

- Москва, 2009. – 25 с.
2. Дробноход М.І. Концептуальні основи формування екологічного мислення та здібностей людини будувати гармонійні відносини з природою: [Кол. моногр.] / М.І. Дробноход, Ф.В. Вольвач, С.Г. Іващенко. – К.: МАУП, 2000. – 76 с.
 3. Дробноход М.І. Філософія екологічної освіти: концептуальні основи / М.І. Дробноход // Педагогіка і психологія. – 1996. – № 3. – С. 43-49.
 4. Ліпич І.І. Екологічна діяльність як складова соціокультурного процесу: автореф. дис. на здоб. наук. ступ. канд. філос. наук: 09.00.03 / І.І. Ліпич. – К., 2008. – 18 с.
 5. Мукушев Б.А. Синергетический подход к экологизации образования / Б.А. Мукушев // Вестник высшей школы. – 2008. – № 10. – С. 30-37.
 6. Сидоренко Л.І. Сучасна екологія. Наукові, етичні та філософські ракурси: Навчальний посібник / Л.І. Сидоренко – К.: Вид. ПАРАПАН, 2002. – 152 с.
 7. Тарко А. Н.Н. Моисеев о проблемах развития биосферы и общества // Свободная мысль. – 2002. – №8. – С.14-19.

Вячеслав Колейчук (МАРХИ)

Александр Лаврентьев (МГХПА)

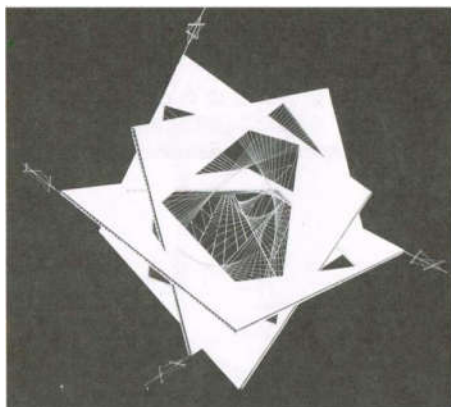
ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ: СМЫСЛ И ЦЕЛИ

Експеримент в дизайне, в отличие от эксперимента в других областях художественного творчества, таких как живопись или скульптура, фотография или кинематограф, в которых новаторские произведения сохраняют принадлежность к традиционной жанровой структуре, зачастую нацелен на разработку не столько вещей или их проектов (законченных продуктов деятельности), сколько формальных или функциональных принципов, «полуфабрикатов», идей вещей. Так же как в науке и технике, эксперимент в дизайне имеет, как правило, отвлеченный характер, что проявляется в преувеличенном внимании к одним факторам проектирования (социальным, функциональным, формообразующим) и временном игнорировании других. На этой проверке идей в их максимальном развитии мы и остановимся. **Експеримент в дизайне опирається на три важніші категорії дизайнерського формообразования: матеріал, технологію, структуру.**

Под материалом подразумевается не только реальный физический материал, но и материал аналитический, творческий – образы и элементы композиций. Технология – это также не столько производственная технология, сколько технология моделирования форм в проектной деятельности, которая может замещать, имитировать реальные технологические процессы или совпадать с ними. Работу по экспериментальному проектированию целесообразно начинать с наиболее общего уровня формообразования, вне влияния социальных, функциональных, семантических аспектов. Столь же общий, универсальный характер носят и проблемы технологии формообразования: оперирование с графическими элементами, комбинаторными и трансформирующимися структурами.

Названия подразделов отражают последовательность рассмотренных тем: обзор проблем формообразования в дизайне; графика; объемное формообразование из плоскости; трансформирующиеся и кинетические структуры и композиции, комбинаторное формообразование, а иллюстрации отражают ту широту диапазона информационной среды, в которой должно осуществляться экспериментальное моделирование. **Исследовательский пафос – это, наверное, наиболее интересное явление в современном художественном творчестве.** В работах художников, дизайнеров, архитекторов прослеживаются как бы два плана: один – чисто художественный, связанный с формальной композицией; проекты (часто серии работ) представляют собой некие эстетические аспекты творчества. Другой – концептуальный. В этом втором плане иллюстрации решения общего принципа

(например, комбинаторного), или демонстрацию вариантов модели того или иного проектного пространства, отражение спектра возможного взаимодействия реального и изображаемого и т.д. Более того, единый и достаточно простой принцип (или принципы), иногда близкий к правилам игры, может быть основой для творчества нескольких художников, и тогда возникают достаточно своеобразные области художественной деятельности, которые имеют замкнутый, региональный и экспериментальный характер. Примерами могут служить поп-арт, кинетизм, концептуализм, компьютер-арт, серийное искусство. Явившись вначале как вполне самостоятельные области формообразования, в дальнейшем они как бы растворились в общехудожественной практике, выполнив свою задачу стимуляции новых формальных идей и развития формально-эстетического языка искусства.



