

- 7 Teo R., Wong A. Does Problem Based Learning Create A Better Student: A Reflection? Paper presented at the 2nd Asia Pacific Conference on Problem-Based Learning: Education Across Disciplines, December 4–7, Singapore, 2009. — P. 45–53.
- 8 Vaughan T. Multimedia: Making it Work (4th Ed.), Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill, 2008. — P. 13–25.
- 9 BPP (2000), Success in your Research and Analysis Project.
- 10 [ER]. Access mode: [http://www.cellbiol.eu/docs/Constructive\\_teachingKramer.pdf](http://www.cellbiol.eu/docs/Constructive_teachingKramer.pdf)
- 11 [ER]. Access mode: <http://www.ncert.nic.in/html/pdf/schoolcurriculum/framework05/prelims.pdf>.
- 12 [ER]. Access mode: <http://www.scienceinmotion.com/minilec/gas.html>

О.Зенгин, Ж.С.Қалқабекова, А.А.Ганюкова

## 5E моделі арқылы нақты ғылым пәндері бойынша сабақтарды жоспарлау

Ағылшын тілінде нақты ғылым пәндерін оқыту әдістерін ұсынып, оны айқындайтын көптеген теориялық бағыттар бар. Мақалада 5 E's моделінің әдісі және оның студенттің біліміне ұсынылған ақпараттың бірегейлігі мен бекіту ерекшелігі қарастырылған, ол бес кезеңнен тұрады (тақырыпқа деген қызығушылық, ақпаратты іздеу, түсіндіру, бекіту, бағалау). Сонымен қатар алынған білімді қабылдау және бекіту, ой-өрісінің дамуына түрткі болатын әдістің әр сатысын өткізу мысалдары кестеде берілген.

О.Зенгин, Ж.С.Қалқабекова, А.А.Ганюкова

## Планирование занятий по естественным дисциплинам посредством модели 5E

Существует множество теоретических направлений, предлагающих и обосновывающих те или иные методы в преподавании естественных дисциплин на английском языке. В статье рассмотрена методика модели 5 E's, уникальность которой заключается в формировании знаний у студентов посредством последовательного преподнесения и закрепления изучаемого материала, состоящего из пяти этапов (заинтересованность темой, поиск информации, объяснение, закрепление, оценивание). Кроме того, приведена таблица, содержащая рекомендации и примеры для проведения каждого этапа методики, способствующей развитию мышления, усвоению и закреплению полученных знаний.

УДК 378:008

Р.М.Дарабаева, С.И.Шалабаев, К.С.Кошенов

*Казахская национальная академия искусств им. Т.Жургенова, Алматы (E-mail: raha4@list.ru)*

## Роль концептуального мышления в специальности «Дизайн»

В статье рассмотрена концептуальная идея, которая может оказать существенное влияние на композиционное решение здания и всей предметно-пространственной среды в целом. Описана разработка концепций в процессе обучения дизайну — это немалозначимый элемент, стимулирующий творческий процесс обучения. Авторами проанализировано понятие «концепция» в теоретической и практической значимости, как методики профессиональной подготовки, дающей огромную возможность для выпуска профессионалов, которые в дальнейшем внесут большой вклад в архитектуру, в предметную среду и в индустриальное производство страны.

*Ключевые слова:* концепция, концептуальный дизайн, принципы дизайна, стиль, идея, концептуалисты, индустриальный дизайн, направление.

Многие принципы и методики в дизайне частично заимствованы из смежных (или параллельных) профилей. Нет еще ответа на вопрос: что «ОН» такое, этот самый дизайн? Дизайн проник во все уголки мира, о нем говорят и дискутируют, много и пишут. За ответами на возникшие вопросы следует еще больше вопросов. Термин «design» — английское слово, производное от итальянского

«disegno», что означает не только чертеж и рисунок, но и сложные вещи, скорее, касающиеся области художника [1]. Много писали о дизайнерских предметах и обсуждали, какие все-таки эти вещи удобные и красивые, брали интервью у мировых дизайнеров по вопросу, как формулируется дизайнерское решение. По нашему мнению, это, скорее всего, слияние всех отдельных знаний в области художественного искусства, инженерии и архитектуры.

И все же: что такое дизайн?

