



Проблемы И Перспективы Развития Образования В Области Дизайна

Бородина Марина Ростиславовна
профессор ТАСУ, Ташкент, Узбекистан

Аннотация. Статья посвящена тенденциям развития современного дизайна Узбекистана и методике подготовки и обучения студентов в профильных ВУЗах. Рассматриваются примеры методов, направленных на тренинг и выработку авторского индивидуального, образного подхода к созданию объектов средового, интерьерного и предметного дизайна.

Ключевые слова: дизайн, авторство, плагиат, современный, обучение.

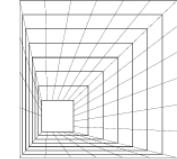
Introduction

Наверное, наибольшая проблема современного дизайна Узбекистана заключена в понимании смысла и значения самого термина «дизайн». Известно, что как только уровень развития индустрии какого - либо государства достигает достаточно высокой отметки на сцену социальных запросов выходит такое явление, как «дизайн», обладающий чертами региональной индивидуальности. Индустрия дизайна «наступает» и от этого никуда не уйти. Но сплошь и рядом мы сталкиваемся с двумя крайностями: либо с «коллекционным» форматом оформления интерьера, когда он напоминает антикварную лавку, либо с проевропейским – «современным» - холодным стилем. И то и другое, конечно же, может быть выполнено с высокой степенью таланта авторского замысла, но современный дизайн, все-таки, основывается на метафоре, «игре воображения с восприятием» пространства. Но никак не на буквальном заимствовании авторского дизайна прошлых лет. Например кресла «Seconda» от дизайнера Марио Ботта, разработанные еще в 1986г. сегодня начинают завоевывать симпатии современных офисменов, появляясь то тут, то там без всякой переработки, в жанре простого копирования. И таких примеров можно найти, к сожалению, немало.



РР ис 1,2. Кресло «seconda» от Марио Ботта

Безусловно, творчество швейцарского архитектора и дизайнера Марио Ботта (р. 1943) очень оригинально и привлекательно, его безуспешно пытаются вписать в конкретный



стиль. Ученик Ле Корбюзье, Карло Скарпы, поклонник модернизма, адепт строгих геометрических форм, Марио Ботта условно вписывается каждым своим проектом в привычные каноны, доказывая собственный взгляд на современную архитектуру и дизайн. В интервью Марио Ботта говорит: «В моем случае на меня повлияли две основные темы, характеризующие родину. «Народная» архитектура с характерной строгостью и разреженностью конструкций, и великая римская культура. Лаконизм и обнаженность романских построек волнует меня с юношеских лет» [1.] Но не все так удручающе плохо, как может показаться.

Основная часть

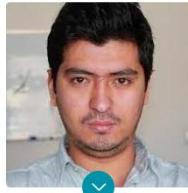
В современном обществе дизайн уже не выглядит, как забавный бантик, или «бабочка» на костюме. Дизайн диктует свои информативные законы в различных сферах – в международной этике, в архитектурном облике городов, в статусном уровне среды и даже в трансляции культурного и исторического наследия в повседневную жизнь, возрождая образы шедевров исторического наследия, утраченных, казалось бы, навсегда.

Современное проявление дизайн – процесса основывается на принципах мышления. Он, прежде всего, продукт индивидуальности интеллекта, широты кругозора и принципа мышления. Области его охвата невероятно широки – от предметов быта и промышленности до архитектуры, изобразительного искусства и даже музыки. К ярким представителям музыкального дизайна могут быть причислены и Альфред Шнитке, и Софья Губайдулина, Томашевский и Киселевский и мн. другие, творчество которых основано на метафорической трактовке образов.

Говоря о современном дизайне Узбекистана, хочу напомнить о том, что три года назад город Мехико был назван Всемирной столицей дизайна в категории «Социально ответственный дизайн» (Diseño Socialmente Responsable). Директор программы Эмилио Кабрero отметил, все исходит от дизайнеров-профессионалов, креативщиков и широкой общественности объединяющих усилия и направляющих их на развитие страны.

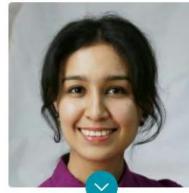
Именно такая позиция: «Социально – ответственного» творчества лежит в мейнстриме деятельности и идеологии молодых дизайнеров Узбекистана. Разговор о современном дизайне Узбекистана невозможен без знакомства с группой молодых дизайнеров, многие из которых архитекторы, выпускники Ташкентского Архитектурно – Строительного института (теперь уже Университета).

