

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра дизайна, декоративно-прикладного искусства
и технической графики

Т Е О Р И Я И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

Хрестоматия

*Витебск
УО «ВГУ им. П.М. Машерова»
2010*

УДК 747(075.8)+62:18(075.8)
ББК 85.127я73+30.18я73
Т33

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 1 от 7.10.2009 г.

Составитель: доцент кафедры дизайна, декоративно-прикладного искусства и технической графики УО «ВГУ им. П.М. Машерова», кандидат искусствоведения **И.В. Горбунов**

Рецензент:
заведующий кафедрой дизайна, декоративно-прикладного искусства
и технической графики УО «ВГУ им. П.М. Машерова»,
кандидат педагогических наук, доцент *В.В. Кулененок*

Т33 **Теория и методология дизайна** : хрестоматия / сост. И.В. Горбунов. – Витебск : УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2010. – 114 с.
ISBN 978-985-517-191-2.

Хрестоматия подготовлена в соответствии с типовой учебной программой по курсу «Теория и методология дизайна» для студентов, обучающихся по специальности «Дизайн (предметно-пространственной среды)». Излагаются онтологические основы теории и методологии дизайна как сложного в методологическом плане явления, излагаются методики предпроектных дизайн-исследований и формирование проектных концепций в решении социально значимых задач, которых следует придерживаться при изучении теоретического материала на семинарах по теории и методологии дизайна.

УДК 747(075.8)+62:18(075.8)
ББК 85.127я73+30.18я73

ISBN 978-985-517-191-2

© УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2010

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА КАК МНОГОПРОФИЛЬНАЯ ДИСЦИПЛИНА ПРИ ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ	6
Тема 1. Объективные законы и тенденции развития материального мира, общества и предметно-преобразующей деятельности человека	6
Тема 2. Всеобщая структура предметно-преобразующей деятельности человека, предпосылки ее формирования и практической реализации	17
Тема 3. Теоретико-методологические основы дизайн-деятельности. Системный объект. Основные типы систем	32
Тема 4. Сущность, метод и роль культурно-исторического и системно-деятельного подхода в профессиональном творчестве дизайнера	41
Тема 5. Методика предпроектных дизайн-исследований и формирования проектных концепций в решении социально значимых проблем	60
Тема 6. Организация информационного обеспечения процесса проектной разработки дизайн-концепции	78
Тема 7. Методика художественно-конструкторской проработки проектного решения	87
Тема 8. Принципы и методы разрешения технических противоречий в процессе дизайн-разработки идеального проектного решения	106
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	109
ЛИТЕРАТУРА	111
ПРИЛОЖЕНИЕ	112

ВВЕДЕНИЕ

Курс «Теория и методология дизайна» – является составной частью единого комплекса учебных дисциплин при подготовке высококвалифицированных специалистов по дизайну предметно-пространственных комплексов и дизайну интерьеров. Сам термин «дизайн» сегодня употребляется (и устно, и в печати) практически всеми кругами нашего общества. Ввиду этого видимо стоит четко разграничить круг интересов и мнений в этом сложнейшем вопросе. Поэтому термин «дизайн» сегодня употребляется для характеристики процесса художественного технического проектирования, результатов этого процесса – проектов (эскизов, макетов и других визуальных материалов). А также осуществленных проектов-изделий, средовых объектов, полиграфической продукции. Применительно к учебному процессу в ВГУ им. П.М. Машерова под этим видом понимаем проектирование музейно-выставочных комплексов, интерьеров гражданских и общественных зданий. Результатом проектной деятельности является разработка научно-обоснованной концепции с привязкой к конкретному объекту – музею, музейной выставке, международной промышленной выставке, общественным зданиям, сооружениям, мемориалам, объектам рекламного характера. Стандартом установлены правила оформления проектной документации для этих объектов. Основная цель изучаемого курса – познакомить студентов с организацией и методикой проектирования выставок и крупных музеев, объектов социально-бытового назначения не только на территории Беларуси, но и в дальнем и близком зарубежье. Под этим углом зрения задачи дисциплины можно выделить в виде следующих тезисов:

- изучить современные факторы формообразования, влияющие на выставочный объект в широком значении этого слова как со стороны художника-проектировщика, так и эргономиста;
- рассмотреть основные способы проектирования (модельно-макетные технологии, методы объемной макетоскопии в компьютерных программах 3D MAX, и ряд других современных проектных технологий;
- развить у студентов умения разрабатывать и выполнять проектно-конструкторскую документацию, макеты в заданном масштабе и объеме объектов дизайна;
- познакомить студентов с современными компьютерными системами и технологиями разработки конструкторской документации.

В процессе овладения теоретическими знаниями у студентов формируются практические умения определения функциональных, конструктивных, технологических и эстетических свойств и качеств объектов дизайна-интерьеров и экстерьеров гражданских и общественных зданий.

Опираясь на усвоенную систему знаний по черчению, проектированию, технологии, приобретенный учебно-производственный опыт, на

практических занятиях по проектированию студенты учатся разрабатывать и выполнять основную проектно-конструкторскую документацию на объекты социально-бытового назначения – офисы, магазины, крупные торгово-промышленные выставки и т.д.

Изучение основных этапов развития художественно-конструкторской деятельности человека на длительном отрезке времени (от каменного века до конца XX столетия) является стержневой проблемой. Для этого студент изучает теорию и методологию дизайна, что в свою очередь способствует развитию гибкого образного конструктивно-конструкторского мышления.

В итоге изучения данного курса студенты расширяют, углубляют и конкретизируют ранее усвоенные знания, в тоже время они обогащают свою память новыми понятиями и готовятся к проектной и исследовательской деятельности по созданию разнообразных моделей и объектов средового дизайна.

Полученные теоретические знания и практические умения по данному курсу студенты реализуют их в ходе выполнения учебных курсовых и дипломных работ. Все разделы дисциплины «Теория и методология дизайна» являются пропедевтикой и строго обязательным курсом на отделении «Дизайн». При составлении курса лекций, были учтены все последние достижения теоретической мысли и автор выражает особую признательность профессорам кафедры истории и теории искусства учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» и непосредственно проректору по научной и творческой работе БГАИ М.Г. Борозны. Сам предмет достаточно полно изложен в монографии «Основы теории и методологии дизайна» доктора искусствоведения В.Ф. Рунге – одного из основоположников принципов и методов формообразования изделий оптико-механической промышленности и кандидата искусствоведения Сеньковского В.В. – профессора Европейского университета, академика РАЕН, академика Международной академии наук по природе и обществу. Мне пришлось обобщить труды Санкт-Петербургских теоретиков дизайна, таких как И.А. Розенсон, и составить данный курс на основе ее вводного курса «Основы теории и методологии дизайна» с учетом специфики нашего ВУЗа для специальности «Дизайн интерьеров» и «Дизайн предметно-пространственных комплексов». Цель преподавания дисциплины – познакомить студентов с организацией и методикой проектирования выставок и крупных музеев, объектов социально-бытового назначения не только на территории Беларуси, но и в дальнем и близком зарубежье. Задачи дисциплины: изучить современные факторы формообразования, влияющие на выставочный объект в широком значении этого слова, как со стороны художника-проектировщика, так и эргономиста.

ГЛАВА 1

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА КАК МНОГОПРОФИЛЬНАЯ ДИСЦИПЛИНА ПРИ ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ

Тема 1. Объективные законы и тенденции развития материального мира, общества и предметно-преобразующей деятельности человека

1. *Картины мира: история становления, структура, функции, законы изменения и развития. Развитие материальных систем как процесс повышения их системной сложности. Диалектическая взаимосвязь понятий единого и многого, целого и части, внутреннего и внешнего, устойчивости и изменчивости, дифференциации и интеграции, субъекта и объекта, непосредственного и опосредованного, цели и средства в теоретической модели движения систем.*
2. *Иерархическая структура форм движения материальных систем. Человек как часть природы, осознавшая самое себя. Предметно-преобразующая деятельность человека в структуре форм, движения материального мира.*

1. В дизайне сфокусировался комплекс явлений, связанных с хозяйственно-экономической деятельностью общества, явлениями культуры в целом и искусства в частности, деятельности, предваряющей изготовление изделий и создание средовых объектов проектной деятельности:

- массовое машинное производство промышленное производство;
- урбанизация (сосредоточие населения и экономической жизни в крупных городах);
- традиции и опыт техники, использование достижений науки и техники в повседневной жизни (электроэнергия, телефон, телеграф, фотография, новые средства транспорта, звукозапись, кинематограф);
- традиции и опыт художественно-прикладных ремесел;
- инженерное проектирование («старое» явление»);
- процессы в искусстве: от классического искусства к импрессионизму и к постимпрессионизму как к многоплановому явлению;
- кризис аналитических процессов в изобразительном искусстве.

Этимология (первоначальные значения) англоязычного понятия «дизайн» охватывает несколько смысловых рядов по Е.Н. Лазареву.

Задачи и содержание курса. Его роль в общей системе подготовки дизайнеров. Краткий обзор специальной литературы. Требования, предъявляемые к изучению курса «Теория и методология дизайна».

Для обозначения круга интересов выявим главное. Мы живем в окружении природы. Все что нас окружает это естественная среда, великим дизайнером которой был сам Творец. Тем не менее в более узком смысле слова речь идет о среде искусственной, созданной человеком. Отсюда проистекает несколько путей возникновения. Это процесс эволюционный, который необходимо рассматривать

с точки зрения технического творчества самого человека, и второй путь – это извечное стремление к комфортной среде обитания.

«Под дизайном (от англ. design – замысел, проект конструкция, рисунок, композиция) понимают художественно-конструкторскую деятельность в промышленности, которая охватывает творчество дизайнера, методы и результаты его труда. Условия их реализации в производстве. Современная цивилизация выросла благодаря быстрым темпам промышленного производства, поэтому дизайн вытеснил ремесленный труд как нерентабельный, и мы сегодня живем в эру тотального наступления дизайна во всех звеньях человеческой деятельности, где практически невозможно отделить художника-конструктора в любой сфере, будь то проектирование интерьера или мебели, или предметов утилитарно-бытового назначения, до сферы космоса, где профессия дизайнера как преобразователя вселенского масштаба только начинает зарождаться. Сам термин «дизайн» придуман довольно давно – в конце XVI века. В Оксфордском словаре издания 1588 года дается следующее толкование: «задуманный человеком план или схема чего-то, что будет реализовано, первый набросок будущего произведения искусства».

– Всеобщая структура предметно-преобразующей деятельности человека, предпосылки ее формирования и практической реализации.

– Специфика связей и отношений в системе «общество – предметная среда-человек».

– Зависимость системы «предметная среда» на примере развития интерьера как системы от принципа социальной организации.

– Принцип опережающего отражения действительности и его роль в становлении проектной деятельности.

– Принцип и методы организации, управления, моделирования и прогнозирования, особенности их содержания и функционирования в системе проектной деятельности.

Генетически первичным является ряд определений «декоративного порядка»: узор, орнамент, декор, украшение, убранство. Ко второму ряду относятся «проектно-графические» трактовки: набросок, эскиз, рисунок, собственно проект, чертеж, конструкция. Третий ряд, выходящий за рамки прямого проекта – понятия «предвосхищающие»: план, предположение, замысел, намерение.

И наконец, четвертый ряд определений – неожиданно «драматический»: ухищрение, умысел и даже интрига.

– Исторические предпосылки и основные этапы становления и теоретического осмысления дизайн-деятельности.

– Дизайн-деятельность как синтез принципов научного, технического и художественного творчества в комплексном решении социально-значимых проблем и реализации тенденций развития материального мира.

– Единство понятийно-логических и художественно-образных форм и методов профессионального мышления и проектного творчества дизайнера, их особенность функции и способы реализации.

– Современные методы проектирования, их место, роль и значение в дизайн-деятельности.

– Организационная структура современного дизайна и его связь с основными сферами социальной практики.

– Социально-культурные и производственно-экономические функции современного дизайна и его связь с основными сферами социальной практики.

– Состояние развития теории, методологии и практики современного дизайна, основные концепции, направления и школы.

Именно острый и внимательный взгляд первого человека обнаружил в этой сфере и определенную материальную выгоду. Подчинив технологию изготовления чего-либо в бытовой сфере человек осмыслил дизайн именно как метод, по которому должен быть создан тот или иной предмет.

Академик Д.С. Лихачев как-то заметил «Современный стремительный темп в развитии техники со всей остротой ставит новые задачи организации архитектурно-предметного пространства как жизненной среды, включающей разные уровни общественной и частной жизни людей». Здесь на первое место выходит целостность архитектуры, дизайна во взаимодействии с человеком. Декоративное искусство здесь лишь посредник в этой сложнейшей борьбе противоположностей. Оно помогает сделать вещь привлекательной, доступной с точки зрения ее внутренней красоты и иногда это чрезмерная назойливая изощренность декора портит саму вещь, выводя ее из чисто утилитарно-художественных функций в чисто декоративные. «С другой стороны – это проблема единства вещей в интерьере, проблема внутреннего пространства архитектуры. Определяющего ее в объемно-пластическом выражении, в связях всех искусств, что актуально и в плане решения современных задач синтеза. Как сегодня разделить эти две сложнейшие категории? В понятии цельного экспозиционного дизайна, как универсального инструмента в руках современного художника мы выделяем «три аспекта рассмотрения проблемы:

1. аспект мировоззренческий как во временной, так и вне временной определенности (народное, древнерусское, средневековое искусство),
2. аспект стилевого композиционного единства и аспект декоративности как структурной связи в ансамбле,
3. вопросы стилеобразования, формообразования, как и вопрос возникновения новых жанров в декоративном искусстве.

Приведем несколько высказываний по поводу такого сложного явления как «Дизайн».

«...удивительно, что до сих пор нет общей *теории дизайна*».

Г.Н. Лола

Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимает этот мир.

Томас Мальдонадо

Чем чаще повторяется какое-то слово – например, слово «дизайн», – тем все труднее становится определить, что же точно оно означает. Это происходит уже потому, что всякий раз слово это произносится по разным поводам, в различных смысловых контекстах, которые па первоначальный, словарный, смысл накладывают свой отпечаток. Век назад, когда в Европе термин «дизайн» только входил в обиход, специалисту ответить на такой вопрос было, по-видимому, легче, нежели теперь, когда слово это звучит практически на каждом шагу. И все-таки, чем явление, определяемое этим словом, разрастается шире, чем все более и более расплывчатыми становятся его границы, чем разнообразнее по составу профессиональных навыков специалисты, называющие себя дизайнерами, – тем насущнее становится потребность отдавать себе отчет: что же это, в конце-то концов, такое – дизайн?!

Предположение, что век назад теоретикам и практикам дизайна легче было ответить на этот вопрос, вовсе не означает, что все они отвечали на него одинаково. Как раз совсем наоборот – разброс мнений был удивительный! Но при этом – мнений вполне определенных, то есть у каждого представителя профессии видение предмета его деятельности было сформировано и сформулировано. Возможно, в то время такой разброс мнений объяснялся становлением профессии, ее незрелостью, фазой поиска... тогда как же надо понимать теперешнюю проблематизацию термина «дизайн» в диапазоне от спустившегося на обывательский уровень «сочетания пользы и красоты» – до «опыта метафизической транскрипции», содержащейся в философском трактате? Может, «переразвитием» явления, дошедшего до сверхдифференцированности? Или – как-то иначе? В этом следует разобраться. Взглянем бегло, какие же ответы давали на вопрос: «Что такое дизайн?» те легендарные теперь уже специалисты, кто в XX веке уверен был, что такой ответ знает. Учитывая их ум и талант, их реальный вклад в развитие профессии, трудно предположить, что хоть один из них мог серьезно заблуждаться. В 1970 году вышла книга отечественного исследователя дизайна и культуролога (хотя тогда такой профессии официально у нас еще не существовало) В.Л. Глазычева, которая и сегодня не утратила своей ценности. В книге отражена эта разногласица представлений о профессии – вот, очень сокращенно, перечень их, приведший автора книги к любопытному выводу:

■ **Герберт Рид** определяет дизайн как высшую форму искусства, как независимую сверхпрофессию, свободную от узкоспециализированного профессионализма, приравнивает объекты дизайна к продуктам абстрактного искусства в графике и пластике.

■ **Джон Глоаг** придерживается прагматичного взгляда на дизайн, оценивая его коммерческую сторону как результат «эффективного соединения тренированного воображения и практического мастерства», определяет дизайн как службу в системе промышленного производства.

■ **Эшфорд** декларирует программный отказ от этических и эстетических основ в дизайнерской деятельности, кроме цели удовлетворения ожиданий массового потребителя. Единственная цель дизайна – получение производством прибыли через хороший сбыт товара. Это – не прикладное искусство и не абстрактное формотворчество, не образец искусства, это – просто новое явление культуры.

■ **Джио Понти** придерживается романтических взглядов на профессию, считая ее способом реализации художественных потенций — созданием мира новых и прекрасных вещей.

■ **Джорж Нельсон** считает дизайн обслуживающей, лишенной героизации профессией в условиях цивилизации суперкомфорта, но одновременно и внутренне свободной творческой деятельностью, способом профессионального самовыражения художника в современном мире, особой формой массового искусства.

■ **Томас Мальдонадо** рассматривает дизайн как специфическое художественное творчество, эстетический и этический идеал которого заключается в создании программы «очищенного» дизайна, основанного на строгой научной методологии. Он ищет пути объективации дизайна в соответствии с идеалом этой деятельности.

■ **Джило Дорфлес и Абрам Мольт** видят в дизайне особое средство, определенный способ передачи упорядоченной информации.

И дальше В.Л. Глазычев задается вопросом: возможно ли, чтобы одно и то же явление «удовлетворяло бы одновременно ряду прямо противоположных условий:

- обслуживание любых запросов потребителей;
- обслуживание любых нужд потребителей;
- самовыражение внутренне свободного художника;
- философия управления;
- ликвидация хаоса форм;
- создание хаоса форм;
- развитие общества;
- сохранение «статус-кво»;
- обеспечение коммерческого успеха;
- создание непреходящих культурных ценностей;
- раздел массового искусства;
- просто новое явление;
- нормальная техническая операция и т.д.

И он приходит к выводу, что, возможно, не существует одного дизайна, что все эти взаимоисключающие устремления принадлежат разным «дизайнам» и что таких «дизайнов» множество. Причем, понятно, что имеется в виду не разнообразие объектов приложения дизайнерских усилий, а различия, наблюдаемые в самой сути явлений, обозначаемых одним этим термином. При таком допущении снимаются все указанные и «оставшиеся за кадром» противоречия. Именно так более тридцати лет назад предложено было разрешить проблему – насколько же усложнилась она за прошедшую, можно сказать, эпоху!

А что, если все-таки предположить, что одно-единственное явление с позиции привычной логики имеет принципиально противоречивый характер? Что все приведенные разночтения присущи особой природе этой вида деятельности? Возможно, для начала стоит внимательнее присмотреться к происхождению и толкованию термина «дизайн» – часто это дает ключик к пониманию очевидного.

Словарное значение английского слова «design» всем знакомо – «схема», «чертеж», «набросок», а также «набрасывать», «маркировать», «размечать». Подробно история становления этого термина рассмотрена в книге Г.Н. Лола, где дизайн увиден не внутри самой профессии, как в большинстве случаев происходило до этого, а глазами философа, что, конечно, сильно меняет ракурс. В этом случае утрачивается непосредственное переживание творческого процесса, возникающее в результате профессиональной саморефлексии, зато объект изучения вводится в новый, более широкий смысловой контекст, и его понимание происходит на ином уровне обобщения. Известно, что взгляд на какую-либо систему (в нашем случае такой системой является дизайн) внутри нее всегда искажен и неполон, и это неустранимо по самой природе вещей. Взгляд же на системный объект извне, вероятно, тоже искажает его – в данном случае невозможностью полного проникновения в какие-то реалии профессионального процесса, – но он по своему независим и нецелостен, и для того, кто заинтересован в расширении своих представлений, всегда содержит свежую информацию. Так не зафиксировано ли исходное противоречие (а может, многоплановость) в самом термине?

Английское слово «design» имеет латинское происхождение от de + signum (напомним: десигнат – «знак», «обозначение», отсылающее к замещаемому им объекту, денотату), первоначально это – внешний, улавливаемый чувствами рисунок глубоко заложенного смысла. Оксфордский словарь прослеживает по годам, как исторически складывалось современное понятие «дизайн»: **1548** г. –

«цель, интенция»; **1593** г. – «план в уме того, что будет сделано»; **1638** г. – «план строительства»; **1697** г. – «сделать предварительный набросок для конструирования чего-либо». Как видно из этого перечня, тенденция такова: чем ближе к нашему времени, тем словарное значение этого слова становится более конкретным и, соответственно, более узким. Содержание же деятельности, определяемой этим словом, напротив, делается все более «размытым».

Исторически понятие «дизайн» аккумулировало в себе еще несколько значений: *to invent*. – «изобретать или мысленно формулировать идею или существенные черты чего-либо»; *to intend* – «намереваться, устремляться к какой-либо цели» (отсюда «интенция»); *to appoint*. (архаическое) – «назначать, определять, указывать». Это говорит об акте «очерчивания» объекта дизайнерского воздействия, выделения его из общей картины мира. Для внешнего наблюдателя такое «очерчивание» сообщает объекту контур, изнутри же самого объекта контур становится границей, замыкающей собой его определившийся смысл. «Контур-граница», по выражению Г.Н. Лола, «мерцают» в дизайне, выявляя двойственный и принципиально «пограничный» характер этого явления.

Термин «дизайн», замечает автор, в отношении к миру определяет одновременно два его состояния – то, что в нем уже есть, и то, что в нем еще только может стать. Дизайн – и деятельность, и продукт этой деятельности; как деятельность дизайн – перманентное созидание «очертаний человеческого бытия», а как продукт – его «обновленные смыслы». Только в отличие от воздействия, так называемого, «высокого» искусства, дизайн делает это не через потрясение, окрыленность, а через обустройство в сущем через то, что философ М. Хайдеггер назвал «умение быть в мире». Однако при этом Г.Н. Лола последовательно демонстрирует именно «метафизическую транскрипцию» дизайна, то есть переосмысление его из приземленного, сугубо бытового обустройства обыденного существования – в рискованное усилие создавать человеку наджитейскую опору в мире, изначально лишенном для него какой-либо опоры.

Для нашего будущего путешествия в поисках непростого, похоже, ответа на простой вопрос: «Что такое дизайн?» – ко всему сказанному важно добавить следующее: английское слово «*design*» имеет еще одно, не указанное пока, значение. Это не только «замысел», но еще и «умысел», то есть некая «интрига», что предполагает не прямые пути достижения цели и, значит, не обходится без определенной доли хитроумия.

Так в чем же состоит предмет дизайна?

Мы увидели, что чем конкретнее становилось словарное значение термина «дизайн», тем все более неопределенным, размытым – содержание определяемого им понятия. Однако чтобы наш разговор о дизайне не казался с самого начала беспредметным (как говорится, «нет предмета для разговора»), придется остановиться на хотя бы предварительном, рабочем определении дизайнерской деятельности. Проследим, обнаружится ли специфичность, воспользовавшись для этого традиционной, общепринятой исследовательской логикой. У любой деятельности всегда есть объект, на который она направлена, субъект, осуществляющий эту деятельность, и предмет самой деятельности. Под предметом деятельности подразумевается особый характер воздействия ее на объект; собственно, предмет почти совпадает с содержанием деятельности, по крайней мере, попытка определения и того, и другого отвечает на вопрос: что же этот субъект делает с этим объектом?

Формулировка цели проектной разработки часто звучит, как требование усовершенствовать (улучшить, оптимизировать и т.п.) некий объект «средствами

дизайна». Что это означает? Речь идет о методах, помогающих успешности дизайн-процесса? Или сам дизайн выступает неким особым, отличным от каких-либо иных, инструментом воздействия на действительность? Предполагается ли при такой постановке цели, что у дизайна есть собственные, особые возможности?

Мы уже обнаружили (из перечня мнений о дизайне ведущих специалистов XX века): было бы преувеличением утверждать, что окончательно ясно, в чем заключается специфический предмет дизайна, то есть однозначно определить, чем отличается дизайн от любого другого вида проектной практики. Обычно предмет какой-либо преобразующей деятельности или научного знания может быть понят на основании своеобразия их объекта, цели и задач, тем более – своеобразия используемых методов и особенностей профессионального мышления. Видимо, эти основные позиции следует проанализировать и применительно к дизайн-деятельности. Такая процедура должна помочь, по меньшей мере, позиционировать дизайн в ряду других, родственных ему проектных практик и приблизиться к пониманию его места среди них.

■ **Дизайн не определяется через его объект.** Объектом дизайна сегодня может оказаться любая вещь или комплекс вещей, как промышленного изготовления, так и создаваемых в качестве уникальных арт-объектов. Средства транспорта и промышленное оборудование, книжная или рекламная графика, элементы одежды и мебели, интерьеры и оборудование городских территорий... словом, любой материальный объект нашего окружения и любая их совокупность могут стать точкой приложения усилий дизайнера. Но объектом дизайна может быть также и определенным образом организованная информация, циркулирующая в электронных сетях. Границы, за которыми возможно утверждать, что это уже не объект дизайна, постоянно смещаются: если в прежние эпохи архитекторы проектировали также и все внутреннее убранство зданий, то теперь уже дизайнеры не только берутся за разработку архитектурных форм, но определяют даже решение целых жилых комплексов. Следовательно, специфика дизайна не заключена в его объекте.

■ **Дизайн не определяется через его цель.** Вспомнив то, что говорили о дизайне в XX веке выдающиеся теоретики и практики этого вида проектирования, можно, действительно, прийти к выводу, что существует множество «дизайнов» с множеством практически не сводимых целей. Однако «красной нитью» большинства рассуждений на этот счет проходит мысль, что основная цель дизайна – это упорядочение вещного окружения человека. На упорядочение, гармонизацию первозданного хаоса направлены все усилия культуры с самого момента ее зарождения, в новой же реальности дизайн включен в этот созидательный процесс в качестве его составной части. Впрочем, можно возразить, что какие-то особенно острые, новаторские дизайнерские решения могут вносить в мир и определенный элемент нестабильности – но ведь и вся культура по отношению к порядку технологического развития всегда выступала как «взрыв относительно «постепенности» или как «бродильное начало» относительно «дистиллированной жидкости». В культуре обеспечивается баланс между предсказуемостью, позволяющей строить планы, и непредсказуемостью как источником инноваций. Такое сочетание «взрывного», «бродильного», но и упорядочивающего, гармонизирующего начал составляет родовую особенность культуры, в нем основа ее динамичности и жизнеспособности. Итак, у дизайна нет собственной, особой цели вне общей цели, преследуемой культурой. И если на настоящий момент известно около полутысячи определений культуры, то и дизайн как часть целого, естественно, тоже не может не иметь весьма широкого спектра определений. Что мы и наблюдаем.

Традиционное утверждение, что более конкретизированная цель дизайна – обеспечить «единство пользы и красоты», возможно, и справедливо, но только для определенного этапа развития профессии и конкретного его направления, характеризующегося постулатами «хорошего», или «очищенного», дизайна. Такой дизайн базируется на известном изречении Салливена, гласящем, что «форма следует функции» («form follows function»), часто понимаемом так, что функция вещи – это ее утилитарное назначение. Тем не менее, даже тогда, при провозглашении этого лозунга, под функциональностью вещи подразумевался более широкий комплекс условий, отвечающих ожиданиям целостного человека, а не только ее «голая функция». Впрочем, провозглашенная в ту же эпоху архитектором Ле Корбюзье концепция жилища: «дом – машина для жилья» – сегодня вряд ли кого-то удовлетворит. Чем ближе мы приближаемся к возможности создания искусственного интеллекта и совершенной робототехники, тем острее ощущаем свою человеческую неповторимость, сугубую сложность и несводимость к «машинным формам».

С другой стороны, «единство пользы и красоты», безусловно, присутствовало уже в утилитарных изделиях ремесленного производства. Понятно, что содержание самих понятий «польза», «красота» – не абсолютно. «Красота» особенно, а отчасти и «польза», трактуются соответственно духу эпохи – то есть они историчны и в разные времена, да и в разных этнических культурах имеют разное содержание, по-разному выражаются в предметности.

■ **Дизайн не определяется через его методы.** Дизайн активно пользуется композиционными приемами, давно разработанными и апробированными в архитектурном проектировании. Он задействует профессиональный багаж, накопленный другими видами визуального – станкового и прикладного – искусства: представления о работе с цветом, с пластикой, с фактурой. Также активно использует дизайн и эвристические приемы, разработанные в изобретательской, инженерной и конструкторской деятельности. Несмотря на то что уже десятилетия существуют специальные теоретические и методические издания по проблемам дизайна, по большому счету, своей, принципиально отличной от всех иных, методики у дизайна нет. Дизайн продуктивно пользуется методическими приемами, разработанными в самых разных сферах творчества, развивая и специализируя их для каждого типа своих задач.

■ **Дизайн не определяется через его адресата.**

Адресатом дизайн-продукта может быть человек любого возраста, пола, материального достатка, социальной принадлежности и культурной ориентации, носитель самых разнообразных вкусов и пристрастий. Непосредственным потребителем дизайн-продукта может быть даже любое живое существо, например, животное или птица при проектировании оборудования для их содержания или ухода за ними. В этом случае функциональные особенности объектов определяются прежде всего «запросами» этих «потребителей», хотя в какой-то части, конечно, и их хозяев, хозяева же диктуют, например, и стилевые характеристики объекта. Но ясно, что непосредственным адресатом дизайна может стать практически каждый – поэтому адресат сам по себе не определяет своеобразие этой проектной практики.

Итак, по совокупности всех предыдущих рассуждений можно сделать предварительные выводы:

■ Объектом дизайна может оказаться практически любая вещь, совокупность вещей, предметно-пространственная среда или любое информационное сообщение, если они непосредственно соприкасаются с жизнью человека, но при этом их человекообразность не решается традиционными средствами, например, на основе развития канона.

■ Целью дизайна исходно выступала гуманизация материального окружения человека, выражающаяся в его упорядочивании соответственно этическим и эстетическим нормам данной эпохи и данного культурного региона. В настоящее время процесс гуманизации информационной среды более сложен и включает в себя также элементы неожиданности

■ Методы дизайна наиболее близки к композиционным методам, выработанным в архитектуре, но включают в себя и эвристические приемы изобретательства, а также ряд приемов и методов, родственных применяемым в различных видах художественного и научного творчества.

■ Адресатом дизайна могут быть все и может стать каждый, поэтому в методологии дизайн-проектирования повышенное внимание уделяется не только эргономическим, но и социально-культурным, а также психологическим характеристикам потребителя конкретного дизайн-продукта, что способствует решению как прагматических, так и гуманитарных задач профессии.

Представляется, что специфика дизайна до некоторой степени может быть определена через особенности профессионального мышления дизайнера – точнее через своеобычное сочетание свойств, присущих этому типу сознания. Следует выделить такие его особенности, действенные лишь в своей совокупности, как:

- образность;
- системность;
- инновационность.

Разумеется, нельзя отрицать, что эти же способности оказываются востребованными в любых видах творчества, проектной практики. Так, образное мышление необходимо не только художнику, но и конструктору, чтобы он мог увидеть в воображении конечную цель своей разработки. Способность системного осмысления реальности необходима не только ученому, но и художнику – без этого его творчество не приобретет необходимых качеств целостности и своеобразия. Способность к внесению инноваций нужна не только изобретателю, но и каждому конструктору, если он намерен создать нечто свое, а не копировать образцы, уже до него сложившиеся в технической культуре. Однако при решении задач дизайна набор названных особенностей мышления обретает особое качество. Возможно, оно заключается в их интенсивности, влиянии друг на друга или в особом их сочетании, а, может, возникает при включении различных регистров мышления применительно к разным уровням задач...

Основное условие – чтобы все эти качества работали в совокупности, поскольку мы видим, что по отдельности они для дизайна не специфичны. Дизайнеру, практикующему в любой области своей профессии, должно быть свойственно образное мышление. Однако эта способность необходима также в любом виде творчества, а визуальное образное мышление – в любом виде визуального искусства: в станковой живописи и графике, в архитектуре, скульптуре, монументальном или прикладном искусстве и пр. Формируемый в дизайне проектный образ отличается от художественного образа, присутствующего в произведении «высокого» искусства, тем, что содержит определенную долю прагматизма, утилитаризма. Но эти качества могут быть присущи также и образу любой вещи практического назначения, над которой дизайнер вовсе не трудился (например, образу изделия народного промысла). Значит, наличие образного мышления само по себе еще не определяет своеобразие дизайна.

Дизайнеру, особенно практикующему в проектировании сложных комплексных объектов, необходимо развитое системное мышление. Однако владение

этой организующей способностью разума требуется не только для дизайнерского или, как наиболее близкого ему, архитектурного проектирования, но в не меньшей степени оно необходимо инженеру, ученому или программисту. Своеобразие заключается в том, что в проектном мышлении дизайнера системность соединяется с образностью, образуя на всех стадиях проектного процесса неравновесное, но нерасчленимое единство. Проблема, конечно, не в том, чтобы обе эти профессиональные способности оказались в полнейшем равновесии (что, возможно, и встречается в природе, но крайне редко), – проблема в непротиворечивом совмещении в одном творческом сознании двух разнородных начал, когда ни одно из них не стремится подавить другое. Итак, для результативности дизайн-процесса одинаково непродуктивны и неподконтрольность рациональному анализу сугубо эмоциональных, спонтанных художественных решений, и логоцентризм системотехнического подхода.

Дизайнерскому мышлению по определению присущ инновационный характер, поскольку одна из задач дизайнера – через объекты своего проектирования вносить в мир новизну. Но профессии изобретателя, конструктора или инженера также активно востребуют эту способность. Особенность дизайнерского подхода заключается в том, что, по сравнению с усилиями коллег-проектировщиков, он преобразует действительность не локально – результат его деятельности изменяет весь рисунок социокультурного бытия человека. Конечным продуктом дизайнера на самом деле выступает не совокупность созданных им объектов, а преобразованный (через их посредство) характер самой действительности в ее восприятии адресатами проектирования. Эта способность вкупе с органичным симбиозом двух практически полярных типов мышления (образного и системного) составляет своеобразие дизайнера, а использование этой способности на практике – предмет его деятельности.

В общем случае можно сказать, что профессиональное мышление идеального Дизайнера помещается в условном треугольнике между образным мышлением художника, системным мышлением ученого и инновационным мышлением изобретателя. И дизайнер должен стремиться сплавить в себе эти три составляющие.

На основании этих рассуждений можно предложить предварительное рабочее определение дизайна:

Дизайн-проектная практика, требующая от профессионального мышления органичного совмещения образного и системного начал и вносящая в реальность новые социокультурные смыслы.

Разумеется, так это представляется в идеале, а вовсе не описывает реальное положение дел в профессии, также как невозможно утверждать, что сознательное стремление к гармонии есть наблюдаемое состояние человечества. Но модель какой-либо деятельности, тем более творческой, и должна быть несколько поэтизированной – спуститься на уровень житейской достоверности со всеми ее «поправками» она всегда успеет.

В дальнейшем, по мере обсуждения различных сторон дизайна, это первоначальное, рабочее определение, возможно, конкретизируется, или обрстет подробностями, или в какой-то мере изменится... Но в любом случае это будет одно из возможных определений, одна из возможных трактовок, один из возможных взглядов на предмет дизайна, если рассматривать его как совокупность всех видов и направлений профессиональной деятельности, то есть – в общетеоретическом ключе. Теорий культуры, как уже говорилось, существует великое множество – не меньше вполне стройных и доказательных теорий, возможно, выстроить и по поводу дизайна. Томас Мальдонадо, считавший целью Ульмской школы содействие гуманистическому освоению технической цивилизации, утверждал:

«Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир». В дальнейшем мы будем постоянно руководствоваться этими мудрыми словами и всякий раз пытаться установить зависимость между особенностями сложившегося миропонимания и философией дизайна в ту же эпоху. В теоретических вопросах дизайна выявляются те, которые сохраняют свою значимость в любых профессиональных специализациях. Особый акцент ставится на подготовке сознания студентов к творчеству в электронной среде, чему и служит принятая стратегия изложения материала. Однако к пониманию культурных корней виртуальной реальности, к осознанной профессиональной деятельности внутри информационного пространства книга подводит постепенно, через демонстрацию поэтапной смены научных, философских, культурных и проектных парадигм. Это должно способствовать формированию общей профессиональной культуры дизайнеров, в какой бы сверхсовременной технологии им не приходилось создавать свои разработки. Парадигма (от греческого – «пример», «образец») – это совокупность представлений, господствующих в какую-либо данную эпоху в науке и культуре по поводу мироустройства, а также места и роли в нем собственной профессиональной деятельности. Совокупность таких представлений формирует стиль мышления в науке и стиль в искусстве. Содержание понятия «парадигма» исторично. В развитии дизайнерской практики прошедшего столетия условно можно выделить три этапа, определяющихся фундаментальной сменой проектных парадигм. Каждый следующий этап не отменяет и не заслоняет предыдущего, но включает его достижения, добавляя к ним новые, созвучные времени, особенности: Проектирование отдельных предметов или их комплексов, опирающееся на ньютоновское (Исаак Ньютон) или бэконское (Френсис Бэкон) понимание пространства как «ящика, наполненного различными телами», развивающая такую проектную парадигму, называется «Дизайн как предметное творчество».