«Дизайн» — явление «импортное», пришедшее к нам с Запада, не считая ВХУТЕМАС (*Высшие художественно-технические мастерские*) — московское учебное заведение, созданное в 1920 г. в Москве [2]. Очень часто «дизайн» понимают как деятельность художника в промышленности. Иногда он настолько выходит за границы художественного оформления, что начинает решать технические и промышленные задачи. В «дизайне» есть стили, направления, эпохи, как многие ошибочно считают, — основа для дизайна. Но это всего лишь совокупность признаков искусства определенного времени. При многочисленных определениях дизайна, сформулированных на Западе, основным считается принятое в 1964 г. на Международном семинаре по дизайнерскому образованию в Брюгге: «Дизайн — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя» [3]. Это определение не является окончательным.

Сейчас молодое поколение идет поступать в вузы именно на факультет «Дизайн», так как они понимают, что эта профессия очень востребована и перспективна. В этом «загадочном» понятии «дизайн» очень много философских доктрин, которые, в свою очередь, придают этой специальности какую-то неосознательную загадочность. Дизайн проникает в наш быт (мебель, архитектура, одежда, техника и т.д.). Он включает в себя очень много стилей и направлений, однако немногие проникают в его суть. Может быть, этот процесс появления дизайна в мире был неизбежен, так, скажем, это просто эволюция постаралась...? Ну или еще один вопрос философского характера: функция выражает эстетику формы и ее очертания или наоборот?... Подобные вопросы возникают у нас с первыми попытками осмысления сути дизайна.

В древности дизайн как профессия не существовал. Были архитекторы, инженеры, художники и т.д. с глубоким интеллектуально-художественным мышлением, при этом люди создавали шедевры, впечатляющие нас до сих пор. Дизайн же сегодня — это совокупность технического и художественного профилей. Дизайн, или предметное творчество, междисциплинарен. Согласно устоявшемуся мнению отечественных ученых Е.Н. Лазарева и М.А. Коськова, — это «не только древнейшая, но и, по-видимому, ярчайшая область интеграции знаний» [4]. Как и в древние времена, мы нуждаемся в дизайне, тем самым понимая, что суть его зачалась в древние эпохи и продолжает развиваться, процируя себя в будущее. Можно сказать что «дизайн» пришел к нам из прошлого в настоящее, с большими планами на будущее.

Человек — хрупкое создание, и мир — суровое место для него, но, оставаясь хрупким созданием, благодаря интеллекту и изобретениям, человечество выжило. Начав с простого топора, мы начали создавать более сложные инструменты быта для выживания в суровых условиях. Можно сказать, что город для нас сейчас — это новая природа современности, или продукт многолетней истории, в которой определение дизайна, а также роль и статус дизайнера менялись вслед за различными переменами в экономике, политике, обществе. Повлияли на это также капитализм, индустриализация, ширпотреб и новые материалы, за ними следовали технологии, глобализация, охрана природы, война и мир, прихоти и мода.

В дизайне отразилось все то, что мы прошли за века. Он рассказывает историю современного мира через вещи, визуально менявшиеся со временем, — посуду, стулья, приборы, машины, инструменты и предметы ежедневного пользования. До промышленной революции все делали ремесленники в своих небольших мастерских и в малом количестве. Изделия мастеров были очень похожи дизайном, но каждое имело отличие в нюансах. Содержание дизайна очень размыто и обширно. Эстетика и функция в дизайне изучают главные роли, но внесенный замысел не менее важен и, зачастую, дает основную эмоциональную реакцию человека. Идейный замысел автора, в зачаточном состоянии идеи будущего проекта, — это чуть ли не самое главное, что потом может превратиться в шедевр. На сегодняшний день концептуалистов в дизайне мало, и мало кто понимает, что концепция — это суть явления, упрощенная для облегчения его понимания. В современном обществе все чаще слышим

слово «концепция» — это слово стало трендовым. Понятие «концепция» встречается и рассматривается во многих сферах деятельности человека — в дизайне, архитектуре, политике, экономике, менеджменте, инженерии, рекламе и т.д. — по-разному. В разных отраслях оно имеет свое значение.

Слово «концепция» образовано от латинского *conceptio*. — определённый способ понимания, трактовки каких-либо явлений, основная точка зрения, руководящая идея для их освещения [5].