Все они практикующие, деятельные, ищащие свое место в современной социальной среде, заявившие о себе. Это творческие личности, обладающие знаниями, видением перспектив и умением объединять вокруг себя единомышленников. Большинство из них создали свои авторские компании, реализующие творческие разработки на территории Узбекистана и за его пределами. Вот лица некоторых из них:



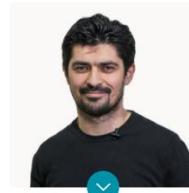
Бобир Клычев

Архитектор, руководитель архитектурного бюро «ARC Architects»



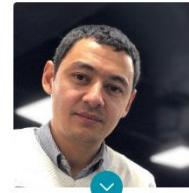
Тахмина Турдиалиева

Архитектор, учредитель архитектурного бюро «TT Design Laboratory», вдохновитель инициативы «Градостроительная волна».



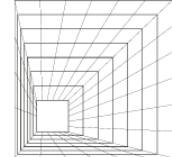
Улугбек Холмуродов

Архитектор, дизайнер, основатель дизайн бюро «Holmuradov Design» и архитектурного направления бюро «Holmuradov Architects».



Азиз Адилов

Независимый архитектор, директор проектной компании «ЕВС», учредитель архитектурно-технологического бюро «ARCHITECH»


Жасур Рашидов

Старший преподаватель
Ташкентского архитектурно-
строительного института и
Технического института Ёджу в
городе Ташкенте, инженер по
строительной акустике


Альбина Хартнер

Архитектор, начальник по
развитию STEAM-образования в
Центре инновации, технологии
и стратегии при Министерстве
народного образования


Бону Азизова

Архитектор, научный
исследователь, архитектор
Австрийской строительной
компании «Супервьиен»,
консультант Азиатского банка
развития, основатель
международного научного
электронного журнала «BAZIZ»


Муродов Отабек

Архитектор-градостроитель

Рис.3. Портреты некоторых молодых дизайнеров Узбекистана

В рассказе о каждом из них можно говорить много. Но если кратко, то **Бобир Клычев** – автор десятков жилых проектов в Ташкенте, Бухаре и Самарканде. Его проект загородного дома KK-1234, номинирован архитектурным порталом **archdaily.com** как лучшая постройка 2020 года.

Тахмина Турдиалиева - выпускница Ташкентского архитектурно-строительного института и Хуачжунского Университета науки и технологий в Китае.

Улугбек Холмурадов – архитектор, дизайнер широкого профиля, с твердыми независимыми взглядами, работающий сегодня и как архитектор – дизайнер, и как дизайнер мебели, и как ювелир. Его бюро Holmuradov Design было основано в 2010 году в Ташкенте.



Рис.4. Примеры работ Б.Клычева и У.Холмурадова.

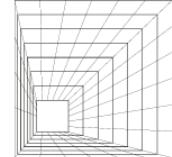


Рис 5. Интерьер магазина «Канишка». Автор Б.Клычев.

В оформлении интерьера одного из магазинов талантливейшего дизайнера одежды, аксессуаров, изделий из натуральной кожи и меха **Алексея Маньшаева** остроумно и органично соединено искусство метафоры и стиль архитектуры Ташкента: брутальный серый монолитный бетон, мозаичные панно с фасадов девятиэтажек и «летающие кетмени».

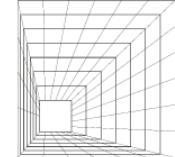
Автор дизайна – уже упомянутый выше - Бобир Клычев, обладающий прекрасным вкусом и остроумием. Сюжет дизайна магазина с летающими кетменями отсылает к культовому фильму Зульфикара Мусакова – «Абдуллажон». В интерьере основания кетменей имитируют витрины с товаром (*рис 6*).

Сам Алексей Маньшаев, дизайнер и основатель бренда Kanishka, имеющий сеть магазинов в Ташкенте и Москве. Творчество Алексея Маньшаева метафорически связано с именем царя Кушанской империи - Канишкой, жившим во 2 веке н.э.

Отличительная черта – этнический стайлинг. Причем не репликативный, а романтично – знаковый.

Метафора состоит в мудром и мирном расширении территории Кушанского царства царем Канишкой. Алексей Маньшаев сам прошел путь от подмастерья, заготовителя сырья для изделий из натуральной кожи и меха, помощника раскройщика - до автора собственных разработок. И его «некушанская империя» также успешно развивается расширяется, благодаря притягательной силе образного дизайна. На рисунках 6 и 7 несколько образцов продукции бренда «Канишка». Их стиль опирается не только на этнику, но и на «дух» стиля одежды кочевников.

А теперь вернемся к проблеме «некорректного заимствования» идей. И корни ее в системе образования.



В этой связи хочется затронуть проблему **дефицита поискового процесса** у современной студенческой аудитории или «творческой лени», которая постепенно внедряется в систему самостоятельной работы в области учебного проектирования. Студенты попадают в «плен» легкой добычи в виде готовых решений поставленных учебных задач, «выуживая» схожие варианты в коллекциях интернет – сайтов.