■ Проектирование предметно-пространственной среды, опирающееся на картезианское (Рене Декарт или Картезий) представление о пространстве как среде, особыми состояниями которой выступают отдельные тела и отдельные связи, – это и называется «Дизайн предметно-пространственной среды».

■ Проектирование информационных объектов, маркирующих виртуальное пространство, сохраняющее основные характеристики традиционного дизайна и дизайна, следующего передовому подходу», но разворачивающееся в реальности другого уровня, – это и есть «Дизайн в информационной среде».

■ Такие формулировки, как «предметное творчество», «предметно-пространственная среда», «предметное мышление», давно сложились в профессиональном общеупотребительном обиходе и стали общеупотребительными с позиции методически правильного словоупотребления. Термин «предмет» («предмет научного исследования», «предмет рассмотрения», «отсутствие предмета для обсуждения») означает вовсе не то же самое, что «вещь», то есть в данном контексте – «объект дизайн проектирования. Однако, учитывая широкое использование этих формулировок в профессиональной литературе, их привычность, я не считаю возможным вводить здесь новые, пусть далее и методически более точные.

2. Рассуждая о культурологических основах дизайна, о месте этой творческой деятельности внутри как материальной, так и духовной культуры, невозможно обойти вопросы:

1. Какие культурные смыслы находят выражение в объекте дизайна?
2. К чему в восприятии адресата обращен дизайн-продукт?

3. По каким внутренним законам выстраивается дизайн-деятельность.

Каждая из названных ранее проектных парадигм, определивших содержание частей книги, будет рассмотрена в их главах по трем этим направлениям.

■ **Первый вопрос** относится не к определению конкретного объекта проектирования (например, автомобиля, детской площадки или виртуального музея), а к выявлению содержания, социально-культурного смысла, выраженного средствами дизайна через эти или иные объекты. То есть здесь спрашивается: что дизайнер намерен выразить, как осознает он свою деятельность с каждым изменением культурной и проектной парадигмы.

■ В посвященных этому разделах, дизайн предстает не только как неотъемлемая часть культуры, но и как выразитель определенного миропонимания, с особенностями которого он неразрывно связан.

■ **Второй вопрос** лежит в плоскости восприятия дизайн-продукта. В соответствующих главах речь идет о том, как произведение дизайна переживается его адресатом, когда становится феноменом его сознания. Иными словами, не «кому» конкретно (определение «потребительской ниши») предназначается продукт, но к каким структурам человеческого восприятия он обращен. Ответ на этот вопрос описывает особенности восприятия дизайн-продукта в каждом из названных типов миропонимания. Каждый следующий тип не отменяет сказанного о предыдущих, но высвечивает возникшую новизну. Описание особенностей переживания дизайн-продукта неминуемо пересекается с традиционно разрабатываемыми в дизайне способами определения типов адресатов, но не касается специальных вопросов восприятия объектов художественного творчества, разрабатываемых в психологии или искусствознании, а также методик маркетинга и менеджмента.

■ **Третий вопрос** в значительной степени проясняется ответами на два предыдущих. В соответствующих главах прослеживается смена методологий дизайна, рассматривается его инструментарий, не сводимый ни к технологическим навыкам, ни к конкретным узконаправленным методикам. Анализируются и обосновываются особые способы «овладения действительностью» с помощью дизайна как одного из видов творчества и выявляются принципиальные различия в этой деятельности для каждой из проектных парадигм.

Тема 2. Всеобщая структура предметно-преобразующей деятельности человека, предпосылки ее формирования и практической реализации

1. Специфика связей и отношений в системе «общество – предметная среда-человек». Зависимость системы «предметная среда» на примере развития интерьера как системы от принципа социальной организации. Принцип опережающего отражения действительности и его роль в становлении проектной деятельности. Принцип и методы организации, управления, моделирования и прогнозирования, особенности их содержания и функционирования в системе проектной деятельности.

1. Сущность и значение специфики связей и отношений в системе «общество – предметная среда-человек». Зависимость системы «предметная среда» на примере развития интерьера как системы и отличие от принципа социальной организации, композиционно-образных и художественно-выразительных средств

в проектной деятельности дизайнера. Будем рассматривать применительно к методологии обучения дизайну на кафедре декоративно-прикладного искусства необходимо найти тесную взаимосвязь между потребностями современного общества в грамотном специалисте, который бы смог бы найти «золотую середину», не утратив связи между прошлым и необозримым будущим. Здесь сфера интересов довольно обширна. В исследуемой литературе по истории дизайна студент должен рассмотреть тесную взаимосвязь между выставочно-экспозиционной деятельностью в чистом виде: музеи, выставки, оформлением магазинов, печатной продукцией, рекламой и сферой быта, гражданским интерьером. Имея родственные элементы технических приемов, дизайнер не должен доводить свой проект до абсурда, а скорее наоборот искать новые формы, очень тонко отделяя функцию чистого украшения, которое захлестнуло все сферы оформления, с введением в оборот народных мотивов. Если это произойдет, тогда можно вести речь о том, что цель в целом достигнута. Сразу же оговоримся, хотя на это уже было обращено внимание в предисловии: «предметным творчеством» принято называть создание новых вещей или их проектов, «предметным окружением» – совокупность вещей вокруг нас, «предметным мышлением» – конкретный тип мышления, более приверженный вещам, нежели отвлеченным идеям. Существует также представление о «беспредметном искусстве», то есть изобразительном творчестве, которое, тем не менее, не изображает вещи даже в их стилизованной форме и которое называют еще «абстрактным», или «нефигуративным». Во всех этих случаях речь, конечно, идет именно о вещах или их отсутствии. А «предметом», строго говоря, следует именовать особые профессиональные средства постижения действительности или воздействия на нее. Короче, предмет нашего рассуждения – специфика дизайна, а вещь в этой главе – это традиционный объект дизайн-проектирования, и дальше мы будем говорить здесь именно о Вещи. Прежде всего: почему в этой, первой, части лекции объект дизайнерского внимания мы называем вещью? Это древнее слово можно воспринимать и как общеупотребительное бытовое, но можно и как философский термин (вспомним у Канта «вещь в себе» и т.д.). Кроме того, именно вещь традиционно выступала объектом дизайнерского совершенствования в мире, сохраняющем теплоту тактильного взаимодействия с человеком. Итак, в этой книге понятия, обозначаемые словами «объект» и «вещь», несут каждое свою смысловую нагрузку и не взаимозаменяемы. Слово «объект» встречается здесь в следующих контекстах:

- как оппозиция понятию «субъект в рассуждениях, касающихся проблемы специфического восприятия действительности в ситуации «субъектно-объектной нерасчлененности»;
- в стандартном словосочетании «объект дизайнерского проектирования», каковой может быть;
- информационным, виртуальным;
- «средовым», то есть предметно-пространственным, континуальным (об этом – во второй части);
- выделенным в пространстве предметом, с которым взаимодействует человек, – именно такой дискретный материальный объект и является, и называется здесь вещью.

Мы видим, как общее понятие «**объект проектирования**» последовательно наполняется реальным содержанием. Если же во всех случаях применять термин «объект» стирается различие между объектами дизайн-деятельности разной модальности «вещь» – это частное и конкретное содержание понятия «объект». При этом только относительно вещи можно говорить о различении инстру-

ментальных и знаковых функций этого объекта проектирования, о нюансах его чувственного восприятия, об «отражении главного смысла вещи в проектном образе» и различных «точках зрения проектировщика па вещь».

Структурной единицей проектирования предметного мира опять же постулируется именно «вещь», в то время как структурной единицей проектирования предметно-пространственной среды – «поведенческая ситуация», а среды информационной – «виртуальное событие». В двух последних случаях виден процессуальный характер этой единицы, включающей в себя категорию времени уже на иных основаниях, нежели физическое старение или моральное устаревание вещи. Для профессиональной культуры дизайнера, оснащенного всем арсеналом современных средств создания информационных объектов, прикосновение к этим проблемам в теории так же важно, как получение хотя бы начальных навыков в практике академического изобразительного творчества. Так что же такое вещь, что именно можем мы назвать этим словом?

Например, сломленный ветром сук дерева – вещь? Пожалуй, что нет. Это природный объект. Но вот его поднял человек, обломал мешающие ветки и, может, даже обстругал один его конец под свою ладонь – теперь это посох, на который он опирается, бродя по лесу. В философии искусственно созданный предмет называется артефактом: сломанный сук па наших глазах превратился в артефакт. Возможно, человек не бросит удобный посох в лесу, принесет домой, и станет недавний природный объект его личной вещью. Значит, вещь – это такой материальный объект, который введен человеком в свой обиход, как-то им обработан и приспособлен. Или же – тот, который изначально создан им для исполнения какой-либо полезной функции. Вещь функциональна, вот в чем суть! Хотя сразу же следует оговориться, что свойство, это не сводится к утилитарному назначению, на самом деле оно значительно шире. Вещь функциональна в том смысле, что наделена для человека определенным смыслом, с такой точки зрения, функциональны для него и художественное полотно, и сувенир, напоминающий о дальнем путешествии.

Вещь принадлежит кому-то: человеку или сообществу людей, это их имущество (от слова «иметь»), а имущество бывает движимым и недвижимым. Пока камень лежит в поле – он еще не вещь, когда он становится прессом для засолки грибов – уже вещь. А если этот же камень сделался строительным материалом для дома? Какую-либо постройку, хоть она и материальна, и рукотворна, и функциональна, вряд ли можно назвать вещью. Значит, вещь – это не природный объект, но и не возведенная человеком недвижимость (например, здания или оружия).

Садовая скамейка, даже укрепленная в земле, остается вещью, а каменная ограда уже не является, то разборная ограждающая конструкция – уже – да. Дверь или оконная рама, пока они товар в магазине, – вещи, по включенные в структуру квартиры они сливаются с ней, ведь о квартире в целом мы уже не скажем: «это моя вещь, вещи – то, что в квартире размещено, но может быть вынесено из нее при переезде очень сложный объект – например, компьютер со всем его электронным мозгом – можно назвать вещью, так что сложность этому определению не помеха. Крошечная булавка и огромный контейнер – вещи, так что и размер не помеха тоже. Итак, вещью мы называем материальный объект любого размера и любой сложности, введенный человеком в свой обиход или изначально созданный им для своих нужд самого широкого спектра, но не относящийся к недвижимости и не являющийся ее неотъемлемой частью. Вещь – структурная единица проектирования в дизайне, понимаемом как предметное творчество. В самом имени, которым назван этот разносторонний помощник человека, содержится

тайна, не просвечивающая при его обыденном употреблении. О возможности такого эффекта мы уже говорили относительно термина «дизайн». Так каков же генезис (природа, происхождение, «родственники») слова «вещь»? Какова его этимология (первичные значения)?

Вспомним, как называется жанр изобразительного искусства, имеющий своей натурой вещи? «Натюрморт», разумеется. А как переводится с французского слово «натюрморт»? «Мертвая натура или природа». Значит, вещи мертвы? Природа вещей – неживая? А как переводится этот жанр с английского? «Still life» – «тихая, или безгласная, жизнь». Так что же, вещи безгласны? Так ли это? Слово «вещь» заимствовано из старославянского языка. В старославянском «вещть» произошло от «векть», произведенного посредством суффикса «ть» от той же основы, что и латинское «vox», означающее «слово», «голос». Таким образом, «вещь» оказывается однокоренным словом с «весть», «вещать», «вещий». А однокоренное – значит, родственное. Вот вам и «безгласность»! Кроме того, выражение «сделать хорошую вещь» обладает полисемией, то есть многозначностью и может читаться как «создать нечто хорошее», «совершить хороший поступок». «В древнерусском языке слово «вещь» исконно значило и «духовное дело», «поступок», «свершение», «слово». Разве «мертвой натуре» такое под силу?! Видно, ко времени появления этого искусствоведческого термина уже было утрачено понимание исходного, глубинного ощущения вещи как информационно емкой и энергонесущей субстанции материального мира. Впрочем, русский язык вовсе обошел эту проблему, заимствовав термин из французского.

А вот еще свидетельство того, что вещь далеко не «безгласна» и, тем более, не «мертва». Исследователь палеопсихологии, то есть психологии древнейшего человека, Б. Ф. Поршнев утверждает, что именно вещь послужила для дифференциации (различения, здесь: развития, обогащения) речи. Происходило это, по его представлению, так: неизменный звуковой сигнал, так называемая «глассо-лалалия», то есть попросту вопль, эмоциональное восклицание древнейшего человека, в соединении с манипуляцией различными вещами или указанием на них производил новое значение. Пережиток этого исследователь видит в омонимах («ключ» и «клуч», «лук» и «лук» и т.п.), смысл которых только и можно определить по контексту или при указании на соответствующий объект. Так, по мнению Б.Ф. Поршнева, возникла развитая вторая сигнальная система: вещь «вторглась в слова», обрела в них свой голос. Вещь и теперь «звучит» в развитой человеческой речи, просвечивая сквозь образные определения и поэтические тропы (особые выразительные приемы языка). Но есть и встречное этому вполне очевидное свидетельство живости, отнюдь не безгласности вещи: при помощи определенным образом подобранных специально созданных вещей можно «говорить», выражать как сложные социально-культурные смыслы, так и смыслы индивидуального, личного характера. И этим занималось всегда и теперь занимается все предметное творчество – и ремесленное, и прикладное, и дизайнерское. Перед нами четыре элемента (четыре понятия, четыре «космоса»): вещь, культура, цивилизация, дизайн, – и все они каким-то образом связаны между собой. Между четырьмя элементами системы существует шесть парных связей, рассмотрим их последовательно. Рассмотрим понимание: вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне. По поводу дизайна, понимаемого как создание новых (удобных, красивых, полезных, в общем – хороших) вещей, писалось достаточно много, это самая разработанная тема из тех, что обозначены в таблице предисловия. Следует сказать, что при всей своей внутренней сложности – это и самое очевидное понимание дизайна как деятельности по совершенствованию нашего окружения. Очевидное – даже в самом

прямом значении этого слова. Вещи мы видим, можем наблюдать их объем и цвет, способны зрительно даже ощутить их массу и фактуру поверхности. Само мышление наше устроено так, что наиболее понятным для него членением окружающего мира стало различение в нем вещей или – шире – материальных объектов. Неудивительно, что и структурной единицей дизайнерского проектирования, прежде всего, была осознана именно вещь (или комплекс вещей).

Однако цель хрестоматии – поэтапно прийти к пониманию особенностей дизайна виртуальных объектов, то есть уже не вещей, даже совсем не вещей, а в лучшем случае, системы замещающих их знаков. Итак новой реальностью и единицей проектирования станет уже не отдельный элемент дискретного предметного мира, а некое целостное виртуальное событие, протекающее в нерасчленимом пространственно-временном континууме сознания адресата. Но для того чтобы лучше понять особенности такой проектной практики, к пониманию дизайнерского творчества в электронной среде следует подойти постепенно. Поскольку же целью нашей остается приближение к медиадизайну – то и здесь, говоря о вещи, мы не станем вникать в вопросы, которые было бы совершенно необходимо поднимать, если бы речь шла о создании промышленных изделий, например, вопросы их технологической формы, продиктованной спецификой того или иного производства, свойствами материалов и пр. Мы будем касаться лишь тех сторон предметного творчества, которые уже на этом этапе определяют особенности дизайнерского подхода к проектированию и сохраняют свою актуальность при любых изменениях характера объекта. Объект этот может быть самым разным: и материальным, дискретным, выхваченным из вещного окружения человека, и целостной, нерасчленимой предметно-пространственной средой, несущей заряд направленного эмоционального воздействия, и событием, актом коммуникации особого рода, принадлежащим виртуальной реальности. В сознании проектировщика «предметного мира», как и в сознании всякого человека, адресата его творчества – мир этот практически все тот же, каким еще в XVI веке представал он перед Исааком Ньютоном и Френсисом Бэконом. Фундаментальные основы такого мира и теперь составляют: пространство, понимаемое как вместилище различных вещей, и линейное, однонаправленное время. Такая модель мира сохраняется нашим обыденным сознанием, такое понимание его вросло в нас и, отчасти, сделалось нашей натурой. Чтобы увидеть мир как-то иначе, приходится делать над собой усилие, хотя на самом-то деле исходное, природное, интуитивное мировосприятие вовсе иного свойства. И то, древнейшее, неожиданно оказалось ближе к современным научным представлениям, чем эта предсказуемая механистическая вселенная. Но об этом – в следующих частях книги. Сосредоточимся на мире вещей, заполняющих «пустой ящик» пространства, то есть на проектировании фрагментов этого предсказуемого мира, подчиняющегося линейной логике и состоящего из многообразия дискретных вещей, объединенных лишь вниманием к ним человека. Рассмотрим вещь как структурную единицу и окружающего мира, и его дизайнерского совершенствования. Вещь теснейшими узами связана с культурой: это зашифровано и в первоначальном смысле обозначающего ее слова, в его многозначности, и в участии самой материальной вещи в становлении человеческой речи. И вот что еще убеждает в неразрывном единстве вещи с запечатленной в се облике культурой – это то, что даже единичная вещь способна быть представителем целого региона или целой исторической эпохи. Перед нами чайная чашка, ее назначение: емкость для популярного па всех континентах напитка. Но – вспомните кустодиевскую «Купчиху»: как накрыт ее стол, как пьет она чай с блюдечка с сахаром вприкуску. Вспомните, как наслаждается она довольством и покоем, припомните рисунок ее

расписной чашки. А сразу после этого представьте себе «чайную церемонию» в Японии: традиционное помещение с циновками и специальной нишей (знакомой) для картины, вазы или букета, задающих тему беседы, никогда не нарушаемый порядок движений, подчеркнутую природную простоту и особую изысканность посуды, и в том числе чашки. Наконец, вообразите себе английский five o'clock: изысканность сервировки чайного подноса, безукоризненный тон легкой беседы, жест, которым подносится ко рту и ставится на блюдце чашка толстостенного английского фарфора. Что такое вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне?

Так приятно пить горячий душистый напиток. Все эти сцепки – всего лишь чаепитие, но какие несопоставимые образы, рисуя воображение, когда думаешь о каждом из них! Всякий раз одна и та же вещь попадает и совершенно разные культурные контексты, участвует в разных ритуалах. А развитые ритуалы – не только сакральные (освященные свыше божественным присутствием), но и бытовые – это признак культуры; именно внутри культуры вырабатываются ритуалы, чтобы закрепить в человеческом обществе определенные ценности, от высоко духовных до вполне обыденных. Степень одухотворенности ритуала чаепития во всех трех примерах, конечно, различна – но в каждом случае простая чайная чашка несет на себе образ представляемой ею культуры. Вещь в культуре – это материальный носитель стиля и образа жизни. Вещь не только несет на себе образ породившей ее самобытной культуры, но и содержит в себе идеи и смыслы, которыми наделяется в сознании людей какой-либо ее исторический этап. В исследовании, опубликованном еще в 1990 году, А.Н. Лаврентьев проследил, как сменялись тенденции формообразования в дизайне (архитектуре, изобразительном искусстве и пр.) XX века в точном соответствии с изменяющимися представлениями о мире и трансформацией его идеальной (мыслительной) модели. Он назвал такие тенденции последовательно: геометрической, органической, метафорической и технонаучной (или информационной). Опираясь на эти наблюдения, легко восстановить ситуацию, слегка заострив ее, – представим себе, что каждая из эпох выражала себя в определенном лозунге, концентрирующем свойственные ей представления.

«Все – есть игра чистых форм». В таком случае «геометрическая» концепция формообразования – это крайнее воплощение идеи искусственности среды, опирающейся на математико-геометрические закономерности. В основе такой философской и эстетической позиции лежит умозрительный мир чистых, отвлеченных, универсальных форм. Это – апология логики, целесообразности и разумности. В России у истоков этого направления стояли художники-авангардисты 20-х годов В. Татлин, А. Родченко, другие конструктивисты, а также супрематисты К. Малевич, Л. Лисицкий и пр. Арсенал художественных средств геометрического направления – плоские или объемные первичные геометрические формы. Композиция строится на их сочетаниях, которые выражаются через строгие правила масштабности, ритма, контраста – нюанса, статики – динамики и пр. Все подчинено логике и создает собственный художественный язык, это – «интеллектуальный» стиль, его композиции в пределе – кристаллы. Именно поэтому изделия, выполненные по этим принципам, как замечено, «не умеют красиво стареть», поскольку главное свойство их – безупречность.

Внутри этого подхода различаются его разновидности:

- структурный – когда акцент ставится на создании композиции из однотипных элементов путем их репликации, то есть простого повторения;
- конструктивный – когда создаются более сложные сочетания исходных элементов, придающих композиции эмоциональную окраску;
- знаковый – когда внимание акцентируется на исходной символичности

элементарных геометрических форм.

«Геометрическое» направление в целом сохраняет свое лидирующее положение в дизайне. Выработанные в нем правила построения композиции содержатся в классическом пропедевтическом курсе, поскольку именно это направление позволяет с особой ясностью выделить отдельные элементы композиции и определить правила их соединения в закопченном произведении. Строгий рационализм подхода позволяет четко ставить задачу и в меньшей степени зависеть от капризов творческой интуиции. Но именно последнее обстоятельство эмоционально обедняет результат.

«Все – есть органическое продолжение живого». Проходит время – и идею, что мир исходно рационален и геометричен, сменяет новая, более пластичная его модель. Эта идея развивалась в русле архитектурной бионики, и теперь основа ее композиций уже не «кристаллы, а «растения». «Органическое» направление опирается не только на структурные и конструктивные закономерности, «подсмотренные» у объектов живой природы, оно также учитывает и свойства технологий, материалов, их собственные визуальные и тактильные качества, оно более чувственно, чем интеллектуально. Здесь уместно вспомнить скульптуры Генри Мура, объемные композиции Ле Корбюзье 30–40-х годов. Происходит усложнение форм, вещи продолжают органику человека. Человек же, как было замечено одним из адептов органического формообразования, «в своих движениях... инстинктивно подчиняется кривым линиям». Джулия Кардинали, автор знаменитого «Дома в холме», пишет: «Посмотрите, к примеру, на следы, которые оставляют люди в парке, когда прямоугольная сеть дорожек засыпана снегом», она утверждает: «прямые линии не существуют в природе, они придуманы человеком. Теперь, на новом этапе, побеждает эстетика мягких, гибких форм, которая окончательно сложилась в 50-е годы, но пика своего достигла в 70-е с освоением литья из пластмасс, использованием поролона и прочих пластичных материалов. Это был также и пик общественного интереса к экологической проблематике.

«Все – есть игра культурных смыслов». Следующее направление формообразования сложилось ко второй половине 80-х годов и принципиально отличается от двух предыдущих. Если прежде исходным прообразом композиции были первичные формы неживой или живой природы («кристаллы» или «растения»), то «метафорическое» направление опирается на символическое значение вещи, вписывающее ее в культуру. Предложенный лозунг такого миропонимания смыкает его с основными позициями сменившего модернизм постмодернизма. Здесь важно понять: есть первичные формы, существующие в природе до человека и вне человека, но есть и такие, которые порождены уже человеческой культурой, но при проектировании выступают в качестве исходного материала. Есть вещи, материальные элементы человеческого окружения, которые для большинства людей стали столь привычными, что бессознательно воспринимаются ими как квазиприродные. В них, в этих исходных формах, уже закодированы смыслы, понятные человеку определенной культуры. Мы говорим, что они «вошли в массовое сознание» или даже «внедрились в подсознание». Такой вещью могут быть весы как символ справедливости или изображение оточенного гусиного пера – ведь мы, глядя на него, сначала думаем о «вдохновенном поэте», а уже потом – о птице, правда? Направление формообразования, условно названное «метафорическим», сопрягая элементы, относящие наше воображение к каким-либо внятным смыслам, как раз и использует в качестве «первокирпичиков» своих композиций эти привнесенные в вещи культурные значения. Сами материальные объекты при этом становятся носителями и конденсаторами этих смыслов. Подобное направ-

ление иронично, оно литературно и опирается на визуальные (изобразительные) метафоры. Предтечей нового композиционного приема можно считать известное произведение С. Дали «пуф-губы», созданное еще в 1936 году. Прием предьявляет проектировщику весьма высокие требования, для владения им необходимы широкий культурный кругозор, живость ума, развитое чувство юмора, ясная авторская позиция, топкий интуитивизм и развитый художественный вкус (поскольку здесь, как нигде, легко впасть в китч). Но в своих удачных примерах это направление формообразования есть активное приобщение к опыту культуры, школа обнаружения в вещах и их изображениях скрытых смыслов и ассоциаций.

«Все – есть информационный процесс». Технонаучное (или информационное) направление связано с лавинообразным, начиная с 90-х годов, развитием электронных средств коммуникации. В соответствии с этой моделью объекты проектирования теряют свою привычную завершенность, стабильность, но зато приобретают и программируемость и интерактивность. Информация как таковая становится фактором средообразования и приобретает метафизичность, о чем подробнее пойдет речь в третьей части, посвященной дизайну в электронной среде.

На этом этапе вещь как материальный объект уступает приоритет знаку, однако ясно, что преждевременно (или даже вовсе невозможно) говорить об устранении вещи из человеческого обихода. Технические устройства, видимо, и дальше будут стремиться к минимализму, при этом материальные объекты могут становиться менее заметными, «делать вид, что утрачивают свою телесность. Эстетика будущего, возможно, станет выстраиваться на «материализации нематериальных отношений, опредмечивании пустоты, назывании неназываемого, о значении незначимого» (Л. Дрединина), но никогда окружение человека не сможет полностью «развеществиться» хотя бы по причине физической природы самого человека. Однако вообразить, какой именно вид примет формообразование в новой реальности, прогнозировать будущую эстетику «информационного» мира было бы опрометчиво, поскольку сейчас все мы находимся внутри (а возможно, и в самом начале) складывающейся системы представлений. Нельзя не заметить, что ни один из перечисленных четырех типов формообразования не ушел бесследно – все они живы и в разных проектных ситуациях выявляются и теперь. Однако каждый – есть выражение определенного миропонимания, складывающегося в культуре на протяжении XX столетия. Тема «вещь в культуре» постоянно присутствует в изысканиях самых разных направлений философии, социологии, социальной психологии и пр. Подробное рассмотрение эволюции представлений о роли вещи рядом с человеком не входит в нашу задачу, достаточно сказать, что подчас ей присваиваются почти демонические способности подавления человеческой свободы. Итак: от универсального помощника, помогающего человеку приспособиться к физическим и социально-культурным условиям существования, – до могущественной злой силы, порабащивающей человека, превращающей его в безвольное существо, маниакально устремленное к обладанию Вещью. Критически относясь в гипертрофии так называемого «вещизма», дизайнер в силу своей профессии не может стоять на позициях обличителя, аскета и ригориста. Совершенствование предметного мира, привнесение в него гармонии и красоты, как бы различно они не понимались, безусловно, служит усилению привязанности к миру вещей. Но чуткий к вечным ценностям «идеальный Дизайнер» – медиатор, посредник между материальным миром и миром духовным, он призван снимать эту оппозицию. Для того же, чтобы полнее осмыслить место вещи рядом с человеком, необходимо уяснить себе, что же такое Культура в ее соотношении с цивилизацией.

Сопоставим сначала значения слов, определяющих эти явления. Культура – от латинского *cultura*, то есть «обработка», «возделывание», «улучшите», противопоставляется *natura* – природа, натура. Значит, изначально понималось так, что в культуре происходит качественное, глубинное совершенствование природных форм, так же как при обработке улучшается почва, способная после возделывания приносить плоды. И сегодня мы утверждаем, что в культуре происходит философское и эстетическое освоение мира, совершенствуется, кристаллизуется духовное наполнение жизни.

Цивилизация – от латинского *civilis*, близкого по смыслу греческому «полис», то есть «город-государство». Городская и государственная (полисная) жизнь связана с развитием разного рода технологий: строительства, производства, правления, социальных коммуникаций и т.д. Отсюда словом «цивильно» определялись вкусы и манеры, соответствующие нормам гражданского (то есть городского) устройства жизни, что противопоставлялось не только армейскому (цивильное платье – не военная форма), но и не городскому, то есть сельскому, укладу. Значит, говоря о цивилизации, мы подразумеваем совершенствование внешних форм Жизни, связанное с развитием технологий.

Определений понятия «культура», как следует из книги А.С. Кармина к настоящему времени доходит до полутысячи, около семидесяти из них можно почерпнуть в книге М.С. Кагана. Но для наших прикладных целей из всего этого спектра в равной мере убедительных определений (не в пример определениям дизайнера они не столь противоречивы), следует принять одно, но «работающее» в соотношении с важными для нас понятиями. Такими понятиями, прежде всего, являются: «цивилизация», «вещь», «дизайн», «стиль»,

Как бы ни определять это явление, к культуре следует относиться как к сложной развивающейся системе, приближающей по степени своей сложности к живому организму. Такую систему философ Э. Маркарян называет «имитирующей живую», этот автор даже проводит параллели между особенностями культурной динамики и развитием живых организмов, он соотносит:

- культурные традиции – с генетической наследственностью;
- инновации в культуре – с мутацией организмов;
- закрепившиеся в культуре инновации – с процессом естественного отбора.

Возможно, в таком кратком изложении это выглядит несколько схематично, но весьма наглядно демонстрирует чрезвычайную сложность культурного «организма».

Представлений о том, как соотносятся между собой культура и цивилизация, тоже множество, и в этом единомыслия как раз не наблюдается. Можно привести полярные мнения на этот счет, например, О. Шпенглера и М. Эпштейна. Первый считает, что цивилизация – это закат, сумерки культуры, когда на смену живым, органичным формам духовной деятельности приходят механические, массово-уравнительные, государственно-технократические формы. Страх перед так понимаемой цивилизацией мы найдем у многих мыслителей.

В представлении М. Эпштейна пессимистическая позиция О. Шпенглера, возможно, и справедлива для традиционных органических культур (таких, как индийская, китайская, западноевропейская), которые возникли на собственной этнической основе. По мере дряхления они действительно могут вырождаться в цивилизацию, нивелируясь, теряя свое неповторимое духовное наполнение. Но возможен и встречный путь, например, для регионов, где активное культурное развитие началось с цивилизаторских усилий.

Таковы, по мнению автора, Соединенные Штаты и «послепетровская Россия». В США XIX века образовалась мощная буржуазно-демократическая цивилизация, достигшая больших технических и экономических высот, но небогатая по своей художественной культуре – все лучшее ввозилось из Европы. Лишь в XX веке в США сложилась самобытная духовно-укорененная культура – это факт послевоенного времени. Россия XVIII века – это господство цивилизации, образованной реформаторской деятельностью Петра I, насильственным воздействием западных образцов. Прежняя культура Руси жестко отвергалась и практически была утрачена. Лишь к 20-м годам XIX века эта привнесенная извне цивилизация постепенно сроднилась с национальной почвой и переросла в самобытную культуру нового времени. Кстати, в середине XIX века В.Г. Белинский писал о Петербурге и особом, отличном от патриархального московского, образе жизни в этом «самом европейском» в России городе. Он говорил, что пока «европеизм» это еще внешний, но из этого много чего хорошего может выйти впредь. Значит, и он допускал, что такая возможность существует: начать с цивилизаторских усилий, результаты которых со временем способны перерасти (или – прорасти) в культуру.

Продолжая свою мысль, М. Эпштейн поясняет: цивилизация – это порядок (политический, экономический, технологический), но порядок застывший, и поэтому со временем он угасает, разлагается. Происходит это потому, что внутри застывшего, косного порядка всегда возникают оппозиция, раздвоение, саморефлексия, что порождает философию, искусство как пути самопознания, как возможность появления новых идей, инноваций во всех сферах жизни. Так в недрах разлагающейся структуры цивилизации рождается культура в виде «фермента брожения», проникшего в «дистиллированную жидкость». Она возникает, как «бессмертная ночная бабочка», выпорхнувшая из «впавшей в состояние спячки, застоя, окукливания» цивилизации.

Несмотря на то, что приведенные взгляды на соотношение цивилизации и культуры диаметрально противоположны, в главном они сходятся: цивилизация – это порядок и технологии, культура – «брожение» и самопознание. В своей замечательной книге об особенностях культурной динамики М. Лотман за **технологическим развитием** закрепляет качества **постепенности и предсказуемости** (при всем впечатляющем динамизме наблюдаемого сегодня развития технологий коммуникации), а за **культурными процессами** – **взрывной характер и нарушение закона причинности**. Это различие – принципиально, и в ретроспективе, на больших временных дистанциях оно заметно. Так что разногласие приведенных трактовок лежит не в существе, а в сфере индивидуальных нравственных оценок: что считать «хорошо», а что «плохо». В первом случае индивидуально-духовное – это хорошо, а уравнилельно-обустроенное – плохо; во втором – цивилизаторская прививка весьма болезненна, но для будущего может оказаться полезной. Культура же – в любом случае прорастет, пробьется.

Если цивилизация – это технологии, то, что же тогда культура? В культуре вызревают **идеальные** (мыслительные) **модели мира**, так называемые системы ценностей, смыслы, которыми человек наделяет окружающую его действительность. Культура – это полигон его самопознания и познания мира. Но у человека есть природная потребность познание каким-то образом фиксировать, то есть воплощать. Вот эту «плоть» идеальным, мыслительным моделям и позволяет обрести цивилизация. Она помогает тем, что вырабатывает различные технологии – в данном случае знаково-символические языки описания идеальных мыслительных построений. Этим она способствует воплощению отвлеченных идей в самом различном материале (слове, музыкальном звучании, изображении, постройке,

промышленном изделии, способе передачи информации и пр.). Развитая цивилизация позволяет рассказать о воспринятом, познанном, желаемом на самых разных языках: научном, художественном, и в том числе на языке дизайна.

Подытоживая предыдущее, можно сказать, что дизайн возникает как реакция культуры на цивилизацию. Или – как технологическая возможность зафиксировать новые культурные смыслы. Уравнительные технологии одухотворяются дизайном как «полномочным представителем» культуры и, со своей стороны, предоставляют дизайну возможность воплощения проектных идей. Дизайн своей содержательной частью вписан в культуру, но не мыслится вне цивилизации в части выбора выразительных средств. Когда знаково-символический язык описания, поставляемый цивилизацией, счастливо совпадает с содержанием господствующей в культуре идеальной модели мира, возникает целостный стиль мышления или стиль в искусстве, иными словами, стиль – это удачное пересечение цивилизации с культурой.

Так, когда же, в какую эпоху, внутри какой культурной модели, при каком состоянии цивилизации возникло в Европе явление, именуемое теперь дизайном? В своей книге М.А. Коськов приводит следующую зависимость: то, какое определение мы даем дизайну (а таких определений, как мы уже знаем, множество), относит его возникновение к определенному периоду человеческой истории. Это выглядит весьма показательно: от модели дизайна – к истоку явления. Создаваемую картину иллюстрирует см. **Приложение табл. 1.1.**

Осознание дизайна как новой, отличной от ремесленной, деятельности принято связывать с определенным культурным событием – открытием в 1906 году в Дрездене Международной художественной промышленной выставки. За принцип, положенный в основание такого различия, было принято противопоставление:

- единичности, уникальности ремесленного изделия – и массовости, **тиражированности** изделий машинного производства;
- традиционности опирающегося на канон ручного производства – и **инновационности** изделий, создаваемых на основе новых технологий.

В тот исторический момент смены производственных технологий проявилось как раз то, о чем шла речь и начале этого раздела: сдвиг цивилизации спровоцировал реакцию культуры, породившей в своих недрах особый вид профессионального воздействия на формирование предметного окружения.

Но даже если возникновение дизайна как самостоятельной проектной практики и привязывается к открытию Международной выставки в Дрездене, в каждом культурном регионе у этой деятельности прослеживается собственная предыстория. Нас, прежде всего, интересуют отечественные истоки дизайна. Говоря о предтече дизайна в России, о его сегодняшнем месте в нашей культуре и в нашей цивилизации, нельзя не вспомнить работу М.Э. Гизе, посвященную этому вопросу. Этап становления профессии назван фактором «протодизайном», его эпоха ограничена, с одной стороны, началом XVIII века (распад традиционного ремесленного производства, появление в России первых металлообрабатывающих заводов и горнорудных предприятий), а с другой – серединой XX века (начало эры крупной индустрии). Хотя эпоха включает в себя и ремесленное, и мануфактурное производства, но в это время уже идет активный процесс смены технологий, что и порождает особую ситуацию в промышленности. В «протодизайне» М.Э. Гизе выделяет два направления, связанных с созданием двух, по существу различных, групп изделий:

– изделия, обслуживающие непроизводственную, домашнюю работу (традиционно женский труд), – их создание основано на синтезе с изобразительным искусством, приемах художественного конструирования (подобие элементов конструкции, их контрастность и т.п.), что в дальнейшем нашло развитие в кустарной и художественной промышленности;

– изделия, обслуживающие производственную деятельность (традиционно мужской труд), – их создание опирается на принцип информативности формы, использование конструктивных, функциональных, пластических свойств материалов и изделий, что легло в основу классического понимания промышленного искусства.