Существует направление в искусстве «концептуализм», которое дает коренное переосмысление творческого процесса и результата работы дизайнера, нередко оправдывается направленностью на инновационные процессы. Концептуализация дает революционный взгляд и мышление кардинально новых идей. Проектная культура смыкается в концептуальность. В концептуальном дизайне самый важный аспект — это идея или концепция. Это значит, что все планы и решения любого проекта принимаются заранее. Идея становится тем механизмом, который задает форму и решает задачи, поставленные в планируемом проекте. Люди воспринимают дизайн таким, какой он есть. Дизайн для общества не является дизайном в глобальном понимании. Общество еще не воспринимает слово «дизайн» в полную силу этого понятия. И пока что немногие понимают, что дизайн очень сильно влияет на наше настроение, на психологическое состояние и на жизнь в целом. Дизайн может как загнать нас в «угол» и ввести в депрессивное состояние, так и повлиять на наше состояние позитивно и открыть нам новые горизонты уюта. Неэргономично спроектированная предметно-пространственная среда может вызвать в нас плохое душевное состояние и непосредственно повлиять на физическое. Кто-то к этому относится не так серьезно, и даже с неким скептицизмом, но все-таки факт остается фактом.

Сегодня люди часто путают два понятия — «концепция» и «тематика» в дизайне. И даже находятся те, которые ведут бурные дискуссии по этому вопросу. Говоря о тематике в дизайне, можно сказать точно, что это не «концепция», так как у этих двух понятий, кардинально разные специфика ряда задач и конечный результат. Если же говорить о тематике в контексте дизайна, мы ставим для себя задачу, главным образом, донести некий образ. Для этого мы прибегаем к истории, литературе, событиям, ну или к какому-либо персонажу. В случае с концепцией все по-другому. Она требует от нас рационального решения, абсолютной функции и в затруднительных ситуациях на стадии разработки — решения проблемы альтернативным путем. Дизайн бывает визуальным, действующим на чувства, его не потрогаешь и не пощупаешь, как, например, «онлайн». Это не есть дизайн, это есть концепция в дизайне.

Те предметы, которые мы создаем, должны отвечать за функциональность, вызывать те ощущения в человеке, которые бы шокировали в хорошем смысле и ввергали в растерянность. Концепции дизайна не могут быть на рынке, но они все равно могут вдохновить вас создать что-то так же, как футуристический и захватывающий «онлайн». Конструкции могут быть непрактичными в некоторых случаях. Сегодня на рынке переизбыток псевдодизайнерских вещей, но никто не задумывается над тем, что наша земля не резиновая, весь этот хлам просто некуда девать! По нашему мнению, дизайн должен создаваться по принципу: «не засоряй мир всяким ненужным хламом!», незачем расплывать свои мозги на ту или иную «дизайнерскую» вещь, которая не оправдывает ни средств, ни то, что вы вложили в нее душу при разработке. Если мысленно сравнить и провести визуальный анализ в голове, как все предметы меняются и функционально, и визуально, многие предметы изменились до неузнаваемости за какой-то век, и очень много есть предметов, которые дополняют ту или иную вещь. Дизайнерская вещь должна сама говорить вам об интеллекте, вложенном в нее, при первом же знакомстве. Когда вы пользуетесь этим предметом или некой вещью, у вас не должны возникать к ней лишних вопросов по ее эксплуатации или внешнему виду. Она должна исчерпывающе рассказать о себе и максимально приблизиться к идеалу, как будто эта вещь от природы. Как лист дерева выделяет кислород и впитывает углекислый газ (это естественный процесс), так и дизайн предмета должен говорить сам за себя и (по умолчанию) решать те задачи, для которых его создали.

Попробуйте вспомнить все свои бытовые предметы домашнего обихода, 80-х или 90-х годов.

Что-то осталось у вас по сей день в быту?

А главное, выполняет ли эта вещь свою функциональную роль?

Вы думаете...

— Да, вроде были вещи, которые меня радовали, но в них не было самого малого, например, на бритве лезвий не хватало, телевизор был тяжелый, стены дома нельзя было помыть, так как обои были неводостойкие, ну или были лампочки, которые не экономили свет.

И наверняка найдутся 2, 3 вещи, которыми пользуетесь уже лет 20, а то и больше, и дизайн не перевоплотил их, или пока эта вещь не нуждается в этом абсолютно, по сей день радуя вас своей внешней эстетикой, и выполняет свою непосредственную функцию максимально.

