

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПРОЦЕСУ ПРОЕКТУВАННЯ В СУЧАСНОМУ ПРЕДМЕТНОМУ ДИЗАЙНІ

Андрощук А.С.

Асистент кафедри дизайну архітектурного середовища
Київського національного університету будівництва і архітектури

Праслова В.О.

Кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну архітектурного середовища
Київського національного університету будівництва і архітектури

TRANSFORMING THE OBJECT IN PRODUCT DESIGN.

Ключові слова: учбовий процес, предметний дизайн, глибинна трансформація, поверхнева трансформація.

Key words: educational process, product design, deep transformation, superficial transformation.

Одна з головних проблем української архітектурної освіти криється у розриві практики і теорії. Не завжди можливо кардинально змінити учбовий процес (з ряду технічних і психологічних причин). Тому доводиться шукати нові змісти в старих формах. Так студенти 1-2 курсів досі креслять проекти вручну. І часто цей процес призводить до нерозуміння студентами змісту виконання даних робіт у такому ключі. Але не зважаючи на негативні аспекти викладені вище ручна графіка залишається одним з ефективних способів розвитку творчих навиків архітектора і вагомою платформою для подальшої праці. Авторам статті було прийнято рішення віднайти симбіоз між минулим і майбутнім. Допомогти майбутнім архітекторам навчитись мислити креативно, шукати, презентувати свої ідеї.

Раніше підбір об'єктів для проектування відбувався інтуїтивно – на рівні “подобається – не подобається” викладацькому та студентському колективам. Відвідуючи лекції іноземних предметних дизайнерів, звертаєш увагу на прізвища, які раніше не фігурували під час вибору завдання: Ханс Вегнер, Чарльз і Рэй Імз, Арне Якобсен, Еро Сааринен, Вернер Пантон, Гарі Бертойя, Акіле Кастігліоні, Сорі Янаджи, Пьер Паулін, Еро Аарніо, Джое Коломбо, Том Діксон, Філіпп Старк, Марк Ньюсон, Пьеро Гатті, Гаetano Пеше, Фін Джул, тощо [5]. Таким чином, виявлено неопрацьований прошарок впливових постатей в історії предметного дизайну. Проаналізувавши цей матеріал, ми обрали двадцять робіт та досягнень як обов'язковий підготовчий етап перед проектуванням студентський об'єктів.

Сучасний темп розвитку суспільства та технологій диктує необхідність постійного оновлення підходів до вирішення поставлених задач. В роботі над проектом задіяно три вектори розвитку навичок молодого архітектора:

1. аналітичне мислення, обробка інформації (розкладання об'єкту на першоеlementи, визначення основних композиційних структур, за якими розвивається об'єкт);

2. навички комунікації і презентації (принцип діалогу в якому народжується ідея);

3. моделювання форми (в сучасній трактовці).

Це згодом перетвориться на фундамент для подальшого навчання на більш складних рівнях старших курсів.

На першому курсі студенти вперше занурюються в процес творчого проектування. На викладачах даного курсу лежить велика відповідальність за правильну постановку цього навчального процесу. Адже студенти ще не вміють проектувати, не мають необхідних навичок просторового мислення, і, в них ще не сформований архітектурний смак. Зрозуміло що освоєне на цьому етапі, стане фундаментом для подальшої діяльності. Тому головною задачею є навчання майбутніх архітекторів вмінню мислити креативно опираючись на технічну базу, презентувати свої ідеї та комунікувати за архітектурною тематикою. В зв'язку з цим виникає питання: як це зробити? Як варіант – вирішення можливе через подолання деяких проблем, що вини-

кають під час процесу проектування. Це, з одного боку, шаблонність рішень, що виникає як результат дії по певному алгоритму. З іншого боку – це плагіативність.

Після декількох років викладання стало зрозуміло, що студентам важко одразу творчо проектувати. Тому введено «підготовчий етап». На цьому рівні студенти стають дослідниками творчого процесу відомих архітекторів. Що для них дійсно дуже цікаво. Ще одним кроком є підготовка та захист презентації (а не реферату, як було до останнього часу). Підготовка презентації це теж, хоча й маленький, але творчий процес в якому студенти вчать «говорити» професійно про архітектуру та створювати гарний композиційний ряд. Таким чином не зрозумілий, іноді надто складний процес навчання на архітектурному факультеті перетворюється на гру і цікаве спілкування.

