

**ФОРМА И БЪДЕЩЕ**  
**/ Съвременни тенденции в стайлинга инспирирани от научната фантастика/**

**FORM AND FUTURE**  
**/ Contemporary styling trends inspired by science fiction /**

**Гл. ас д-р Емилия Очкова-Димитрова**

катедра: „Инженерен дизайн“

ТУ-София

ochkova@tu-sofia.bg

**Резюме:** Докладът разглежда съвременни концепции за изграждане на форма в дизайна. Интерпретира познати платформи и предлага нова гледна точка към съществуващите такива. Анализира формалните връзки между различни медии в представянето на идеи за стайлинг в дизайна. Разглежда обективното и субективното при възприемането на дизайн обекти. Набелязва новите аспекти в дизайна, породени от възможностите на съвременните технологии.

**Ключови думи:** ФОРМА, ФАНТАСТИКА, СТАЙЛИНГ, ДИЗАЙН, КУЛТУРНА ТРАДИЦИЯ, БЪДЕЩЕ

**Abstract:** The report examines modern concepts for building form in design. Interprets familiar platforms and offers a new perspective on existing ones. Analyzes the formal connections between different media in presenting styling ideas in design. Considers the objective and subjective in the perception of design objects. Identifies new aspects in design caused by the possibilities of modern technologies.

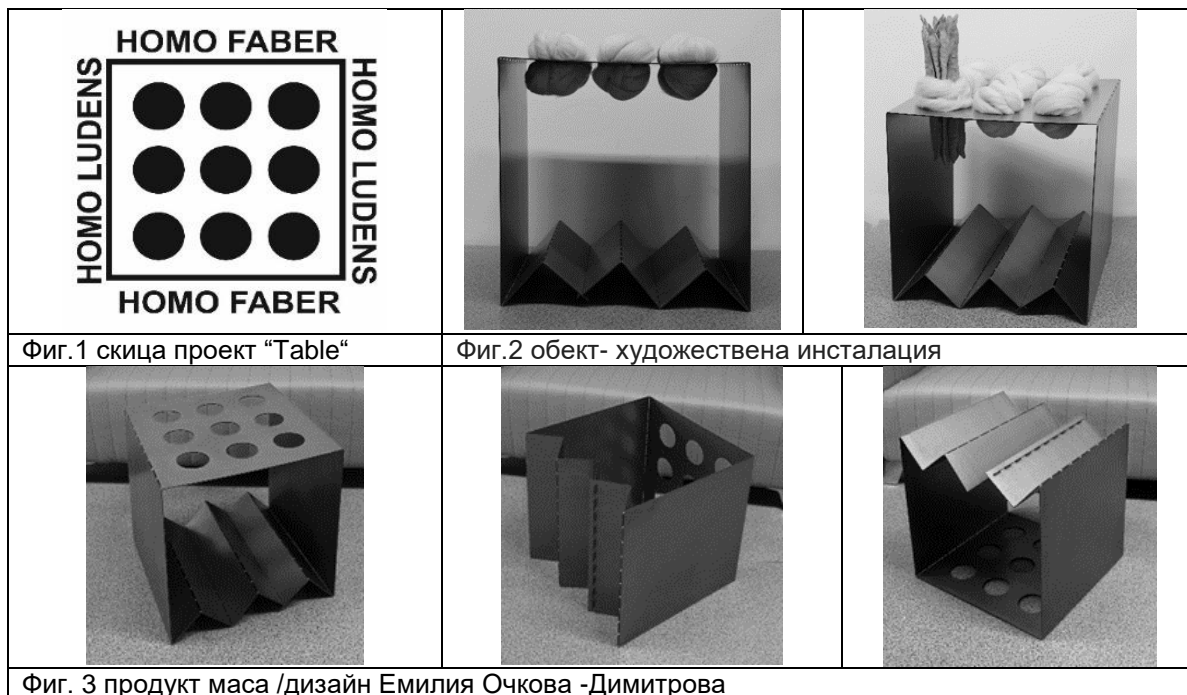
**Keywords:** FORM, STYLING, DESIGN, CULTURAL TRADITION, FUTURE

### **Метафора и дизайн**

Метафорите най общо са пренос на смисъл. Те са художествено средство с което се илюстрира по-добре идеята на автора. Често за да се подчертае емоция или да се разясни определено съдържание, метафорите биват удачно интегрирани във формите.