Мы считаем, что только те предметы, которые прослужили вам от 20-ти лет и больше, можно назвать «чистым дизайном» с точки зрения функциональности. Дизайн имеет непосредственную связь с формальными качествами предмета, где понимаются не только яркие особенности его внешнего вида, но и структура, которая придает ему функциональное и композиционное единство. В дизайне взаимосвязаны два главных творческих поиска — от функции к форме и, наоборот, от формы к функции. Концептуальный дизайн — это интеллектуальный процесс в первую очередь, и в этой связи хочется привести в пример Дитера Рамса и его формулировку принципов в дизайне.

**Дитер Рамс** (нем. *Dieter Rams*; 20 мая 1932, Висбаден, Гессен) — немецкий промышленный дизайнер, ведущий дизайнер фирмы «Braun» с 1962 по 1995 гг., представитель школы функционализма в промышленном дизайне. Его «10 правил хорошего дизайна»:

1. Хороший дизайн инновационный.
2. Хороший дизайн делает продукт удобным.
3. Хороший дизайн эстетичен.
4. Хороший дизайн делает продукт понятным.
5. Хороший дизайн ненавязчив.
6. Хороший дизайн честен.
7. Хороший дизайн не устаревает.
8. Хороший дизайн проработан до последней детали.
9. Хороший дизайн не конфликтует со средой и является экологически чистым.
10. Хороший дизайн — это как можно меньше дизайна [6].

Без концептуальных идей дизайнер вообще не дизайнер, он просто ненужный кадр! Эта профессия очень молода и феноменальна, параллельных профессий много: архитектор, инженер-проектировщик, художник-оформитель и т.д. Существуют некоторые из основных смежных художественных понятий и терминов: среда, композиция, пропорции, ритм, цвет — это основной инструмент любого художественного оформления и дизайна в том числе. Проектирование дизайна — это достаточно трудоемкая и сложная работа. В основе своей это свежая идея видения проекта в целом. Понятия «дизайн» и «технологии» существуют вместе, негласно и неразрывно ощущают потребность друг в друге. Не надо забывать и о том, что любые новые технологии, которые сейчас существуют, — это результат рассекреченных военных технологий прошлого века. Ярким представителем промышленного дизайна является Этторе Соттсасс [7]. Серьезные авторские концепции переосмысления роли дизайна в материально-художественной культуре человечества могут служить в качестве экспериментальных работ в этой области предметного художественного творчества, выполнявшихся многогранным художником и дизайнером Италии Этторе Соттсассом в 70–80-е годы XX в. В 60–70-е годы его имя было связано с фирмой Оливетти, для которой он, наряду с М. Беллини и М. Ниццоли, разрабатывал тогда блестящие образцы дизайна портативных пишущих машинок, настольных электронно-счетных машин, конторской мебели и оборудования офисов.

В середине 60-х годов XX в. Э.Соттсасс, М. Беллини и Д.Ч. Коломбо занимали неоспоримо лидирующее положение в национальном и отчасти мировом дизайне. Каждая вещь, созданная кем-либо из них, вызывала и восхищение, и горячие споры в кругах дизайнеров, критиков-искусствоведов.

Высокая культура была залогом успешного сбыта продукции, сделанной по их проектам [8]. Сегодня мы видим, как концепции воплощаются в жизнь, приведем несколько примеров цепочки прототипов. Например, в древности появились библиотеки — это уже концепция, так как люди познавали мир через книги, тем самым появились здания, где было множество книг. А уже сегодня есть библиотеки, которые не держат в себе бумажную макулатуру. Их концепция заключается в том, что они адаптированы под электронную версию, сами книги уже несут условное понятие «КНИГА». В таких библиотеках располагаются электронные столы с гладкой сенсорной поверхностью, где загружен весь мировой фонд литературы, и т.д. И уже сейчас мы можем обойтись и без зданий библиотек, так как появился Интернет и электронные книги в продаже, т.е. мобильный электронный аппарат, который выполняет функцию книги. Можно ввести с помощью электронной клавиатуры название, затем издательство, год и читать то, что вы хотите и где вам угодно. Уже сегодня существуют такие кинотеатры, с концепцией формата «8d», когда на экране показывают фильм, где, например,

бушует океан или дует очень сильно ветер, какие-либо ярко выраженные климатические условия по сюжету проектируемого фильма. Весь этот климат вы ощущаете на себе с помощью специального технического оборудования, разработанного с концептуальной целью для кинотеатра. Эта концепция дает самые яркие эмоции после просмотра и живое присутствие себя в этом фильме.