По мысли автора, подлинный промышленный дизайн (то явление, которое традиционно понималось под этим термином и которое автор предпочитает называть «художественным конструированием») развился именно из мужской линии «протопрофессии», тогда как женская линия дала развитие прикладному искусству.

На первых порах в формообразовании многих промышленных изделий просматривались наивные заимствования из архитектуры, буквальное повторение архитектурных элементов. Затем от прямого копирования инженеры-конструкторы перешли к использованию архитектурных принципов, таких как симметрия, масштабность, модульность, равновесие масс, выразительность конструкции и пр.

В эту эпоху специалистов-мастеров активно готовили Школа рисования в отношении к искусствам и ремеслам графа Строганова в Москве (с 1825 года) и Училище технического рисования барона Штиглица и Петербурге (с 1876 года). Их стипендиаты стажировались в Италии.

Затем наступила другая цивилизация, произошло изменение технологии, на этот раз – технологии управления, технологии власти. Новые обстоятельства породили 1920 год – год рождения в России гениального курса пропедевтики, позднее определившего современную отечественную школу дизайн-образования.

Тогда, в 20-х, в Москве в стенах бывшего Строгановского училища были созданы Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС). Здесь работали такие художники-«производственники» и конструктивисты, как В. Татлин, А. Родченко и др. Основы дизайнерского стилеобразования складывались под влиянием противостояния конструктивистов, делающих в преподавании акцент на организацию структуры, и супрематистов К. Малевича, Л. Лисицкого, И. Суекина и др., которые во главу угла ставили создание художественной системы. В то же время в Петрограде работал Всесоюзный художественно-технический институт (ВХУТЕИИ). Созданную в этих учебных заведениях систему образования не без основания сравнивают со знаменитой школой Баухауз. Однако, как замечает исследователь этой эпохи С.О. Хан-Магомедов, при всей схожести их концептуальных установок на изменение системы образования немецкая школа вышла на уровень авангардных идей российских художников только к 1927 году. К этому времени существование ВХУТЕМАС уже закатывалось, поскольку пришли 30-е годы, технология власти вновь протерпела изменения – и в России были пресечены все формальные поиски, несовместимые с идеей тоталитаризма.

Относительно истоков современного российского дизайна существуют различные мнения, в том числе и весьма экзотические. Например, В.Р. Аронов считает письменно фиксированным началом русского дизайна конец IX века, когда был осуществлен план, именуемый в истории «Путь из варяг в греки и из грек.». Он называет такой дизайн интуитивным и утверждает, что восточные сла-

вяне периода зарождения Древнерусского государства, обеспечивающие бесперебойный перевоз товаров и необходимое обслуживание непосредственных участников – византийцев и норманов, способствовали реализации первого в истории «дизайн-проекта». Как сказали бы теперь, они обеспечивали всю его инфраструктуру. Полученный тогда опыт, в числе прочего, объясняет, по мнению автора, неожиданный Взлет; проектного искусства русских художников-авангардистов в начале XX века.

В последнее время сделалось привычным видеть истоки профессии также в изделиях допромышленной эпохи, демонстрирующих творческое отношение к созданию материальных объектов утилитарного назначения (причем безотносительно к тому, «женское» ли это веретено или «мужская» мотыга). Деятельность, относящуюся к разряду народного прикладного искусства, ремесленного творчества, стали называть «фолк-дизайном», или «этнодизайпом». Не вызывает сомнений, что представители всех этносов во все времена так или иначе «оформляли» свой быт и искали удобства в орудиях Труда. Но такое чересчур свободное использование термина приводит к полному «размыванию» его смысла (представляется, что с тем же основанием смастерившего себе юбку из травы можно называть кутюрье).

При этом должного внимания пока не привлек к себе и серьезно не изучается современный нам, стихийно проявляющийся, бытовой, непрофессиональный дизайн, хотя он и демонстрирует подчас удивительные примеры свежих решений, примеры приспособляемости человека к не всегда благоприятным условиям существования. А это и есть исходная посылка, объективное условие смыслодежащих инноваций, вносимых в наше предметное окружение.

В художественно отрефлексированной форме «стихийный» дизайн отразился в работах Ольги Флоренской, прежде всего в ее инсталляциях «Русский дизайн». Автор их пишет о «стихийном» дизайне. Это замечательное явление, такое же естественное, как климат или речь, несомненно, формирует характер, психологию и пристрастия людей, населяющих Россию». Можно добавить: и формирует, и выявляет, выводит на поверхность, делает доступным для анализа. Русские философы-идеалисты начала XX века определяли тип отечественной культуры как «женский» – в отличие от западного, более динамичного, «мужского». Возможно, именно этим объясняется присутствующая в нашей культуре особая интонация любви ко всякой отслужившей свое вещи – как «любви-жалости». «Это именно жалость, то есть желание пригреть вещь, и даже не вещь – но существование, сделать способность жить (существовать) естественно продолжающейся независимо ни от чего и всегда», – писала в проспекте к выставке «Русский дизайн» известный искусствовед Екатерина Андреева.

Наблюдая из окна вагона за проплывающими мимо сельскими домами, примыкающими к ним участками, часто убеждаешься в обидном безразличии живущих там людей к своему предметному окружению. Но одновременно и поражаешься неожиданным на этом фоне манифестациям соединения «женской» «любви-жалости» ко всякой отслужившей свое вещи с «мужской» фольклорной солдатской смекалкой неожиданного этой вещи применения. Такие наблюдения подтверждают известное замечание А.С. Пушкина: «...отличительная черта в наших нравах есть какое-то веселое лукавство ума, насмешливость и живописный способ выражаться». В данном случае такими «живописными выражениями» являются наивные и непосредственные «инсталляции» «стихийного» дизайна.

О чем это может говорить? Возможно, о том, что в «стихийном» дизайне наглядно проявляется неполное совпадение уровня цивилизованности (техноло-

гии обыденной жизни) и состояния культуры (идеальной модели мира), то есть – порядкам «взрыва», регулярности и непредсказуемости. И перевес происходит в сторону второго элемента, то есть в пользу «бродильного начала» культуры. В этой наблюдаемой за окном поезда картине ценности цивилизации занижены (не смотря на действующую с петровских времен прививку), а ценности культурной самоидентификации несомненны. Крупнейший русский философ Николай Бердяев писал об этом характерном для нас несоответствии как о «силе стихии и слабости форм. Похоже, ситуация последнего времени это соотношение в некоторой степени изменила.

Принципы композиционного формообразования – объективны, дизайн как порождение индустриализации, технологического развития общества – интернационален. Но дизайн как функция культуры определенного типа – своеобразен. Старейший и самобытный мыслитель отечественного дизайна Карл Кантор, рассматривая особенности отечественного дизайна на протяжении «застойного» тридцатилетия (с 1955 по 1985 годы), утверждает историческую и теоретическую самоцельность и самоценность проекта в российской культуре. Во всяком случае, автор утверждает, что «ценность ее (культуры) не в том, что она осуществима, а в том, что она ЕСТЬ. Жизнь в проекте вполне достойный и даже возвышенный способ существования. А это, как видите, весьма далеко отстоит от прагматичной позиции, традиционно приписываемой дизайну. По его мнению, это соотносится с определением Л.П. Карсавиным русской культуры как потенциальной. Характерно, что и С.О. Хан-Магомедов отмечает, что именно производственные факультеты ВХУТЕМАСа не оправдали надежд, тогда как Школа оставила заметный след в культуре. Общеизвестны такие сугубо проектные объекты-идеи той эпохи, как, например, Башня III Интернационала В. Татлина. По-видимому, лицо отечественного дизайна, в том числе, «стихийного», заметнее проявляется в глубине культурных процессов, чем на поверхности цивилизационных примет. Традиционные культурные особенности вкупе с издержками «социалистического способа хозяйствования», определявшими низкий уровень промышленных технологий, спровоцировали в России XX века развитие так называемого «бумажного дизайна», разработку «вербальных проектов», создание «концептуальных объектов», не предполагавших свое воплощение и примыкавших скорее к арт-дизайну, концептуальному искусству и «наглядной философии». Эти же обстоятельства породили в советскую эпоху и рост **профессиональной рефлексии**, создание множества интересных теоретических и методологических разработок.

Особой силы эта ситуация достигла к 70-м – 80-м годам (вузовская наука, разработки системы ВНИИ технической эстетики), когда экономический и промышленный «застой» сопровождался напряженной концентрацией мысли. Перечисленные области проектного творчества в меньшей степени зависели от организационных или технологических условий производства, от идеологических ограничений. В конечном счете, это выработало в отечественном дизайнерском мышлении черты виртуальности; **проект ценен не тем, что осуществим, а тем, «что он ЕСТЬ»**. Творческому сознанию в любых социальных, культурных, экономических условиях необходимо реализовать себя, а всякий виртуальный объект, не обладая материальной субстанцией, тем не менее, принадлежит реальности: материальный носитель и проводник **стиля**, когда стиль – выражение определенного миропонимания на языке, предлагаемом цивилизацией. Но роль вещи в цивилизации можно еще уточнить.

Есть такое громоздко звучащее определение: **дифференцированность вещепользования**. Это когда вы носите одежду не только для того, чтобы при-

крыть наготу и защититься от холода, а имеете в своем гардеробе специальные туалеты отдельно для домашней вечеринки и посещения оперы, для спортивных занятий и поездки на пикник, для деловых переговоров и дискотеки и т.д. А это означает, что вы пользуетесь вещами дифференцированно, в каждом отдельном случае – соответствующими обстоятельствам места, времени и действия. Если мы сравним традиционное крестьянское застолье, когда на столе стоит одна миска с похлебкой, а у каждого едока по ложке, с тонко разработанным этикетом пользования многочисленными столовыми приборами па каком-нибудь высоком европейском приеме, то увидим различные уровни цивилизованности. Две эти ситуации принадлежат разным культурам (традиционно-крестьянской и элитарно-городской), каждая из которых, безусловно, обладает собственной ценностью. Но мы также отмстим, что чем ситуация сложнее для скрупулезного следования ее правилам, которые включают в себя необходимость точного использования множества вещей узкого назначения, тем цивилизованность общества, следующего таким предписаниям, выше. Различение по этому признаку существенно для предметного творчества, которым является дизайн. Итак, если в культуре вещь – проводник стиля и образа жизни, то **вещь в цивилизации – индекс ее развития**. Вещь, как уже говорилось, имеет свой голос – в данном случае она «вещает» о том или ином уровне технологии жизни. Технология жизни определяет и то переживание вещи, те значения, которые придаются ей внутри человеческого сообщества. Если в культуре вещь говорит о большем, чем прямое ее назначение, если в культурном контексте она не тождественна самой себе, символична – то в цивилизации вещь непосредственно указывает на устройство человеческого бытия. Поскольку в реальности обе эти стороны вещи совмещены, используется такое понятие, как **социокультурная функция вещи**, то есть ее назначение, определяющееся на перекрестке социальной жизни, которая примыкает к технологиям цивилизации, и культуры как стихии, несущей смыслы.

Вопросы для проверки.

1. Каково происхождение слова «вещь»? Какова роль вещи в человеческом бытии, в культуре, в цивилизации, и дизайне?
2. Как соответствует характер формообразования в дизайне принятой в данный исторический период базовой модели мира? Какие модели мира легли в основание стилевых направлений XX века?
3. Каково происхождение слова «культура» и что оно означает? Каковы происхождение и смысл слова «цивилизация»? Какие существуют представления о соотношении культуры и цивилизации?
4. Как, по мнению М.А. Коськова, модель дизайна, которую мы принимаем, определяет датирование начала этой деятельности? Каково традиционное представление об истоках дизайна?
5. Что такое, по определению М.Э. Гизе, «протодизайн», каковы его временные границы, основные направления, источники формообразования? Что такое «интуитивный» дизайн, и чем В.Р. Аронов мотивирует его роль в становлении профессии?
6. В чем, по мнению К. Кантора, заключается особенность отечественного дизайна советского периода? Что такое современный «стихийный дизайн»?

Тема 3. Теоретико-методологические основы дизайн-деятельности. Системный объект. Основные типы систем

1. Основные структурные элементы системы: Объект дизайна – целостное единство содержания и формы. Построение идеальной модели целостно-структурированного объекта (ЦСО). Основные фазы отношений между «субъектом» и «объектом»: дизайн-концепция – исходная фаза; дизайн-программа – базовая фаза; дизайн-сценарий – завершающая фаза. Типология дизайн-концепции. Три иерархически зависимые концептуальные модели: концепция деятельности в целом (базовая), концепция идеального (прогностического) объекта и концепция конкретного (проектного) объекта. Центр дизайн-концепций - человек (его модель).

2. Два вида дизайн-программы: дизайн-программа-1 (методический и тематический план работы дизайнера); дизайн-программа-2 (сложный комплексный объект). Основные виды сценария: определяющий (тематический план работы дизайнера); постановочный (структура основных ситуаций сюжета «жизни» конкретного дизайн-объекта); тактический (порядок и характер действий по реализации дизайн-программы-2); стратегический (прогнозирует возможность самосовершенствования функциональной структуры дизайн – объекта). Основные категории проектирования будущего объекта: «среда», «сюжет», «ситуация» и «мизансцены».

1. Системный подход качественно новая ступень методологии научного познания и практической деятельности. Понимание объектов как систем обеспечивает более углубленную постановку изучаемых проблем и позволяет разработать плодотворную стратегию их исследования. Особенность системной методологии заключается в установке на целостность объекта и факторов, ее обуславливающих. Она позволяет выявить все многообразие и сложность связей, присущих объекту, и представить их в реальном единстве.

В настоящее время системный подход становится одним из ведущих методов в познавательной и созидательной деятельности. Предпосылкой его возникновения стало появление научных и практических задач нетрадиционного характера, связанных с организацией и функционированием сложных и сверхсложных объектов, строение и расположение которых среди других объектов неясны и требуют особого рассмотрения. Подобные задачи становятся типичными для общественного производства. Техника все чаще и активнее воплощается в сложные системы, взаимосвязанные и направленные на решение общих крупных задач. Распространенные прежде частные, локальные задачи в организации общества уступают место крупным комплексным проблемам, решение которых возможно только при рассмотрении различных сторон жизни общества в их органичной взаимосвязи, т.е. при системном подходе. Последний используется при организации урбанистических образований, производственных конгломератов, товарно-промышленных связей и т.д.

Системный подход представляет собой совокупность принципов и методов, эвристически ориентирующих конкретные исследования и разработки. «Тип систем... определяется характером свойств отношения, образующего систему. Логические свойства отношений имеют упрощающий характер. Это означает, что наличие этих свойств ограничивает число элементарных отношений – компонент, на которые может быть разбито данное отношение. Поэтому значительная часть систем может быть определена через ограниченное число фактически реализую-

щихся в данном множестве различных компонент отношения». Таким образом могут быть описаны все возможные немногочисленные типы систем, что обеспечит универсальность построения программ системных исследований и разработок. Прежнее понимание, например, малой социальной группы или отдельной машины как единицы социализации или конструирования сменилось пониманием их как целостно-функциональной социальной или технической системы.

Развитие системного подхода убедительно доказывает его органичную связь с фундаментальными идеями материалистической диалектики и плодотворность его применения в различных сферах деятельности, в частности технико-эстетической достаточно устоявшегося определения. Под системой нами понимается комплекс необходимых и достаточных элементов находящихся в устойчивой взаимосвязи и составляющих единое целое.

К основным структурным элементам системы (подсистемам) относятся: субъект, объект, среда.

К основным функциональным составляющим принадлежат: вход, выход, связи (отношения). Элементы системы располагаются в необходимой иерархии, что позволяет осуществлять управление системой. Связи между элементами являются субординационными и координационными. Вся система включена в окружающую среду; (гиперсистему – по отношению к рассматриваемой системе) и через вход – выход взаимодействует с ней. Для всякой системы характерны следующие особенности: количество элементов должно быть необходимым и достаточным для существования системы; свойства системы как целого не сводятся к простой сумме составляющих ее элементов; каждый элемент, включенный в систему, обретает новые свойства; свойства целого порождаются свойствами элементов. СУБЪЕКТ-2 Выход система, и, наоборот, свойства элементов порождаются характеристиками целого;

– каждый элемент системы выступает и проявляется не как таковой, а с учетом его места в системе;

– один и тот же элемент системы обладает одновременно разными характеристиками, параметрами, выполняет разные функции и даже устроен по разным принципам, в зависимости от иерархии построения системы;

– бытие системы неотделимо от условий ее существования;

– для большого класса систем характерна целесообразность, как неотъемлемая черта их «поведения»;

– существенным свойством ряда системных объектов является их самоорганизация.

По типу системы разделяются на объективные, концептуальные (идеальные), искусственные (сконструированные), смешанные, по структуре – пагомогенные, элементарные, минимальные, незавершенные, упорядоченные, имманентные, элементарно-автономные.

Всякая система существует и рассматривается в статике (предметном бытии) и динамике (изменении, развитии). При характеристике системы в статике рассматриваются ее элементы и структурные аспекты, в динамике – учитываются функциональные (текущие) и исторические изменения. Системе присуще внутреннее (в самой системе) и внешнее функционирование (между системой и средой). Историческое развитие рассматривается с генетической и прогностической точек зрения.

Во всех случаях при анализе и синтезе системного объекта необходимо следующее:

– отчетливо видеть его сложное строение;

– выделять необходимые и достаточные составляющие, которые опре-

делят устойчивость целого;

– выявлять способ связи основных элементов и моделировать структуру системы;

– учитывать относительную самостоятельность компонентов системы и представлять ее в виде подсистемы более сложной гиперсистемы;

– осуществлять системный подход при анализе строения, происхождения и функционирования системы;

– опираться на принципы изоморфизма и гомоморфизма соотносимых систем;

– сочетать структурно-функциональный и генетически исторический аспекты исследования систем.

Перечисленные элементы, характеристики, принципы организации и исследования системного объекта, естественно, универсальны в отношении любой области приложения системного подхода, в частности в отношении проектной деятельности.

Введем понятие и типология проектной деятельности и дизайна в контекст исследуемой темы.

– Человеческая деятельность – это способ существования человека как действующего существа, «активность субъекта, направленная на объекты или на других субъектов».

– Ее основная функция – «обеспечение сохранения и непрерывного развития человеческого общества, так как существование и развитие общества есть условие бытия самого человека».

– Наиболее адекватным реальной ситуации представляется выделение 5 основных типов человеческой деятельности: познавательной, преобразовательной, коммуникативной, ценностно-ориентационной и художественной.

– Всякая деятельность осуществляется по этапам, необходимым и достаточным для достижения ее цели (рис. 1).

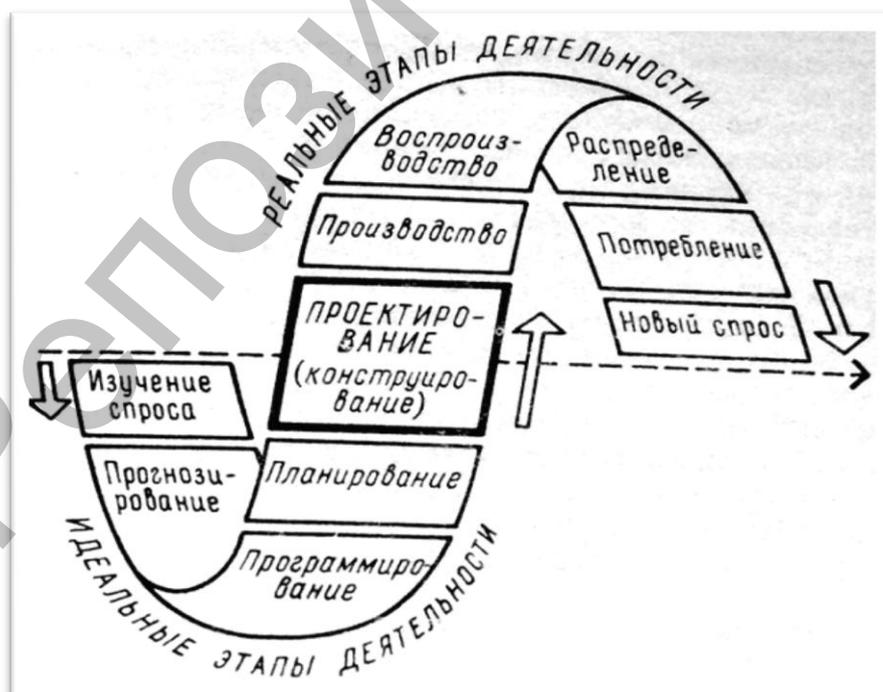


Рис. 1. Этапы деятельности.

Потребности в возникновении и осуществлении какого-либо типа деятельности. Спрос начинает удовлетворяться через, прогнозирование – предположение относительно общих качественно-количественных характеристик будущих действий. На основе прогноза происходит программирование – относительно детальная разработка содержания (состава) и формы (порядка) действий. Программа служит основой планирования, т.е. того этапа реализации, на котором деятельность посредством проектирования (конструирования) начинает из плана идеального переходить в план материальный. На основе проекта осуществляется производство – создание опытных образцов, эталонов предметов или технологий. В случае их приемлемости (после экспертизы) организуется воспроизводство, тиражирование образцов. Размноженные объекты через этап распределения (обеспечения, снабжения, торговли) переходят на этап потребления. Здесь, по мере освоения полученного продукта, формируются новые, уже повышенные потребности, обуславливающие новый спрос и т.д.

Таким образом, «идеальные» этапы деятельности (от спроса до планирования) переходят в «материальные» (от производства до потребления) через этап проектирования. Под проектированием (проектной деятельностью) понимается исторически сложившаяся, социально и экономически обусловленная потребность людей получать в условной форме прогностические ситуации вещно-поведенческого характера с целью направленного преобразовательного воздействия на окружающий мир и человека. Формы и язык проектирования находятся в тесной взаимосвязи с социально-экономическими факторами, которые влияют на содержание и инструментарий проектирования.

Очевидно, что проект – уже не абстракция, но еще и не реальность. Характер и свойства проекта неоднородны и напрямую зависят от видов проектирования. Эти виды, в свою очередь, определяются типами основных проектных объектов, установленных на основании азе различной природы. К ним можно отнести, *во-первых, здания, машины, утварь; во-вторых (при преобладающем воздействии утилитарных факторов), строительные конструкции, детали машин, чисто функциональные изделия; в-третьих, декоративные объекты – сооружения, устройства, изделия.*

В зависимости от типа проектных объектов различаются следующие виды проектирования: «внеэстетическое» (инженерное) и эстетическое (архитектурное, художественное, дизайнерское). В процессе деятельности виды проектирования тесно связаны между собой и образуют на стыке друг с другом своеобразные подвиды проектирования.

Дизайн как вид проектирования свое название получил от английского термина **design**, означающего широкий круг понятий: затея, выдумка, ухищрение, интрига, изображение, узор, рисунок, предположение, план действий и, наконец, проект. Среди огромного множества, более **двухсот**, (выделено мною прим. Горбунов И.В.) определений дизайна встречаются невероятно широкие: от «удобной концепции, из которой каждый, согласно своим запросам и интересам, черпает метод, доктрину, философию, технологию или даже искусство жить», до «вида политического воздействия противостоящих сил», в которых, очевидно, теряется специфика существа термина.

Адекватными существу дизайна представляются определения проектного ряда. Хотя и они также весьма многообразны, из значительного числа определений оказывается возможным вычленивать характерную, наиболее часто встречающуюся общую и сущностную трактовку предмета дизайна (а отсюда – и его дефиницию). Необходимый для выведения понятия дизайна анализ художественно-

конструкторской деятельности показывает, что ее предметом является целостное структурирование (структурообразование), а целью – целостно-структурированный объект. Однако такого обобщенного определения недостаточно. Философское понятие целостного, благодаря своей смысловой емкости перекрывающее более частные понятия совершенного, соразмерного, законченного, в данном случае (применительно к дизайнерской деятельности) требует обязательной конкретизации.

Понятие целостного позволяет увидеть в предмете и цели дизайна диалектические связи двух аспектов – утилитарного (удовлетворяющего любые практические жизненные потребности) и эстетического (отражающего специфическую потребность в прекрасном, в гармоничной, художественно осмысленной среде).

Первая сторона целостного структурообразования, связанная, с созданием полезного в объекте, предполагает: 1) техническое совершенство; 2) технологическую целесообразность; 3) экономический эффект; 4) эргономический комфорт.

Вторая сторона, обуславливающая создание прекрасного в объекте, предполагает: 1) положительность эмоций; 2) эстетическую выразительность; 3) художественную образность; 4) знаковую ассоциативность. Целостное структурообразование объекта в диалектическом единстве утилитарного и эстетического осуществляется в соответствии с ценностным идеалом материально-художественной культуры общества.

При единстве предмета дизайна-процесса целостного структурообразования объекта существуют значительные различия в типах его конкретных объектов, методах и задачах каждого его вида. Детально вопрос конкретизации утилитарного и эстетического в дизайне рассмотрен в ряде работ. В зависимости от предпочтения, отдаваемого при дизайн-разработке проблеме пользы или красоты, определяется соответственно ее преимущественно утилитарный или эстетический аспект. При наложении друг на друга указанных уровней и аспектов образуется типологическая матрица дизайна. Естественно возникновение и «пограничных» ситуаций. Это происходит в том случае, когда утилитарный и эстетический аспекты находятся в гармоничном равновесии, а вещный и деятельностный уровни одновременно и взаимосвязанно лежат в поле зрения дизайнера. Установленные основания типологии позволяют определить объекты и через них виды дизайна следующим образом. Целостное структурообразование формы вещи (преимущественно изделия массового промышленного изготовления) известно под названием стайлинга (от английского *styling* – стилизация, придание внешнему облику предмета определенного, заданного эстетического характера, нередко вне прямой связи с его внутренней структурой, устройством, содержанием). Целостное структурообразование конструкции объекта (в ее содержательно-техническом понимании) получило специфическое название инженерный дизайн. Он характеризуется тем, что гармоничный результат, эстетическая выразительность технической конструкции (например, самолета или фермы моста) достигается чисто расчетно-математическими методами. В этом отличие инженерного дизайна от инженерии как таковой, где собственно эстетические цели, как правило, не преследуются. Инженерия – внеэстетический вид проектирования – в конечном объекте иногда обнаруживает признаки целостного единства, которое может оцениваться с позиции дизайнера как эстетическое. Целостное структурообразование содержания и формы штучного изделия массового индустриального производства есть классическое художественное конструирование, при котором проектировщик одновременно и взаимосвязанно разрабатывает все утилитарные и эстетические аспекты

единичного объекта, предназначенного для массового тиражирования.

Таковы основные виды дизайнерской разработки вещей, предметов как целостно-структурированных объектов.

Дизайн-проектирование процессуально-деятельностных систем осуществляется также в трех видах.

Целостное структурообразование отношений между людьми, их действий, так сказать, «в чистом виде», получило своеобразное название «нон-дизайна» («не-дизайна»). Этот термин свидетельствует о невозможности применения традиционно-проектных методов дизайна. Программирование отношений осуществляется специфически на вербальной, словесно-логической основе и воплощается, например, в правилах и нормах поведения, сценариях и др.

Целостное структурообразование форм выразительности объекта – деятельность совершенно особенного направления – арт-дизайна (от английского art – искусство, «дизайн-искусство»). Все усилия проектировщика в процессе этого вида деятельности направлены на организацию художественных впечатлений, получаемых от воспринимаемого объекта. Это – «проектирование эмоций», цели которого сходны с некоторыми задачами «чистого» изобразительного искусства. Однако здесь функционируют не произведения искусства, а обычные вещи, утилитарные функции которых подчас завуалированы, отстранены или вообще «сняты». Целостное структурообразование содержания и формы предметной системы или программы деятельности. Категория программы является многоплановой, поскольку она может быть и самостоятельным объектом разработки (дизайн-программа деятельности), и методической канвой, заданием для проектирования предметной системы. Кроме того, программа может быть синтезирующим координатором материально-предметной и функционально-деятельной стороны разрабатываемого объекта, которая получает предметную оснастку, с одновременной и взаимосвязанной разработкой всех структурных элементов и управляющих моментов, с «выходом» на формирование художественного образа, называется системным дизайном.

Теперь можно представить – в наиболее общем виде – типологическую матрицу дизайна, которая дает схематичное, но вполне наглядное представление об основных ее направлениях и их утилитарной и художественной ценности. Очевидно, что для дизайна характерно единство предмета и цели при разнообразии проектных направлений (и, соответственно, объектов). Специфику системного подхода в дизайне, в соответствии с целью хрестоматии, следует рассмотреть особо. В теории и практике технико-эстетической деятельности существует тенденция противопоставления художественного конструирования единичных изделий и дизайна систем, на первый взгляд представляющих собой «две разные методики, два разных отношения к предметному миру, к человеку, к его прошлому и будущему». Сравнение обоих видов творчества позволяет установить неправомерность такого отношения, так как их различие заключается не в системном характере объектов, а в наличии или отсутствии системного подхода в их проектировании. Аналоговой моделью подобной ситуации может служить соотношение двух жанров архитектуры – объемного проектирования отдельных зданий и градостроительства. В первом случае здание может проектироваться и сооружаться локально, без учета многих факторов окружения. Естественно, такое здание не станет органичным элементом среды, в нем нет ничего утилитарного и нет функциональных связей. Но если зодчий, пусть даже интуитивно, предполагал и учитывал эти связи (т.е. эмпирически осуществлял системный подход), здание предстанет элементом градостроительной системы. А поскольку в градостроительстве

системный подход заведомо предполагается, то здание проектируется и строится как неотъемлемый элемент урбанистической системы в целом.

Художественное конструирование «штучных» изделий сложилось и осуществлялось потому, что в проектной деятельности, не было системного подхода, но проектируемые отдельные вещи все равно «направлялись» в объективно существующую систему искусственной предметной среды, значит продукт и единичного художественного конструирования может быть рассмотрен с позиций системного подхода для выяснения степени его соответствия системе, в которую он будет включен. При этом необходимо иметь в виду, что чувственная оболочка, в которую облекает предмет натуралистическое сознание, изолирует данный предмет от подлинного контекста и тем самым делает его принципиально «штучной» вещью. Преодоление «штучности» есть преодоление изоляции вещи от контекста, погружение ее в промышленно-технический контекст, с одной стороны, и социально-культурный мир человека, с другой стороны, т.е. «развеществление» ее и включение в связи и системы человеческой социально-культурной деятельности.

Системный дизайн обязательно должен включать моменты антропоцентризма. Дизайн-системе присущи не только предметная морфология и образные характеристики, но и функциональность – процессы, действия, операции, которые также должны быть спроектированы с особо тщательным учетом всех материальных и духовных потребностей человека.

«Развеществление» является предпосылкой, первым этапом формирования материально-предметной среды как системы. Вторым его этапом должно быть «овеществление» – встречное действие, итогом которого станет многообразное предметное воплощение процессов деятельности. В системном дизайне предмет не исчезает, но обретает иные свойства. Его системный характер формируется вследствие проектного «перевоплощения» предмета в многообразный и многоэлементный контекст, в котором вещь представляет собой уже лишь момент структурного и смыслового целого. Через нее «проходит граница двух контекстов – социокультурного и производственно-технического, которые должны быть объединены в системном дизайнерском объекте».

При таком подходе вещь и «оказывается представительницей и моделью одной системы в другой системе. Системы взаимопроникают друг в друга через вещь: система свертывается в вещь, чтобы проявиться в другой системе».

Выдвижение перед системным проектированием, в том числе дизайном, крупных социально-культурных проблем предполагает формирование новой «философии проектирования». Ее основой служат некие парадигмы (основополагающие правила, общие законы), охватывающие все частные проявления заданного принципа. Согласно этим парадигмам условная цель системного дизайна не решение конкретных прикладных задач, а разработка и реализация общих дизайнерских методов. Эти методы должны применяться не только (и, не столько) при проектировании нового продукта, но и при обосновании процесса его производства и распределения. В предложении и осуществлении дизайнерских решений должны принимать участие как дизайнеры, так и другие специалисты (а в ряде случаев и потребители дизайн-систем и программ), которых такие решения касаются непосредственно. Последнее положение становится в системном дизайне все более актуальным.

Важнейшей задачей системного дизайна является нетрадиционное рассмотрение широкого круга специфических эстетических проблем и, главное, их практическое разрешение. К основным эстетическим проблемам системного дизайна относятся следующие:

- типология эстетической рефлексии и структурного исследования форм эстетического сознания;
- типология художественного как основания классификации дизайн-систем (программ);
- эстетическая интерпретация проблемных ситуаций системного дизайна;
- дизайнерская интерпретация средств художественно-образного моделирования, разработанных искусством;
- реконструкция базовых культурно-семиотических структур традиционных художественных категорий (стиль, ансамбль, канон и др.), создание культурных образцов и становление культурологической установки в сознании дизайнера;
- интерпретация дизайн-программы, обосновывающей этический и эстетический аспекты творческой деятельности дизайнера, и др.

Большинство этих проблем в теории дизайна не только не разработано, но и не поставлено.

Эстетически трактуемый системный объект можно уподобить ветвистому дереву с глубокими корнями. «Эстетика системного дизайна состоит не в том, чтобы развешивать на дереве искусственные цветы, – они не приживутся. Для штучного дизайна само дерево остается недоступным. Для дизайна систем как раз оно и является объектом труда и подлинно эстетическим объектом. Для того чтобы оно расцвело, требуется производить не внешние псевдоэстетические манипуляции, – нужно, продолжая аллегория, вскапывать землю, вносить удобрения, подрезать больные ветки, уничтожать вредителей и т.д.»

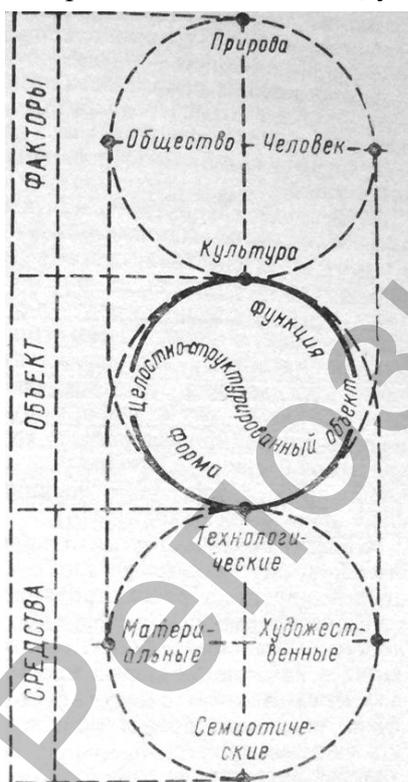


Рис. 2. Строение целостно-структурированного объекта (ЦСО) средств проектирования.

Основные понятия и структура системного дизайна. Существо системного дизайна, как мы уже говорили, раскрывают его основные понятия – «субъект», «объект», «связи» и др. Эти структурные элементы (подсистемы) обладают одновременно многими различными характеристиками и выполняют разные функции, что определяет субординационно-координационный характер построения.

Природа отношений в ней. Содержание субъекта дизайна определяется через деятельность. Он двуедин и воплощается в дизайнере и опосредованно в потребителе дизайн-продукта. Объект дизайна характеризуется диалектическим равновесием, взаимодействием морфологии строения, структуры, формы) и аксиологии (содержания, смысла, ценности). Объект дизайна также двуедин и выражается в проекте и опосредованно в дизайн-продукте.

Строение целостно-структурированного объекта (ЦСО) средств проектирования (рис. 2). К факторам относятся: природа (естественные законы), общество (социальные законы), человек (биосоциальные законы), культура (общественно-культурные законы). Для формирования объекта применяются материальные, технологические, художественные, семиотические средства. Взаимодействуя, факторы и средства обеспечивают эффективность и качество разработки функции и формы, целостность структуро- и смыслообразования спроектированного объекта.