За для цієї ж мети були використані ігрові методи засвоєння учнями знань, умінь і навичок одночасно з уже апробованими, традиційними засобами та навчально-виховними зусиллями, спрямованими на комплексне використання сучасних технічних засобів навчання на базі комп'ютерної техніки з її мультимедіа технологіями [2].

Що ж ми пропонуємо під час виконання власне проекту? Проаналізувавши діяльність дизайнерів, що безперечно вплинули на становлення дизайну, ми обрали двадцять особистостей і ввели вивчення їх робіт та досягнень, як обов'язковий підготовчий етап пе-

ред проектуванням студентських об'єктів. Таким чином, ми вже з перших кроків намагаємось заповнити прогалину значного пласту знань з історії предметного дизайну, вивчення якої починається набагато пізніше.

Першим етапом для роботи над проектом є дослідження об'єкту і подальша його презентація. Для аналізу об'єкту пропонується застосовувати методику Кіплінга (інша відома назва методу 5W1H). Суть методу полягає в послідовній постановці питань: Хто? Що? Коли? Де? Як? Чому? (What, When, Why, Who, Where and How) і докладних відповідей на них в рамках поставленого завдання. Дана методика є універсальною і застосовується в різних галузях. Тому рекомендується її використовувати починаючи з перших проєктів.

Хто? (Who?) В цьому пункті описується особистість автора проєкту. Його видатні об'єкти;

Що? (What?) В цьому пункті описується об'єкт проектування, його функціональні особливості;

Коли? (When?) В цьому пункті описується час створення об'єкту, стилістичні особливості;

Де? (Where?) ситуація в якій розташовано об'єкт;

Чому? (Why?) В цьому пункті описується ідея автора, принципи та методи проектування.

Як? (How?) В цьому пункті описується конструктивні особливості, які матеріали використано в об'єкті [3].

Це можливість відмовитись від так званого рівня користувача, на якому

задачі вирішуються: що знаю, те й маю (як звичайна людина), навчитись цей рівень перестрибувати. Вже на першому курсі важливо вести бесіду архітектурно і візуально, мовою геометричних зорових форм. Оперування геометричними елементами (розкладання об'єкту на першоеlementи, визначення основних композиційних напрямів, за якими розвивається об'єкт), принцип діалогу в якому народжуються ідеї на клаузурі – це і є базою для подальшого навчання на більш складних рівнях старших курсів.

Таким чином, одним з виданих завдань став варіативний пошук власного об'єкту на основі робіт та особистості архітектора, перевічених часом. Другим завданням стала випадкова ідея трансформації, що з'явилась як результат участі наших студентів у відбірковому турі конкурсу «Transformation», що націлений на пошук нових ідей. Переможці конкурсу досить вдало представили український дизайн у вересні 2017 року на Paris Design Week [1].

За завданням можна обирати один із двох варіантів трансформації форми. Перший варіант – це поверхнева трансформація, при якій зміни форми відбуваються на фізичному рівні, вони візуальні та осяжні. Другий варіант виникає на рівні змісту – це глибинна трансформація. Глибинна трансформація є результатом завдання з варіативним пошуком об'єктів та вивчення “власного стилю майстра”, про який йшлося вище. Основною лінією глибинної трансформації є адаптація ві-



Рис 1. Apollo chair. Проект для конкурсу Transforming the object in product design. Автор Петюр Олександр. Керівники Андрощук А.С., Праслова В.О.