Рассмотрим различные индустрии. Например, фастфуд и кофейные аппараты предлагают нам бумажную посуду, которая эргономично продумана и не обжигает наши руки, стаканы не проливают жидкость сквозь крышку. А теперь рассмотрим окна — окна домов или зданий сейчас пластиковые и шумоизоляционные. Они эстетично смотрятся и их легко мыть, не надо красить и утеплять каждый год. Их производят разных конфигураций, и рамы могут быть разного цвета, по желанию, чего не скажешь об их прототипе. Касаясь аппаратных устройств, на них сглаживают «торчащее» и ненужное, дабы функциональность и продуманность выразить через эстетику. Концепция в дизайне — это совокупность всех аспектов человеческой жизни, концепция упрощает наш быт. Надо помнить всегда, что не человек создан под мебель или дом, а наоборот! Концептуальный дизайнер нацелен на то, чтобы создавать вещи, отсекая все ненужное. Идеям не обязательно быть сложными. Многие лучшие идеи до «безобразия» просты. Простота лучших идей, зачастую, смешит нас своей очевидностью.

Концепция — это некий инструмент, включающий в себя оптическое, кинетическое, световое и колористическое направления. Концепция бывает и голосовой — музыкальной, наталкивая на мысли или чувства в человеке, что немаловажно. Когда мы заходим в магазин одежды, где играет соответствующая формату одежды музыка, ну или стилю интерьера бутика, нам приятно находиться там и ощущать это гармоничное оформление. Немаловажный штрих законченности и функциональности приводит к большому объему продаж. Когда дизайнер проектирует или разрабатывает дизайн, у него в мозгу срабатывают те или иные прототипы, или, как мы их называем, «тупики», которые не дают нам вообразить что-то, повернув на 180 градусов, наше мышление. Если собрать 10 человек с факультета «Дизайн» и дать им задание — зарисовать бытовой обычный предмет, но по-новому, они нарисуют этот предмет по прототипу и максимум, что они предложат в эскизе, — это цвет или материал, и то сделают это бездумно.

Задача дизайнера — создавать комфорт. Они не ученые, не инженеры, не писатели, но выполняют важную работу для общества. Надо отметить, что с помощью дизайна наше взаимодействие с предметом становится более осмысленным, более точным и продуманным. Вы не думаете о дизайне посуды до тех пор, пока не купите какую-нибудь страшную посуду. При проектировании чего-либо дизайнер должен задуматься о пользе этого предмета, т.е. о его содержимом и о его сущности. Нельзя пройти мимо таких основ, как линия, фактура, цвет, звук, форма, статика, динамика, нюанс. Это как неотъемлемая часть «организма» будущей вещи.

Специальность «Дизайн» очень молода, и только в связи с этим пока нет некой четкой математической формулы, или, скорее, некой единицы, которая послужила бы на начальной стадии проектирования и стала основополагающей и непосредственной частью в формировании концептуального мышления учащегося факультета «Дизайн». Специальность «Дизайн» не стоит на месте, стремительно развивается и дает хорошие плоды. Уже в скором времени эта «единица» концептуального мышления будет найдена и прочно ляжет в основу методики преподавания в вузах. Визуальное представление предмета дается нам с самого рождения, а ломать стереотипы у себя в голове очень сложно. Только когда мы видим действительно что-то такое, что вызвало у нас реакцию «ВАУ..!», тогда мы понимаем, что этот абсолютно продуманный предмет должен выглядеть именно так, а не иначе... А вы никогда не задумывались, почему многие предметы выглядят именно так... Запомнить надо одно, туда, куда мы боимся пойти в своем творческом мышлении, спотыкаемся о «тупики», боимся, что это нереально, где это уже перечит всяким законам физики, вот там как раз и находится тот клад идей концепций будущего.