В реальном проектировании к типичным, разнообразным, но взаимосвязанным объектам системного дизайна относятся: предметная система (тематическое единство вещей и связей между ними), программа и сценарий (в том случае, когда они представляют собой тексты – зафиксированную вербальную основу будущих реальных действий, актов), аудиовизуальная коммуникация (предметно-программная система, обеспечивающая самые разнообразные виды информационных связей), фирменный стиль (формальное и содержательное единство предметной среды, аудиовизуальных коммуникаций, систематизированных процессов, относящихся к определенной функциональной целостности). Системный характер дизайна проявляется в наличии связей между субъектом и объектом. Связь материализуется в процессе проектирования, который осуществляется последовательными фазами. К основным из них относятся концепция, программа и сценарий. Упомянутые выше в качестве объектов программа и сценарий амбивалентны и могут выступать то как объекты, то как фазы реального проектирования. Дизайн-концепция – это система профессиональных взглядов, определяющих «профессиональную идеологию» будущей разработки. Концепция является исходным зерном дизайн-программы – методологической основы системного дизайна. Свою конкретизацию программа находит в дизайн-сценировании – специфическом методе дизайнерского проектирования. Наряду с объектами и фазами системного дизайна специального рассмотрения требуют те явления, которые системны по своей природе и включаются в сферу системного дизайна. К ним относится исторически сложившийся, специфический феномен синтеза искусств. Как известно, проблема синтеза искусства решена окончательно и в отношении традиционной пары «изобразительное искусство – архитектура». Тем более дело усложняется при введении третьей ее составляющей – дизайна и особенно в связи с тем, что понятия синтеза и средообразования фактически неразделимы.

Рачительное сохранение, продуманная организация и рациональное освоение окружающей среды – одна из наиболее актуальных социально-экологических проблем. Системный дизайн активно участвует в ее решении при посредстве специфических средств. Поэтому понятие «средообразование» можно представить своеобразным синонимом итоговой цели системного дизайна, его всеобщим, универсальным гиперобъектом, охватывающим и всю специфическую проблематику технико-эстетической деятельности.

Проблема моделирования в дизайне.

Исходя из вышеизложенного, можно заключить, что дизайн как система:

- 1) представляет собой один из самых высоких уровней организации профессиональной деятельности;
- 2) включает значительное количество элементов, которые не только взаимосвязаны, но и взаимодействуют;
- 3) имеет разветвленную структуру (т.е. допускает выделение иерархических уровней исследуемых элементов).

Перечисленные признаки характеризуют дизайн как сложную систему, а одновременность его статического и динамического бытия дает основание считать его системой сложодинамической.

Тема 4. Сущность, метод и роль культурно-исторического и системно-деятельного подхода в профессиональном творчестве дизайнера

1. Философская концепция взаимодействия как методологическая основа теории и практики профессионального дизайнера. Структура предметной среды и ее функции в социальном взаимодействии, организации и управлении. Культурно-исторические, социально-психологические, художественно-образные, функционально-технические и организационно-деятельностные аспекты организации предметной среды и их роль в профессиональном творчестве дизайнера.

1. Уже говорилось, что под «предметным мышлением» мы будем понимать именно то, что, и принято в обиходе, а именно – мышление конкретное, приверженное вещам. Альтернатива «предметному» – мышление отвлеченное, теоретизирующее, склонное к умозрительным построениям. Однако было бы преувеличением понимать предметное мышление как исключительно приземленное, лишенное полета. Ведь мы убедились, кажется, что вещь как таковая не так уж и проста, что в ней могут быть закодированы глубокие культурные смыслы, что, наслаждаясь эстетическими достоинствами вещи, человек способен приобщаться к высоким ценностям культуры и искусства. С другой стороны, сугубо отвлеченное, склонное к абстракциям мышление лишает своего обладателя определенных ароматов жизни, хотя, возможно, и доставляет ему наслаждение безупречностью самой мысли. Но сейчас мы будем говорить о мышлении предметном. Предметно мыслящему человеку свойственно иметь дело с вещами, облик или смысл которых либо раздражает его, либо доставляет ему удовольствие, во всяком случае, ему небезразлично, что его окружает.

Состояние гармонии, к которому устремлены сознание и чувства человека, может быть охарактеризовано как равновесие, космос, порядок... Человек интуитивно стремится пребывать в некоем **системно упорядоченном пространстве**, где все окружение работает на поддержание этого эмоционально равновесного и устойчивого состояния. Ключевым здесь является системность. Сознание устроено так, что воспринимает и закрепляет как ценные (в том числе эстетически) те объекты, которые обладают отчетливой и стройной системной организацией. Хотя системность есть свойство, прежде всего научного познания, качеством системности в той или иной степени обладает также и любое произведение искусства – музыкальное, изобразительное, литературное и пр., – причем в этом случае оно определяет эстетическое качество. Авторами могут предлагаться разные, в том числе исключительно новаторские системы, но отсутствовать вовсе система не может. Системность предметного окружения, системность, доложенная в основу дизайнерского решения проблемы, системность программы действий по созданию или совершенствованию объекта дизайн-проектирования любой сложности – это фундаментальное условие профессионального подхода к решению любых типов, видов и объемов задач. А также это основа подхода к дизайн-объекту любого характера: сугубо материального, «средового», включающего самые разные параметры, или информационного, виртуального. Гармония – в образе ли «мировой гармонии» или царящая в сознании одного-единственного человека, в душе его, эмоциональном строе – состояние нематериальное, оно есть функция от обстоятельств, созданных чьими-то усилиями. Такое гармонизирующее воздействие могут, конечно, оказывать и привлекательные объекты природного происхождения,

но также и результаты творчества человека. Гармония предметного мира воспроизводится в воспринимающем ее сознании, она есть духовная производная от результатов деятельности тех, кто это окружение спроектировал и создал. Проектировщиком, озабоченным созданием гармонично воспринимаемых материальных форм еще не наступившей реальности, среди прочих является и дизайнер. Дизайн – деятельность не только проектная, но и прогностическая, поскольку она не только инновационная, но и прагматичная. Чтобы оставаться прагматичной, ей необходимо многое предвидеть. Исключительно инновационным, остро авангардным может быть произведение станкового изобразительного искусства, и если оно не находит отклика в чувствах аудитории, это становится печальным фактом творческой биографии автора. Дизайнерские же проекты, тиражированные промышленностью с соответствующими затратами материальных ресурсов, финансов, времени и сил множества содействующих этому процессу специалистов, – просто не имеют права оказаться затем невостребованными, то есть неуместными и несвоевременными. Поэтому дизайнер обязан прогнозировать ситуацию, складывающуюся в социально-культурной реальности того времени, в которое намечено внедрение его проекта.

Это отчасти возможно, но не во всех случаях в равной мере: социальные процессы, технологическое развитие на какой-то срок можно предвидеть, экстраполируя процессы, улавливаемые в сегодняшней реальности. Что же касается культурных процессов и связанных с ними стилевых изменений, то их угадать в футуро - прогнозе значительно труднее. Здесь приходится исходить из того, что за предполагаемый отрезок времени не произойдет качественного скачка, сместившего ценности сложившейся модели мира, – того, что в синергетической теории (применимой и к изучению культурных процессов как сложной динамической системы) называется бифуркацией. Но дизайн – деятельность все-таки и проектная тоже: при достаточной интуиции автор может найти в объектах материального мира такую грань новизны, которая будет и соответствовать изменяющейся реальности, и вносить в нее (или же вскрывать в ней) новые качества.

Следует уточнить, что мы понимаем под словом «прогноз», а что – под словом «проект».

Прямое значение слова «прогноз» (от «гнозис», знание) – «предзнание, что сродни понятиям «предвидение», «откровение», «профетизм» и т.д. Мы определили, что некоторая мера предвиденья необходима в дизайне по чисто практическим соображениям, но ведь дизайн – это еще и проектная деятельность, то есть дизайн сам моделирует образ будущего. Возникает дилемма: то ли, опираясь на «экстраполяцию выявленных тенденций» и максимально мобилизуя творческую интуицию, мы пытаемся предвидеть будущее, которое как бы присутствует уже в нашем «сегодня», то ли мы способны сейчас смоделировать некое идеальное состояние этого будущего и разработать род «целевой программы» достижения намеченного результата. Теперешнее понимание идеального состояния проектируемого объекта, не замутненные никакими непредсказуемыми флуктуациями будущего. Первый путь назовем прогнозным, второй – проектным. Могут ли в одном сознании одновременно сосуществовать:

- установка на получение (любым путем) определенного знания о будущем с последующим «подстраиванием» под это откровение результатов своей деятельности;
- установка на волевое формирование идеальной модели, которую следует спроецировать в будущее и затем воплотить в жизнь;

Представляется, что ввиду онтологического различия таких установок сознания («онтос» в классической философии – учение о сущем) оба случая следует рассмотреть отдельно.

Дизайн-прогноз. Прогноз («предзнание») сближается по жанру с тем, что традиционно именовалось откровением. Грядущее сбрасывает свои покровы, открываясь тому, кто в силу каких-либо особых возможностей и талантов способен его узреть. Никакой профессионализм в области дизайна не обеспечивает уникальных способностей визионеров и пророков, так что претендовать на получение откровения путем применения некой методической отмычки было бы несерьезным. Стоит обратить внимание вот на что: предсказания, «упакованные» в жанр фантастики, часто «попадают в точку», когда они касаются развития каких-либо социальных процессов или технических открытий, и практически всегда терпят провал, если пытаются вообразить облик будущего, реалии его внешних очертаний. Выразительная сторона будущего, когда оно наступает, оказывается совсем иной, а предсказания выглядят полной наивностью. Вспомните на эту тему хотя бы замечательные технические (экстраполируемые!) предвиденья Жюль Верна, пока они не касаются конкретных описаний, что связано уже с формообразованием, эстетикой предметного окружения, его стилем.

Из-за нерезультативности дизайна (понимаемого как предметное творчество) в режиме долгосрочного прогноза, возможно, было бы интересным формирование в дизайне отдельного жанра «дизайн-предупреждения» (по аналогии с фильмом-предупреждением, романом-антиутопией и т.п.). Нельзя не заметить, что известные в истории культуры откровения такого рода далеки от идиллий. Произведения в жанре «дизайн-предупреждениям» могли бы выявлять и впечатляюще демонстрировать опасности каких-либо определенных путей технологического или социального развития, еще не улавливаемые обыденным сознанием. В такой форме, не претендуя па невозможное, дизайн-прогноз мог бы оставаться условностью, него продукт стал бы выступать в качестве концептуального произведения, отрицающего (внутри гуманистической концепции) самое себя. Такое произведение могло бы предупреждать, пугать, открывать глаза – все что угодно, только не утверждать, что будет именно так. В этом видится возможная роль долгосрочного прогноза в дизайне, имеющего своим объектом, в отличие от концептуального искусства, приземленный, житейский план. Таким образом, дизайн-проект – это построение положительного образа будущего, к достижению которого следует стремиться, иными словами – его утопического идеала. Принимая такую позицию в дизайне, мы переводим рассуждения в действенный план, в план сегодняшних усилий по реализации идеала, предложенного эталоном. Жизнь показала, что выявление в утопиях проектного смысла, прикладное применение их в качестве «руководства к действию» приводило к столь пагубным последствиям, какие не могли предвидеть даже и в антиутопиях. Теоретически это было глубоко осмыслено еще в начале 20-х годов прошлого века С.Л. Франком, Н.А. Бердяевым и другими российскими философами. В своей статье «Ересь утопизма» С.Л. Франк вскрыл механизм, по которому первоначальный гуманистический пафос всякой утопии при попытке ее воплощения в жизнь неминуемо выворачивается наизнанку и влечет за собой непереносимые репрессии. Этот механизм неоднократно вскрывался в художественной литературе, например у Ф.М. Достоевского.

Почему же благие помыслы способствуют мощению дороги в ад? Проект – это эталон, нормативный образец, для достижения которого выстраивается система мер, разрабатывается профессиональный инструментарий и т.п. Все это создает впечатление солидной работы, обоснованности и правомерности волевого

вмешательства в развивающуюся реальность. Такая этическая позиция базируется на «механико-рационалистической теории счастья» (С.Л. Франк). Эталон, или нормативный проект, узурпирует право всех живущих на соучастие в творчестве бытия. Самопроизвольно развивающуюся реальность пытаются соразмерить с созданной моделью, которая тут же превращается в «прокрустово ложе»: все не вмещающееся в нее отсекается как мешающее достижению цели. Вообще в этом случае само понятие цели начинает играть преувеличенную роль. Таковым в определенной мере и было понимание «упорядочивающих тенденций» тотального дизайна начала XX века.

Будущее ежесекундно и неустанно ткется из помыслов, устремлений и действий любого живущего на Земле человека; без участия «стихийного» дизайна не развилась бы и профессия дизайнера. Дизайнер в этой ситуации не дотягивает до провидца, но самой профессией своей уже выделен из человечества, осуществляющего спонтанный процесс становления будущего. Дизайнер, озабоченный не только проблемами отдаленного и непредсказуемого будущего, но и тем, как он будет понят сегодня, вынужден искать себе место где-то между визионером и обывателем, а свою созидательную деятельность располагать между антиутопией откровения и утопией нормативного, эталонного созидания грядущего. Дизайн, устремленный в будущее, создает свой продукт в напряженном поле между поступательным движением цивилизации и спонтанными токами культуры, на перепутье объективности и субъективности, логической формулы и эссе. Дизайн – явление пограничное, и мы не раз еще вернемся к иллюстрации этого утверждения. В контексте данного рассуждения дизайн располагается на границе между прогнозом и проектом. От того, как в каждом случае решается этот вопрос, зависят методы работы дизайнера. Как же быть? Которая из позиций представляется этически более приемлемой: не претендующей на прозрение (которое все равно потерпит фиаско в главном для дизайнера – в предвидении самого образа будущего), но и не проецирующей в будущее сегодняшние свои заблуждения, не узурпирующей ничье право на созидание бытия?

Похоже, такая платформа по всем параметрам должна быть иной, чем упомянутая «механико-рационалистическая теория счастья». Конечно, не следует брать на себя нескромной роли дарителя счастья человечеству (и даже отдельной его группе), заведомо знающего, в чем это счастье состоит. Но при этом ясно, что дизайнер может способствовать решению очень важной задачи человеческого сообщества – выжить в изменяющихся условиях, причем выжить с минимальными потерями. А поскольку сообщество это состоит из HOMO SAPIENS, то прежде всего нежелательны потери в ментальной и духовной сферах. Искажения в этих областях приводят, но формулировке замечательного философа М.К. Мамардашвили к «антропологической катастрофе, являющейся источником и причиной всех прочих антропогенных и, следовательно, техногенных катастроф – термоядерной, экологической и пр. Чем же нужно обладать дизайнеру, чтобы соответствовать роли культурного медиатора? Для этого ему полезно развивать в себе стиль мышления, отличный от пригодного для «механико-рационалистического» подхода. Тот подход оперирует всевозможными целевыми программами, системами мер для реализации утопических построений и т.п. Дизайнер же должен обладать еще и умением свободно «плыть» в целостном и вневременном потоке культуры. Здесь утраченное и еще не явившееся в равной мере реально, здесь можно ощутить черты надвигающегося будущего, еще не родившегося, в океане времени, но уже вызревающего где-то в его глубинах. Как существует «музыкальный слух» или «чувство цвета» – так есть и «культурный слух, то есть разви-

ваемая знаниями интуиция, улавливающая движение подлинной реальности. На этих путях нет победного марша «вперед и выше», здесь можно продвигаться к пониманию нашего завтра, даже пятясь назад, к глубинным истокам культуры. Здесь прошлое интересно не только ради его экстраполяции в будущее, а еще и тем, что в пространстве культуры прошлое, настоящее и будущее не имеют различного ценностного статуса. Поэтому и следует уделить уважительное внимание различным граням культуры, соприкасающимся с дизайн-деятельностью. В приверженности «механико-рационалистическому» сознанию машинной цивилизации культура европейского типа прошла свой искус и к концу XX века, преодолевая его, стала возвращаться на круги своя. Если прежде положительная модель будущего мыслилась как предметная реализация технических возможностей человека – то теперь она выглядит уже иначе. В наш век, век лавинообразного развития технологий, но одновременно и нагнетания экологического и – шире – антропологического катастрофизма (стоит только вспомнить о небывалом взлете международного терроризма) такая положительная модель связывается с обузданием разрушительных тенденций цивилизации в контексте гуманитарной культуры. Изменения, произошедшие в подходе к формированию гармоничного человеческого окружения, заметны не только с позиции дизайнера – они видны и в характере ожиданий его адресата. Восприятие и оценка дизайн-продукта в начале XXI века – иные, чем столетие назад. Интересно задаться вопросом: каково же их содержание сегодня? Образ художественный и проектный. Переосмысление животворного источника, питающего положительный вариант будущего, переоценка былых упований па поступательное развитие цивилизации в какой-то мере переориентировали сознание современных исследователей, а затем и дизайнеров, а также большинства людей. В дальнейшем мы поговорим об этом подробнее, а сейчас обратим внимание лишь на одну сторону этого процесса. А именно – на возрастание внимания к развитию так называемого образного мышления в качестве необходимого для дизайнера профессионального качества. Что же это такое – «образное мышление»? Когда мы погружены в созерцание какого-либо природного явления – будь то сумерки над озером, лес, пронизанный лучами солнца, или кружение снежинок под фонарем – и нас оно захватывает, сообщает нам особое эмоциональное состояние, тогда в нас рождается образ наблюдаемого. Этот образ каждый раз неповторим и у каждого свой, он оказывается больше, сильнее реально существующего, шире его по охвату представлений и ассоциаций. Наша склонность к образному восприятию и образному мышлению позволяет нам глубоко пережить его, отметить для себя его эмоциональную окраску и запечатлеть в памяти. Но если кто-то имеет склонность такие свои переживания фиксировать, то станет отыскивать слона, краски или звуки, чтобы выразить особенности этого образа, воплотить его в любом материале. Нам хорошо знакомо понятие «художественный образ» – его мы находим в литературе, живописи, театре... Создание художественного образа – специфический для искусства способ осмысления и переработки действительности, эстетического овладения ею. Конкретное дерево, знакомый человек – сами по себе не образы, а реальные объекты. Более того, картина на стене или книга на полке – тоже не художественный образ, а лишь материальный объект, заключивший в себе энергию этого образа, возможность его высвобождения. Реализуется образ, когда мы на эту картину смотрим, проникаясь состоянием изображенного на ней, когда погружаемся в чтение этой книги, забыв о том, что у нас выкипает кофе. Вот тогда-то, на пересечении заключенной в них художественной информации и нашего восприятия. И происходит рождение образа, в данном случае – художественного. Итак, значит, образ рождается на пере-

сечении двух лучей: исходящего от потенциально содержащего его объекта и луча сознания, способного этот импульс воспринять и обогатить собственным содержанием. Человек уже завтра может прийти к тому же художественному объекту в ином расположении духа. И что же, разве образ, возникший при их первой встрече, не изменится? Полагаю, что он претерпит изменения: что-то в нем покажется менее существенным или же в нем проявятся какие-то новые грани. Образ – это объект психической реальности, фантом. А.А. Мещанинов, автор, совместивший в своем опыте разностороннюю дизайнерскую практику с пристальным анализом дизайн-процесса, пишет в своей монографии: «Образ – особый феномен и продукт нашей психики, Божий дар одномоментного постижения явления через целостное представление». И дальше: «Образ имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом нашего отношения к явлению».

И все же, при всей нестабильности, изменчивости образа как явления психики, можно определить константные (постоянные) характеристики художественного образа, заложенного в конкретном произведении искусства – возникает ли он в сознании одного и того же человека, но в разное время или даже у совсем разных людей. Различия, конечно, останутся, и они будут выявляться в интерпретациях этого образа, фиксироваться в критической, искусствоведческой, исследовательской литературе – но всякий, кто знаком с данным произведением, будет понимать под этим образом в каких-то пределах нечто общее. Только для этого необходимо еще одно условие: «Образ продуцируется в определенной культурной среде, и адекватная интерпретация образа требует погружения воспринимающего субъекта в соответствующий культурный контекст, понимания заложенных в образе культурных кодов». Продолжим цитировать «родовые качества» образа, сформулированные названным автором. Образ – это наиболее емкое, падежное средство передачи информации об объекте, а также долговременного хранения ее в кладовой нашей эмоциональной памяти, поскольку образу свойственны целостность и внутренняя нерасчлененность. Посредством образного восприятия мы способны получить всю информацию об объекте сразу, мгновенно, так как принципиальной особенностью образа является одномоментность его воспроизведения в сознании, минуя логические рассуждения по его поводу. Образное восприятие – это особый «способ обретения и хранения существенных черт объекта без необходимости задействования рассудочно-логической, интеллектуальной компоненты оценки и суммирования полученных данных». Более того, логически мы как раз никогда и не смогли бы достичь такого эффекта проникновения в суть объекта, именно в этом и состоит для дизайнера ценность образного мышления. С его помощью дизайнер может исполнять свою роль, корректируя проект – прогнозом, расчет – интуицией, а дизайн способен сохранять свою позицию пограничного явления.

Подытожим главное из сказанного:

- художественный образ глубоко укоренен в культуре, поэтому его формирование и восприятие возможны лишь внутри определенной эстетической системы;
- художественный образ рождается в акте коммуникации на пересечении воплощенного художником замысла и восприятия этого замысла зрителем (читателем, слушателем), оценка образа зависит от подготовки и ориентации воспринимающего сознания;
- художественный образ целостен, он одномоментно воспроизводится в воспринимающем сознании;
- художественный образ всегда эмоционально окрашен.

Очевидно, что образ в дизайне не полностью идентичен образу в искусстве, хотя родовые свойства художественного образа сохраняются и здесь. Но если достоинства художественного образа поверяются лишь талантом и убежденностью его автора и относительно независимы от признания его широкой аудиторией, то проектный – просто обязан соотноситься с культурой потребления, и не реализуется вне ее пространства.

Вполне утилитарная вещь этически чужой или отдаленной во времени потребительской культуры сегодня может стать лишь сувениром или музейным раритетом.

Различие между художественным и проектным образом в том, что потребитель воплощенного проектного образа входит с ним в практическое взаимодействие, он им попросту пользуется (а не только воплотившей его Вещью) в своей обыденной жизни. Однако то, что проектный образ более приземлен, что он обслуживает реальность повседневного существования, не так уж значительно меняет его суть. И повседневная жизнь не только не менее нуждается в гармонии, красоте и порядке, в реализации своих ценностей в предметной форме. Но мерило качества проектного образа – иной природы, нежели художественного, и это существенно, прежде всего, для его оценки. Мерило его – потребитель и готовность его пользоваться воплотившей этот образ вещью или системой вещей.

Основные характеристики проектного образа, сохраняющего также и «родовые свойства» художественного:

- идеальность (способность к существованию в идее);
- целостность;
- осмысленность.

На основании этого сложились и три аспекта методики так называемого «образного подхода» в дизайн-проектировании:

- художественное моделирование – воспроизведение идеальной жизни вещей художественном воображении;
- композиционное формообразование – построение вещи как композиционной формы, обладающей внутренней завершенностью, гармоничностью, соразмерностью, целостностью и т.п.;
- смыслообразование – постижение смысла вещи, раскрывающего содержание ее социокультурного бытия.

Поскольку проектный образ принципиально конформен, он наглядно моделирует (в нем заложено):

- реальное состояние культуры, социальных процессов, социально-психологических особенностей, экономических и прочих факторов, которое на данный момент характеризует действительность (объективный фактор);
- отношение к сформированному проектному образу со стороны потенциальных адресатов (субъективный фактор).

Вот о последнем, субъективном, факторе, моделируемом проектным образом, и следует поговорить подробнее.

Удачный проектный образ моделирует (в нем заложено и выявлено) отношение к нему потребителей, поскольку для них он и создан. Но когда образ этот еще только планировалось создать, проектировщику приходилось представлять в воображении возможное отношение к нему со стороны потенциальных адресатов. Как же он мог делать это заранее? Решение проблемы адресности дизайн-проекта – основа профессии, но что помогает дизайнеру придать своему продукту свойства, соответствующие потребительским ожиданиям? Для этого требуется, чтобы человек с его сегодняшними вкусами и желаниями и вещь с ее

реальными качествами и возможностями встретились на широком поле потребительской культуры. В помощь формированию в дизайнерском воображении различных социально-культурных типов адресатов его продукта разработаны специальные методики, с которыми мы познакомимся в главе. Сейчас же для нас важно понять, чем способствует этой счастливой встрече сама вещь, о непростой природе которой мы уже говорили.

Вещь несет по отношению к человеку целый спектр разнообразных **функций**. Конкретный набор их определяет ответ вещи на ожидания пользующегося ею человека – ожидания как сознательные, так, возможно, и не вполне им осознаваемые. Взглянем на проблему адресности дизайн-продукта как на профессиональный ответ дизайнера требованиям адаптивно-адаптационного процесса – основы антропоэкологии. Антропоэкология – раздел экологии, относящийся к сохранению уже самого человека в природной, социальной и культурной среде его существования. Представляется, что такой подход наиболее нагляден (и на сегодняшний день, к сожалению, актуален). Все живые существа обладают какими-либо приспособительными способностями. Не представляет в этом исключения и человек – только у него, единственного на Земле, в роли такой адаптирующей способности выступает разум, который в процессе развития цивилизации и породил все множество окружающих его вещей. Они дополняют далеко не выдающиеся органические приспособительные возможности человека. Так что вещь работает при человеке его «усилителем», сообщая своему владельцу, власть над физическим окружением: она защищает его от неблагоприятных внешних воздействий, дает возможность производить любые действия, недоступные ему без помощи специальных технических устройств. Выполнение вещами таких функций связано, прежде всего, с их прямым назначением, ради которого эти вещи-инструменты создавались. Функции вещей, служащие приспособлению человека к физическому окружению и позволяющие производить любую нужную ему работу, называются инструментальными. Инструментальная функция подъемного крана – передвигать неподъемные для человека тяжести, транспорта – сообщать человеку скорость передвижения, на которую сам он не способен. Инструментальная функция микроскопа или телескопа – усиливать возможности человеческого зрения, а сверлильного станка – делать отверстия в твердом материале и т.д.

Совершенное исполнение вещами своих инструментальных функций, для того, собственно, и предназначенными, казалось бы, может говорить только об их полезности для человека, однако абсолютизировать пользу такого рода опасно. Вся история развития цивилизации демонстрирует устойчивую тенденцию противопоставления человеком себя своему физическому (включая и человеческое же!) окружению. В этой обстановке выход ищется на двух путях: в защите себя и в изменении окружения. Эти взаимосвязанные процессы находят свое выражение:

- в сооружении различного рода изолирующих человека оболочек (одежды, жилища, здания, крепостных стен и т.п.), но также и в формировании нормативного поведения, выработке правил и ритуалов, также требующих своей предметности;

- во вторжении человека с его все возрастающими возможностями в естественную среду обитания, в нарушении ее природной целостности, но также и подчинении себе менее приспособленных индивидов в человеческом сообществе.

В результате, как изоляция человека, так и его экспансия образовали антропо-техногенную среду, состояние которой еще болезненнее усугубляет проблему экологии человека. Чем дальше продвижение по пути прогресса технологий – тем очевидней нарастающая дисконтантность цивилизации, тем все отчуж-

деннее от человека становятся ее плоды и тем меньше он способен влиять на события. При этом в его рационализованном сознании происходит абсолютизация частичного знания и утверждается **иллюзия** непрекращающегося прогресса. Издержки развития цивилизации выбывали озабоченность многих мыслителей (в том числе этой теме в свое время посвящались заседания международного Римского клуба). Но в сознании людей происходит и обратный этому процесс: например, в простодушной, казалось бы, наивной даже книге архитектора Г.Б. Борисовского, вышедшей еще в эпоху упоения завоеваниями технического прогресса, продемонстрирована приверженность иным, гуманитарным, ценностям: «Впереди шла Голая Польза. Они была отвратительна в своей наготы. Вся она обвешена полезными предметами, – пишет автор и называет сугубый функционализм – цинизмом.

И верно: человек – это не только существо, стремящееся к безопасности и совершенствованию условий своего физического комфорта. Такая адаптация – безусловная необходимость, и только. Но человек – это также и социальный индивидуум, культурная личность, и вещи играют при нем роль также социальных и культурных адаптеров. Собственно именно это, в первую очередь, и существенно для дизайнера, поскольку спроектировать утилитарную вещь так, чтобы она выполняла свое прямое назначение, – нечто само собой разумеющееся, и это задача скорее инженерная или конструкторская. Разговор об адресности дизайн-продукта начинается с выявления в проектируемом объекте его знаковых функций – сторон проектного образа, выступающих знаком определенных социальных и культурных ценностей и предпочтений.

Многие исследователи, занимающиеся особенностям» психологии и образа жизни древнейшего человека, приходят к выводу, что изначально мышление было глубоко символичным и, соответственно, вещь в человеческом обиходе не столько играла роль утилитарную, сколько несла на себе проекцию символических значений. Так, одежда первоначально служила не для прикрытия наготы и даже не для защиты от холода, а была ритуальным атрибутом при совершении сакральных обрядов; пещеры, в которых помещались святилища, оказались древнее тех, где первобытный человек укрывался от непогоды и жил своей повседневной жизнью. Даже ворота, и те оказались древнее степ, хотя, по здравому смыслу, они есть закрывающийся в стеле проем. Первоначально ворота, а точнее, П-образная конструкция, тоже служили ритуальным целям: это были арки, определяющие переход из профанного (обыденного) пространства – в сакральное (освященное божественным присутствием). До сих пор на улицах наших городов стоят потомки тех сооружений – Триумфальные арки, проезжая под которыми, уже в исторические времена отличившийся воин обретал новый для себя статус героя.

Система знаковых функций вещи сложнее системы инструментальных, соответствующих, прежде всего, ее прямому назначению, но понимание многообразия типов знаковых функций важнее для адресного проектирования. Поэтому в дизайне разрабатывались различные типологии этих функций. Прежде всего, знаковые функции вещи различаются как культурно-ценностные и культурно-языковые. Первые выявляют в вещи ее соответствие глубинным ценностям данной культуры, вторые – особые стороны выразительных возможностей стилизового языка, этой культуре присущего. Разработанные знаково-символические языки описания ценностей данной культуры – это уже технологии выражения ее культурных смыслов, и принадлежат они сложившейся на данный момент цивилизации.

Вот как трактует типологию всех функций вещи «Методика художественного конструирования». Авторы ее различают всего четыре типа функций, среди которых инструментальная, адаптивная, результативная и интегративная:

■ Инструментальная функция, о которой мы уже говорили, направлена на преобразование внешней среды. Здесь эта функция понимается расширенно и в определенной степени перетекает в функции, которые можно было бы обозначить как знаковые. Утверждается, что «...отождествлять инструментальную функцию с назначением вещи было бы неправильно, потому что назначение связано также с другими функциями и значениями вещи; кроме того, инструментальная функция по своему содержанию значительно шире, чем это отражено в назначении вещи...» Для дизайнера важно человеческое содержание инструментального процесса и функции, вещи в нем, человеческий способ инструментального действия, а не только конечная цель. Представляется, что «человеческое содержание» инструментального процесса выводит его за рамки простого приспособления к физической среде.

■ Адаптивная функция направлена на поддержание среды в состоянии, обеспечивающем нормальную жизнедеятельность человека. Однако и здесь приводится замечание: «Следует предостеречь от сведения задачи проектирования адаптивной функции к учету эргономических факторов. Эргономика не занимается с культурными формами среды, пространства, движения, поз и т.п.». Если не «размывать» границы между инструментальными и знаковыми функциями, то с одной стороны, эту функцию тоже можно свести к инструментальной, способствующей физическому приспособлению человека к внешней среде, только использующей для этого средства более гибкие и щадящие естественное окружение. С другой стороны, поддержание в удовлетворительном состоянии социально-культурной среды относится уже к знаковым функциям вещи.

■ Результативная функция направлена на достижение целей, некоего результата, когда вещь – знак этих целей, хотя сама в себе их не содержит. Поскольку вещь – знак цели (то есть в образе вещи цель каким-то образом закодирована, запечатлена), то эта функция вещи уже очевидно знаковая. «Для того чтобы учесть и связать в единую систему множество целей, сходящихся на вещи как на объекте проектирования, полезно строить целевые модели или программы. Это может быть дерево целей, матрица целей, перечень требований к изделию в определенной последовательности и взаимосвязи, структурно-функциональная модель системы целей, сценарная модель ансамбля целей и др.», Увлечение построениями такого рода моделей – знак эпохи системотехнических приемов в дизайн-исследованиях, которая к настоящему времени практически миновала.

■ Интегративная функция направлена на общественную интеграцию людей вокруг определенных культурных ценностей. «Рассмотреть вещь с точки зрения ее интегративной функции – это значит взять ее как фрагмент и образ целого. Вещь фокусирует смыслы, традиции, ценности, материалы и формы того мира, по которому живут люди». Вещь как «фрагмент и образ целого», безусловно, воспринимается, прежде всего, в качестве знака: «...Ведь именно так мы подходим к вещам в музее: они являются для нас фрагментами прошлых культур, заключают в себе образ жизни той или иной эпохи». Нет никаких сомнений в том, что функция вещи, понимаемой как воплощение «определенных культурных ценностей», – знаковая.

Можно предложить и другую типологию знаковых функций вещи, основанную на различной самооценке ее потенциальных потребителей, что приблизит нас к теме их «социальных ролей». То, как человек интерпретирует свою роль в

обществе, в значительной степени определяет и ценности, которые видит он в принадлежащей ему вещи. Назовем такое различное видение вещи «ценностными фильтрами». Чтобы типология знаковых функций оказалась полной, но не избыточной, следует опереться на уже обоснованную в социологии модель. В качестве такого фундамента примем следующее рассуждение.

Помимо общепринятых демографических характеристик адресата (его пола и возраста), уровня его покупательской способности (сколько денег он готов потратить), необходимо учитывать также тип его темперамента, характер миропонимания, направленность ценностных ориентации, так как все это определяет своеобразие психической адаптации к среде и выдвигает дополнительные требования к личной вещи как посреднику.

В формировании функционального типажа вещи следует учитывать не только объективную реальность, окружающую потребителя, но и то, каким образом эта реальность претворяется в его сознании, поскольку знаковые, символические функции целиком являются ответом на субъективную интерпретацию этой действительности. Интерпретаций, в том числе художественных, может быть великое множество, и чем они более своеобразны, тем менее предсказуемы. Для решения же задач дизайна, связанных с серийным производством, целесообразно пользоваться образцами таких преломлений действительности, сведенными к стереотипам.

Для построения наиболее обобщенной, базовой типологии источников формирования «ценностных фильтров» (и тем самым, знаковых функций вещи) можно воспользоваться предложенной Б.Ф. Моргуном типологией форм деятельности, сводимой к четырем позициям. Каждая форма деятельности связана с определенным человеческим типом и вовсе не обязательно соответствует реальному занятию в жизни. Скорее здесь следует говорить о внутренних предпочтениях, которые не всегда могут реализоваться на практике, но определяют человеческий тип в мире символического социального взаимодействия.

У нас выявились четыре различные роли вещи (Вещи как таковой), которые она может играть для своего владельца, идентифицирующего себя в обществе соответствующим образом. Тем самым мы получили четыре типа знаковых функций этой вещи. Причем и первая ее роль, названная «инструментом», в этом случае действительно не совпадает с ее прямым назначением, а говорит лишь о том, что в восприятии адресата выражение в ее образе смысла инструментальной полезности является наиболее ценным. Итак, Вещь, обладая различными знаковыми функциями, адаптирует человека к его социально-культурной среде. В разных срезях его бытия и в соответствии с разными представлениями человека о том, что для него ценно, это происходит путем акцентирования в Вещи ее разных выразительных сторон:

- в сфере практической, преобразовательной деятельности – это вещь – «инструмент»;
- в сфере эмоционально окрашенных человеческих коммуникаций – это вещь – «тавро»;
- в сфере субординационно-карьерных отношений – это вещь – «визитная карточка»;
- в сфере интеллектуально-духовного бытия – это вещь – «талисман».

Своим присутствием Вещь достраивает образ владельца до завершения и служит проводником значений его внутреннего «Я» – такой, демонстративный, образ человека и принято называть **имиджем**.

Почему так прижилось в русском языке это англизированное французское слово, хотя оно является прямой «калькой» родного слова «образ»? Да потому что со словом «образ» у нас связано весьма обширное поле значений, среди них есть такие понятия, как «художественный образ», «образ мыслей», «прекрасный, незабываемый образ» и пр. Слово же «имидж», попав в русский язык, из всего этого богатого спектра смыслов выделило лишь один узкий сектор, а именно – принципиально конформный, можно даже сказать корыстный, проектный образ. Такой образ вписывает вещь (или же человека с «его» вещами) в потребительскую культуру.

Культура потребления так же не исчерпывает всей культуры, как и понятие «имидж» – всей полноты понятия «образ».

Так что это иноязычное слово пришло к нам как более конкретное для обозначения может и не нового, но по-новому осмысленного явления общественной жизни. Появление его связано с избыточным производством вещей, с необходимостью более тонкого различения их в многообразных ситуациях использования, с развитием цивилизации, то есть усложнением «технологии жизни».