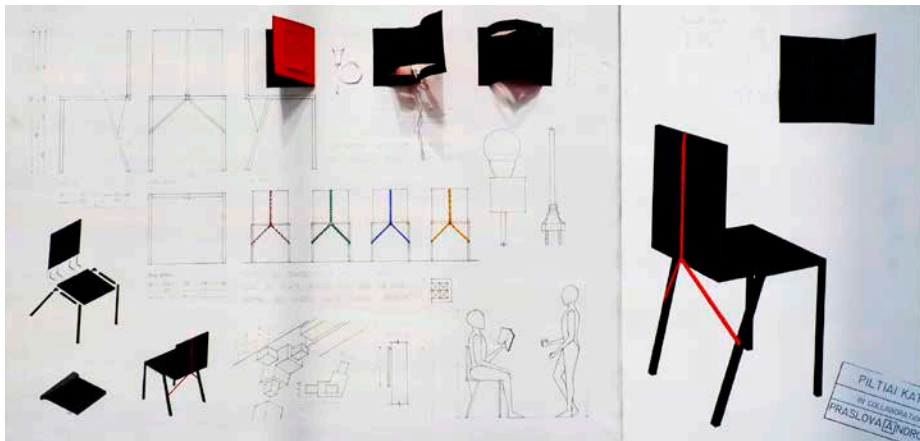


Рис 2. Проект для конкурсу Transforming the object in product design. Автор Пільтяй Катерина. Керівники Андрощук А.С., Праслова В.О.

домих об'єктів видатних дизайнерів під українське сьогодення шляхом їх переосмислення на сучасний лад, враховуючи органіку людського тіла.

Цікавим прикладом поверхневої трансформації є конкурсний проект студента групи Дас-16 Петюра Олександра (керівники Андрощук А.С., Праслова В.О.) (рис 1). Макет, що виконав автор відповідно до свого про-

екту, демонструє всі вісім можливих варіанти зміни форми стільця.

Незвичним є прийом глибинно-поверхневої трансформації в проекті студентки Дас-16 Пільтяй Катерини (рис 2). В межах проекту студентка розробила два об'єкти: стілець та світильник. Ідея проекту – це конструктор на зразок “ікеа”, що користувач збирає сам. Потрапляючи в квартиру у

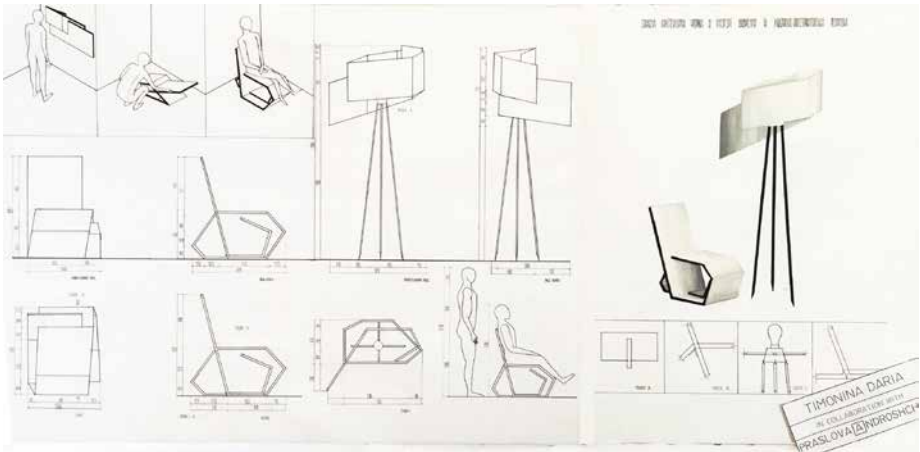


Рис 3. Проект для конкурсу Transforming the object in product design. Автор Тімоніна Дарина. Керівник Андрощук А.С., Праслова В.О.



Рис 4. Проект для конкурсу Transforming the object in product design. Автор Шалейко Валерія. Керівник Андрощук А.С., Праслова В.О.

вигляді невеличкого боксупаралелепіеду, він трансформується в просторі. Для покупця передбачена можливість користування за власним обраним сценарієм під конкретні потреби. Так стілець має змогу перетворитись не тільки на стілець, а й на табурет якщо прибрати спинку. Атмосферність та “чоловічий” характер йому надають підтяжки зеленого, червоно-

го, синього і жовтого кольору, що “тримають” ніжки на зразок чоловічих штанів та одягаються відповідно до настрою хазяїна об’єкту. Світильник може розміщуватись на стелі, на стіні чи підлозі та трансформується зовсім по іншому. Його виготовлено із двох окремих елементів, в кожного з яких передбачено кріплення до поверхні: абажуру та освітлювального елементу.



Рис 5. Проект для конкурсу Transforming the object in product design. Автор Ромащук Руслана. Керівники Андрощук А.С., Праслова В.О.