Нельзя не сказать о еще одном негласном понятии в дизайне под названием «чистая концепция». К ней относятся предметы или целые пространства, которые разработаны только как выставочный экспонат, но эти предметы как бы подчеркивают возлагаемые на них надежды и перспективы будущего. Уже сегодня можно увидеть те вещи, которые совсем недавно были «чистой» концепцией, или, скажем, «стартап-идеями», которая когда-то была смешна и абсурдна для восприятия разумом. Это такие вещи, как пассажирский воздушный шар, карманный компьютер, солнечные батареи. Можно также к «чистой» концепции отнести электрическую лампу, реагирующую на звук, как ее называют — энергосберегающая. Только недавно можно было с некой шутливостью об этом мечтать,

а уже сегодня мы можем приобрести такую лампу в магазине. Наверное, сегодня можно сказать, что всем известная загадка «висит груша — нельзя скушать!» не так актуальна как раньше только потому, что форма лампы уже совсем не похожа на грушу, а имеет различную конфигурацию.

Концепция существует и в автоиндустрии. Выставки концептуальных разработок авто часто устраивает компания «Концепт-кар». Разрабатываются концепции для автомобилей, и эти концепции, скорее, футуристические фантазии, нежели транспорт. Кроме того, это, скорее, поисковая (эскизная) часть, воплощенная в реальность. Концепт-кар (англ. *concept* — идея, *car* — автомобиль) — прототип будущего автомобиля, предназначенный для демонстрации нового стиля, нового дизайна и технологии. Их часто выставляют на автошоу для проверки реакции зрителей, а уже по ней определяется будущее тех или иных решений. Создание первого концепт-кара приписывается дизайнеру General Motors Харли Эрлу (англ. *Harley Earl*) [9]. Концепт-кары практически никогда не идут в производство, а способствуют созданию и поддержанию образа той или иной марки, подготавливают общественное мнение к радикальным изменениям в дизайне или технической составляющей, устанавливают своего рода задел для стимулирования будущих исследований и разработок [10].

В архитектуре одним из концептуальных разработчиков является Заха Хадид. В 2004 г. она стала первой в истории женщиной-архитектором, награжденной Притцкеровской премией. Это очень кардинально мыслящий архитектор, который выражает через формы ведущую роль концепции в архитектуре и вносит принципиально новые идеи. Заха применила оригинальный подход к работе, отказавшись от проекций, она стала использовать живопись как метод проектирования. Ей не нравится, что современные студенты почти не умеют рисовать, предпочитая пользоваться компьютером. И для каждого своего проекта она делает по несколько сотен набросков, из которых потом рождается новый архитектурный шедевр [11]. Концепция архитектуры сегодняшнего времени выделяет актуальность бионических форм и глобальную концепцию экологического дизайна (Экодизайн).

«Чем полнее человек осознает себя субъектом природы, понимает свою ответственность за сохранение жизни на планете, соответствует возможностям природы в удовлетворении своих потребностей, вписан в природу, ее циклы и ритмы, тем выше уровень его экологической культуры» [12].

Идея экологических архитектурных сооружений в том, чтобы прекрасно вписываться в естественный пейзаж, и, конечно же, не менее важно, что этим необычным решением архитектуры пытаются привлечь внимание людей к экологически чистому строительству. Скажем, это большая акция по защите окружающей среды.

Элементы и процессы концепции, прослеживаются также в понятии термина «арт» (франц. *art*) — «искусство». Арт-дизайнеры работают над образным решением формы, т.е. можно сказать, что в состав проектного метода арт-дизайна включается художественный метод, существующий в искусстве, который Ю.Б. Борев определяет как способ образного мышления [13]. Суть биннома арт-дизайна — воплощение средствами дизайна задачи искусства [14]. При этом важно отметить, что два основных «ингредиента» арт-дизайна — дизайн и искусство — не механически совмещаются в арт-дизайн-объекте, а взаимодействуют на концептуальной основе.

Собственное поле арт-дизайна создал французский мастер-мебельщик (краснодеревщик), художник и музыкант Мишель Обри. Его произведения, — как правило, уникальные, тщательно продуманные, искусно мастерски выполненные, могут быть предназначены или только для эстетического восприятия в интерьерах, или также и для практического использования (в последних красота и польза органичны). Он увлекался изделиями мебели, плоскими и пространственными конструкциями, а также предметами с музыкальным звучанием (сочетание формы, цвета и звука). В концепции предметного творчества М. Обри явно прослеживаются синтез разных проявлений художественной культуры и стремление по-своему переосмыслить отношения вещи — пространства — человека [15]. В ландшафтном дизайне существует «Лэнд-арт» — одно из молодых направлений в искусстве (в переводе с английского языка «ландшафт» — искусство). Яркий пример концептуальной мысли в ландшафтном искусстве — это работа под названием «Солнечные тоннели». Автор проекта Нэнси Холт, американская художница, решила спроектировать этот объект в 1976 г. в Пустыне Большого Бассейна (GreatBasinDesert), на северо-западе штата Юта, только под воздействием солнца и неба. Работа несет концептуальный характер и рассчитана только на созерцание. Она очень впечатляет расположением, не говоря уже о габаритах и глубоком замысле автора. Объект состоит из бетонных труб около 6 м в длину и 3 м в диаметре. Оси тоннелей направлены на точки положения Солнца у горизонта и в них проделаны отверстия разного диаметра. Их конфигурация повторяет расположе-

