеринбург, 2001.
4. Медведев Ю.В. *О структуре содержания теории дизайна // Дизайн*. Материалы. Технология. 2008, №4 (7), с.17-25.
5. Останин А.А. *Дизайн, компьютерный дизайн: культурологическая интерпретация*. Автореф. дис. канд. культуролог. наук, Москва, 2004.