В настоящия текст ще се използват скици-схеми, за да се илюстрират определени тенденции в дизайна в търсене на нови решения при формообразуването.

Масата, като продукт е широко позната мебел. Нейното използване е свързано с множество значения в културен и приложен аспект. Проектът „**Table**“ (Фиг.1), (реализиран през 2019г) започва своето развитие от скица, в която езикът е средството разкриващо смисъл. Правещият, Създаващия човек, Строителя (Homo Faber) е от едната страна на масата (квадрата), а Играещия (Homo Ludens), е от другата страна. Кръговете ограждащи отвори в масата са „полета“ и „точки“. Така всеки зрител или потребител би могъл да привнесе свой смисъл и да запълни тези пространства, доразвивайки концепцията и по-нататък продукта. На (фиг.2) проектът е превърнат в обект – художествена инсталация, чрез еднороден материал (ламарина), който създава усещане за прецизност и точност. Позволява да се работи с една равнина, която чрез прегъване да образува целия функционален обем. Отворите са запълнени с топки от вълна, а в един от тях е поставен сноп от керамични шушулки. Метал, вълна и керамика са съставните елементи, с които метафорично присъства “Homo Faber”.



Конфигурацията в която различните компоненти изграждат художествената композиция, разрушава възможността инсталацията да се използва като продукт и тя се превръща единствено в обект на съзерцание. Възможно е да кажем, че съзерцанието е като играта, интуитивно. В своето изследване на „Homo Ludens“, Johan Huizinga [1] подчертава, че играта е „първична човешка функция“, тя е „един от фундаменталните духовни елементи на живота“. Но играта е и главен културообразуващ фактор, тя е елемент на всяка култура и е толкова съществена, че прави всяка култура да протича като игра.


***„Културата в по-ранните ѝ фази се играе. Тя не се ражда от играта като жив плод, който се отделя от тялото на майката, а се развива в играта и като игра“ „Homo Ludens”[1]***

Всяка истинска игра предполага въображение и се осъществява с помощта на въображението, тоест върху същия градивен принцип, без който не е възможна нито една форма на културата. Защото не само митологията, религията и изкуството, но дори и науката се нуждаят от въображение за своето създаване и за своето функциониране. И именно в характера на това въображение се поставя бъдещата перспектива за развитие на проектирането.

На (фиг.3) е представен самият продукт като маса, който извън художествената инсталация може да се използва по предназначение. Различните равнини на предмета притежават различни възможности за използване. От друга страна това би могло да провокира потребителя да аранжира специфично и да подчертае своята индивидуалност. Да подредим познати предмети по необичаен начин, ни дава възможност да открием нов ракурс към формата и пространството. Това несъмнено може да разгледаме като своеобразна игра, този път през призмата на експлоатацията на продукта. Превръщайки експлоатацията на предмета в игра проектиращия е в основата на

създаването на нова културна среда. С това и отговорността към процеса на създаване става все по ключов.

### Кое е това което формата следва?

	<p><b>FORM FOLLOWS FUNCTION / Луис Съливан</b> Формата следва функцията 19-20в</p> <p><b>FORM FOLLOWS FEELINGS / Терънс Къри</b> Формата следва чувството 20-21в</p> <p><b>FORM FOLLOWS FICTION</b> Формата следва фантастиката 21в</p>
<p>Фиг.2 скица</p>	<p><i>Основно значение на буквите в скицата</i></p>

На (фиг. 2) е представена скица , която илюстрира познати платформи за формообразуване, като отправна точка: „**Формата следва функцията**“ популярният израз на Луис Съливан [3] превърнал се в мото на функционализма в архитектурата и дизайна.