ние звёзд четырех созвездий: Дракона, Персея, Голубя и Козерога. Солнечный свет, проникая через отверстия, создаёт движущиеся световые проекции этих созвездий на внутренней поверхности тоннелей. Относительный размер отверстий соответствует звёздной величине данных светил. Эта работа — пример высокого концептуального мышления. Подобные фантазии, или новый взгляд на пространство, оставляет после просмотра какой-нибудь фантастический фильм на тему «будущее», где предметно-пространственная среда, футуристические формы имеют непривычные физические свойства.

Говоря о концептуальном дизайне, нельзя не упомянуть школу «Баухауз» (нем. *Bauhaus, Hochschule für Bau und Gestaltung* — Высшая школа строительства и художественного конструирования, или *Staatliches Bauhaus*) — учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933 гг., а также художественное объединение, возникшее в рамках этого заведения, и соответствующее направление в архитектуре. Значительное влияние на развитие связей архитекторов и художников-конструкторов с живой практикой промышленного производства оказала деятельность художественно-технической школы «Баухауз» — средоточие многих революционных идей XX в. Не существовало школы в Европе, которая бы так охватывала многие стороны искусства и так полно воплощала, осуществляла в реальность свои идеи. Профессор Kurt Kranz, учащийся в те годы в школе «Баухауз», говорит: «Она существенно отличалась от других художественных школ и технических колледжей, она пыталась найти взаимоотношения с жизнью на эстетическом уровне».

Баухауз, значительно повлиял на города превратил их в механические машины. Вальтер Адольф Георг Гропиус (нем. *Walter Adolph Georg Gropius*, 18 мая 1883, Берлин — 5 июля 1969, Бостон) — немецкий архитектор, основатель и учредитель Баухауза. Творческое кредо Гропиуса: «Каждый предмет должен до конца отвечать своей цели, то есть выполнять свои практические функции, быть удобным, дешевым и красивым» [16]. «Вклад Баухауза состоял в том, что мы создали то, что я назвал бы визуальной наукой.» [17]. Баухауз был первой школой дизайна, в которой большой акцент сделан на индивидуальности учащегося, на его эмоции, чувства и интеллект. В школе учили дизайну, оставаясь в рамках контекста искусства, но особым образом. Поступая на курс, учащийся сразу брался непосредственно за процесс будущей цели. Вместо того, чтобы изучать, как раньше, историю искусства, теорию прошлых веков, учащийся сразу же брался за абстрактные формы, узнавал сведения о различных материалах и об их фактуре и теории цвета. Это было что-то вроде «грамматического познания», которым занимались около 6 месяцев, чтобы разобраться в своей индивидуальности и в том, каким путем пойти. Это была основная структура курса. В школе учащиеся студенты задались вопросом, а можно ли изобрести «стул», у которого не будет ножек и в принципе, всех остальных конструкций, что имеет самый стандартный стул, попросту, сжать воздух и посидеть на нем? Эта идея и есть «чистая концепция». Для кого-то эта идея покажется абсурдной, что даже в мышлении нашем имеет скептический настрой, но, однако, слово «онлайн» и его сущность, как ни странно, нас не удивляет на сегодняшний день... Скажем так, все что мы сейчас имеем в быту, те предметы, которые нас окружают, когда-то были стартап-концепцией нашего воображения! Не бойтесь абсурдных идей!