Дизайн, обеспечивая создание в еще и адаптеров разного типа, продвижение их на потребительском рынке, вновь проявляет себя как явление пограничное, в данном случае между миром вещей и миром людей. Дизайн, используя свои средства в создании прицельно-адресной вещи, выступает в качестве посредника, сопрягающего субъективное самоощущение человека, потребителя этой вещи, с объективными нормами социума.

Итак, дизайн выступает посредником в двуедином процессе творения человеком физической вещи и творения вещью социального человека.

Формирование имиджей вещей, а через них – имиджей потребителей, связано также с тотальным распространением рекламы, создающей особый жизненный фон. К присутствию в нашей жизни рекламы можно относиться по-разному: можно с увлечением работать в этом виде проектирования, можно ругать неудачную рекламу, можно даже ее ненавидеть, по единственному, что невозможно – так это ее не замечать. А также игнорировать то обстоятельство, что она обладает влиянием не только в прямом своем назначении, то есть в побуждении к приобретению рекламируемого товара – ее воздействие значительно шире и сложнее. Реклама, безусловно, – одна из отличительных черт современной цивилизации и, среди прочего, имеет регулятивную функцию, как это заметил известный французский философ Жан Бодрийяр: «Чары рекламы и потребительства имеют своей функцией способствовать произвольному усвоению смыслов социальной среды, способствовать индивидуальной регрессии к социальному консенсусу. С одной стороны, «индивидуальная регрессия», то есть утрата личностного своеобразия, усреднение, издержки массовой культуры. Но с другой усвоение Смысла, «социальный консенсус», что, безусловно, позитивно. Можно сказать, что потребительские массы цивилизованного мира (а кто из нелюмпенизированных граждан к ним не относится?) в рекламе видят отражение своих желаний, ожиданий, предпочтений, то есть узнают в ней собственное лицо. Итак, качественной работе дизайнера, среди прочего, способствует понимание сложной функциональной природы вещи, а это непосредственно связано с разнообразием имиджей ее потенциальных или реальных владельцев, играющих в жизни свои социальные роли. Безусловно, рассуждения о «социальных ролях» – это из области общественных наук, области специальных исследований, интерпретаций и обобщений. И все же художественное моделирование потенциального потребителя в дизайне – не то же самое, что использование готовых результатов специаль-

ных социологических исследований. Какое значение имеет для дизайнера понимание того, что адресат его проекта – вовсе не реальный человек, а исполняемая этим человеком социальная роль? Без ассимиляции этой идеи профессиональным сознанием невозможно перейти к проблеме выстраивания типологии потребителей – а это всегда составляло неотъемлемую и весьма важную часть любого серьезного предпроектного исследования. При всем признании ценности объективных данных науки, только применение метода художественного моделирования потребителя позволяет дизайнеру получить целостный, выразительный, эмоционально и чувственно постигаемый, будящий объемно-пространственное воображение образ потребителя.

Хотим мы этого или нет, замечаем это за собой или считаем, что в своем поведении, в своих пристрастиях совершенно естественны – все мы повседневно исполняем множество ролей, которые называются социальными, поскольку разыгрываются не на подмостках театра, а в этой пашей жизни среди людей. Даже оставшись наедине с собой, мы бессознательно примериваем на себя разные роли. Это может быть роль тоскующего в одиночестве или наслаждающегося возможностью побыть одному, скучающего от безделья или полного решимости переделывать вес накопившиеся дела. В своей повседневной жизни мы из роли друга переходим в роль спешащего по делам горожанина, а затем – в роль делового партнера или исправного служащего, а может быть, «свободного художника». Мы с полной искренностью играем роль сына или родителя, а вслед за этим – роль участника веселого застолья... и так далее. Если бы мы, переходя от ситуации к ситуации, не меняли эти роли, то оказались бы социально «разадаптированными» и везде бы вели себя неуместно, неловко.

То, как именно мы играем эти свои роли, конечно же регламентируется стереотипами этнической и национальной культуры, нормами сложившейся цивилизации; обычаями эпохи. Если мы вдруг примемся, вести себя как-то несоответственно, это будет расценено окружающими как вопиющая невоспитанность или как вызывающий эпатаж. Когда же мы не желаем выглядеть в глазах окружающих ни невежей, ни «крушителем основ», то вписываем рисунок своего социального поведения в закрепленные в негласной конвенции (соглашении) нормы общества.

Но кроме этого у каждого из нас есть и более постоянные роли, которые, возможно, с годами и меняются, но уже не так быстро. Каждый из нас ощущает себя, например, четким, деловым и трезвомыслящим или живущим преимущественно эмоциям и позволяющим жизненным впечатлениям брать над собой верх; ощущает себя испытывающим эйфорию от достижения результатов в спорте, карьере или творчестве или равнодушным к внешнему успеху, углубленным в процесс созидания т.д. Мы можем чувствовать себя приверженцами спокойного, умеренного и даже аскетического образа жизни – или же полного азарта, остроты непредвиденных событий. Все это зависит от наших ценностных ориентации, от того, какая из ролей представляется нам соответствующей нашей природе и какая из них присуща тому идеалу (кумиру, уважаемому или любимому человеку, собирательному человеческому типу и т.п.), который мы для себя сознательно или бессознательно набрали. Мы проецируем на этот образ свои жизненные предпочтения, а затем с него же и берем пример, ориентируемся на него в своих реакциях и поступках.

Механизмом нашего «позиционирования» в обществе профессионально занимаются такие науки, как социология и социальная психология, но для дизайнерского проектирования существенно понять главное: человек не тождественен

своей социальной роли, ни сиюминутной, ни принятой на себя на какой-то продолжительный срок. Впрочем, нельзя не заметить, что принятая на себя социальная роль, тип ролевого поведения, конечно же, коррелируют с характером самой личности. Набор основных социальных ролей, то, и в какой форме они реализуются, – все это не может не зависеть от человеческого содержания «актера», но вот «режиссером» всего спектакля все равно является социально-культурная реальность, в которую этот человек погружен.

Человек может искренне идентифицировать себя с каким-то образом или сознательно формировать свой имидж, «для внешнего употребления, но в любом случае это будет роль, а не сам он во всей его человеческой полноте. Попытки отразить образ целостного человека можно отыскать в художественной литературе, в философии, но социальная роль, социальный имидж – это всегда стилизация и упрощение, приведение к чему-то уже известному (даже если кому-то его роль и представляется невероятно оригинальной). Поэтому, когда дизайнер создает проект адресно-направленной вещи (или решает иную задачу в рамках своей профессии), он берет в расчет не то, каков человек в реальности – возможно, для него и непостижимой. Дизайнер учитывает, в какой роли предстает этот человек перед собой и перед окружающими, к какому потребительскому типу он относится. Ведь имидж всегда ситуативен и контекстуален, то есть он зависит от конкретной ситуации и определенного жизненного контекста.

Конкретно сформулированная задача проектирования уточняет и содержание ролей, характер которых важно учесть в данном проекте. Конкретная личность в своем исполнении обусловленных обстоятельствами ролей способна как усложняться, так и регрессировать, что существенно для целей дизайнера. Вот пример, демонстрирующий взаимосвязанность, но не тождественность человека и его ролевого поведения. В контексте дизайнерской разработки концепции телевизионного канала в результате были смоделированы три группы потребителей телевизионной информации.

Вся телевизионная аудитория в соответствии с духом времени (шел 1992 год) была условно поделена на людей с активной жизненной позицией и позицией пассивной, что, по мнению авторов разработки, влияет на предпочтения в выборе ТВ-программ:

- Первый тип деятелен, созидателен, представителей его немного, но именно они определяют направление развития общества, а значит, современно звучащий канал должен ориентироваться на их вкусы.

- Второй тип представляют, прежде всего, потребители пусть даже не только материального, но и интеллектуально-духовного продукта. Они – не творцы, а вполне достойные обыватели, каких большинство, но кто цементирует фундамент стабильного общества. Это подчеркивало особую актуальность «работы» с таким зрителем в ситуации социально-культурного дискомфорта.

Затем, уточняя подход, реальное положение дел в обществе было переведено на язык художественного моделирования социальных ролей, и роли эти поименованы, что помогло эмоционально ощутить их потребительские имиджи:

- упование людей с пассивной жизненной позицией направлено на идею везения, этот тип так и назван был Счастливец;

- в свою очередь активная позиция реализуется двумя путями:

- через овладение реальной жизненной ситуацией – такой тип назван был Победитель;

- через проникновение в мыслительные и творческие глубины – такой тип получил имя Мастер.

Затем были подробно проанализированы ценностные предпочтения каждого из этих трех типов в различных сферах человеческого бытия (см. об этом далее). Здесь же нам важно отметить, что названные социально-культурные роли в зависимости от ситуации могут с легкостью меняться местами. То есть один и тот же человек по отношению к просмотру ТВ-передачи может переходить из одной роли, или позиции, – в другую.

Например, тип «Победитель» в фазе активных действий стремится подержать свое «Я» убедительными примерами достижения высокого результата. Но в период релаксации он же стремится уйти от своего «Я» и предпочитает ТВ-передачи, адресованные «Счастливчику», – то есть сам этим «Счастливчиком» и становится. Так же и с ролью «Мастера»: эта позиция может быть близка телезрителю, в данный период углубленно работающему, например, над сценарием или постановкой спектакля. Если в этом состоянии он вообще склонен смотреть телевизор, то им могут быть востребованы достаточно интеллектуальные и даже элитарные по своему содержанию передачи, поддерживающие его творческий настрой. Но вот премьера состоялась, начался период фестивалей и положительных откликов прессы – и наш «Мастер» превращается в «Победителя», с удовольствием ловящего внешние реакции на свое произведение, информацию о других «Победителях», столь же, как и он, успешных.

К сказанному стоит добавить вот что; когда работа дизайнеров над типологией телезрителей была закончена, к творческой группе был подключен социальный психолог. Профессиональный консультант нашел, что дизайнеры автономно, исходя лишь из собственного профессионального опыта и интуиции, как говорится, «попали в яблочко». Это подтвердилось в процессе так называемых панельных опросов: в конкретной социально-психологической ситуации того времени аудитория четко распалась именно на такие группы, и предпочтения, ожидания, вкусы каждой из них полностью совпали с теми, что были смоделированы дизайнерами.

Казалось бы, раз все так совпало, к чему было «городить огород», а не сразу же обратиться к специалистам, проводящим конкретные исследования?! Да потому что опросные анкеты с так называемыми косвенными вопросами составлены были на основании созданных воображением дизайнеров моделей потребителей, модели эти были первичны. Без них анкеты не имели бы той эвристической силы.

■ Работа над типологией адресатов дизайн-продукции традиционно всегда был необходимым этапом всякой серьезной дизайнерской разработки. Опыт показывает, что, конечно же, следует советоваться с различными специалистами, изучать их опыт, согласовывать с ним свои изыскания – но выводы делать надо самим! Социологи, социальные психологи проводят конкретные исследования с последующей интерпретацией результатов, они экстраполируют выявленные тенденции, работая, том не менее, с уже существующим материалом и в уже сложившейся ситуации. Их работа совершенно необходима во многих областях общественной жизни, но далеко не всегда дает нужные ориентиры для дизайна. Дизайн – деятельность, как уже говорилось, не только проектная, то есть прогностическая, рациональная, но и интуитивная, здесь требуются иные, пусть менее точные на данный момент, но в перспективе более гибкие и вероятностные подходы. На этом пути, дизайнерами были выработаны различные методики, о которых стоит поговорить подробнее.

Прежде всего – что такое «типологизация» в ее отличии от классификации? В обоих случаях систематизация чего бы то ни было проводится на основе выделения систематизирующей единицы, в одном случае – типа, в другом – клас-

са. Читаем, как трактуются эти единицы в «Методике художественного конструирования дизайн-программ»:

«Класс – это множество предметов, выделяемое на основании одного или нескольких общих существенных признаков».

«Тип – исходная единица конструирования научной, проектной или художественной картины мира, вычленяемая на основе идеальной модели и являющаяся носителем программы культуры».

Значит, класс – не носитель «культурной программы», а всего лишь обобщений для ряда объектов существенный признак. Тип же соотносится с научной, проектной или художественной «идеальной картиной мира», он включен в культуру и укоренен в ней.

Классификационным «видовым» признаком чайника является наличие у него носика, а «родовым» – своеобразие его геометрической формы, использованных в его изготовлении материалов и т.п.

Типологизирующим же признаком того же чайника оказываются его характеристики (пластические, стилевые, образные), относящие данный образец, например, к японскому (чайная церемония) или английскому (five o'clock) культурному пространству. В этом и состоит принципиальное различие этих вариантов систематизации.

Для определения особенностей адресата дизайн-проекта обычно применяется процедура типологизации. Ведь человек, даже если это лишь его имидж, его социально-культурная роль, все же достоин более тонкого рассмотрения, нежели классификация по «общему существенному признаку», например, по росту, цвету волос или даже его покупательской способности. В основу типологизации ложится избираемый проектировщиком типологизирующий признак, и выбор его – всегда момент творческий. Такой признак находится внутри социально-культурной сферы жизни адресатов и должен стать той «сильной» точкой, прикосновение к которой рассекает всю массу потенциальных потребителей именно этого продукта на четко выделенные и четко выраженные социокультурные типы. Та же самая потребительская масса, но отношению к иному продукту дизайна структурируется по совершенно иному признаку и, соответственно, оказывается разделенной на иные группы.

Цель типологизации очевидна: мотивированно ответить на вопрос, каковы те, кому мы адресуем свой проект, для кого именно он создается. За этим следует нормальная проектная процедура – смоделированные предпочтения каждого выявленного типа адресата переносятся на характеристики самого объекта проектирования, то есть ожидания адресатов продукта превращаются в требования к изделию или к его ассортименту.

Например, если мы создаем упаковку пищевого продукта, то наши потенциальные потребители будут различаться по принципу их отношения к тому, что в этой упаковке находится. Одни будут воспринимать содержимое как источник пользы для здоровья, другие – как любимое лакомство, третьи – в качестве изысканного блюда, угощая которым, можно произвести впечатление и т.д. Мотивов к приобретению может быть множество, и каждый из них требует иного решения упаковки, обращения к разным граням потребительского ожидания. Но если объектом нашего проектирования становится мебель, та же аудитория сгруппируется по иному признаку. Мы выделим в ней тех, кто ищет в устройстве своего дома покой и уют, кто – стильную элегантность, кто – практическое удобство, кто из них и своих потребностях аскетичен, а чьи пристрастия делают его более «эпикурейцем» и т.д.

Главное, чтобы такое **социокультурное моделирование** адресатов дизайн-продукта охватило все возможные типы отношения к данному объекту, и чтобы они выстроились в систему. Следует получить именно **систему потребительских предпочтений**, систему ее потенциальных адресатов, а затем либо выбрать направление, представляющееся наиболее актуальным, либо охватить все возможные модификации отношения к продукту. В противном случае удачное попадание, основанное на интуиции, возможно, но мы уже говорили, что в дизайне промышленно тиражированных вещей такой чисто интуитивный поиск чреват слишком дорогими обходящимися ошибками. Конечно, никто не застрахован от ошибок и при «научном подходе», но все же системное моделирование прогнозируемой реальности и планируемого ассортимента изделий всегда дает плоды. Правда, не во всех случаях именно те, которые виделись их авторам.

Парадоксальным примером непредвиденного, но, тем не менее, высочайшего результата исследовательского подхода к проектированию ассортимента своей продукции, ее проектного образа может послужить известная история со знаменитой фирмой «Браун». В свое время (в 50-е годы XX века) фирма решила создать новую серию изделий, предназначенных для домохозяек среднего достатка, соответственно чему придавала им особую простоту и функциональную информативность формы, скромность колорита и прочие столь же основательные и сдержанные достоинства. Продукция фирмы имела головокружительный успех, но вовсе не у домохозяек среднего достатка. Те не сумели оценить изысканную простоту нового стиля и по инерции предпочитали привычные обтекаемые формы. Приобретали эти изделия люди как раз весьма обеспеченные, так называемые «лидеры потребления», которые к тому времени уже пресытились привычным и готовы были принять новую простоту в качестве желанного ими изыска. Этот пример «непопадания» как раз и демонстрирует замечательную проектно-прогностическую работу дизайнеров фирмы. Прогностическая интуиция позволила им уловить в воздухе эпохи состояние стилевой нестабильности и своевременности перехода в новое культурное пространство, а проектный опыт и профессионализм способствовали созданию целостной системы ожиданий потребителя (пусть и иного) и столь же системному дизайнерскому ответу на этот вызов.

Особенно необходима и результативна процедура типологизации потенциального адресата дизайн-продукции, когда проектирование касается объекта, характер которого сам по себе не определяет своеобразия вкусовых пристрастий возможных владельцев.

Если проектируется, например, спортивное оборудование, то мотивы к приобретению его тоже, конечно, могут быть различными, например, оздоровление, совершенствование фигуры, свободное общение, нацеленность на получение результата и пр. Но все же можно предположить, что вкусы спортсменов в чем-то совпадут и будут наверняка иными, чем у тех, кто никогда не отправится в путешествие на байдарках и не станет истязать себя тренажерами.

Но что поможет определить особенности потребителя по отношению к вещи, которой пользуется практически любой человек, как, например, это было с часами до того, как их отчасти заменили мобильные телефоны? Для решения такой задачи потребовалось создать свою методику. Примером типологии адресатов именно такого – общеупотребительного – изделия может служить типология адресатов, разработанная в свое время Е.Б. Табачника. «Чтобы определить поле поисков стилистики будущего изделия, дизайнеры моделировали для себя «портрет» потенциального потребителя – в форме словесного описания, коллажа, рисунка. По результатам этой работы были созданы обобщенные портреты несколь-

ких типических групп потребителей». Однако для того чтобы дизайнеры-проектировщики создали именно «портретную галерею», а не получили случайные, вырванные их жизненного контекста персонажи, необходима была предварительная исследовательская и систематизаторская работа, которую и провел указанный автор. Опорой для своих рассуждений Е.Б. Табачника выбрала положение (или предположение), что на основании содержания человеческой деятельности могут быть выявлены связанные с ней социальные роли, культурные образцы и ценности, причем реализуемые как в сфере профессиональных и социальных контактов, так и далеко за их пределами.

Все виды профессиональной деятельности подразделяются на пять групп с интерпретацией содержания деятельности для профессиональной и непрофессиональной сфер активности. Эти пять групп различают системы взаимодействия, в которые включается человек. Они определяются следующими отношениями:

- человек – человек;
- человек – техника;
- человек – природа;
- человек – знаковая система;
- человек – художественный образ.

Конечно, это – только схема, но, вникнув в каждую из «сфер активности», порождающих определенные социальные конвенции, автор выходит на понимание систем ценностей, господствующих в каждой из них.

Системы ценностей, соответственно, определяют стили жизни, такие как:

- деловой (профессиональная сфера активности) или семейный (непрофессиональная сфера активности);
- технократический;
- походный (профессиональная сфера активности) или спортивный (непрофессиональная сфера активности);
- созерцательный;
- артистический (профессиональная сфера активности) или гедонистический (непрофессиональная сфера активности).

В свою очередь, стили жизни связаны с социальными ролями, о которых мы уже говорили, но они же именуют и типы изделий, адресованных «исполнителям» каждой из этих ролей. В результате были получены – мотивированно и обоснованно (!) – следующие роли потребителей, а также типы соответствующих этим ролям изделий (в данном случае – часов), условно именованные, соответственно:

- Шеф (профессиональная сфера активности) и Родня (непрофессиональная сфера активности);
- Технаръ;
- Первопроходец (профессиональная сфера активности) и Бодряк (непрофессиональная сфера активности);
- Отшельник;
- Богема (профессиональная сфера активности) и Курортник (непрофессиональная сфера активности).

Благодаря проделанной работе каждое проектируемое изделие приобрело присущий только ему набор функциональных и стилистических характеристик, а все в комплексе они могли претендовать на достаточно полный и (что существенно!) системный охват ожиданий потребителей.

Итак, алгоритм рассуждений предложен здесь следующий: системы ценностей – стили жизни – социальные роли с именовани­ем этих ролей – типы изделия с индивидуальным набором характеристик.

В глубокой древности человек, именуя доселе незнакомое, это нечто как бы проявлял для себя, и оно становилось частью его освоенного окружения. Исследователи доисторического периода развития человека для обозначения такой процедуры используют термин: «именование-творение». Вот и в дизайне проявляется этот же древнейший механизм, становясь одним из его методических приемов; назвав нечто собственным именем, дизайнер начинает отчетливее видеть проектируемую вещь, она становится для него осязаемой и более понятной. Разумеется, это – самое обобщенное описание логики методической разработки, которая реально значительно полнее и сложнее. Но сейчас нам важно уяснить для себя главное: типологизация адресатов дизайн-проекта – это необходимая и довольно сложная процедура, по отношению к которой уже накоплен определенный методический багаж. Однако каждый раз требования конкретной разработки ставят перед дизайнером новые условия, новые задачи, и выбор типологизирующего признака, поиск объективной опоры для систематизации, вся процедура систематизации становятся творческим процессом, не сводимым полностью к предыдущему опыту.

Для примера проследим, как происходил процесс моделирования типологических признаков потребителей телепрограмм для уже знакомых нам «Счастли­вчика», «Победителя» и «Мастера». Изучение их предпочтений в различных областях жизни помогло ближе познакомиться с этими «персонажами», лучше понять содержание их ожиданий по отношению к телепередачам. Рассуждение шло следующим путем: были рассмотрены позиции каждого из этих социокультурных типов в трех основных сферах их существования, которые обозначались как «сфера нравственного» (что можно было бы также назвать «сферой идеального»), «сфера социального» и «сфера материального» возможно, в сегодняшней действительности с ее новыми реалиями какие-то из положений оказались бы сформулированными иначе, но когда проводилась эта работа, похоже, все выглядело именно так.

Здесь следует обратить внимание, во-первых, на выбор позиций, по которым проводилось различение в миропонимании трех смоделированных типов, и, во-вторых, на то, что чем больше мы узнаем о каждом из них, тем все более предсказуемым. И понятным становится содержание следующей позиции. Метод художественного моделирования потребительских типов – это всегда проявление живого человеческого опыта, интуиции и увлекательная игра ума.

Разумеется, приведенный пример вовсе не означает, что это – единственный путь выделения социокультурных типов и, тем более, что они, типы эти, обладают именно такими характеристиками и таким миропониманием, что так, а никак иначе, относятся к различным сторонам жизни. Конечно, все это вполне субъективно и отражает человеческий и профессиональный опыт конкретного творческого коллектива. Кто-либо иной пошел бы по другому пути и смоделировал бы какие-то иные образы своих адресатов. Однако пример показателен как последовательное применение метода художественного моделирования социальных ролей. Именно – художественного! Ибо он основан на творческом воображении, на собственной жизненной позиции авторов, на наблюдении ими окружающей реальности. Когда мы задаемся вопросом: «Кому предназначен этот проект?», каждый из нас представляет адресата одной и той же вещи по-своему – и в этом выявляется творческая природа художественно-образного моделирования. Ни один дизайнер не может всерьез утверждать, что он абсолютно точно знает, каков будет потребитель его продукта во всех его проявлениях. Но чем глубже он

попытается проникнуть в его образ, чем тоньше его дифференцирует и рассмотрит с разных сторон, тем тот будет достовернее и живее. И тогда дизайн-продукт, проектные требования к которому основываются на таком индивидуальном понимании адресата, окажется интересным, осмысленным, содержательным, и если он и не найдет прогнозируемого потребителя, то тогда, возможно, его создаст.

Ведь мы уже говорили, что дизайн – это прогноз, но это и проект, проекция субъективного творческого сознания на объективную реальность. Дизайн-продукт должен, конечно, соответствовать тому, что существует в действительности, но он же эту действительность и меняет, воздействуя на нее со своей стороны. Дизайн – посредник между следованием жизненным реалиям и их формированием.

Вопросы для проверки

1. В чем состоит принципиальное различие между прогнозом и проектом?
2. Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в культурной коммуникации?
3. В чем различие между художественным и проектным образами? Что моделирует собой проектный образ?
4. Каковы функции вещи в окружении современного человека? Какие существуют теории относительно исторически первичных функций вещи?
5. Что такое «социальные роли», и как используется это понятие в дизайне на этапе предпроектного исследования?
6. Чем отличается процедура типологизации от процедуры классификации, и почему в дизайне принят этот вид систематизации потребителей?

Тема 5. Методика предпроектных дизайн-исследований и формирования проектных концепций в решении социально значимых проблем

1. Общая структура процесса дизайн-проектирования. Особенности и методики предпроектных дизайн-исследований. Определение необходимого и возможного в процессе дизайн-разработки. Определение типа проектирования и необходимых средств его практической реализации. Формулировка профессиональной задачи. Профессиональное определение темы на основе формально-графической модели взаимодействия. насыщение определения конкретным предметным содержанием. Систематизация материалов проведенного предпроектного дизайн-исследования на основе схемы – матрицы. Формирование формального и предметного образов реализации проектной дизайн-концепции. Эскизная разработка «идеального проектного решения» реализации проектной дизайн-деятельности. Текстовое и графическое оформление материалов предпроектных исследований и дизайн-концепции решения поставленной проблемы. Методика и уровни содержательного анализа формообразующих факторов в процессе проектной разработки дизайн-концепции.

1. Предметным миром мы обычно называем свое материальное окружение, но не все, а только ту совокупность вещей, которые созданы человеком и для человека – для его безопасности, его комфорта, его удовольствия. В пределы предметного мира по умолчанию не входят нетронутые природные объекты: леса,

озера, каменные валуны. Ручей – природный объект, а фонтан – элемент предметного мира, так же как и высеченный из камня монумент. Все эти фрагменты материальной реальности созданы людьми и для людей – в данном случае для их душевного комфорта и эстетического наслаждения. Любой фрагмент или отдельный элемент предметного мира сначала всегда возникает в чьем-то сознании в виде бесплотного образа, проектного замысла, идеи – то есть в своей идеальной форме. Идея эта всесторонне обдумывается; она конкретизируется, проверяется на уместность и своевременность в сложившейся ситуации – именно это и придает свободному образу, фантому реальную социально - культурную осмысленность. На этом этапе не может не рассматриваться, конечно, и практическая возможность воплощения идеи, то есть, ее соответствие уровню развития технологий, допустимым финансовым затратам и т.д. И только затем, если все складывается удачно и все условия соблюдены, начинается процесс вывода идеи из потаенности. Происходит ее материализация – сначала в виде проекта, разработки его с помощью приемов композиционного формообразования, а потом – и самой новой вещи, нового элемента предметного мира.

Этот путь от идеи к окончательному ее воплощению, казалось бы, слишком очевиден, чтобы специально говорить о нем. Но именно последовательное прохождение этого пути и выделяет любой объект предметного мира из всего природного материального окружения человека. По какому алгоритму формируется весь остальной, нерукотворный, мир, нам пока уразуметь не дано. Но, возможно, то, как это делаем мы, люди, и действительно – «по образу и подобию». Во всяком случае, еще древний философ Платон полагал, что где-то «в умном месте» существуют идеи всех вещей, какие только могут возникнуть в этом мире, в котором они воплощаются по мере надобности. А материализуются они в сегодняшней действительности через сознание проектировщика. Процедура моделирования обычно предвосхищает всякое сложное деланье. Моделирование призвано помочь избежать ошибок в окончательном варианте, когда уже включены все ресурсы. Моделируют самолеты и автомобили (в каких-то случаях это занятие становится самоцелью и обретает ценность в себе самом – и тогда люди посвящают свое время и свой талант созданию моделей как таковых). Моделируют, имитируя подлинные материалы, и моделируют в материалах будущего объекта, в уменьшенном масштабе и в реальном, для испытаний и для презентаций. С развитием цифровых технологий стало возможным моделировать с помощью компьютера и проводить испытания на виртуальных моделях. Но моделируют не только объекты предметного мира, но и протекание социальных или экономических процессов, природные катаклизмы, и на этих моделях учатся управлять ими. Существуют методы математического моделирования, в которых удается охватить огромное количество параметров, существуют статистические методы, учитывающие вероятностные процессы, и т.д., и т.д.

От всего перечисленного принципиально отличается метод художественно-образного моделирования, традиционно применяемый в дизайне.

Рассуждая о многообразии знаковых функций вещи, об «имиджах» и «социальных ролях», о типологиях адресатов дизайн-проекта, мы не могли не затронуть этого вопроса. Но теперь перенесем акцент с особенностей восприятия объекта его адресатом на специфику мышления дизайнера, порождающего этот объект. На определенном этапе дизайнерской разработки практикуется, конечно, и создание материальных или виртуальных моделей будущих объектов, но это всего лишь то, что объединяет дизайн-процесс с любым иным проектированием вещей – инженерным, конструкторским и тем более архитектурным. Но художест-

венно-образное моделирование реальности роднит дизайн также и с творчеством в любом виде «высокого» искусства: в живописи, в литературе театральном или киноискусстве. Здесь вновь дизайн заявляет себя как явление пограничное, в данном случае между сугубо прагматичной деятельностью, решающей насущные, в том числе рыночные, проблемы – и созданием объектов, определяющих (одновременно и выявляющих, и задающих) стиль и образ жизни людей. И знаменательно, что связь с универсальным творческим мышлением проявляется как раз в области профессиональной методики поиска образа. Художественно-образное моделирование дизайн-проекта происходит не в мастерских и не на компьютере, оно разворачивается в сознании дизайнера – в его фантазии, его воображении, совмещающем в себе энергию созидания нового с интуицией предвиденья и способностью отражать и систематизировать наблюдаемое. Любое творческое мышление отличается от рутинного, и было бы несправедливо заявлять, что у дизайнеров все происходит совсем не так, как у других проектировщиков. По способу профессионального мышления дизайнер ближе всего, конечно, к архитектору, но тот дизайнер, который занимается проблемами городской среды, как раз зачастую и не находит общего языка с архитектором, получившим классическое образование (в следующей части книги мы попытаемся понять, отчего так происходит). Для производства любого промышленного изделия творческие способности столь же необходимы и конструктору, и инженеру, и технологу, и прочим специалистам, которые своим трудом создают тот же материальный объект. И все же, не в обиду будет сказано представителям этих профессий, определенное отличие существует. Особенно ясно и наглядно демонстрирует его одна краткая фраза-формула, ставшая уже хрестоматийной. Звучит, она так:

■ «Дизайнеру заказывают не мост, а переправу».

Почему? Проанализируем предложенную сентенцию.

Понятно, что перед нами не просто некая констатация, но метафора, которую следует «расшифровать». Так что же такое в этом высказывании – «мост»? С заказом на проект моста – а это вполне конкретный заказ – обращаются к инженеру-мостостроителю, к конструктору, специализирующемуся на проектировании этих сооружений, наконец, к архитектору. При этом изначально полагается очевидным, что в сложившейся ситуации требуется именно мост и ничто иное. Задача формулируется именно и только так: «спроектировать мост». Далее оно может выполняться самыми разными способами: исходя из реальных условий, финансовых возможностей, соображений проектировщика, мост может оказаться подвесным или понтонным, на «быках» или какой-либо иной конструкции – но это всегда будет мост и только мост. Итак, «мост» в этой фразе есть обозначение самой идеи задачи, «мост» – метафора задачи, которая, будучи однозначно сформулированной, требует четкого и адекватного проектного ответа.

В отличие от этого слово «переправа» в приведенной фразе определяет содержание сложившейся проблемы. Она состоит в том, что существует необходимость переправиться через некое пространство, то есть попасть на ту сторону, тот берег – реки, оврага, пропасти, железнодорожных путей и т.д. Спектр решений такой проблемы включает в себя, среди прочего, и сооружение моста, но никак этим не исчерпывается. Переправиться, в принципе, можно различными способами: прорыв под землей тоннель, на плавучем средстве (если через воду), на воздушном шаре, по канатной дороге... телепортацией, наконец! На последнем способе, разумеется, слишком настаивать не будем – он приведен лишь как указание на несдерживаемое рациональным рассудком максимально возможное рас-

ширение способов решения поставленной проблемы. Итак, в этом контексте «переправа» – **метафора проблемы**.

Итак, мы имеем противопоставление задачи и проблемы. В приведенной фразе утверждается, что к дизайнеру не следует обращаться за решением узко поставленной, конкретизированной задачи; поле его деятельности – поиск возможностей разрешения проблемы, всегда обладающей качеством неопределенности. Трансформация задачи в проблему – есть процедура проблематизации, то есть **расширения смыслового контекста** первоначальной задачи, включения в него новых смыслов и значений. Особенность дизайнерского мышления Процитируем Петера Беренса

Еще Петер Беренс, автор первой в истории дизайна (Германия, 1907 год) целостной дизайн-программы АЭГ («Всеобщая электрическая компания»), говорил: *«Меня всегда интересуют только проблемы. Тем, что само собой разумеется пусть занимаются другие»*. Звучит немного высокомерно, но взглянем на ситуацию. То была эпоха становления новой профессии, и этим заявлением Петер Беренс жестко противопоставляет себя как активного ее представителя специалистам профессий, давно уже известным на производстве и в обществе. Кто эти «другие»? Полагаю, инженеры, конструкторы, технологи, все те, кто досконально знает, как решать свои профессиональные задачи. Хочется сказать: узкопрофессиональные. Но Петер Беренс – дизайнер, он иной, он берется вовсе не за их дело, самого его интересуют только проблемы. Решение проблемы может вдруг оказаться совершенно непредсказуемым. Таким заявлением автор АЭГ поз и пион провал себя в системе профессионалов-проектировщиков, обслуживающих производство.

Но не будем вставать в позу и делать вид, что дизайнеры всегда занимались и занимаются исключительно инновационными проектами. Во-первых, в любой деятельности есть корифеи, и есть хор – то есть в нашем случае те, кого знаменитый американский дизайнер Джорж Нельсон называл «пленными дизайнерами»: работая на производстве, им приходится заниматься текущим проектированием с минимальными нововведениями и даже модернизацией устаревших образцов продукции. Так что внутри самого дизайна сложилось естественное разделение на **инновационное** проектирование и проектирование аналоговое. Между двумя этими профессиональными установками (возникшими по объективной необходимости или в силу дарованных природой возможностей) есть принципиальное различие в методе работы. И все же, как бы реальные жизненные обстоятельства не корректировали дизайн-деятельность, для представителя этой профессии более характерна логика, обозначенная во втором столбце таблицы, – логика проблематизирующего подхода. Именно эта способность делает проектировщика вещей дизайнером, и именно это отличает его от прочих близких ему специалистов. Инженерное проектирование тоже может быть исключительно новаторским, но эта новизна воплощается в способах совершенствования вещи относительно исполняемого ею практического назначения, в направлении большей технологичности или рентабельности ее производства и т.п. Дизайнер же вносит изменения в саму жизненную ситуацию, где эта вещь традиционно использовалась. В обновленной ситуации она в прежнем своем качестве, возможно, и вовсе не потребуется (нет смысла думать, каким спроектировать мост, если проблему переправы решает канатная дорога). И тогда уже эту обновленную ситуацию дизайнеру придется оснащать новыми вещами. Особенность дизайнера состоит также не в том, что он усваивает композиционные приемы. Архитекторы владели ими задолго до того, как возникла (выделилась) профессия дизайнера. Специалисты же технических профессий тоже могли бы с пользой обучаться им, поскольку усилиями та-

ких школ, как Баухауз или ВХУТЕМАС, эти приемы достаточно формализованы. Такие знания и навыки были бы ими востребованы при решении их профессиональных задач, включая и квазидизайнерские, то есть требующие аналогового проектирования. Но подлинный дизайн – это внесение социально-культурных инноваций и поиск нестандартных решений, дизайн – это, прежде всего разрешение проблемы «переправы» в ситуации, когда «мостостроительство» почему-либо невозможно или нецелесообразно.

А теперь попробуем сопоставить логику проблематизирующего подхода, нацеленного на получение новой вещи, с подходом, связанным с получением нового знания, как это прослеживается исследователем эволюции стиля научного мышления М.Х. Хаджаровым. Мы уже обращали внимание на то, что современное мышление отличается от традиционного, полагавшего между всеми явлениями бытия наличие однозначных связей. В процессе развития вероятностного стиля мышления в научный категориальный аппарат вошли такие понятия, как «неопределенность», «случайность», «возможность», «вероятность» и пр., которые обнаруживают тесную связь с новейшими философскими представлениями. Такую философскую и научную парадигму называют «вероятностной» и «системно-структурной». Со своей стороны, дизайнерская мысль всегда стремилась сочетать в процессе поиска новизны образное и системное начала.