Соблазн такого пути, в силу его скорости и «нетрудности», очень привлекателен. Но удручет то, что всходы этой привычки уже довольно часто приходится видеть даже в некоторых разработках профессионалов, страдающих плохо прикрытым плагиатом.

Естественно, выход нужно искать в методах «эвристической педагогики». Принято считать, что ее создал Сократ, разработав форму генерации творческих идей, основанную на беседе в виде цепи вопросов и рассуждений. Так называемый «метод эвристических вопросов». Он применяется для поиска информации о разнообразном событии или объекте, как правило задаются следующие семь ключевых вопросов Сократа: *Кто? Что? Зачем? Где? Чем? Как? Когда?* Их называют методом в поиске генерации идей.

Термин «эвристика» восходит к греческому возгласу: Эврика! – открываю! - что и послужило созданию науки эвристики.

Необходимо сказать о важности главного из них – методе разработки авторского, личностного понимания студентами цели в разработке стратегии профессионального метода в архитектурном проектировании. Это метод разработки приемов одного из важных принципов - индивидуального мышления и разработки творческого «почерка». Это тренинговый метод, который основывается

на выработке у студентов абстрагированного, независимого, ассоциативного мышления. Выше уже упоминалось, что дизайн многогранен. Рассмотрим это на примерах разных работ студентов.

В качестве примера выбран один из вариантов дизайн - проекта, разработанного магистранткой ТГТУ им. И. Каримова Гилазовой Камилой.

Выпуск магистратуры каф. «Промышленный дизайн» ТГТУ по специальности «Ювелирия» - ответ на постановление

Президента РУзб «о развитии ювелирной отрасли в Узбекистане»

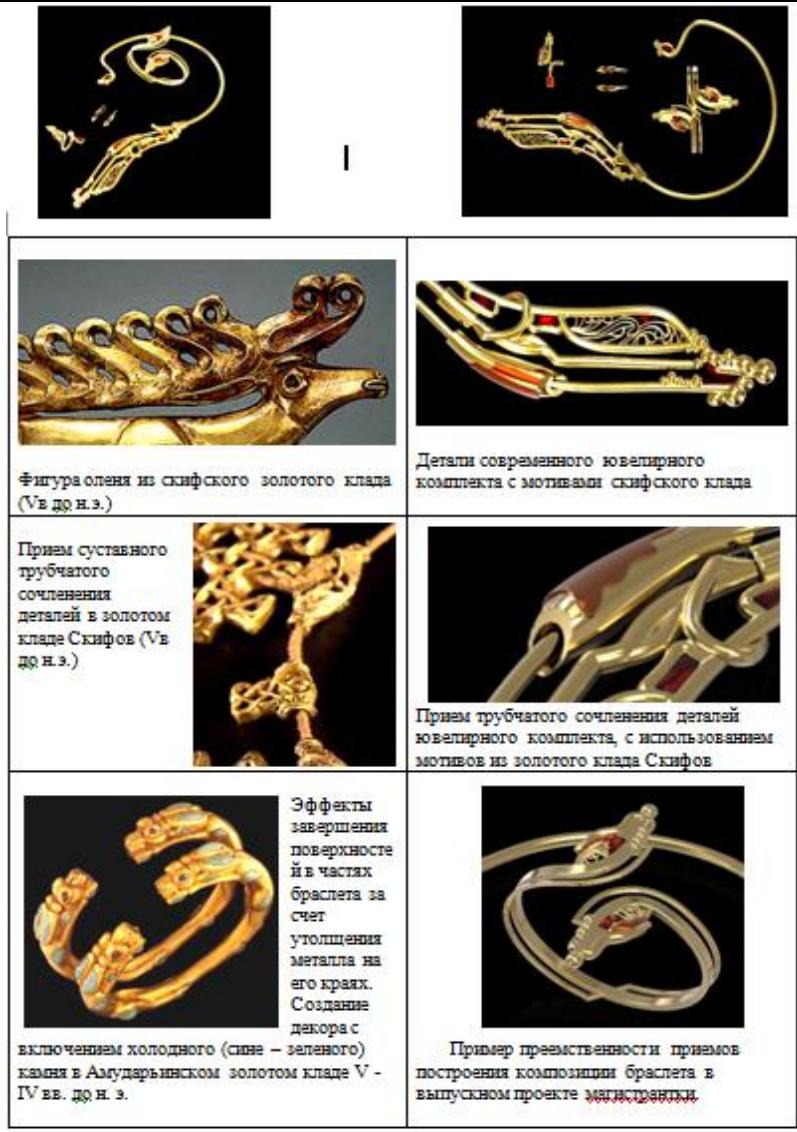
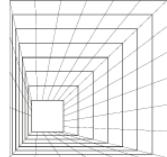


Рис 8. Сравнительная таблица технологических узлов.