#### Список литературы

- 1 [ЭР]. Режим доступа: <http://www.mirash.ru/imstat/web026.html>
- 2 [ЭР]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>
- 3 [ЭР]. Режим доступа: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Glaz/06.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Glaz/06.php)
- 4 Андреева Е.Ю. Постмодернизм: искусство второй половины XX– нач. XXI в. — СПб.: Азбука-классика, 2007. — 487 с.
- 5 [ЭР]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/concept>
- 6 [ЭР]. Режим доступа: <http://oakhill.ru/blog/design/40.html>
- 7 [ЭР]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/sotsass>
- 8 Шатин Ю.В. Этторе Соттсасс // Техническая эстетика. — 1989. — № 9. — С. 25–29. <http://ru.wikipedia.org/wiki/concept-car>
- 9 [ЭР]. Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/general\\_motors](http://ru.wikipedia.org/wiki/general_motors)
- 10 [ЭР]. Режим доступа: <http://tannarh.narod.ru>
- 11 [ЭР]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/gropius>

- 12 Аронов В.Р. Арт-дизайн в новейшем латышском искусстве // Творчество. — 1989. — № 9. — С. 14; Аронов В.Р. Дизайн в культуре XX века: анализ теорет. концепций: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. — М., 1995. — 38 с.
- 13 Файф Г. Мишель Обри: собственное поле дизайна // Мир дизайна. — 1999. — № 3. — С. 66–71.
- 14 [ЭР]. Режим доступа: [http://www.youtube.com/bauhaus\\_056](http://www.youtube.com/bauhaus_056)
- 15 Теслинов А.Г. Концептуальное проектирование сложных решений. — СПб.: Питер. — 2009. — 288 с.

Р.М.Дарабаева, С.И.Шалабаев, К.С.Көшенов

## «Дизайн» мамандығындағы концептуалды ойдың рөлі

Мақалада ғимараттың және барлық пәндік-ая ортаның композициялық шешіміне ықпал ететін концептуалды идея қарастырылған. Шығармашылық оқыту үрдісін шабыттаушы элемент ретінде дизайнға оқытудың тұжырымдамасы көрсетілген. Авторлар «тұжырымдама» түсінігіне анықтама беріп, болашақ кәсіби мамандардың сәулет, заттық орта, сондай-ақ мемлекеттің индустриалды өндірісіне үлес қосуға мүмкіндік жасайды.

R.M.Darabaeva, S.I.Shalabaev, K.S.Koshenov

## The conceptual thinking of «Design»

The article discusses the conceptual idea, which may have a significant impact on the composition solution building and the entire object space environment as a whole. Describes the development of concepts in learning design, this is not enough significant element that stimulates creative learning process. The authors analyzed the concept of «concept» in theoretical and practical importance as a technique training, which gives rise to a huge release of professionals in the future will contribute to the architecture to the subject Wednesday, and industrial production of the country.

### References

- 1 [ER]. Access mode: <http://www.mirash.ru/imstat/web026.html>
- 2 [ER]. Access mode: <http://ru.wikipedia.org/wiki>
- 3 [ER]. Access mode: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Glaz/06.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Glaz/06.php)
- 4 Andreeva E.Yu. *Postmodernism: art of the second half of XX– beginning. XXI century* / St. Petersburg: ABC – Classics, 2007, 487 with.
- 5 [ER]. Access mode: <http://ru.wikipedia.org/wiki/concept>
- 6 [ER]. Access mode: <http://oakhill.ru/blog/design/40.html>
- 7 [ER]. Access mode: <http://ru.wikipedia.org/sotsass>
- 8 Shatin Yu.V. *Ettore Sottsass* / YuV.Shatin // Technical Aesthetics, 1989, 9, p. 25–29. 9. <http://ru.wikipedia.org/wiki/concept-car>
- 9 [ER]. Access mode: [http://ru.wikipedia.org/wiki/general\\_motors](http://ru.wikipedia.org/wiki/general_motors)
- 10 [ER]. Access mode: <http://tannarh.narod.ru>
- 11 [ER]. Access mode: <http://ru.wikipedia.org/gropius>
- 12 Aronov V.R. *Art Design in the latest Latvian art* // Creativity, 1989, 9, p. 14; Aronov V.R. Design culture of the XX century: an analysis of theor. concepts: Author. dis. ... Dr. Art History, Moscow, 1995, 38.
- 13 Fife Michelle G. *Aubrey own field of design* / Fife // World Design, 1999, 3, p. 66–71.
- 14 [http://www.youtube.com/bauhaus\\_056](http://www.youtube.com/bauhaus_056)
- 15 Teslin A.G. *Conceptual design of complex solutions*, St. Petersburg: «Peter», 2009, 288.