Проект «Градолета». Серия архитектурных проектов для околоземного пространства. Эксперимент заключался в создании композиционной структуры, не имеющей привязки к вектору земного тяготения. Автор В. Локтев, 1967

Может показаться, что появление таких идей, возникших вне традиционной типологии искусства, – или случайность, или проявление воли какой-то группы людей, или модное поветрие. Однако это, скорее, возможность для быстрого реагирования на проблемы НТП, на новые социокультурные задачи. Это – неформальная, стихийно возникшая экспериментальная лаборатория в сфере искусства.

Наши представления об экспериментальных тенденциях в дизайне были бы неполными без упоминания о художественном авангарде 1920-1930-х годов. Именно в этот период из общего потока художественных деятелей выделилась группа художников-экспериментаторов, конструктивно мыслящих, концептуально нацеленных на формальные, художественные и социальные проблемы. Собственно, все новейшие тенденции в современном искусстве продолжают традицию эксперимента, заложенную в советском авангарде, подтверждая своим существованием естественную необходимость в искусстве, в том числе, и в дизайне, экспериментальной деятельности. Эта необходимость провоцируется сменой эволюционных схем развития искусства революционными, требующими оперативных методов адаптации дизайнерской деятельности к все более быстрым изменениям в окружающем мире.

Недооценка, а точнее, **полное отсутствие в дизайне экспериментального направления, исполняющего роль генератора новых идей, в том числе, в области создания заделов в формально-эстетическом языке дизайна, обусловлено, с одной стороны, тем, что нет конкретного социального заказа на эксперимент.** Обычно в дизайнерской практике возможность для эксперимента возникает или при постановке нетривиальной задачи по проектированию объекта, ранее не существовавшего, например космической станции, или при заказе на оригинальное решение известного объекта (аула), предполагающее наделение его новыми формально-эстетическими свойствами. В этом случае понятие «экспериментальное» как бы включается в определения «новое», «оригинальное», «своеобразное». Такой подход к эксперименту

не предполагает создания организационно и творчески обособленной экспериментальной области дизайнерской деятельности, а включает ее в общий поток проектирования.

С другой стороны, есть объективные причины недооценки эксперимента в дизайне. Это прежде всего **невозможность создания ясной установки на эксперимент, так как экспериментальные задачи могут быть поставлены только внутри дизайнерской профессии**, т.е. самим дизайнером, знающим (или чувствующим) о присутствии тех или иных интеллектуальных, организационных, формально-художественных, а в целом творческих тупиков. В результате отсутствие достаточных знаний и умений, стабилизирующее или замедляющее развитие дизайнерской профессии, не позволяет решать социально-культурные задачи адекватно времени и месту.

Таким образом, отношение к эксперименту в дизайне должно основываться на понимании необходимости и важности существования в нем экспериментального слоя, применении других, нежели в рутинном дизайнерском проектировании, критериев его оценки, принятии иных форм организации (вернее самоорганизации) экспериментальной дизайнерской деятельности, заостренном внимании к работам дизайнеров-экспериментаторов, получающих творческие импульсы не столько внутри дизайнерского творчества, сколько за его пределами – в математике, психологии, физике, социологии, искусстве, технике, технологии и т.п., а в целом – в науке и культуре. Кроме общих представлений о проблемах и тенденциях в экспериментальном дизайне, важно отметить два его уровня. Один связан с глобальными экспериментами на уровне создания дизайн-программ для отраслей промышленности, другой – с локальными экспериментами в области конструирования, методов формообразования, стилеобразования, композиции, цвета, материала, технологии формы, зрительного восприятия.

Рассмотрим на первый взгляд традиционную триаду «материал – техника – форма». Естественным ходом рассуждения является указание на элементы их взаимодействия, связи и то образуемое ими силовое поле, на котором разворачиваются формально-эстетические поиски дизайнеров. Здесь представляются важными не столько варианты взаимодействия материала, технологии и формы, сколько изменения в наших представлениях о самих элементах триады.

В дизайне, кроме традиционного отношения к материалу, когда он трактуется в сугубо физико-механическом смысле, его часто определяют через процесс и результат преобразующей деятельности дизайнера.

В этом случае в ряд материалов может стать более широкий класс свойств и явлений материального мира, вплоть до психологических и организационных.

УДК 502.1 (075.8): 621.74

*Володимир Коляда,
Г'юрій Фортуна,
Сергій Сардак
(Дніпро, Україна)*

ДОСЛІДЖЕННЯ МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КРЕМНЕЗЕМИСТИХ ВІДХОДІВ МЕТАЛУРГІЙНОГО ВИРОБНИЦТВА В БАГАТОТОННАЖНИХ СИЛІКАТНИХ ТЕХНОЛОГІЯХ

Показана можливість утилізації відвалів екологічного використання відвалів відпрацьованих формувальних сумішей (ВФС), що накопичилися, в металургійному ливарному виробництві і одночасно вирішення питань поповнення місцевих джерел сировинних компонентів для виготовлення будівельних матеріалів і зокрема бетонних виробів будівельного призначення. Розглянуті різні варіанти застосування ВФС як