Абажур спроектовано двостороннім з цупкої тканини чорного та червоного кольорів. Він складається і змінює форму по принципу орігамі відповідно до розробленого автором малюнку на поверхні вигинів-складок та прорізів.

Досить вдалим прикладом глибинної трансформації є конкурсний проект студентки групи Дас-16 Тімоніної Дарини (керівники Андрощук А.С., Праслова В.О.) (рис 3). В межах проекту як допоміжний елемент було використано триногу з освітлювальним елементом – на зразок софтбоксу, що дає рівномірне освітлення. А от головна ідея закладена в картонному декоративному елементі, який має можливість трансформуватися одразу в декілька об'єктів. Як ілюструє проект, першим варіантом є використання-зберігання елемента із кріпленням на стіні. В цьому положенні елемент перетворюється на декоративне панно, прикрашаючи вертикальну поверхню. Другим варіантом є використання

об'єкту для сидіння. Адже панно легко трансформується в зручне скульптурне та надзвичайно ергономічне крісло-стілець. І третій варіант передбачає трансформацію стільця на абажур, що кріпиться до триноги, перетворюючись на зручний у використанні торшер. В кожному положенні розроблений елемент зберігає естетичні якості.

Зовсім інший принцип глибинної трансформації закладено в конкурсному проекті Шалейко Валерії (керівник Андрощук А.С.) (рис 4). Мова йде про ергономічне крісло-мішок, виготовлене із натуральних матеріалів. Цей об'єкт розроблено з двох частин: внутрішньої та зовнішньої. Внутрішня частина – це мішок, наповнений насінням льону та коноплями. Він тримає форму за рахунок досить жорсткого матеріалу та спеціально розроблених швів. На мішок по принципу “наволочки” одягаються шість чохлаів, принт для яких розробив автор. Одягання-роздягання крісла

мішка забезпечують можливість зміни зовнішнього вигляду відповідно до настрою та атмосфери простору, в який потрапляє об'єкт. Другим елементом-розробкою є набір різних за розмірами але однакових за формою мідних кілець. Вони, з одного боку, нагадують коштовні прикраси чи незвичну скульптуру. А з іншого боку несуть в собі освітлювальну функцію – в потовщеній частині вмонтовано меблевий світильник. Світитися можуть як всі елементи-кілець одночасно, так і кожне кільце окремо. Необхідні для цього кріплення закладено в проекті. Це гарний приклад створення об'єктів арт-дизайну чи так званого колекційного дизайну. Адже світильник вже не нагадує світильник. Ця рухома композиція одразу викликає позитивні емоції та створює атмосферу свята. Використовуючи цю розробку, ви ніби прикрашаєте простір коштовними скульптурами. Та не зважаючи на певну декоративність і втрату звичної форми, світильник зберігає функцію освітлення.

Ще одним прикладом поверхневої трансформації є конкурсний проект студентки групи Дас-16 Ромащук Руслани (керівник Андрощук А.С.) (рис 5). В проекті автор розробила три варіації стільця по мотивам робіт Тома Діксона [4]. Кращим було обрано варіант, що спирається на використан-

ня основної теми скульптурного крісла Pilon, а саме – захоплення металом.

Таким чином, цікаві авторські проекти та неочікувані варіанти трансформації дають змогу оцінити зусилля викладачів та отримані результати позитивно. Проектування, що подекуди подібно цікавій грі, дискусія під час виконання всіх етапів допомагають уникнути шаблонності рішень, відкривають нові можливості викликати емоції у користувачів, створити унікальні та неповторні образи об'єктів. А це є одним з найголовніших та не менш важливих завдань, що ми ставимо перед студентами разом з функціональністю та констуктивним рішенням.

Література:

1. Prostir86 Чувствовать и диктовать моду в дизайне: // – Режим доступа: <http://chernozem.info/journal/13078/>
2. Р.С.Гуревич//Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі професійних навчальних закладів: досвід, проблеми, перспективи // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць – Випуск 16. – С. 56-63
3. Software Design and Development: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications, 2348 pages
4. HomeGuide.ru Том Диксон: главное об английском дизайнере: // – Режим доступа: <https://homeguide.ru/tom-dikson/chairs>. Charlotte and Peter fiell. Published by Taschen GmbH. Koln: 2011 – 624p.
- 5.