Преминава се към: „**Формата следва чувствата**“ теза широко защитена от архитекта Терънс Къри [2], които обобщава в своята работа, че архитектурният дизайн е основно за създаване на места за човешка употреба и обитаване, които се преживяват чрез въплътено познание. Дизайнерските решения се преживяват не толкова като абстрактни идеи, а по-скоро като тактилни, действителни обекти. Успешният дизайн е не само кохерентно решение, което отговаря на ясно определени (функционални, технически, екологични, икономически) критерии, но и такова, което притежава естетически качества. Естетзата (познаването на тялото) играе решаваща роля в процеса на проектиране. Способността да се оцени качеството на атмосферата в рамките на процеса на проектиране е от съществено значение за придобиването на професионализъм в дизайна. Естетзата е начинът, по който дизайнера предусеща и знае коя е правилната насока, дори когато няма аналог за сравнение. Къри аргументира значението на процеса, „**естетически резонанс**“. Подчертава необходимостта да се оспори картезианския дуализъм, който насърчава абстрактния формализъм; и да се признае основната роля, която естетзата играе в процеса на проектиране. Чрез предоставяне на теоретична основа за разбиране как се придобива експертният опит в дизайна и чрез въвеждане на концепцията за естетически резонанс, той предоставя полезна концептуална рамка, която ще повлияе върху начина, по който проектиращите мислят за проектирането.[2]

Следващата стъпка в концептуалната скица, това което се представя тук, като нова гледна точка, прави връзка с идеята за играещия човек на Хьойсинха и гласи, че „**Формата следва фантастиката**“. Дали бихме могли да направим това смело предположение или то ще остане само в сферата на фантазията, вероятно бъдещето ще покаже. Свързвайки функцията и новите технологии с естетическият резонанс [2], може да се предначертае целта, като евристика, която влияе върху дизайнерските решения. Но ролята на „Спекулативния дизайн“[4] се чувства все по осезателно при съвременните

търсения и подчертава необходимостта от провокации на въображението. Естественото продължение на този процес преминава към научната фантастика, която обрисова бъдеще за което все още няма готови образи. Ето защо, чрез синтез на картините възникващи от творческата фантазия е възможно да бъде намерен образ готов да осмисли новите и бъдещите технологични предизвикателства.

На (фиг.4) е отбелязана концептуалната скица, от която започнаха последвалите разсъждения. На нея метафорично поставихме двата феномена на правещия и играещия човек по двете направления (хоризонтал-вертикал). Кръстосването на тези два ракурса ще определим като полемика между изкуство и дизайн. „Масата“ или квадрата е полето на проектиране, върху което са поставени точки (възможни гледни точки). Може да обобщим:

**Идея - Художествена инсталация – Продукт**

На (фиг.5) се илюстрира схематично, как се развива концепцията за формообразуването в дизайна от края на 19в, (формата следва функцията) през края на 20в. (формата следва чувствата) и предложената тук идея за бъдещата перспектива на 21в. (формата следва фантастиката). Теза която ще търси потвърждения в по следващи творчески експерименти и изследвания.

На (фиг.6) е направен синтез между двете предходни скици. Идеята е във фокуса на вниманието (на възможните гледни точки) по хоризонтала и вертикала да бъдат включени разгледаните аспекти влияещи на проектирането.

		
<p>Фиг.4 /скица-маса-метафора</p>	<p>Фиг.5 /скица-основни гледни точки в дизайна</p>	<p>Фиг.6 /скица- синтез между различни гледни точки</p>