Расшифровка «первого этапа» исследовательского процесса весьма напоминает процедуру проблематизирующего подхода, не правда ли? Дивергенция, то есть расширение смыслового контекста объекта проектирования или исследования, – универсальный путь поиска новизны. «Второй этап» призван лишь адаптировать найденное знание к насущной реальности, он сводит многообразие решений к оптимальному для конкретных условий. «Аналоговый» же подход начинает сразу со второго, редуцирующего этапа, и потому результаты его недалеко уходят от первоначального состояния материального объекта или знания. Так называемый проблематизирующий подход был уже давно осознан внутри профессии и вполне самостоятельно применялся параллельно с происходящим в науке изменением стиля мышления от строго детерминированного (предсказуемого) – к вероятностному. Близость эта, видимо, объясняется тем, что вероятностное начало всегда присутствовало в художественно-образной составляющей мышления дизайнера, и это, по выражению Ю. Шрейдера, не позволяло ему «превращать «бритву Оккама» в гильотину». Итак, дизайн – посредник между художественным и научным постижением мира, но дизайн, в силу прикладного характера, мысль свою материализует, изменяя не только ментальную сферу существования человека, но и его физическое бытие. Мы увидели, что первые враги дизайнерской мысли – рутинность, банальность, стандартные решения. Впрочем, в этом дизайнеры не оригинальны: свежесть решений нужна в любом деле. Только для этого специалиста много, как говорится, не дано – он перестает быть самим собой, когда не пытается выйти за пределы привычного, не ищет и не создает в своем воображении новый образ предметности, соотношенный с обновленным бытием человека. Или – что парадоксально не противоречит сказанному – он остается собой, пока не пытается нарушить неустойчивое равновесие своего пограничного положения, пока продолжает балансировать на границах различных сфер творческой деятельности, областей человеческого знания. Последнее отчетливо проявилось в принятых на вооружение методиках раскрепощения дизайнерского воображения, то есть методиках художественно-образного моделирования. Художественно-образное моделирование, в отличие от логического, основывается не на рациональном, беспристрастном и последовательном учете всех необходимых факто-

ров, а прежде всего на эмоциональном, интуитивном и целостном видении конечного результата творчества. Профессиональная интуиция дизайнера, конечно, должна быть поддержана его культурным кругозором и опытом активной проектной практики – без этого она останется неразвитой. Дизайнер силой своего воображения моделирует ситуацию потребления создаваемого им объекта, характер и тип самого потребителя (адресата), его ожидания, связанные с проектируемым объектом, и т.д. Успеху этой операции способствует методика **образного подхода**, содержащая эвристический потенциал.

Эта методика основывается на воображаемом помещении проектируемого объекта в различные смысловые контексты, на расширении смыслового поля заявленной проблемы, то есть на дивергенции. По замыслу, это должно привести к расширению и семантического поля возможных решений. Вот как самими же дизайнерами на основании анализа ряда крупных разработок были в свое время осознаны и сформулированы основные из таких методических приемов:

■ **Ситуация выставки.** В качестве первого примера такого методического приема рассмотрим этот. В чем его идея? Проектируемый объект мысленно включается в ряд образцов современной материальной культуры. В искусственной ситуации такой воображаемой «выставки» могут возникнуть не встречающиеся в реальности сочетания «экспонатов», сложиться необычные композиции, возникнуть новые сюжеты. Здесь может произойти сближение далеких в привычном обиходе вещей, могут выявиться неожиданные аналогии и т.д. Все эти впечатления призваны вывести восприятие проектируемого объекта из привычной, «накатанной» колеи. Это становится возможным, поскольку включенные в выставочную экспозицию вещи отбрасывают на этот объект свои рефлексии, придают ему обновленные социокультурные смыслы, выявляют актуальные на данный момент тенденции формообразования, обостряют чувство современного стиля, восприятие новизны и т.д.

■ **Ситуация музея.** Так условно назван другой смысловой контекст, в который рекомендуется поместить воображаемый объект проектирования. Данный прием в определенном смысле противоположен предыдущему: если тот выявлял синхронный (единовременный), горизонтальный срез существования объекта, то этот – процесс его вертикального, диахронного (последовательного) развития. В ситуации воображаемого «музея» происходит включение проектируемого объекта в ряд его исторических прототипов, что должно способствовать реконструкции заложенных в нем, но, возможно, «стершихся» культурных значений. Кроме того, при анализе исторических метаморфоз вещи, особенно обладающей глубокими культурными корнями, могут быть обнаружены интересные обстоятельства. Возможно, когда-то, из-за технологической ли сложности или несоответствия существующему в ту пору образу жизни, а то и вовсе по недоразумению (что тоже случается), от основного ствола развития этой вещи были отсечены какие-то ветви ее возможных трансформаций. Но в новой, сегодняшней ситуации знакомство с этими, отброшенными когда-то, вариантами решения способны дать импульс творческой мысли, предложить неожиданное направление инновации.

■ **Перевоплощение, или заимствование позиции.** В названии этого метода вполне прозрачно просматривается аналогия с методом актерского вхождения в роль. Разумеется, и так понятно, что при проектировании следует принимать в расчет конкретные условия производства, экономический фактор и т.п. Однако в таком виде все это – перечень требований, пригодный для использования рациональным сознанием.

Но мы имеем дело с художником в расширительном значении слова, и нам приходится эти условия интерпретировать в интуитивное образно постигаемое знание об объекте. «Методика...» рекомендует: чтобы глубже понять человеческий, социально-культурный смысл вещи, дизайнеру полезно поставить себя на место всех «персонажей», принимающих участие в ее создании. Те «персонажи», которые участвуют в материализации дизайнерского замысла – а для промышленного изделия это технологи, инженеры, конструкторы, экономисты и пр., – способны так радикально повлиять на конечный результат, что потом и сам автор не узнает своей идеи. Когда же дизайнер с самого начала ставит себя на позицию каждого из них (с их профессиональными требованиями), им не придется потом адаптировать проект к техническими или экономическим возможностям производства. И тогда, возможно, не произойдет искажения первоначального авторского замысла.

В какой-то степени схожая ситуация складывается и при создании (с помощью компьютера) графических объектов, предназначенных для печати, – и здесь необходимо учитывать справедливые требования, исходящие от работников типографии, от печатного производства. Учесть их означает надежду увидеть результат своего труда, не слишком расходящийся с первоначальным замыслом. Если же проектировщик непосредственно выходит на своего адресата, как, например, при создании сайта, то все равно остаются такие «персонажи», как сам автор, заказчик, адресат, с их зачастую противоречивыми вкусами, взглядами и интересами. Применяя на практике этот методический прием, проектировщик выступает посредником интересов всех заинтересованных лиц, и «тогда процесс формирования проектного замысла протекает в форме внутреннего диалога дизайнера с потребителем и другими «оппонентами».

■ **Отождествление себя с проектируемым объектом.** Специальным случаем «перевоплощения» можно считать метод, вошедший в специальную литературу также под названием «метода Альтшуллера». Учитывая особый характер этого приема, не берусь его комментировать, а процитирую, как он представлен в «Очерках системного дизайна». Итак, «дизайнер создает в своем воображении образ вещи как бы изнутри самой вещи, вживаясь в нее, одухотворяя ее, наделяя способностью говорить о себе самой – о своем материале, логике пространственного строения, тектонических силах, о своем отношении к человеку и т.д. Все связи вещи с внешним миром воссоздаются через то, как они представлены внутри нее самой. Занять такую позицию дизайнера обязывает, в частности, хорошо известное всем проектировщикам чувство «сопротивления» вещи тем метаморфозам, манипуляциям, которым он мысленно подвергает ее. Дизайнер вынужден считаться с внутренней логикой вещи, но, развивая эту логику, он приходит к интересным идеям». **Дизайнеры, одаренные столь редкостным даром, способные к полному погружению в объект вплоть до отождествления с ним, видимо, встречаются нечасто.** Поэтому прием этот трудно рекомендовать в качестве обычного методического хода. Однако нельзя не согласиться, что, будучи освоенным, метод «отождествления себя с объектом» должен приносить заметные плоды. Вещь, мы уже говорили об этом, обладает собственным бытием, собственным голосом, которым она и «вещает» чуткому таланту, какой «хочет стать»?

■ **Сценарное моделирование.** Этот метод весьма часто и результативно применяется в дизайн-проектировании. Уже одним своим названием он яснее других методик иллюстрирует идеологию художественно-образного моделирования и «применяется для получения целостного и наглядного представления об образе жизни и предметной среде будущего». Здесь «практически незаменимы

рисунок и эскизирование, это может быть и макетирование виртуальное или в материале – макеты такого рода похожи на сценические декорации, в которых строится по задуманному плану театральное действие. Достигаемая в этом случае наглядность служит источником знания, которое нельзя получить умозрительно». Эти практические процедуры, как трактует «Методика...», позволяют представить себе функционирование вещи в предметной среде, выразительность и целостность образа будущего изделия – не только его внешний облик, но и связи с окружающей средой и человеком.

Но свободнее всего процесс «сценарного моделирования» разворачивается в творческом воображении дизайнера. Идея новой вещи, порожденная сознанием дизайнера на пересечении его предвиденья и волевого проектного замысла, помещается в самые разнообразные ситуации предполагаемого бытия ее рядом с человеком. Используя свое творческое воображение, автор выстраивает целый «сценарий» с проектируемым объектом в заглавной роли и продумывает соответствующую этому «сценографию».

Процедура такого моделирования действительно близка к созданию театрального действия, последовательно раскрывающего «жизнь и приключения» вещи. В каждом его эпизоде выявляются различные грани ее образа, проявляются равные свойства, она различным способом сосуществует с окружением в соответствии с ситуацией и приданными ей возможностями и особенностями. В результате такого «проигрывания» на мыслительной модели проектируемой вещи всех возможных сторон ее бытия складывается заключение обо всей совокупности требований к ней, о тех свойствах и качествах, которые следует ей придать, формируется окончательное знание о ней. Метод применим не только при разработке единичной вещи, но также и сложного комплексного объекта, когда творческое воображение помещает его в самые разные ситуации функционирования.

Заемствование аналогий. Наконец, предлагается еще один эвристический прием. В содержании предыдущих методик уже не раз просматривалась аналогия дизайн-процесса с театральным действием, но результативная методик может быть выстроена также и на иных связях и аналогиях дизайна в мире искусств. Одни из них более очевидны, другие менее. Например, вполне понятна архитектурная аналогия, включающая проектируемый объект в культурное пространство, применяемая при оценке функциональной и символической ценности объекта, его структурной целостности, а также живописная – при оценке колорита проектируемого объекта или скульптурная – при оценке его пластического решения. Менее бросается в глаза аналогия дизайнера с литературой, но именно к литературе, а точнее – в поэтике, стилистике, риторике, выработаны приемы повышения выразительности художественного языка. «Перевод таких приемов с вербального (словесного) языка на иконический (изобразительный) – сложная творческая процедура, но применение их в дизайне способно принести значительные плоды.

Понятно, что имеется в виду не сюжетная, а исключительно формальная сторона литературного творчества, что в переносе на изобразительный ряд еще очень мало изучено. Тем не менее, попытки такого перенесения в специальной литературе встречаются, и на своем месте имеет смысл поговорить об этом подробнее.

Итак, смысловые контексты включения объекта проектирования могут быть следующие:

- ряд объектов, современных проектируемому, совокупность которых определяет сложившийся стиль и образ жизни;
- исторический ряд прототипов проектируемого объекта, выявляющих его культурные смыслы;

- ролевой контекст, то есть контекст деятельности различных специалистов вокруг разрабатываемого объекта;
- внутренняя логика самого объекта;
- сценография жизни (совокупность возможных ситуаций) проектируемого объекта рядом с человеком;
- аналогии между выразительными особенностями дизайн-объекта и приемами повышения выразительности, разработанными в других областях искусства и культуры.

Как уже говорилось относительно возможностей «проблематизирующего» подхода, помещение объекта проектирования в самые различные смысловые контексты позволяет значительно раскрепостить творческую фантазию проектировщика и создать дизайнерский объект, обладающий достаточной новизной.

Приемы композиционного формообразования, почерпнутые дизайном, прежде всего, из архитектуры, призваны сообщить объекту проектирования образную целостность. Но это качество достигается не только удачным решением композиционных задач – таких как, например, пропорциональность, выразительный ритм его элементов, динамичность или статичность формы, применение принципов симметрии – асимметрии, контраста – нюанса и пр. Целостность, завершенность образу вещи придает соответствие ее формы – смыслу, который несет она в своем культурном и предметном окружении, то есть «вещь обладает внутренним смыслом, не сводимым к ее материальному бытию. Так что формообразование непосредственно связано с так называемым «смыслообразованием». И чтобы разобраться в этом, начинать следует, видимо, с того, что такое смысл вещи. «Смысл вещи не только выражается, но и постигается в образе. Понять смысл – значит, увидеть вещь как образ социально-культурного бытия». Когда мы видим вещь, назначение, способ пользования которой мы себе не представляем, то не способны воссоздать в своем воображении и обычное для нее предметное окружение – такая вещь не ориентирует нас в образе соответствующего ей человеческого бытия. И тогда эта вещь представляется нам не имеющей смысла, а бессмысленная вещь может внушать чувство тревожности, даже страха, как те непознанные предметы в «Пикнике на обочине» у братьев Стругацких. И дальше: смысловой аспект проектного образа связан с проблемой тематизации. Тематизация – исходный пункт в смыслообразовании. Нужно сформулировать тему, прежде чем искать конечную морфологию вещи. Так вот с чего, оказывается, следовало начинать! Так что же тогда такое – «тема, вещи»

«Тема задает объективное содержание вещи, обладающее внутренней смысловой целостностью и потому способное к саморазвитию». Поскольку объективное содержание вещи – это проекция ее места рядом с человеком, то способность этой вещи к саморазвитию непосредственно связана с изменениями в его образе жизни, а потому и с обновлением смысла, а затем и образа этой вещи. Тема объекта проектирования задается дизайнером на пересечении предметной конкретности, в которую этот объект будет реально погружен, и субъективной авторской интерпретации образа этого будущего, а, следовательно, и самой вещи. Вспомним, что мы уже говорили о свободе творческой воли проектировщика, балансирующего на грани между антиутопией прогноза и утопией проекта. А вот что говорится об этом в «Методике...»: «в образе всегда есть момент переосмысления, а следовательно, и неоднозначности формы», и для иллюстрации этого приводится следующий исторический пример.

В конце 50-х годов Ле Корбюзье построил в Токио здание Музея современного западного искусства, которое, по мнению специалистов, значительно по-

влияло на национальную японскую архитектуру. Парадокс этот объясняется тем, что здание музея сыграло роль зеркала, в котором японцы увидели по-новому отраженные собственные, национальные традиции, ту их сторону, которую ранее не замечали за внешним подобием чисто формальных средств. Ле Корбюзье увидел национальную архитектуру Японии глазами европейца и, переосмыслив ее, воплотил свое понимание японской архитектуры как темы в конкретном архитектурном образе». Окончательная форма объекта вобрала в себя исходную тему в се авторской интерпретации. Это позволило японцам, которые рассматривали свою традиционную архитектурную систему всегда только изнутри нее, выйти за пределы системы и охватить ее сознанием, преобразуя в себе. И вот резюме: «Смысл поэтому есть всегда и раскрытие: существующего, и открытие нового, результат творческого переосмысления бытия.

Алгоритм проектного мышления дизайнера, как мы наблюдаем, следующий:

- сформулированная автором тема создаваемой им вещи, творческая интерпретация этой темы (предварительная авторская гипотеза новой вещи);
- объективное содержание вещи, ее смысл в определенном социально-культурном контексте (исследование ее всестороннего функционирования в реальном социально-культурном пространстве);
- проектная идея новой вещи (совмещение первоначальной гипотезы и приобретенных объективных знаний об этой вещи);
- пространственная форма вещи, ее морфология (материализация идеальной вещи в проекте и в материале, совмещающая в себе субъективную и объективную составляющие).

Как бы мы ни хотели, чтобы этот процесс был исключительно художественным, но намеченный нами путь снова неразлично похож на научный поиск. Можно предположить, что в сегодняшней реальности, когда научное мышление далеко разошлось с тем, которое принято называть «технократическим», пути художественных и научных прозрений находят в себе все больше родственного. Конечно, образ в искусстве и в науке приобретает разные свойства, но не можем же мы отказать в образности мышления тем, кто изучает, например, физическую сущность времени или занимается теорией фракталов! Или – отказать в интуиции, способности к неожиданным прозрениям, к инсайту – исследователям глубин океана или психики человека. Итак, еще и еще раз: дизайн – явление пограничное, в данном случае между объективным бытием вещи – и субъективной интерпретацией этого бытия, между одномоментным (симультанным) постижением образа вещи художественным воображением – и следованием алгоритму научной мысли при построении ее морфологии. Но вернемся к процессу дизайн-проектирования объектов предметного мира, как он рассматривается в специальной дизайнерской литературе. Методика смыслообразования, как мы убедились, строится на сопоставлении собственного, первичного значения вещи и ее вторичного значения, привнесенного проектировщиком (тематизации). Нельзя не обратить внимания на то, что таков же и механизм воздействия тропов – итога выработанного в поэтике особого способа повышения выразительности речи. Троп (от греч. «тропос» – оборот, поворот речи) – двуплановое употребление слова, реализующее одновременно два значения: буквальное и иносказательное. При совмещении в восприятии прямого и переносного значений происходит обогащение смысла. Возможно, путь усиления образной выразительности во всех сферах творчества имеет общую природу, и привнесение в методологию дизайна приемов поэтики или стилистики – это не просто использование метода «заимствованных аналогий», но

закономерное применение общего художественного принципа. Скорее всего, в смыслообразовании вещи имеет место не просто аналогия с литературным приемом, а единство образного мышления, реализующееся на более глубоком уровне и распространяющееся на все сферы творчества. Сложный гибкий механизм тропов – экономный способ выявления и закрепления, как в слове, так и в изображении их образного восприятия, а также и их понимания, интеллектуально-эмоциональной оценки. Когда этот двойственный смысл найден, понят, сформулирован или прочувствован, пора переходить к реализации замысла в конкретной композиции. На этой стадии проектирования, когда, казалось бы, уже все ясно и осталось лишь воплотить прочувствованную и продуманную идею в материале, решить пространственную морфологию объекта – тут проектировщика подстерегает еще одна сложность. Возвратимся к нашему утверждению, что всякий объект дизайна глубоко укорени; в культуре и отражает ее специфические характеристики. Поэтому «в рамках сложившегося жанра и стиля композиционные приемы, правила могут приобретать формализованный характер, но при переходе в иную стилистику, иной жанр, в иную культурную среду требуются переосмысление этих приемов и переход от приемов к более обобщенным принципам. Европейскому архитектору-классицисту, использующему в композициях садово-паркового искусства прием симметрии, предлагают создать японский сад камней. Для того чтоб он смог это выполнить, ему пришлось бы перейти от приема симметрии к ее принципу. Дело в том, что планировка японского сада камней основана не на пространственно-геометрической симметрии, а на предметно-смысловой. В основе его композиции лежит философское противопоставление горы и воды, символизирующее два противоположных начала всего сущего – светлого и темного, мужского и женского. Как видим, симметричность нельзя пересадить из одной композиционной системы в другую, хотя как принцип построения художественной формы она действительно для любой или почти любой системы. Нельзя так поступить и с масштабностью, пропорциональностью и т.д., потому что то, что масштабно и пропорционально в одной композиционной системе, немасштабно и непропорционально в другой системе. В приведенном примере принцип симметрии остается нерушимым. С изменением культурной среды, в которую помещается объект проектирования, меняется лишь характер симметрии, то есть воплощение этого принципа. В данном случае из пространственной симметрии становится смысловой.

Различные точки зрения проектировщика на вещь.

Мы уже говорили, что удачно созданная вещь содержит в себе информацию о типе, модели, характере культуры (исторической, этнической, локальной и т.д.), в недрах которой она родилась. Каждая культурная модель, а значит, и каждая вещь, отражающая свойства этой модели, могут быть рассмотрены под разными углами зрения. Наиболее показательным это демонстрирует пример канона как предельно целостной культурной программы, поскольку такая программа сакрализована, то есть, освящена свыше божественным присутствием, и тотальна, то есть осуществляет системный охват всего бытия в пределах, очерченных канон. В эпоху, ориентированную на канон, именно он выступал для человека:

- кристаллизацией памяти культуры;
- источником порядка;
- идеальной моделью для созидания;
- программой образа жизни.

В реализованном виде канон имеет три системных уровня, что и моделирует собой структуру возможных точек зрения на вещь – эту полномочную представительницу любой культуры такими системными уровнями в каноне являются:

- комплекс вещей и сооружений, образующий предметный ансамбль культуры, – на этом уровне он определяет целостность материального окружения;
- концептуально-смысловое содержание, заключающее в себе систему высших символов и ценностей, с которыми соотносится жизнь людей и их предметный мир, – на этом уровне он определяет идею, положенную в основание порядка;
- язык формообразования социально-предметного мира как эстетически совершенной художественной системы – на этом уровне он определяет художественно-образные приемы, которые можно выявить при анализе материального окружения в соотнесении его с актуальной системой ценностей.

В полном соответствии этим уровням мы имеем и три типа проектно-художественных позиций, в которых отправным фактором образного решения вещи являются:

- материальные процессы жизнедеятельности потребителя (условно назовем формирующуюся здесь позицию инструментальной);
- ценностно-смысловые ориентации потребителя как члена общества или общественной группы (идейно-ценностная позиция);
- выразительность формы вещи в культурном контексте (культурно-языковая позиция).

Разумеется, всякая вещь, как и всякая воплощенная в ней культура, содержат в себе сразу все три названных уровня, и в реальности они нераздельны. Однако в методических целях можно утверждать, что дизайнер условно выделяет один из уровней, представляющийся ему в данном случае доминирующим, и образное решение своего объекта строит на его основании как исходном пункте проектного рассуждения.

- Инструментальная точка зрения на вещь. В этом случае на первое место выходят такие качества вещи, как портативность, комфортабельность, целесообразность, удобство пользования, гибкость конструкции, гигиеничность и т.п.

Проектно-образное решение вещи закрепляет качества этого ряда, превращая их в информативность формы. Как действует в этом случае проектировщик? В окружающей действительности им выделяются такие области, где для него заметна возможность функционального переосмысления возобновляемых по инерции объектов, уже не соответствующих в полной мере потребностям момента, изменившемуся образу жизни. Такая проектная ситуация востребует нетривиальное мышление, поскольку здесь приходится ломать привычные потребительские стереотипы и своим творчеством убедительно провозглашать новое социальное и бытовое поведение, инспирируемое введением в обиход непривычных вещей. Методическим инструментом поиска такой обновленной вещи может послужить расширение зоны поиска за счет вовлечения в нее области действительности, далеких от той, которая предполагается поставленной задачей. Например, при проектировании бытового объекта вспомнить характеристики чем-либо сходного с ним индустриального, а при создании индустриального – ассоциативно связанного с ним природного и т.п. При этом разрушаются перегородки, воздвигнутые привычкой внутри традиционно сложившегося набора объектов материального окружения. А затем применение рассмотренного нами приема «сценарного моделирования» помогает воссозданию системы, адаптирующей новую вещь к

ситуации и окружающим ее объектам с их новым членением и новыми связями. Такие процедуры перенесения, но сходству пространственной морфологии вещи или по сходству функционального процесса могут быть названы, соответственно, метонимическим и метафорическим формообразованием. Знаменитый американский дизайнер Дж. Нельсон так описал собственный опыт совместной работы с коллегой – другим классиком архитектуры и дизайна: «Мне вспоминается, как у меня возник замысел стены-стеллажа. Мы с Генри Райтом успешно трудились над проблемами хранения домашних вещей и проделали огромное количество исследований. Мы накопили огромное количество фактов, подтверждающих, что па площади глубиной всего десять дюймов можно хранить огромное количество предметов домашнего обихода. Однако несколько месяцев мы ломали себе голову над тем, что делать с этими фактами. Однажды, глядя на стену своей конторы, я с раздражением почувствовал, что с ней что-то неладно. Постепенно чувство перешло в убежденность, что вся беда в существовании шестидюймовой перегородки, не содержащей ничего, кроме воздуха. Почти немедленно возникла идея добавить с каждой стороны по несколько дюймов и использовать внутреннее пространство для хранения вещей. Заметьте, что первым звеном в этой цепи рассуждений был непреднамеренный разрушительный акт: уничтожение понятия о перегородке, имеющей только одно назначение. Едва этот акт был совершен, возникший вакуум в одно мгновение был заполнен новой идеей».

Приведенная длинная цитата красноречиво иллюстрирует по меньшей мере два важных положения:

■ Во-первых, автор цитаты хочет донести до читателя, что для создания функционально нового объекта, помогающего решению вновь возникшей проблемы, необходимо сначала увидеть несовершенство, инструментальную несостоятельность какого-то совсем другого объекта, способного, однако, трансформироваться. До тех пор, пока Дж. Нельсон не почувствовал интуитивного раздражения при взгляде на пустотелую перегородку, весь накопленный им багаж исследований ничем ему не помог. Но и раздражение это он ощутил лишь потому, что все последнее время упорно думал над проблемой, как отыскать пространственный резерв для хранения вещей. И вот проблема встретилась со своим потенциальным решением.

■ Во-вторых, самонаблюдение профессионала обнаруживает, до какой степени ход рассуждений, направленность поиска, проблески интуиции, творческая активность – все определяется существующей на данный момент культурной и проектной парадигмой. Творческая деятельность этих авторов пришлась на эпоху торжества рационализма, в какой-то мере даже утилитаризма, когда инструментальная точка зрения проектировщика на вещь была принципиально доминирующей, отвечающей самым передовым взглядам на организацию предметного окружения. В ту эпоху самые талантливые проектировщики упорно стремились соединять в одном объеме самые разные функции – например, «шкаф-контейнер» Дж. Коломбо, соответствующий более ранней идее «кухни-шкафа Л. Лисицкого». Конечно, за счет этого резко экономилось пространство, но (если исключить насущную потребность в этом для проживающих в наших малогабаритных квартирах образца 60-х) такое настойчивое использование приемов агрегатирования, комбинаторики и трансформации с позиций сегодняшнего образа жизни представляется гипертрофированным и не всегда оправданным.

Даже вышедшие значительно позже методические рекомендации по проектированию предполагают в качестве примера проектного решения, вполне отвечающего человеческим ожиданиям комфорта, предлагает «многоцелевой блок

для индивидуального пользования», который совмещает в себе «функции отдыха, чтения, приема пищи. Блок имеет автономное освещение, полки для книг, пюпитр, откидной стол». Что это – бункер? Нет, это прогрессивное дизайнерское решение, культурным образцом которого предлагается считать «купе международного класса, а методическим приемом – «особое членение целого на части, когда «объединенная функция и по-новому распределяется между составляющими своеобразного конструктора». Нетрудно почувствовать, насколько далеко отошли мы сегодня от такой модели в своих представлениях о нормальном жилище. Идейной ценности, а я точка зрения на вещь. Эта точка зрения на проектируемую вещь становится доминирующей в ситуации, когда одна «функциональная пригодность предмета еще не служит гарантией его совокупного качества, то есть когда проектировщику ясно, что сугубо утилитарный подход не обеспечит ему желаемого результата. В таком случае внимание его концентрируется на возможном символическом значении вещи для ее потенциального потребителя. В проектируемой вещи выявляются ее знаковые, символические функции, и сама она рассматривается как символ и воплощение определенных социально-культурных ожиданий и ценностей. При таком подходе проектируется уже не столько сама вещь, сколько возможные связи человека (при ее посредстве) в ценностно-смысловом мире. **«Ведь человек, в сущности, покупает не вещи, а решение проблем: не фарфор, а культуру сервировки, не ковер, а интимность обстановки и т.д. Становится совершенно необходимо осмыслить, оценить и увидеть жизнедеятельность человека в различных ее проявлениях, этических, моральных, возрастных, профессиональных, социальных».** В этом случае для достижения нетривиального проектного результата методически наиболее применим прием театрализации. Воображаемая вещь мысленно перемещается в иную среду существования: например, из бытовой – в выставочную или на спортивную площадку. Различие с предыдущим приемом следующее: если при «инструментальной» точке зрения на вещь она соотносилась с другой вещью в иной среде и воспринимала от нее новые качества, то при «идейно-ценностной» – вещь растворяется в обновленном предметном окружении и включается в непривычную поведенческую ситуацию. При этом новая функция вещи понимается уже не как усовершенствованное исполнение своего утилитарного назначения, но как полноценное обслуживание с ее помощью усложненных человеческих связей.

Рассматривая объект дизайна, прежде всего, с этой точки зрения, проектировщик реализует так называемое символическое формообразование, когда из воображаемого культурного пространства берет не материалы и технологии, а приемы организации целого, то есть создает обновленные связи человека с миром. Соотнося свою вещь с миром ценностно-смысловых символов определенной социальной или субкультурной группы, проектировщик может практиковать также аллегорическое формообразование (например, сумка в виде джинсового кармана может представлять молодежную культуру, а обычная одежда из камуфляжной ткани – культуру милитаризованную и т.п.). В этом случае автор не только соотносит свой проект с социально-культурными ценностями адресата, но и способен предложить собственное понимание этих ценностей. При ярком, талантливом решении это может оказаться эмоционально убедительным, и так автор проведет в жизнь новые идеи и смыслы.

Такой подход к проектированию, когда в сознании дизайнера доминирует представление о всякой вещи как носителе определенных идейно-ценностных смыслов, во все времена наиболее результативен, но он требует от автора широ-

кого культурного кругозора, развитой творческой интуиции и, разумеется, не сводится к узкопрофессиональным навыкам.

Культурно-языковая точка зрения на вещь. При таком взгляде на вещь объект проектирования соотносится уже не с другой вещью, обслуживающей иные социально-технические процессы, и не с другим идейно-ценностным контекстом. В новой проектной ситуации он соотносится со сложившимся к данному моменту художественно-образным языком, с освоенными автором художественными приемами. Если проектировщик в достаточной мере образован и чуток к тенденциям в различных областях искусства, присущий данному времени стилевой фон не может не отразиться на его работах, не найти в них своего индивидуального выражения. Вся палитра выразительных средств, наработанных, прежде всего, в таких видах творчества, как пластические искусства, живопись, архитектура, приходят на помощь дизайнеру и становятся его творческим активом. «Важно помнить, что в культуре происходит не только накапливание выразительных возможностей, но и их эстетический износ». Невозможно создать инструментально новаторскую вещь, несущую при этом обновленные культурные смыслы внутри «стершейся эстетики, утратившей привлекательность для восприятия. Поиски нового выразительного языка непрестанно идут внутри всего художественного процесса, который захватывает и дизайн как одно из своих проявлений.

Для успешного проектирования при доминировании «культурно-языкового» подхода необходимо не только обладать широким культурным кругозором и развитым художественным вкусом, но и профессионально владеть композиционными навыками работы с цветом, фактурой, морфологическими единицами, прочими выразительными средствами, уметь комбинировать и соотносить их в законченном произведении. Чтобы свободно, раскованно работать внутри поставленных стиливых задач, требуется знать и хорошо ощущать избранный стиль, не нарушать его формальные нормы, не выходить за рамки требований жанра. Но уж если брать на себя смелость игнорировать правила и стереотипы, то делать это следует осмысленно, когда такое нарушение – не плод неловкости, а само по себе становится художественным приемом, сообщающим образу вещи особую острогу.

Для достижения выразительности новой формы в качестве образных средств дизайнером используются приемы омонимии и синонимии, отражающие два типа отношений, в которые им мысленно включаются объекты проектирования:

- В случае омонимии вещь проецируется на культурный фон, обладающий собственными особенностями художественного языка (например, исторически удаленный или принадлежащий иной этно-культуре), – и тогда в формообразовании этой вещи творчески преломляются выразительные приемы того языка. Культурно-языковая среда как бы сама выбирает вещи и их назначение, объединяя их общими формальными признаками, выстраивает путь от формы – к смыслу.

- В случае синонимии вещь остается внутри наблюдаемого культурного фона, но в ней выявляется потенциал самых различных образных, стиливых, пластических решений (например, как это можно наблюдать на выставке функционально одного изделия, но демонстрирующей множество его образных модификаций). Из всего спектра решений автор может выбрать наиболее удачный или же разные стиливые варианты адресовать потребителям с различными вкусовыми предпочтениями.

Разумеется, делая акцент на культурно-языковых средствах проектирования, дизайнер никогда не забывает о закодированных в любом художественном языке «идейно-ценностных» смыслах, и уж тем более он помнит про «инструментальные свойства вещи. Без их проектного обеспечения продукт дизайна вряд ли

состоится. Следует особо подчеркнуть, что приведенные «три взгляда на вещь» предполагают сознательный выбор автором доминирующей темы:

- инструментальной состоятельности вещи;
- ее культурной осмысленности;
- языковой выразительности.

Выбор такой доминирующей точки зрения дизайнеру задает, прежде всего, объект проектирования, что требует от проектировщика особой чуткости к потенциалу его развития.

Итак, созданная усилиями дизайнера целостная Вещь:

- поддерживает господствующие в ней символы и ценности, с которыми соотносится жизнь людей;
- «вещает» об этих символах и ценностях на внятном людям языке формообразования.

Вещь соответствует всем двум указанным выше системным уровням канона, но уже не в силу подчинения ему проектной мысли, а следуя вечному и объективному правилу созидания жизнеспособных вещей, бесконечно пополняющих этот предметный мир. Использование в дизайне «культурного образца». Что такое «культурный образец» в дизайне?

Поиск «культурного образца проектируемого объекта – стандартная методика, широко применяемая в дизайне. Чем такой объект сложнее и глубже укоренен в культуре, тем результат обещает быть интереснее и содержательнее. Следует особо подчеркнуть, что «культурный образец» – это ни в коем случае не аналог современного проекта и не **прототип** для его создания. Тем не менее, сам метод имеет свои историко-культурные корни.

В традиционных культурах таким образом вновь создаваемого материального объекта опять же выступал канон. Систему требований, описывающую весь комплекс представлений о «правильном» поведении ремесленников, поставлял **канонический образец** – готовая и неизменная модель для создания и сбыта любого изделия. Средневековые своды цеховых правил регламентировали все стороны существования в профессии, они предусматривали:

- строгий порядок в технологии и приемах изготовления изделий;
- соблюдение определенных цеховых ритуалов этикета в общении с заказчиком;
- регламентацию ценообразования;
- определение обязательных форм продажи изделий и пр.

Канонические порядки, отлаженные в опыте многих поколений, фактически, хранили в мифологизированной художественно-образной форме «генетический код» материальной культуры. Однако со временем «стершийся» канон терял свою порождающую силу и вырождался в клише.

Затем на смену канонической культуре пришла культура Нового времени, и организующая роль закрепилась за художественными программами. В художественных программах, выразившихся в так называемых «больших стилях (таких как готика, барокко, классицизм, модернизм и пр.), также закреплялось представление о тотальном единстве мира, творимого на основе **художественного образца**. Эта целостность находила свое выражение:

- в единстве материального окружения;
- в единстве миропонимания, положенного в его основу;
- в единстве выразительных приемов (эстетики, художественного языка), созидających этот материальный мир.

Однако в отличие от канона как изначального закона, освященного божественным присутствием, художественная программа допускала:

- социально-культурную критику уходящего состояния, утратившего связь с изменившимся миропониманием;
- логическое обоснование новых выдвигаемых идей.

Тем не менее, на поворотных этапах культурного развития и художественные программы тоже могли порождать искусственную целостность, периодически выступая «прокрустовым ложем» по отношению к реальной жизни.

Вспомним по этому поводу, как отзывался о городской архитектуре П.В. Гоголь в тот период, когда классицизм стал уже себя изживать. Н.В. Гоголь, в частности, писал: «Дома стали делать как можно более похожими один на другого, но они более были похожи на сараи или казармы, нежели на веселые жилища людей». Так можно было бы высказаться о строительстве значительно более недавних времен, не так ли?

И все-таки следует четко различать клише, рутину – и разумные ограничения. Нельзя не воздать должное одному явлению, изначально пронизывающему дизайнерское творчество, – явлению, без сомнения, перенятому им у своего «старшего брата» – архитектуры. Это явление (возможно, в усложненных формах) актуально и в любом современном дизайн-проекте, без него не могли бы осуществляться самые смелые инновационные замыслы, не превратившись в «расплывчатые» опусы, утратившие структуру и стержень. Имя этому явлению – стандартизация. На первый взгляд звучит косно, сухо и не творчески? (Хрущевки прим. Составителя И.В. Горбунова).