Для объекта исследования выбраны изделия из «Скифского золотого клада», которые созданы в интервале с VIII в. до н.э.—IV в. н.э. И браслета из Амударыинского клада, того же времени. Исходные материалы исследования принадлежат к «**звериному стилю**». Таблица отражает аналитическую работу магистрантки с рассуждениями, основанными на **7 сократовских вопросах**.

Скифы, а также бактрийцы много работали с золотом и ценили его за прекрасные физические свойства: ковкость, пластичность, цвет, отсутствие окислительной реакции на кислород и влагу воздуха и т.д. Все элементы, разработанные в это время достаточно технологичны и уникальны. Поэтому было принято решение создать на их основе новую разработку.

Фактор дизайна связывает красоту художественно-образной выразительности изделий ювелирии с передачей духовного состояния автора через объект дизайна. И в этом концепция дизайна, метафорического содержания.

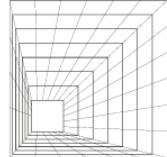


Рис 9. Процесс моделирования эскизов и создания образов объектов.

В ряду авторского эвристического тренинга стоит и проект международного научно – творческого сотрудничества студенческих групп. Описываемый пример - международный проект: «Ателье work-shop ТК+». Проект проходил в Ташкенте при участии посольства Германии, института Гете в Ташкенте, посольства Франции, и студентов 2х ташкентских ВУЗов. Это Архитектурно – строительный институт и Институт Художеств и Дизайна им. К Бекзода.

В работе Ателье принимали участие 3 куратора: из Франции: Жюльен Дюпон, архитектор, из Германии: скульптор, дизайнер Филипп Гетце, из Узбекистана: скульптор, дизайнер Марина Бородина.



Рис 10. Кураторы Филипп Гетце Жюльен Дюпон

Суть проекта заключалась в привлечении к проекту студентов из ВУЗов с родственным образовательным циклом и практической работе по созданию функциональных объектов парковой мебели и свето – теневых объектов в ландшафте и городской среде.

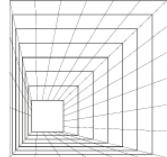


Рис 11. Деление студентов на группы и работа над эскизами

Работа состояла из 2х стадий: первой дистанционной стадии, включавшей в себя поиск единомышленников для создания групп, проектирование объектов и отбор лучших из них. Вторая стадия – практическое воплощение эвристических разработок во дворике ташкентского Архитектурно – строительного института.



Рис 12. Процесс практической работы



Рис 13. Инсталляция «Гравитация света»

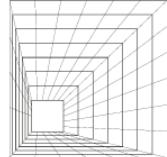


Рис14. «Узы»; проект, удостоенный 1 места



Рис15. Завершение практических работ и результаты презентаций проектов

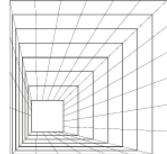


Рис16. Прощание с проектом



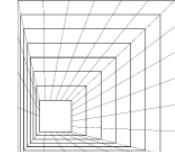


Рис17. Кураторы и организаторы проекта. Слева направо: директор Гете института в Ташкенте Юлия Хански, Жюльен Дюпон, Филипп Гётце, Марина Бородина, Камола Акилова.

Conclusions

Завершение почти полугодовой работы творческих поисков дало интересные результаты: навыки работы в группе, нахождение путей к выработке единой концепции, толерантность в спорах о методе воплощении идеи. Итог проекта превратился в радостный и грустный праздник расставания с друзьями и кураторами.

В статье рассматривалась необходимость введения в учебный процесс коллективных поисковых проектов творческо – практического характера. Показаны результаты нескольких вариантов учебных тренингов, направленных на разработку собственных, не заимствованных идей, основанных на метафорическом мышлении.

В заключении также нужно отметить, что ощущение нужности своей будущей специальности в структуре государства имеет огромное значение и для мотивации учебы, и для видения профессиональных перспектив. Ведь студенты еще не всегда способны осознать всю серьезность и диапазоны возможностей будущей профессии. Это лишь период взросления, прощения с детством. И практическая значимость их эвристической деятельности будет играть огромное образовательное и воспитательное значение для будущего.

References

1. https://www.architime.ru/architects/a_mario_botta.htm
2. Фото от № 1 до № 6 – взяты из открытых интернет источников; фото №№ 12,13,14 – автор Дробова Юлия; фото (кроме 12,13,14) – принадлежат автору статьи