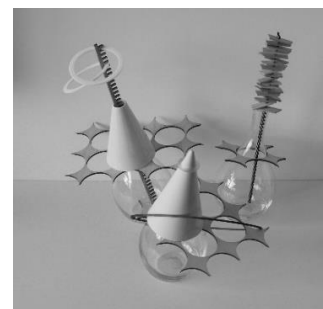
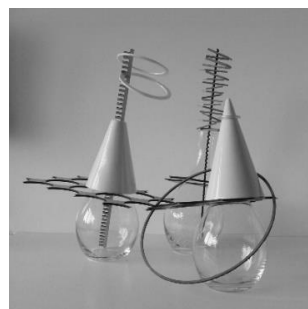
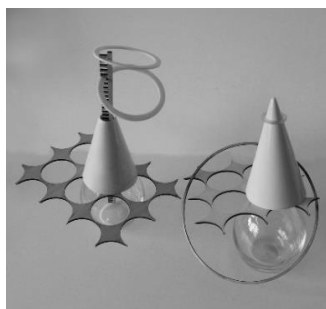
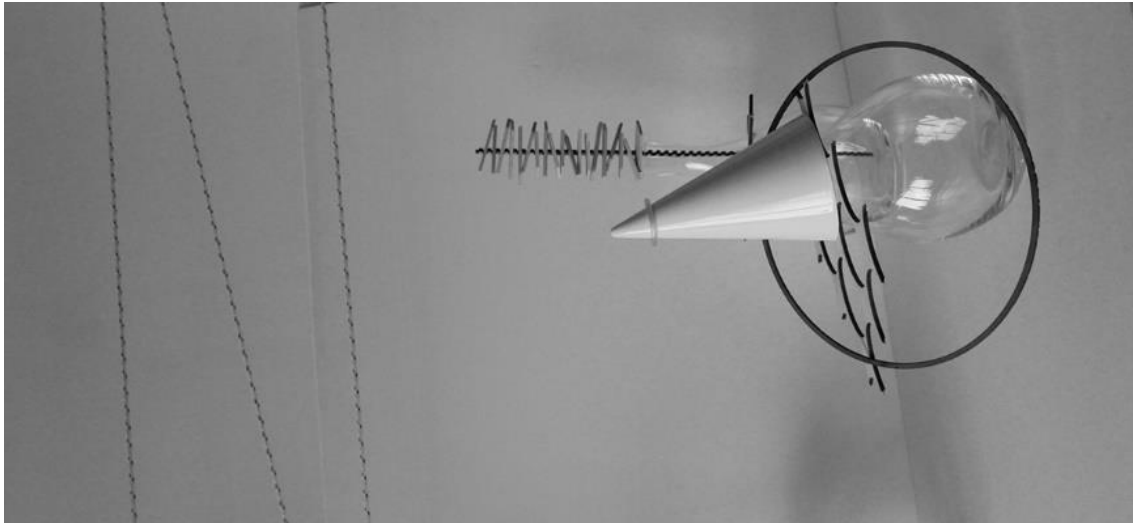
След направения абстрактен синтез на предложената схема, ще направим творчески експеримент с игрово аранжиране на предварително подготвени форми. В нея ще се опитаме да пресъздадем концепция за отношения в пространството наречена „Диалог“ (фиг.7). Абстрактна композиция, в която формите да наподобяват човешки фигури, илюстриращи различни гледни точки, подчертани чрез специфичния характер на формата на обектите.

Диалогът е ракурс, в който може да се направи паралел с разгледаната по горе метафора с масата. Проектът включва различни материали: стъкло, дърво, плексиглас, метал. Умишлено са използвани геометрични форми, в които доминира прецизността на изработката, чрез лазерно рязане. Поставят се въпроси за търпимостта на структурите, изявени от материалите и връзките между контактните им точки.

Крайния резултат би могъл да провокира въображението на зрителя, което да създаде или припознае различни истории. Разказите са това което би

насочило вниманието ни както към проблемите на формата, така и към тяхното решение.

## АВТОРСКА ИНТЕРПРЕТАЦИЯ



Фиг.7 /обекти - художествена инсталация „Диалог“/ дизайн Емилия Очкова - Димитрова

В заключение може да кажем, че пред съвременното проектиране се поставят редица въпроси, чиито отговори ще бъдат плод на различни по своя характер гледни точки. Тяхното свободно споделяне и обсъждане ще даде необходимата пълнота за решаване на проблемите. Емпатията към различието и възможността за диалог биха дали бъдещата перспектива на успешно развитие. Проектирането се превръща в процес, който да изгради предметната ни и културна среда, в която човекът да следва закономерната си еволюция.

## Литература

1. Йохан Хьойзинха „Nomo Ludens“, 2000г., издателство Захари-Стоянов, ISBN 9789549559477
2. Terrence M. Curry „Form Follows Feeling - The Acquisition of Design Expertise and the Function of Aesthetics in the Design Process“, 2017, Deloitte University of Technology, Faculty of Architecture and the Built, Environment, Department of Urbanism/ISBN 978-94-92516-63-3 [https://www.academia.edu/34332272/Form\\_Follows\\_Feeling](https://www.academia.edu/34332272/Form_Follows_Feeling)
3. <http://www.bobolinkbooks.com/Gestalt/HowFormFunctions.html>
4. Dunne, Anthony. Speculative everything : design, fiction, and social dreaming/2013 Massachusetts Institute of Technology
5. Продуктите, схемите и снимките са на автора на доклада