Однако именно благодаря стандартизации всего рутинного, но чрезвычайно важного для существования целого высвобождается творческая энергия, расчищается поле для свободного поиска самых острых решений. Стандарты, когда они глубоко и всесторонне продуманы, выверены временем и практикой, а затем разумно применены, являются таким же упорядочивающим и гармонизирующим началом, как и в свое время канон или художественная программа. Разработки стандартов в различных областях дизайнерской практики – благодарное дело, дающее возможность отсеять инвариантное, общее для ряда однотипных задач, чтобы все творческие усилия направить на создание сугубо инновационных проектов. Необходимо заметить, что любое разумное ограничение вовсе не снижает возможностей индивидуального художественного высказывания. Люди, создававшие свои произведения в различных областях искусства, неоднократно свидетельствовали, что наличие в их творчестве определенных рамок и сдерживающих ограничений (жанра, избранного материала, используемых приемов, особенностей творческого задания и пр.) не только не вредило свободе их творческого высказывания, но, напротив, служило мобилизации их созидательного разума, направляло их творческую активность. Создать нечто законченное и совершенное в заданных рамках, внутри ограниченного пространства возможностей – означает уметь подчиниться творческой самодисциплине, проявить свою профессиональную зрелость.

Современные представления о «культурном образце» в дизайн-проектировании имеют генетические корни в ограничительных рамках канона или художественной программы даже индивидуальной творческой палитры отдельного художника, также обладающей внутренним единством. Но «культурный образец» – уже не канонический прототип, требующий дотошного копирования, не пример для подражания или интерпретаций и даже не основа для самовоспроизводства внутренне целостной творческой личности. Каждый объект проектиро-

вания, каждая проектная задача требуют поиска своего «культурного образца», логика этой работы субъективна, связана с авторским видением и задачи, и объекта, и мира. Весь доступный проектировщику опыт культуры служит источником тем, смыслов и образности для его проектов. Из этого источника черпаются им культурные образцы, становящиеся затем одним из инструментов создания авторских произведений. Отталкиваясь от избранного образца, дизайнер создает новый, уникальный, современный ему объект, обладающий, однако, внутренней целостностью.

Иллюстрацией практического применения этого метода может послужить разработка дизайн-концепции образа одной из торговых компаний (автор – Л.Л. Мещанинов). Крупная фирма занималась оптовой поставкой в Россию экзотических фруктов, требовалось образно представить себе всю совокупность смыслов, содержащихся в образе этой фирмы, которые затем следовало выразить средствами дизайна. Автор дизайн-концепции задается вопросом: с какими же качествами должен ассоциироваться образ этой компании? И отвечает: это – «надежный партнер, широко, пунктуально и быстро ведущий дела, готовый благожелательно и к взаимному удовольствию решить взаимные проблемы». Кроме того, это – «много поведавший и имеющий дело чуть ли не по всему свету, пользующийся у себя дома влиянием и приязнью благодаря приносимой пользе, размаху из заинтересованности в делах и проблемах общества. Далее автор задумывается, «какому же образу присуща такая многогранность и необходимая для этого полнокровность, яркость? И он находит ответ: «имя такому образу – негодичант». «Историческое значение, и само звучание этого слова рисуют в воображении сочный образ, которому присущи *солидность, основательность, респектабельность, опыт*, но и *открытость, щедрость, широта, жизнелюбие, любознательность*, а также и *готовность ириску и начинанию*».

Следует особо подчеркнуть, что найденное имя вовсе не предполагалось использовать в рекламе, оно – лишь методический прием, стимул для творческой фантазии, камертон для выявления насыщенного образного звучания будущих проектных разработок. Поиск в культуре и затем неуклонное следование найденному образцу – внутреннее дело автора или творческого коллектива. В данном случае, образ «негодичанта» со всем комплексом его свойств выступает по отношению к имиджу фирмы «культурным образцом», но никак не примером для подражания или прямой исторической отсылкой.

Однако проектировщику обычно недостаточно найти и прочувствовать комплекс тем и смыслов, заложенных в найденном образце. Необходимо соотнести их с особым, органичным для этого образца выразительным языком. В нашем примере таким языком, естественно, обладает эпоха расцвета русского негодичанства – эпоха Петра I. И здесь чрезвычайно важно подчеркнуть, что «ни в коем случае нельзя это понимать, как решение стилизовать фирму «под барокко»... нас интересуют исключительно те ценностные характеристики, которые закрепились за этим явлением, и те сугубо технологические приемы, которыми можем эффективно воспользоваться мы как проектировщики».

Поэтому уточним: какие же «характеристики» и «технологические приемы» присущи стилю Петровского барокко, и которые из них могут оказаться особенно полезными в проектировании имиджа фирмы. А это оказываются: «пафос движения, выражающийся в динамизме, богатстве и изменчивости форм. В художественном языке этой эпохи – изобретательность, выдумка, новизна... элементы экзотичности... сочетание рационализма, веры в разум и эмоционального начала... приемы гиперболы, аллегории – любые средства, вырывающие сознание из обы-

денности..., гедонизм». Когда на этой основе сложились смысловое наполнение образа и комплекс связанных с ним выразительных средств, появилась возможность строить образ компании, продумывая трансформации смыслового и языкового наследия «культурного образца» в современной реальности.

Методика, связанная с поиском «культурного образца» и дальнейшей его разработкой, – это развернутая и отработанная на практике методика «заимствованных аналогий». Но с той существенной поправкой, что «аналог» проектируемого объекта не ищется в этом случае в приемах какого-либо из видов искусства, а черпается из живого источника культуры вне зависимости от его исторической, этнической или жанровой принадлежности. И еще с той поправкой, что использование его ничего общего не имеет с «аналоговым проектированием», о котором шла речь прежде. В данном случае, напротив, происходит особенно заметное расширение смыслового контекста объекта дизайна за счет неожиданного, часто остроумного сопоставления его с «культурным образцом». Так называемое «типологическое сближение» объекта и образца может происходить по самым парадоксальным признакам, лишь бы они были эмоционально убедительны, будили творческое воображение дизайнера и давали проектные результаты.

Тема 6. Организация информационного обеспечения процесса проектной разработки дизайн-концепции

1. Вариативный поиск объемно-пространственного и пластического решения базовых элементов и их функционально-конструктивных связей в объекте проектирования. Способы технологической и эргономической корректировки формы на основе общего композиционно-образного принципа организации проектируемой системы, предметно-пространственной среды.

Использование проекций и перспективных изображений для уточнения композиционно-образной целостности построения формы проектируемой системы (интерьера, экстерьера). Методы эскизно-поискового макетирования и пластического моделирования основных формообразующих элементов системы в целом. Цвето-графическая разработка композиционной структуры проектируемой системы.

1. Участие дизайнера здесь минимально – другое дело, что знание документов истории, архивных материалов должно входить в культурный багаж дизайнера и влиять на принятие каких-либо профессиональных решений по данной зоне. Применяя по отношению к данным элементам среды прием дизайнерского освоения городского пространства можно назвать воссозданием (или регенерацией).

Первый слой городской среды составляют декоративные элементы, близко примыкающие к архитектурным объектам, но уже не являющиеся их непосредственными деталями, что фонари, фонтаны, ограды и пр. В некоторых случаях них распространяется стратегия воссоздания, но зачастую изменение общественной жизни и технологий (например, способов освещения) требует их перемещения или замены. В тех случаях, когда целью ставится предельно полное сохранение исторического образа данного места, новые элементы создаются, но аналогии с образцами, относящимися к соответствующей эпохе. При такой концепции поле деятельности предоставляется преимущественно художнику-монументалисту или художнику-прикладнику, создающему уникальные объекты.

Роль дизайнера сводится к принятию решения об уместности данного элемента среды, исходя из содержания протекающих здесь процессов, из соответствия данного объекта общей средовой ситуации. Прием воздействия на этот «аранжировочный» слой можно назвать цитированием (или аналогией). Второй слой «средовой ткани» включает в себя элементы, еще не прилежащие непосредственно к человеку, но уже утратившие тесную связь с архитектурными сооружениями. Это, прежде всего, те элементы среды, в природе которых зрелищность и нестабильность. К ним может отнести праздничное оформление, городя, витрины, рекламу, временное ярмарочное или сезонное торговое оборудование. В образном решении такого рода объектов вполне допустимы реминисценции из различных исторических стилей, поданных в авторской интерпретации, использование традиционных мотивов в произвольном их сочетании и прочие не исключающие иронии театрализованные приемы. Однако объекты этого типа могут черпать свою образность и из совершенно иных источников, сознательно диссонировать со стилистикой окружения (например, оформление временного павильона игровых автоматов, выполненное в у еловую «космическом» стиле или стиле комиксов). Выбор образного языка аргументируется выдвинутой проектной концепцией, но в любом случае этот слой передовой ткани» в наибольшей степени эмансипирован как от архитектурного контекста, так и от сугубо утилитарных требований со стороны человека, хотя он и обслуживает его средовую деятельность. В какой-то мере эти элементы – творческий полигон художника-оформителя, декоратора, по свое слово достаточно весомо может сказать здесь и дизайнер. На основании социокультурного подхода дизайнер моделирует всю средовую ситуацию, учитывая протекающие в ней процессы, и выдвигает дизайн-концепцию образа среды, стратегию его взаимодействия со стабильным архитектурным окружением. Кроме того, дизайнер исполняет здесь и свою традиционную роль, он проектно разрабатывает объекты серийного производства, например сборно-разборное оборудование сезонных ярмарок и т.п. Проектный прием по отношению к «аранжировочным» элементам этого рода можно назвать парафразом (в некоторых случаях даже пародией).

Третий слой «средовой ткани» составляют относительно стационарные объекты. Этот слой уже значительно приближен к человеку, но не предназначен для созерцания, а непосредственно включен в его средовое поведение. Отличительной чертой таких объектов от составляющих предыдущий слой выступает то, что облик их принципиально не значим для потребителя. Безусловно, периферийное зрение и периферийное сознание улавливают исходящую от них эстетическую информацию, и она входит составной частью формирование целостного образа среды, влияет на «средовое самочувствие» человека. Но в еще большей степени самочувствие это обусловлено уместностью данных объектов и их безотказным функционированием. Главная задача этого средового слоя – создавать средовой комфорт. При этом сами объекты, подобно безупречным слугам, должны оставаться минимально заметными, их существование в среде отвечает «этическому принципу незаметности. Переживание комфортности среды тем интенсивнее, чем менее навязчивы такие «слуги»: таксофон, узел вызова такси или милицейская будка должны улавливаться вниманием только тогда, когда в них возникает необходимость, и скромно исчезать по выполнению своего назначения. Приспособления же, способствующие регулированию движения (не являющиеся частью архитектуры столбики, барьеры, ограждения), вспомогательные элементы искусственного ландшафта (приспособления для инвалидов, всевозможные держатели и прочие конструкции, не имеющие самостоятельного значения) и вовсе не должны фиксировать на себе внимания – это вещи-невидимки, четко выполняющие свои

функции. Тот факт, что такие «вещи-невидимки» все же присутствуют в среде, формирует особые проектные задачи, ведь их «невидимость» – это только игра, условность. Такой профессиональный прием базируется на современных представлениях об общественном поведении в городской среде, он опирается на новейшие технологии и уже никак не соотносится со стилистикой архитектурного контекста, но проявляет по отношению к нему предельную деликатность.

Забегая вперед, можно отметить, что и при создании информационного дизайнерского продукта используются элементы, значение которых невозможно переоценить и которые в нужный момент должны быть без помех восприняты, но при этом обязаны оставаться «знаками-невидимками» не включаться в общую образную систему. К таким элементам относятся все значки навигации, кнопки и прочие принятые знаки. Этот прием можно назвать растворением (или диссипацией).

Четвертый слой «средовой ткани» объединяет те ее элементы, которые вносятся в нее вместе с человеком. С какими бы намерениями ни пришел человек в историческую городскую зону, он появился здесь в своем костюме, со свойственными ему сегодня манерами поведения, приехал на автомобиле или автобусе. Вместе с этим человеком в заповедную зону ворвались звуки и образы широкого культурного контекста современности. Вторжением этого контекста, не претерпевшего здесь практически никаких изменений, является и используемый в исторической зоне малый транспорт, мобильные лотки, светофоры и другие объекты городского ландшафта. Все элементы такого рода – представители образного мира сегодняшнего человека, они в любой среде проносят свою стилистику неизменной. Это – «вещи-посредники» во взаимодействии человека с его окружением. Такой проектный прием соотношения нового и исторически сложившегося можно назвать несовпадением (или дискордансом).

Итак, последовательно по мере приближения к «средовому субъекту

- воссоздание
- цитирование
- парафраз;
- растворение;
- несовпадение.

Приведенный пример «включенного» проектирования, разумеется, схема. Реальное творчество, в том числе средовое проектирование, выходит за границы любой схемы. Однако предложенный вариант предпроектного анализа помогает рационально оценить роль, форму участия и возможности дизайна в формировании такого сложного культурного объекта, каким является городская среда. Многие элементы ее находятся на границе приведенных здесь групп или же, в зависимости от общей проектной концепции, могут решаться в различных формах. Сохраняется лишь само движение от периферии среды к ее центру – от документа истории к фиксации сиюминутного бытия человека.

Городской дизайн (в идеале, но, к сожалению, не на практике) выступает медиатором исторического архитектурного пространства... и мира современного человека, горожанина, который вносит в эту среду свое сегодняшнее состояние. Дизайн – посредник между традицией, временем прошедшим – и поиском форм будущего культурного проживания в урбанизированном пространстве.

Архитектор и исследователь современных представлений о формировании городской среды К. Линч пишет: «Мы предпочитаем такой мир, который можно последовательно приспособлять к себе на фоне ценных реликвий прошлого, мир, в котором рядом со следами истории можно было бы сделать и свою

отметину». И дальше: «Следует не столько хранить верность старой форме, сколько стремиться использовать остатки старого для усиления сложности и значимости сегодняшней сцены».

Средовому дизайну одинаково чужды как пренебрежительное отношение к ценностям прошлого, завышенная оценка идеи обновления (ему свойственна – «экология прогнозирования»), так и приводящие к застою среды сугубо охранительные тенденции (свойственна «экология наследования»). Отстаивая ценность «экологии сосуществования – он объединяет оба этих вектора (наследование и прогнозирование) в средовом объекте, принадлежащем современности, и сочетает в нем не только материал разного культурного происхождения, но и относящийся к прошлому (традиции) и будущему (прогнозу, предвидению) временам. В дизайне городской среды, как нигде, отчетливо видна посредническая культурная роль этой деятельности, она выступает здесь медиатором прошлого и будущего состояний объекта. Параметры функционально и эстетически полноценной среды. Но где критерии того, что созданный средовой объект отвечает ожидаемым качествам? Да и какими должны быть качества, отличающие полноценную среду? В соответствии с субъектно-объектной природой средового проекта его оценка должна оказаться сложной, многомерной. Пусть восприятие такого объекта принципиально субъективно, но никакой продукт дизайна не может быть полностью выведен из-под объективных оценочных критериев. В отличие от произведений «чистого» искусства, этот продукт должен быть востребован незамедлительно и, в пределах адресной группы, практически массово. Будь это среда дискотеки или пешеходная зона в городе – такие объекты должны быть освоены теми, на кого ориентированы. В противном случае они просто не состоятся, а весь труд по их проектированию и реализации окажется проведенным впустую. Для облегчения задачи анализа качества уже существующей предметно-пространственной среды, а также для формулирования системы требований к среде, которая еще только планируется к проектированию, можно воспользоваться простой двухмерной матрицей. Такая матрица демонстрирует пересечение основных характеристик среды с трансформацией их смысла на разных уровнях восприятия. Разворачивание содержания каждого такого пересечения (каждой клетки таблицы) в соответствии с особенностями конкретной среды способно хотя бы приблизительно описать ее полноту и многоаспектность, а таблице сообщает определенный эвристический потенциал.

Характеристики с достаточной очевидностью проистекают из того положения, что понятие «среда» в проектировании принципиально тождественно понятию «система» в науке (с учетом изменения позиции наблюдателя). Чтобы некое образование воспринималось как система, оно должно быть, прежде всего целостно. Всякая система, по определению, структурирована. В достаточно сложных системах эта структура, чтобы сохранить свою выразительность, должна обладать достаточным диапазоном разнообразия. Наконец, для того чтобы система была опознаваема, она должна обладать специфичностью.

Все эти характеристики применимы к оценке предметно-пространственной среды, для каждой из них наполняясь конкретным содержанием:

- Целостность среде сообщает ее освоение единым сознанием средового субъекта, с которым в процессе работы идентифицировался проектировщик. Это остается справедливым и в случае адресации среды совокупному субъекту – проектировщик учитывает вкусы, ожидания и культурные стереотипы данной потребительской группы.

- Структурированность среде придает системность подхода к ее проект-

ному решению.

■ Достаточная мера разнообразия (не монотонность) этой структуры зависит от удачного решения проектировщиком функциональных и эстетических задач организации средовых процессов, протекающих в данном хронотопе, от соответствующего этим задачам оснащения этих процессов.

■ Специфичность конкретной предметно-пространственной среды напрямую связана не только все функциональным назначением, но и с творческой фантазией и художественной ориентацией дизайнера.

Однако всего этого недостаточно, чтобы утверждать: объект, обладающий перечисленными качествами, уже состоялся как предметно-пространственная среда. В силу субъектно-объектной и нерасчлененности среды, эти ее характеристики должны найти свое конкретное выражение на разных уровнях восприятия.

■ **Морфологический уровень.** Это первый уровень восприятия окружающей предметности. Зритель, осваивающий ее, находится на пути превращения окружений в «свою» среду, он рассматривает Пространственную структуру средового объекта, оценивает конфигурацию этого объекта, ее форму.

■ **Семиотический уровень.** Воспринимающее сознание средового субъекта погружается в культурные смыслы и значения, которые несет в себе данная среда, он «читает» их в образе среды, проникается ими, включает в цепи собственных ассоциаций.

■ **Феноменологический уровень.** Предметно-пространственная среда становится феноменом воспринимающего сознания и на чувственном уровне оценивается по тому эмоциональному переживанию, которое формируется у погруженного в нее субъекта (см. приложение табл. 1).

Разумеется, реально все эти уровни восприятия не разделены ни во времени, ни в сознании, ни в чувствах человека, а протекают параллельно, поддерживая и обогащая друг друга. Аналитический подход, требующий декомпозиции предмета исследования, далеко не самый подходящий инструмент для понимания предметно-пространственной среды, принципиально нерасчленимой на отдельные элементы. Но в целях усиления профессиональной ответственности за результат проектирования им все же не мешает воспользоваться, ни в коем случае не заменяя этим синтетический подход интуитивного «вчувствования» в объект, его целостное художественное постижение. Пользуясь предложенной матрицей, следует попытаться на каждом из названных уровней последовательно раскрыть каждую из характеристик предметно-пространственной среды, определить, в чем именно заключается ее целостность, упорядоченность или специфичность. Для этого, конечно, необходимо иметь перед собой пример реального или воображаемого средового объекта и попытаться заполнить каждую клетку таблицы конкретно сформулированными требованиями к его свойствам.

Чем сложнее объект, подлежащий дизайнерскому осмыслению или переосмыслению, тем этот этап отчетливее артикулируется в дизайн-процессе. Если при создании «штучной» вещи формирование концепции ее нового решения может быть практически слитым с общим процессом разработки, то при усложнении объекта проектирования этот этап приобретает самостоятельное значение. Когда усилия дизайна направлены на преобразование сложного комплексного объекта, возможно даже на совершенствование целого фрагмента действительности (создание нового и многогранного имиджа фирмы или целой сети объектов культуры досуга, туристического бизнеса и т.п.), разработка концепции становится методически выделенной частью создания целостной дизайн-программы.

Методике разработки дизайн-программ, средствам дизайн-программирования в свое время были посвящены достаточные усилия, результаты которых в экономической и социальной реальности последнего десятилетия были практически не востребованы. Однако по мере укрупнения фирм, стабилизации финансового климата такой опыт снова становится полезным.

На Западе, в условиях традиционной рыночной экономики, активная практика нон-дизайна, наравне с проектированием отдельных вещей, знакома уже с 50-60-х годов. **Например, знаменитая фирма Раймонда Лоуи** была в числе лидеров перехода от «классического» понимания дизайна (дизайна вещей) к многоаспектному обслуживанию рынка. Отечественный культуролог и исследователь дизайна В. Глазычев писал, поэтому поводу: «Выраженные в чистом виде работы в системе нон-дизайна над созданием цельных программ деятельности крупных организаций значительно дальше отходят по используемым средствам от дизайна вещей» Он выделяет нон-дизайн как качественно новое явление, возникшее совсем недавно» (книга вышла в 1970 году).

Многие проблемы, над которыми тогда работал кон-дизайнер, теперь решаются профессиональными менеджерами и другими специалистами – происходит естественная дифференциация профессий. Однако характерно, что пионерами комплексного решения проблем развития и совершенствования сложного системного объекта были именно дизайнеры, призванные, казалось бы, к решению конкретных задач предметного проектирования. Это показательно: дизайн действительно находится на стыке, в средоточии различных подходов к решению проблем, и поэтому мышление дизайнеров более чем какое-либо иное приспособлено к такой, казалось бы, непрофильной, работе. Программный дизайн, (он же нон-дизайн, концептуальный дизайн, вербальный дизайн и пр.) – одно из своеобразных направлений дизайнерской практики. С предметным творчеством программный дизайн связан опосредованно: разработанная программа как раз и определяет, какие именно материальные объекты с какими параметрами и свойствами следует проектировать для ее реализации. Дизайн-программирование в высокой степени реализует способности профессионального мышления как мышления нестандартного.

Автор первой в истории профессии комплексной программы, значительно опередившей развитие этого направления (если не считать вслед за В.Р. Ароновым самой первой – «Путь из варяг в греки...»), Петер Берне (1907 год) заявлял, как мы знаем: «Тем, что само собой разумеется, пусть занимаются другие», – то есть не дизайнеры.

В каких же случаях требуется разработка дизайн-программ? Тогда, когда складывается ситуация неопределенности, например:

- нарастающий хаос окружающих человека форм и смыслов, когда хаос переходит допустимые восприятием пределы;
- запутавшийся клубок неразрешимых противоречий, проблем, когда их накапливается слишком много;
- появление обстоятельств, которым не находится прямых аналогов в истории культуры;
- резкие и неожиданные изменения социокультурной обстановки, требующие проектного ответа, и т.п.

Вот примеры проблем, подлежащих дизайнерскому осмыслению в рамках дизайн-программ:

- становление новой сферы социальной и культурной реальности (например, – развитие индустрии досуга);

- радикальная перестройка и полное системное обновление ассортимента производства;

- разработка идеи «нового товара»;

- разработка нового имиджа крупной компании;

- проведение широкой рекламной или политической кампании и т.п.

Все эти проблемы объединяет одно общее свойство. Все они возникли в объектах, определяемых как сложные развивающиеся системы, функционирующие в социокультурной реальности. Поэтому любая дизайн-программа социокультурно ориентирована, то есть при ее разработке во главу угла ставится человек, причем полноценный, а не его производственно-техническая функция. Дизайн-программа – не бюрократический циркуляр, предписывающий, кому и что следует делать. Это – программа, предлагающая объекту жизнь в заданных рамках, ее можно сравнить с генетическим кодом развития организма, аналогом которого и может выступать развивающийся во времени сложный системный объект. Научная методология мышления, системный подход, разливаемые в дизайне на этапе активного становления этого направления профессиональной деятельности, служат лишь средством, инструментом достижения цели. Но сами цели каждой дизайн-программы формулируются автором ответственно, исходя из исповедуемых им ценностей – социальных, нравственных, эстетических, познавательных и др.

Несмотря на то, что уже в 1987 году была издана «Методика художественного конструирования дизайн-программ», основанная на накопленном к тому времени отечественном опыте программных разработок, каждая новая такая работа – это оригинальное разрешение проблемы, требующее личностного, авторского подхода.

Даже в указанном труде, предлагающем методику работы со сложными объектами, указывается, что на это нет и быть не может готовых рецептов, но каждый объект и каждая проблема требуют индивидуального подхода.

«Особенность художественной системы как модели мира по отношению к научно-техническим системам состоит в том, что художественная модель иносказательна: это метафора, символ, аллегория и т.п. В частном, специфическом материале она даст образ целого, олицетворенную модель мира, которая есть вместе с тем личный мир художника, ибо в отличие от ученого или техника, абстрагирующегося от ценностных измерений моделируемых объектов, художник (дизайнер) лично переживает мир, поскольку сам является живой системой ценностей».

Еще знаменитый основатель школы Баухауз Гропиус писал, что программная разработка создаст жизнеспособный объект именно внесением в проектирование личностного начала художника (дизайнер - концептуалиста).

Культурные корни дизайн-программы можно увидеть в глобальной целостности канона, в строгой системе художественной программы какого-либо определенного стиля. Дизайн-программа тоже предполагает системный охват всех сторон «жизнедеятельности» сложного объекта, но, в отличие от упомянутых программ, она не претендует на организацию тотальной целостности мира. Итак, дизайн-программа – это синтез интуитивно-образного и системно-научного мышления. Это – социокультурно ориентированная целевая программа, в основу разработки которой положена концепция нестандартного решения заявленной проблемы.

Как уже было сказано, создание дизайн-концепции – необходимый и наиболее творческий этап разработки дизайн-программы. Но почему мы говорим о дизайн-концепции здесь, в части, рассматривающей различные аспекты средового дизайна?

Создание дизайн-концепции сложного системного объекта (а затем, на основе ее, и разработка Программы) далеко отходит от проектирования отдельных вещей. Предметное проектирование может иметь место на этапе практической реализации программы, но, по обстоятельствам, может и вовсе не предусматриваться. Программа вполне может ограничиться рекомендациями, но организации деятельности на фирме, по переориентации потребительской ниши ее продукции и т.п., можно сказать, что такой дизайн – это совсем не дизайн вещей.

Но это – и не формирование предметно-пространственной среды в том понимании, какое мы до сих пор подразумевали.

Опять же возможно, что в реализации программы и запланированы проекты интерьеров фирмы или образное решение ее выставочных павильонов, но сама работа над дизайн-концепцией имиджа этой фирмы не является проектированием ее среды. Так что же в данном случае разрабатывается?

Дизайн-концепция объекта – это некое существующее лишь в умозрении будущее его состояние со всеми контактами с внешним миром и всеми внутренними смысловыми связями.

Это – «примерка» на существующий объект, обладающий сложной структурой, целостной и непротиворечивой модели его возможного бытия в иных формах. Или же это – создание не существовавшего до сего момента сложного комплексного объекта с таким расчетом, чтобы он оказался жизнеспособным в конкретных социокультурных, социопсихологических и социоэкономических условиях. В любом случае, воображаемый объект на этом, концептуальном этапе носит характер виртуальной реальности. Одновременно системность этого воображаемого объекта, учет в нем всех его внешних и внутренних связей, формирование сопутствующей этому объекту образности, эмоциональной атмосферы – все это создает целостную и непротиворечивую в своих характеристиках среду (хотя в данном случае уже и не предметно-пространственную!). Однако все характеристики среды (ее целостность, структурированность, специфичность, эмоциональная окрашенность, суггестивность воздействия и пр.) остаются справедливыми и по отношению к такому воображаемому объекту. Здесь уместно подчеркнуть: хотя всякая предметно-пространственная среда обладает системностью, далеко не всякая система требует к себе средового подхода.

Культурная концепция сложного комплексного объекта предваряет поиск его проектного языка. Рассмотрим для примера, какой могла бы быть логика рассуждений при формировании концепции предметно-пространственной среды объектов, принадлежащих такой особой сфере общественной жизни, как развлечения типа «аттракцион».

В предложенном примере результатом воплощения концепции должна стать такая среда, поведенческие ситуации в которой выхолят за рамки обычного социального поведения человека. Дизайн-концепция объектов «аттракционного» типа должна прояснять особенности их традиционной эстетики, художественно-образного языка проектирования, которые, в свою очередь, связаны с присущими этим объектам культурными, социальными и психологическими смыслами. С конструкции этих смыслов и начинается исследование данной проблемы. Познакомимся, очень сокращенно, со схемой рассуждений, предваряющих разработку художественно-образного языка развлекательного объекта этого типа

В функционировании современных аттракционных комплексов есть множество аспектов, необъяснимых с позиции **здравого смысла, рационального сознания и воспитанного художественного вкуса.**

«Если хочешь понять что-либо, – советует Б.Ф. Поршнев, – узнай, как оно возникло. Другой исследователь, В.В. Иванов, уточняет: следуя методу внутренней (культурной) реконструкции, «из системы выделяются такие элементы, которые внутри этой системы представляют собой аномалии, но могут быть объяснены как остатки более древней системы».

Современные развлекательные объекты представляют собой «остатки – богатой и разветвленной народно-праздничной культуры, всегда (вплоть до начала рационализованной эпохи Просвещения) существовавшей наравне с «серьезной» культурой и несшей сформулированные М. Бахтиным специфические черты гротескного реализма. Эстетика праздника переворачивает ценности повседневного существования и выворачивает наизнанку нормы официальной культуры. Все «таинственное» в нашем развлекательном объекте – это та глубинная суть, которая составляет, так сказать, «перспектива праздника, а сама праздничность и ребячливость – это те игровые и зыбкие, гротескные и эксцентричные формы, в которые эта суть облекается. Это – изнанка, инверсия, тень, «негатив» идеала, путь к которому лежит через его первоначальное отрицание в стихии праздника.

Но в таком случае естественно встает вопрос: если изнанка, «негатив», то чего? Пародия – на что? Что именно подвергается инверсии?

Очевидно, что любой развлекательный объект служит оптимизации эмоционального состояния средового субъекта. Это означает, что, во-первых, существующее «на входе» эмоциональное состояние следует изменить, во-вторых, есть потенциальная возможность обрести «на выходе» измененное, улучшенное состояние, и, в-третьих, в промежутке между «входом» и «выходом» помещается наш объект в качестве специально приспособленного инструмента такой перестройки.

На самом деле грань, барьер между первоначальным и последующим эмоциональными состояниями находится внутри человека. Однако самостоятельно переступить этот порог способен далеко не каждый. Для облегчения подобной перестройки уже на древнем этапе развития культуры сложилась своя работа иная обрядовая практика. Мы уже говорили о том, что в архаическом обществе любая перемена статуса (возмужание, брак, принятие на себя новой социальной роли) сопровождалась коренной эмоциональной перестройкой и обеспечивалась участием субъекта, и соответствуют в «переходном» обряде – ритуале инициации.

Здесь не место подробно останавливаться на структуре такого обряда, но важно обратить внимание на то, что именно в промежутке между откреплением от прежнего статуса и прикреплением. Эта средняя фаза тайного обряда нашла свое отражение в мифах, повествующих о путешествии-испытании героя с участием скелетов, чудовищ и прочих встречающихся в аттракционе образов и ситуаций (например, карусель и «колесо обозрения» находят свою параллель в теме оборотничества как особой магической возможности попадания в иной мир или изменения собственного образа).

Исследователи отмечают, что обряд инициации сопровождался демонстративным нарушением норм и запретов, подчеркнуто алогичным, как бы нелепым поведением участников, но с точки зрения познания ничто так не подчеркивает норму, как абсурдность и парадокс.

■ Возможность разрабатывать на основе специфические игровые сюжеты, то есть поведенческие ситуации (структурные единицы проектирования среды), соответствующие этапам мифологемы «путешествия – испытаниям, которые будут обладать сильным эмоциональным потенциалом, что для такого объекта принципиально.

■ Реконструировать особый художественно-образный язык объекта аттракционного типа, соответствующий его «культурному образцу» и отвечающий его особой эксцентричной эстетике (в активе такого языка – буффонная комика, гротеск, абсурд, парадокс, оксюморон, метафора, метатеза и прочие приемы, хорошо изученные на материале как народного творчества, так и искусства авангарда).

Вопросы для проверки

1. Какова связь идеологии средового подхода в дизайне с основными позициями постмодернизма?
2. Чем отличается дизайн предметно-пространственной среды от традиционного дизайна вещей? Каковы структурные единицы проектирования каждого из подходов и роль в них времени и пространства? Какова в каждом из этих подходов проектная идеология и позиция проектировщика по отношению к объекту?
3. Каким образом выявляется идеология «включенного» проектирования при дизайнерском воздействии на историческую городскую среду?
4. Каковы параметры функционально и эстетически полноценной предметно-пространственной среды? Как они формулируются на пересечении основных характеристик среды и различных уровней ее восприятия?
5. Каков культурный генезис (происхождение) дизайн-программ, какого рода объекты и проблемы требуют дизайн-программирования?

Тема 7. Методика художественно-конструкторской проработки проектного решения

1. *Вариативный поиск объемно-пространственного и пластического решения базовых элементов и их функционально-конструктивных связей в объекте проектирования. Способы технологической и эргономической корректировки формы на основе общего композиционно-образного принципа организации проектируемой системы, предметно-пространственной среды. Использование проекций и перспективных изображений для уточнения композиционно-образной целостности построения формы проектируемой системы (интерьера, экстерьера). Методы эскизно-поискового макетирования и пластического моделирования основных формообразующих элементов системы в целом. Цвето-графическая разработка композиционной структуры проектируемой системы. Методика и технология исполнения демонстрационных макетов. Методы и средства художественно-графического представления материалов проектного решения. Требования к составлению и оформлению пояснительной записки к проектной разработке.*

1. Опосредующими при выработке концепции (и определяемой ею программы) конкретного фирменного стиля являются географо-климатические, производственно-экономические, культурно-исторические факторы функционирования фирмы, а также содержание и цель ее деятельности. Содержанием деятельности (в общем виде) является производство промышленной продукции определенного ассортимента, а целью – удовлетворение растущих потребностей людей в конкретных изделиях и шире – в повышении их благосостояния.

С учетом содержания и цели и в соответствии с общим понятием и структурой концепции единую концептуальную установку фирменного стиля советского производства можно выразить обобщающей формулой: «Человек – качество,

точность, культура». Концепция является смысловым ядром дизайн-программы – основного средства осуществления деятельности по формированию фирменного стиля. Собственно содержание программы воплощается в ее концептуальном, культурно-эстетическом аспекте, раскрывающем смысл выдвинутой задачи – создание фирменного стиля.

Форма программы проявляется в ее организационно-целевом, социотехническом аспекте, обуславливающем способы достижения поставленной цели. Для этого отбираются соответствующие средства, устанавливаются необходимые принципы и определяются задачи управления работой по созданию фирменного стиля. В этой методической дизайн-программе предусматривается подготовка и объектных дизайн-программ, обуславливающих различные стороны деятельности фирмы (производственную, бытовую, культурную, спортивную и пр.).

На основании методической программы составляется методический сценарий процесса формирования фирменного стиля. В нем намечаются порядок, способы, средства, характер приложения стилеобразующих средств к элементам – стиленосителям и метод включения последних в основные функциональные зоны производственного объединения. В сценариях объектного типа на основе объектных программ производственного и бытового процессов, культурных и воспитательных мероприятий, спортивных праздников и т.п. предлагаются порядок и процедуры их конкретного осуществления.

Дизайн-разработка фирменного стиля производственного объединения. Конкретная работа по реализации программы создания фирменного стиля осуществляется несколькими этапами. Первый этап – изучение существующего опыта стилеобразования, которое, как правило, сводилось к достижению единого эстетического характера и композиционной трактовки шрифта, логотипа, знака фирмы, а также характерного цвета оформляемой продукции, ее упаковки и рекламно-сопроводительной документации. Иногда стилевое цветографическое решение может распространяться и на оформление транспорта, одежды сотрудников данной фирмы и т.д. Однако для высококачественной организации фирменного стиля необходимы не только цветографика, но и все художественно-композиционные средства, так как только в их системе может сформироваться полноценный, выразительный, оригинальный, запоминающийся стиль производственного объединения.

Родственность природы композиционных средств позволяет объединить их в основные континуумы:

- пространственно-временной (плоскость, объем, план, пространство, движение);
- цветографический (плоскость, линия, знак, цвет);
- светозвуковой (цвет, свет, движение).

Таким образом, традиционно используемый в стилеобразовании цветографический континуум дополняется еще двумя, что в совокупности обеспечивает воздействие на все структурные элементы – стиленосители фирмы.

Второй этап дизайн-разработки фирменного стиля заключается в приложении композиционно-структурных и морфологических средств к носителям фирменного стиля. При этом возможно многообразное применение всех средств в каждом стиленосителе.

На третьем, завершающем, этапе в результате наложения средств на стиленосители выявляется характерный модуль стиля – стилепредъявитель. Им являются просматриваемые во всех элементах-носителях присущие данному стилю определенные черты: пластика, фактура, рисунок, колорит, светотень, мелодия, ритмика и т.п. Стилепредъявитель позволяет закодировать все структурные

элементы фирмы в соответствии с концепцией стилеобразования.

Итогом трех этапов разработки дизайн-программы фирменного стиля явится художественно-культурный образ фирмы. Этот образ – общая картина высокой культуры, эффективного производства, высококачественной продукции как результата работы сотрудника социалистического предприятия – конкретизируется в зависимости от отрасли производства и профиля фирмы. Таким образом, фирменный стиль как одно из проявлений стиля в целом формируется и функционирует в системе культуры и становится одной из форм ее изменения. «Приобщая членов социума к ценностному смыслу их жизни, активизируя процесс освоения ими ценностей общества в целом или определенной его части, стиль не только оказывает влияние на формирование художественных вкусов, но и влияет на социальное поведение личности, выполняя тем самым коммуникативную и социализирующую функции в культуре. Поскольку же стилевые формы обращены к непосредственному чувственному восприятию и раскрывают ему свой ценностный смысл, они возбуждают активное эмоциональное отношение... тем самым стилевая упорядоченность приобретает эстетический характер. Более того, в процессе художественного восприятия стиль демонстрирует двойной ценностный смысл, выступая и как один из аксиологических параметров культуры, и как носитель собственной художественной ценности искусства».

Рассмотрение основных целостно-структурированных объектов системного дизайна показывает, что они в соответствии с принципами системного подхода, в частности с закономерностями построения систем, обладают ярко выраженной иерархичностью, взаимозависимостью, изоморфизмом; свойства их ранжированы с учетом степени сложности объектов. Концепции такого объекта дизайна, как предметная система, предполагает наличие методической программы проектирования. Методическая и объектная программы конкретизируются в соответствующих дизайн-сценариях. Методический и объектный сценарии служат основой разработки специфического комплексного предметно-процессуального объекта дизайна – аудио-визуальной коммуникации.

И, наконец, такой объект, как фирменный стиль, фактически охватывает все объекты системного дизайна – от предметной системы до аудиовизуальной коммуникации. Дизайн аудиовизуальной коммуникации и фирменного стиля направлен на организацию преимущественно информационного аспекта среды. Для получения целостно-структурированной среды в целом необходим специфический метод синтеза изобразительных искусств, архитектуры и дизайна.

Синтез дизайна, пространственных и временных искусств в формировании среды

Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды. Анализ и синтез – необходимые составляющие всякой созидательной деятельности. Но если понятие анализа всегда однозначно, то относительно категории «синтез» этого сказать нельзя. Синтез, применяемый во всех областях деятельности, в сфере искусства обретает двойную трактовку.

Во-первых, в художественной деятельности композиционный синтез служит основным методом творческого процесса. Во-вторых, синтез используется как специфическая форма органического соединения разных видов искусств, которое и получило постоянное определение «синтез искусств». Совершенно очевидно, что синтез искусств как форма существования произведений не может быть вне композиционного синтеза как метода творчества. Поэтому, когда речь идет о создании целостно-структурированного «гиперпроизведения» – всей искусственной среды, – обе трактовки понятия синтеза уместны, необходимы и ак-

туальны. Природная среда «естественно синтетична», о чем как нельзя лучше свидетельствуют понятия гомеостаза, экологического равновесия и др. Для того чтобы придать это качество искусственной среде, синтез должен составлять существо любой созидательной деятельности: проектной в частности и системно-дизайнерской в особенности.

Очевидно, что программа синтеза отдельных искусств (в данном случае изобразительных искусств, архитектуры и дизайна) может послужить моделью глобального синтеза целостно-структурированной среды. В этой связи целесообразно подробно рассмотреть синтез изобразительных искусств, архитектуры и дизайна как особую систему.

Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств. Исторически происходившая дифференциация видов художественного творчества сопровождалась встречным процессом их интеграции, приводившим «к образованию новых сложных художественных структур – структур синтетических, но тем самым в каком-то отношении подобных синкретическим искусствам древности и фольклора, но в то же время существенно от них отличных».

Опираясь на принципиальную типологию, можно сказать, что до настоящего времени под «синтезом искусств», и особенно под «синтезом искусств и архитектуры», понимался преимущественно ансамблевый его тип, поскольку речь шла о связях произведений зодчества, живописи, скульптуры (в более редких случаях – прикладных искусств: художественной керамики, металла и т.д.). Но собственно синтезом, дающим «новый художественный образ», можно считать «только органическое слияние художественных компонентов, или, говоря более образно, «художественную гибридизацию», «выведение» оригинальных, не известных прежде синтетических художественных образований».

Неиссякаемое стремление к синтезу в полном его проявлении обусловлено постоянной, существенной социальной потребностью в изыскании методов художественного моделирования действительности, адекватных динамике изменения общества. Как и древний синкретизм, современный синтез позволяет достичь очень многого: от возникновения новых неожиданных эстетических «точек зрения» до формирования многомерных, объемных художественных образов (конечной цели синтезирования в искусстве). В первобытном искусстве и фольклоре фактически являются близкими или несколько отдаленными аналогами возможных современных синтетических структур. Однако следует учитывать, что изменились – пусть незначительно – традиционные виды искусств, появились их новые разновидности, сложились новые методы и технология синтезирования и, что, пожалуй, самое главное, сформировались существенно иные эстетические идеалы, вкусы, мера, ставшие критерием оценки художественных произведений вообще и синтетических в частности. В этой связи весьма важное и своеобразное значение приобретает факт включения в разряд синтезируемых эстетических и художественных структур системных дизайнерских объектов. Невзирая на расхождение во взглядах на эстетическую природу дизайна («дизайн – вид искусства», «дизайн не является эстетической деятельностью»), не подлежит сомнению факт: даже штучные изделия массового промышленного производства все активнее включаются в функциональные комплексы, находятся в них «на виду» и, естественно, требуют эстетического освоения. Ярким примером такого освоения могут служить средства транспорта в городской среде. Что же говорит об объектах системного дизайна, о компонентах дизайн-программ, которые входят в систему среды, подчас даже доминируя в ней? И если совершенно справедливо, что основой формирования художественного образа в «вещных искусствах» служит ансамбль

(первичный функционально-эстетический комплекс), то с большим основанием это относится к системе – «надансамблевому» образованию. Связь дизайна и «сценических искусств» – сценографии, экспозиции, архитектуры. «Склонность» искусств к синтезу предопределяется их природой – пространственной, временной и пространственно-временной. На основе общей классификации искусств, где близость или оппозиционность искусств хорошо видна, можно легко установить первый уровень синтеза – парные синтетические структуры (словесно-музыкальная, музыкально-хореографическая, хореографическо-актерская и т.д.) и высший уровень – многочисленные структуры, получаемые на основе сценического искусства. Поскольку здесь речь идет о пространственных искусствах, о триаде «изоискусство – архитектура – дизайн», а еще точнее – о художественно-синтетических возможностях, принципах и методах дизайна, необходимо рассмотреть как существующие, так и перспективные связи дизайна с другими видами искусств. Генетически произведения дизайна как художественного конструирования единичных изделий массового промышленного производства органично связаны с предметно-пространственными структурами архитектуры и прикладного искусства. Вместе с тем дизайн как традиционный «вещетворец» получает выход во все искусства, имеющие материальную оснастку, в первую очередь в основные разновидности пространственно-временных сценических искусств: театр, кино, телевидение. Но мы рассматриваем системный дизайн, связанный с целостным структурообразованием равно как предметов в пространстве, так и процессов во времени. Системный дизайн явно «сдвигается», таким образом, в сторону пространственно-временных искусств, говоря символически, к «театру». Это и обуславливает появление в сфере системного дизайна объектов – «драматургических», «игровых» программ и почти прямое применение методов театрального искусства, в первую очередь метода сценирования.

Театр испокон веков – от античности и даже от первобытных синкретических обрядовых действий – предлагал каноническую и в то же время новаторскую модель синтеза искусств, предельно возможного количества их видов. Причем почти каждая новая разновидность искусства «жадно поглощалась» театром.

Сценография в ее современном понимании и состоянии – дала большое количество поистине блистательных образцов художественно-синтетической организации среды. Достаточно назвать всемирно известные синтетические разработки чешского архитектора и сценографа И. Свободы, автора «Латерны Магики», интенсивно разрабатывающего идею «кинетического театра». Конечно, сценическая среда условна, символична, но как система она тем более благодатна для экспериментального синтеза, который осуществляется в театре с начала нынешнего века. Другое направление синтеза, в котором участвует дизайн систем, родственно театральному, но осуществляет иные утилитарные и эстетические функции – искусство выставок экспозиций. Здесь синтез искусств более обоснованный утилитарно (учитывая информационно-пропагандистские, научно-познавательные и другие функции выставки), характеризуется (тем не менее, а возможно, именно потому!) еще более плодотворными результатами. Здесь круг используемых художественных и технических средств и методов еще шире. Многие из них, едва возникнув, уже ассимилируются – и весьма активно – экспозиционным синтезом. Так произошло, например, с голографией. Все это позволило в ряде случаев создать истинные, к сожалению, недолговечные, шедевры. Можно перечислить значительное количество всемирных, международных, национальных, специализированных выставок (советский и японский павильоны на ЭКСПО-70 в г. Осака, экспозиция «Чехословацкое стекло» в Москве и др.) как образцов синтеза.

В театре синтетически моделируются все виды среды – природной и искусственной вплоть до несуществующей, фантастической, мифологической. Все они условны, удалены от зрителя и реальны только для «живущих» в них столь же условных сценических персонажей. Экспозиционная среда также условна для экспонатов и актеров в случае включения в нее, например, пантомимы, но уже вполне реальна для посетителя выставки, хотя он и посещает ее временно, со зрелищно-познавательными целями, а не живет в ней постоянно.

Сценическая среда практически не выходит за пределы интерьера театра, точнее, его сценической коробки (за исключением театрализованных действий на открытом воздухе, но тогда среда оказывается не условной, а реальной). Экспозиционная среда более «текуча»: она «переливается» из интерьера выставочного павильона в межпавильонное пространство, но тогда, как правило, утрачивает синтетические черты. Те же международные ЭКСПО являют собой достаточно неорганизованное зрелище в отношении как экстерьера отдельных павильонов, так и выставки в целом; это типичный случай конгломеративного подхода.

Гораздо более сложна градостроительная среда, реальная среда урбанистического синтеза – слияния архитектуры, монументальных, прикладных искусств и дизайна. Она полностью, раз и навсегда, утилитарна. Она исключительно функциональна, более того – полифункциональна. Она вечна в полном смысле этого слова, в отличие от минутной длительности существования сценической среды и часовой длительности экспозиционной среды. Она динамична не трюковой динамичностью театрально-выставочной среды, а жизненно обусловленной изменчивостью, отвечающей потребностям человека.

Эти и другие факторы (включая сложность структуры, пространственную многоплановость, интенсивность, насыщенность жизненных явлений) делают урбанистическую среду весьма «неблагоприятным», хотя в то же время и заманчивым объектом синтеза.

И все-таки, несмотря на увеличивающееся значение урбанизации, стремительное развитие городов, их растущую потребность в архитектурно-художественной организации, несмотря, наконец, на участвовавшие попытки целенаправленного управления разнообразными урбанистическими процессами, случаи осуществления подлинного синтеза в современной городской среде весьма редки и локальны. К тому же и в них «синтезаторы», как правило, обходятся без дизайна. Даже в идеальном случае, например строительство города Бразилия, художественно-образное, эмоциональное воздействие урбанистического уникама достигается фактически средствами «чистой» архитектуры. «Фрагментарный синтез» находит воплощение лишь во фресках и мозаиках на зданиях Мехико да в скромной пластике Зеленограда...

Синтезирующий характер дизайна как предпосылка средообразования.

Для плодотворного исследования проблемы синтеза необходимо общепринятую трактовку искусства как специфической художественно-образной формы отражения действительности приблизить к понятию дизайна как деятельности, связанной с моделированием жизненных ситуаций для получения особой проектной информации. С этих позиций искусство можно определить как «способ моделирования жизненного опыта человека, служащий получению специфической познавательно-оценочной информации, ее хранению и передаче с помощью особого рода знаковых систем (художественных языков)».

Такое толкование оказывается конструктивным не только для осуществления классического операционального синтеза искусств в Градостроительстве, но и для нового инструментального синтеза, осуществляемого посредством спе-

специальных художественно-технических устройств – синтезаторов, о которых речь пойдет ниже. Предложенная трактовка позволяет совместить искусство и дизайн как знаково-моделирующие виды деятельности. Дизайнер постоянно оперирует художественно-композиционными категориями искусства, а в экспертно-оценочной и теоретико-методологической работе – общеэстетическими категориями. И если при художественном конструировании массовые промышленные изделия создаются по общим законам красоты, то системный дизайн естественно выходит на создание художественно-образных систем, заведомо предполагающих синтез.

Сама деятельность дизайнера, особенно на системном уровне, синтетична и в методическом отношении: дизайн активно собирает и ассимилирует методы и средства фактически всех без исключения искусств – архитектуры и пластики, живописи и графики, литературы и музыки, кинематографа и театра. Таким образом, дизайн синтетичен и «изнутри», в методическом плане.

Установки и методы дизайна все активнее проникают в разные виды искусства, что приводит к возникновению новых его разновидностей (кинетическое искусство) и модификации традиционных, например «дизайн-архитектуры».

С этих позиций позволителен своего рода «дизайно-центристский подход» к проблеме синтеза искусств. При сравнении с широкой системой тех видов искусств, характерные художественные средства которых используются в дизайне, последний выступает как инструмент.

Концепция программы по осуществлению дизайн-синтеза опирается на общую установку первичности модели (образа) человека относительно проектируемого окружения. Гармонично развитая личность для осуществления полноценной жизнедеятельности требует соответствующей гармоничной сферы обитания (при любом природно-физическом и социально-культурном характере среды), обязательным фактором формирования которой выступает синтез искусств. Большое значение приобретает изучение аналоговых форм синтеза как на ансамблевом, так и, особенно, на органическом уровне. Классические образцы синтеза характерны для народного творчества, сохраняющего утраченную с течением времени синкретическую основу. Великолепны аналоги природного синтеза – неразрывное единство в организующих образованиях пространственных, пластических, фактурных, колористических характеристик. Законы синтеза (и его специфической формы – симбиоза) в природе – прототипы закономерностей синтетического проектирования искусственной среды. «Синтезатор среды» – дизайнерская форма синтеза искусств. Весьма своеобразным является новое направление осуществления синтеза искусств в локальной среде, например в интерьерах зданий, связанное с конструированием специальных установок – «синтезаторов среды». Пока что наиболее активно и плодотворно развивается отдельная, побочная ветвь этого направления – светоцветомузыка. Между тем «синтезаторам среды», конструирование которых осуществляется на принципах полного синтеза искусств с целью создания новых художественных структур, принадлежит большое будущее. Это объясняется рядом факторов, которые можно объединить в две группы.

К первой из них относятся факторы, обуславливающие необходимость эмоционально-психологической, эстетическо-художественной компенсации или реорганизации нормальной, обычной среды. Эта необходимость объясняется, во-первых, потребностью в рекреации, релаксации, т.е. в устранении психологических перегрузок, вызванных интенсивной деятельностью. В этих целях на предприятиях создаются различные компенсаторные помещения, представляющие собой логическое развитие идеи традиционных комнат отдыха.

Названная необходимость объясняется, во-вторых, потребностью, напро-

тив, в активизации, интенсификации эмоционально-эстетического воздействия среды, элементарным желанием «встряхнуться» и более глубокой потребностью в психологической компенсации и даже переориентации в окружающей среде. Речь идет о таких средах, которые давали бы психологическую нагрузку, резко отличную по количеству и качеству от той, которую дает окружающая среда. Традиционно предназначенная для этого форма аттракциона, балагана трансформировалась, приобрела характер специфической коммуникации и предстала в виде современной дискотеки.

Состоит из таких, которые обуславливают необходимость создания – также с компенсаторной целью – нормальной среды, благоприятной зоны в среде экстремальной, психофизиологически противостоящей человеку. Значение нормализации неблагоприятных условий будет стремительно возрастать по мере освоения новых типично экстремальных сред – космической, океанической и др., а также традиционных экстремальных сред – Крайнего Севера, высокогорья, пустынь, где, кроме монотонной, неблагоприятной и нередко опасной среды, на человека критически влияет фактор одиночества (или даже однообразия общения в малой группе).

Так, при проектировании жизнедеятельности в экстремальной среде океана взаимоналожение его физических и биологических параметров, биологических и социокультурных потребностей человека-акванавта позволяет установить необходимые показатели формируемой аквакультуры и предусмотреть пути и формы преобразования (организации) среды на основе синтеза искусств.

В программе по созданию синтеза среды должно быть предусмотрено наложение основных факторов и требований жизнеобитания в океане на структуру подводной станции, элементом которой является ее специальный адаптационный отсек – декомпрессионная камера как синтезатор среды. Для функционирования синтезатора должна быть осуществлена биологическая и культурная органопроекция человека-акванавта на предметную среду подводной станции. Структура биологических и культурных функций получает при этом отражение в структуре технических и эстетических функций предметного обеспечения среды, а затем – и в номенклатуре устройств, способствующих реализации технологических функций и удовлетворению человеческих потребностей. При этом особое значение имеют биофункциональные возможности синтезируемых искусств, позволяющие одновременно и взаимосвязанно решать утилитарные и эстетические проблемы.

На основании номенклатуры устройств и структуры подводной станции устанавливаются базисные структуры синтезатора среды.

Принцип инвариантности служит подводный поселок. Пространственно-конструктивные элементы, позволяющие реализовать идею синтеза, входят в синергетическую систему, которая только и позволяет оптимально освоить экстремальную, противостоящую человеку среду. Синергетика, как и всякая система, строится по субординационно-координационным законам.

Уровни освоения океана «погружаются» и в связи с этим усложняются в последовательности «буй – погружающая камера (лифт) – станция (подводный транспортный аппарат) – подводный комплекс (поселок)» (рис. 3). Прямо пропорционально погружению, приводящему к усилению изоляции человека от нормальной среды, возрастает компенсирующая этот недостаток роль синтеза искусств. Устройство синтезатора обеспечивает: трансформацию архитектурного пространства адаптационного отсека; варибельность пластических и фактурных характеристик поверхностей стен, пола, потолка отсека; динамичность плоскостных и пространственных графических композиций; кинематику цветоцветовых

построений; связанную с кинематикой цветоцветовых построений мобильность музыкальных и звукотекстовых структур; непосредственное включение в общий контекст кино- и телевизионных кадров, фрагментов и сюжетов; осуществление игровых, хореографических, драматургических ситуаций средствами режиссуры и сценографии; органическую взаимосвязь «крайних» компонентов – сценографии и архитектуры (равно как и каждой промежуточной пары) для получения единой художественно-синтетической структуры, осуществления полного синтеза искусств с целью организации оптимальной среды, создания целенаправленного психологического поля контактов полей и формирования художественного образа всей системы.

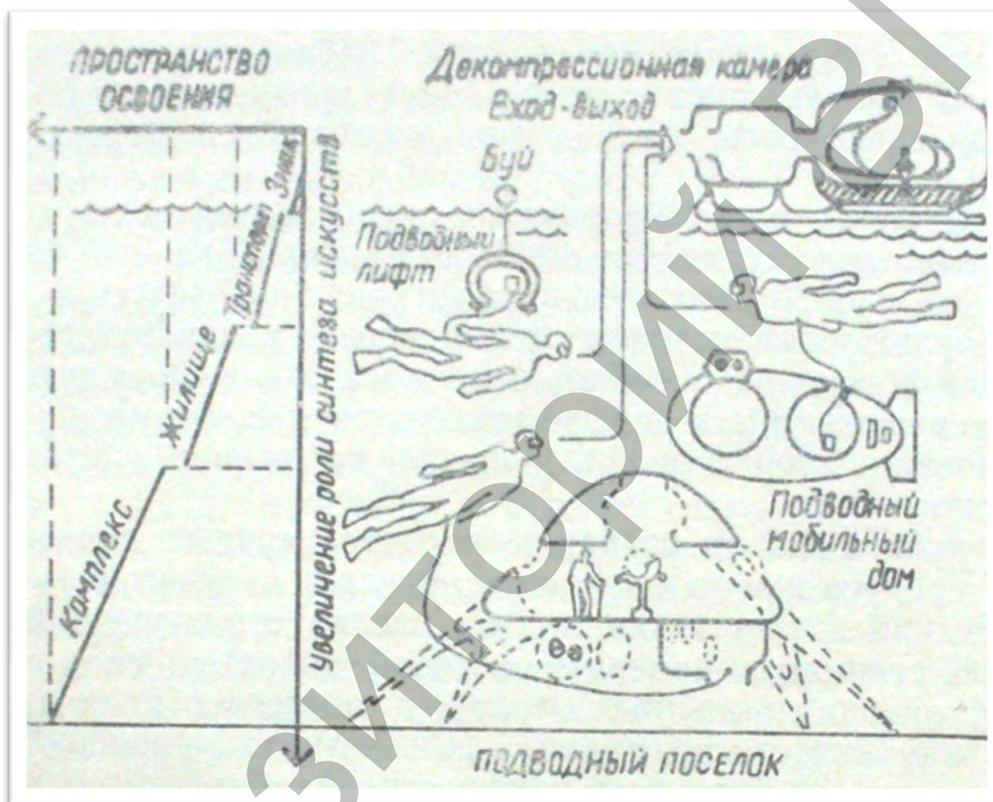


Рис. 3. Синтезатор среды в системе глубоководного комплекса.

Синтезатор, как средство инструментального синтеза искусств, не только не отрицает, но, напротив, предполагает классический синтез искусств – операционное слияние локальных произведений искусств разных видов. Это относится также и к подводной среде – операциональный синтез может и должен осуществляться в интерьере, экстерьере самой станции и, особенно, в пространстве всего комплекса. Особые задачи «подводного синтеза искусств», его нетрадиционные формы не исключают учета общих положений его создания.

Обобщающие положения синтеза искусств и дизайна. Как инструментальный, так и операциональный синтез следует основным принципам построения систем. Прежде всего количество видов искусств (и соответственно произведений) должно быть необходимым и достаточным для возникновения и существования синтетической системы. Она не может быть достигнута простым рядом положением, суммированием отдельных произведений искусств. Каждое произве-

дение, включаемое в синтез, должно обрести новые художественные свойства и придать эти свойства синтетическому целому.

Каждый компонент синтетической системы проявляется поэтому не локально, а с учетом его места в целом; он не может быть удален из него без разрушения этого целого. Один и тот же компонент системы обладает разными характеристиками, свойствами, функциями и даже разными принципами строения и воздействия в зависимости от природы, материала, методов и средств создания, присущих художественному производству разных видов искусств как составляющей синтетической системы.

Эмоционально-эстетическое «бытие», воздействие синтеза искусств как системы неотделимы от социально-культурных условий его существования. Значимость синтеза возрастает по мере усиления связи идей синтетической системы с ее культурно-историческим контекстом. Поэтому древние архитектурно-художественные ансамбли могут «вдруг» актуализировать свое идейно-художественное значение, а конгломераты этого значения так никогда и не обретают вообще.

Для образцов подлинного синтеза характерна целесообразность (полное соответствие преследуемой цели) как сущностное свойство их «поведения» в качестве системы. Более того, синтез обладает еще и свойством смыслообразности – соответствия предложенного решения замыслу, идее, заложенной автором и реализованной исполнителем. В перспективе представляется возможным достижение идеального синтеза. Интригующе в этом отношении футурологическое предположение С. Лема о создании «фантомологии» – дисциплины, обуславливающей возможность полной имитации действительности

Аналогично структурным конкретизируются и функциональные принципы формирования системы синтеза искусств, что еще более расширяет возможности синтеза как метода средообразования.

С целью удовлетворения социально-культурных потребностей дизайнер активно участвует в формировании искусственной («второй») природы путем выделения новых гармоничных связей и художественного конструирования новых систем. Поэтому концептуальной для дизайн-деятельности оказывается категория средообразования. Высокий уровень развития человека характеризуется прежде всего тем, что в процессе своего взаимодействия со средой он способен не только целесообразно изменять свои состояния, как и всякая самоорганизующаяся система, но и активно воздействовать на среду, преобразовывать ее в соответствии со своими потребностями. Понятие среды означает:

- вещество, заполняющее какое-либо пространство и обладающее определенными свойствами;
- совокупность природных и социальных условий, в которых осуществляется жизнедеятельность какого-либо организма;
- социально-бытовая обстановка, в которой протекает жизнь человека;
- группа людей, связанных между собой общностью условий, обстановки.

Несмотря на то, что в проектной практике проблемы предметной среды стали разрабатываться давно, до настоящего времени нет четкого определения понятия среды в дизайнерской деятельности. Дизайнеры – сторонники различных концепций дают многочисленные трактовки этого понятия. Одни пытаются осмыслить среду как некое физическое тело, подобное русской матрешке: вещь в комнате, комната в доме, дом на улице, улица в районе, район в городе, город в агломерации и т.д. Другие считают, что «среда – пространственно безмерна» (для существующего проектирования).

В реальном проектировании могут сосуществовать различные концептуальные взгляды как отдельных авторов, так и проектных групп. Для системного дизайна будет наиболее приемлемым понятие среды как всей естественной («первой») и искусственно розданной («второй») природы в ее материально-предметном и функционально-процессуальном проявлениях.

В наш век возможности стихийного формирования среды практически исчерпаны. Необходима ее целенаправленная организация, опирающаяся на глубинные, наиболее общие закономерности построения ее системы любых уровней – от глобальной экосистемы до «личного пространства», складывающегося вокруг индивида. Знание закономерностей изменения и организации среды, исследуемых экологией, этологией, социологией, психологией, бионикой и другими дисциплинами, служит опорой ее практического преобразования. Особая роль в этом ряду принадлежит дизайну. Однако категория средообразования с позиций дизайнера до сих пор не определена.

В зарубежной и отечественной литературе существует множество неоднозначных определений понятия «средообразование». Неоднозначность его интерпретации многие авторы объясняют тем, что рассматриваемое понятие принадлежит к числу наиболее сложных по содержанию и структуре, так как охватывает необычайно широкий круг явлений и процессов и поэтому представляет известную трудность для научного определения. Вместе с тем некоторые исследователи отрицают обязательность наличия единого определения.

Признавая сложность однозначного определения, мы, тем не менее, придерживаемся точки зрения ряда исследователей, которые считают, что определение, выражающее самое существенное в явлении и намечающее его границы, имеет право на существование.

Во всем многообразии имеющихся определений можно выделить нечто общее: средообразование, – во-первых, сумма результатов материальной и духовной деятельности; во-вторых, процесс, способ деятельности, специфически характерный для людей; в-третьих, совокупность форм и результатов человеческой деятельности.

Однако нельзя принять ни первое, ни второе из приведенных определений. Наиболее верным представляется третье, в котором подчеркиваются двойственная природа средообразования, диалектическое единство дизайнерской деятельности и ее результатов.

Таким образом, средообразование охватывает всю деятельность дизайнера в целом и может быть рассмотрено как всеобщая категория дизайнерской деятельности.

Средообразование как глобальная категория дизайна. Средообразование выступает как организация множества целостно-структурированных объектов. Упорядоченная совокупность таких взаимосвязанных и взаимодействующих объектов образует их систему – целостно-структурированную среду. Понятие целостности характеризует среду в ее утилитарном и эстетическом единстве, позволяя определить гармоничность как построения самих совокупных объектов, так и их связей, обеспечивающих это единство.

Поскольку средообразование является глобальной категорией дизайна, которая охватывает всю сферу деятельности дизайнера, оно должно быть рассмотрено как с позиций результата, так и с позиций процесса деятельности по достижению этого результата.

Совокупный результат дизайн-деятельности. Если рассматривать целостно-структурированную среду как результат дизайна, то все множество слагающих

ее целостно-структурированных объектов представляет собой своеобразный «материал», из которого она формируется. Анализ совокупного результата дизайн-проектирования с точки зрения «материала» позволяет выделить компоненту вещного, процессуального, духовного и человеческого характера.

Непременным компонентом любой системы (от ее узкой – предметной – трактовки, до широкой – процессуальной) является человек. В дизайн-разработках человек может выступать как непосредственный объект проектирования (разработка модели специалиста-дизайнера или модели потребителя) и опосредованный через вещь, систему или процесс, которые и создаются для удовлетворения его потребностей.

Обеспечение жизнедеятельности человека (общества) немислимо без вещей, поэтому вещи (и их системы) выступают в качестве второго компонента целостно-структурированной среды. Однако люди и вещи постоянно вовлечены в орбиту человеческих отношений. Поэтому третью группу компонентов составляют компоненты процессуального характера. Четвертую группу – компоненты, имеющие духовную природу, к которым относятся идеи дизайнеров, положенные в основу проектной разработки. Компоненты четвертой группы тесно связаны с компонентами первых трех групп, поскольку идеи не могут возникнуть без проектировщика и существовать без своей проекции на вещи, процессы, людей.

В проектируемой дизайнером среде далеко не всегда можно провести грань между вещественными, процессуальными, духовными и человеческими компонентами. Так, например, разрабатывая предметную систему, дизайнер не только проектирует ее элементы – вещи, но и, учитывая потребителя, предусматривает его определенные функции в системе.

Тем не менее, для познания средообразования и управления им как системой, равно как и ее элементами (целостно-структурированными объектами), важно определить «набор» компонентов, выяснить их природу, поскольку все другие характеристики этой системы в значительной степени зависят от ее состава. В среде целостно-структурированные объекты располагаются в определенной иерархии.

Понятие системы – относительное понятие. Это означает, что любую систему можно рассматривать как элемент более широкой системы. Каждая система обязательно выполняет функцию достижения какой-либо цели, а цели конкретной системы нередко есть часть целей системы более общего порядка. Из этого следует, что нельзя начинать проектирование той или иной системы, если не установлено, частью какой более общей системы она является.

Как отмечалось ранее, в дизайне целостно-структурированный объект может быть представлен предметными системами, программами, сценариями, аудиовизуальными коммуникациями, фирменным стилем. При этом во всех случаях ЦСО выступает в качестве системы, ибо обладает необходимыми ее признаками. Перечисленные объекты могут быть рассмотрены как первичные системы, поскольку они способны выступать в качестве самостоятельных объектов проектирования.

Среди первичных систем существует определенная иерархическая соподчиненность, так, фирменный стиль как объект проектирования «подчиняет» АВ-коммуникации, сценарий, программу, предметные системы. При этом любые две (и более) из названных систем могут объединяться во вторичные системы, а две (и более) системы второго уровня – в систему третьего уровня и т.д.

Сложные взаимосвязи в окружающем мире, которые призван изучать дизайнер, сделали необходимым обращение его к принципам сложных систем, т.е.

имеющих сложную структуру. К сложным системам относят такие, которые невозможно исследовать без расчленения на отдельные подсистемы и без расположения их в определенной иерархии по выделенным уровням. Расчленение системы позволяет рассматривать ее последовательно по отдельным частям, по уровням. Этот методический прием расчленения на подсистемы (как систем более низкого иерархического уровня) не нарушает целостности функционирования всей системы благодаря управлению. К первичным системам относятся системы, не допускающие их дальнейшего расчленения без потери основного качества всей системы с учетом избранной исследователем точки зрения.

Ряд авторов считает, что «сложная система» – это то же, что и «большая система». Мы придерживаемся точки зрения, что эти два понятия имеют разный смысл, так как величина системы зависит от количества составляющих ее элементов, а сложность – от разнообразия неоднородности связей между ними. Неоднородность разрабатываемых дизайнером целостно-структурированных объектов. Средообразование как процесс. Средообразование как совокупный результат дизайна не есть нечто раз и навсегда данное. *Еще Гераклит отмечал, что «все течет».* Аналогом средообразования как процесса может послужить поток, который имеет постоянно изменяющуюся массу. Подобная аналогия позволяет указать на возможность управления результатом проектирования. Рассматривая средообразование как поток, нетрудно понять, что все элементы данной системы либо способствуют организации среды, либо препятствуют ей. При этом происходит или рост и развитие, или деградация, доводящая в определенных условиях до ее уничтожения.

Организация средообразования, рассматриваемого как процесс, осуществляется по определенным этапам.

На первом этапе устанавливается желаемый результат проектирования, на втором – «основной поток», т.е. совокупность ЦСО, участвующих в организации среды. На третьем этапе происходит поиск принципов организации ЦСО в «основной поток» либо организации их таким образом, чтобы они или способствовали развитию «основного потока» или препятствовали ему (если дизайнер должен разрушить систему).

Принципом любого движения (средообразования, в частности) является противоречие, борьба противоположностей. Система не может функционировать, развиваться и изменяться, если все ее внутренние и внешние «потoki» уравновешены. Борьба взаимно противоположных «потокoв» – источник развития и изменения любой системы. На четвертом этапе осуществляется определение противоположных «потокoв», пересечение которых и создает комплексный объект проектирования. Таким образом, средообразование – центр пересечения этих «потокoв», а деятельность по организации среды – их регулирование. Одним из примеров, единства и борьбы противоположных «потокoв» может послужить дизайн, который, с одной стороны, занимается проблемами комплексной организации среды, с другой – активно содействует (в рамках художественного конструирования единичных изделий) росту хаоса в окружающей среде. На этом этапе каждое положительное утверждение должно иметь и отрицательное, характеризующее препятствие, которое мешает положительному утверждению.

Чтобы решить проблему объединения ЦСО в единую систему, необходимо выйти за рамки каждого отдельного объекта и выявить, частью какой более общей системы он является. Поэтому на пятом этапе происходит определение сущностной иерархии, т.е. раскрывается соотношение ЦСО по степени общности и органичности связи между отдельными объектами. Принцип сущностной ие-

рархии позволяет определить связь ЦСО с более общим целым, понять субординацию различных ЦСО в зависимости от степени их сложности, а также определить цели и этапность разработки этих ЦСО. Принцип сущностной иерархии ЦСО в среде воплощается в своеобразном «дереве целей», которое наглядно показывает, что цель системы каждого уровня следует искать на более высоком уровне.

Все перечисленные этапы должны найти свое документальное отражение в дизайн-проекте. Проектируемая область среды должна описываться как часть более общей системы, как единство взаимопротивоположных «потоков», как элемент, способствующий или препятствующий основному процессу средообразования. Таким образом, шестой этап – адекватное документальное отражение проектируемой среды.

Очевидно, что только тот проект может считаться совершенным, который наиболее точно отражает сущность функционирования проектируемой среды. В дизайн-проекте необходимо указать методы и средства, либо способствующие росту основного «потока» разрабатываемой системы, либо ликвидирующие влияние «контрпотоков».

Таким образом, анализ средообразования как процесса («потока») позволяет рассмотреть проектируемую систему в виде единства противоположных «потоков», правильное управление которыми обеспечит глубокое, всеохватывающее исследование проектируемой среды и создаст все условия для эффективного решения проблемы ее организации.

Анализ средообразования с позиций деятельности (процесса), направленной на достижение определенного результата, требует более четкого обозначения сферы и цели средообразования в дизайне.

Концепция средообразования в дизайне.

Для осуществления средообразования необходимо установить номенклатуру объектов проектирования и, главное, выявить концепцию, которая определила бы смысл деятельности дизайнера. Соответственно и сфера средообразования может быть установлена не столько путем описания входящих в нее элементов, т.е. через фиксацию ее границ, сколько путем выявления потенциальных возможностей дизайнерской деятельности, определяющихся основной решаемой проблемой. Создавая среду, дизайнер занимается образованием не только материальных структур объектов. Существование последних прямо связано с существованием структуры социальных отношений, причем существует сфера, где такая взаимосвязь выступает на первый план. Эту сферу можно определить как область средовых отношений, в которой проектируемая среда рассматривается как предметно-оформленное пространство среды человеческого обитания. Таким образом, организуя среду, дизайнер не только обеспечивает человеку физические условия, необходимые для его существования, но и формирует «материальный внешний мир материальный каркас», которым закрепляется в пространстве и времени определенная система отношений между людьми. Проектируемую среду как совокупный результат дизайнерской деятельности можно представить в виде пересечения структуры социальных отношений и материальной структуры. Совмещение этих двух структур очерчивает область средового проектирования в дизайне, границы которой определяются двумя условиями: внешней по отношению к дизайнеру средой (т.е. культурным, социальным, научно-техническим и т.п. ее содержанием) и «внутренним» содержанием дизайнера (т.е. его творческой установкой, отношением к среде (рис. 4). На пересечении этих двух условий и моделируется определенный замысел, выражающий общую проектную ситуацию в среде и определяющий объект дизайна как предметно-оформленный фрагмент пространства среды человеческого обитания. Целостность дизайнерского решения достигается

при условии, если обеспечено полное единство среды и «внутреннего» содержания дизайнера. Создание «пространственного каркаса» среды предполагает в этом случае, с одной стороны, проектирование дизайнером ее локальных подсред, а с другой – проектирование таких материальных структур, которые позволили бы человеку формировать подсреды путем индивидуального отбора и комбинирования имеющихся и спроектированных элементов. При этом очевидно, что включение в создаваемую среду непредсказуемых моментов – мотивов человеческого поведения – создает условия для того, чтобы проектируемая среда качественно превосходила составляющие ее структуры. Включение в проектируемую среду поведения завершает представление о ней как о целом, не сводимом к сумме его частей.

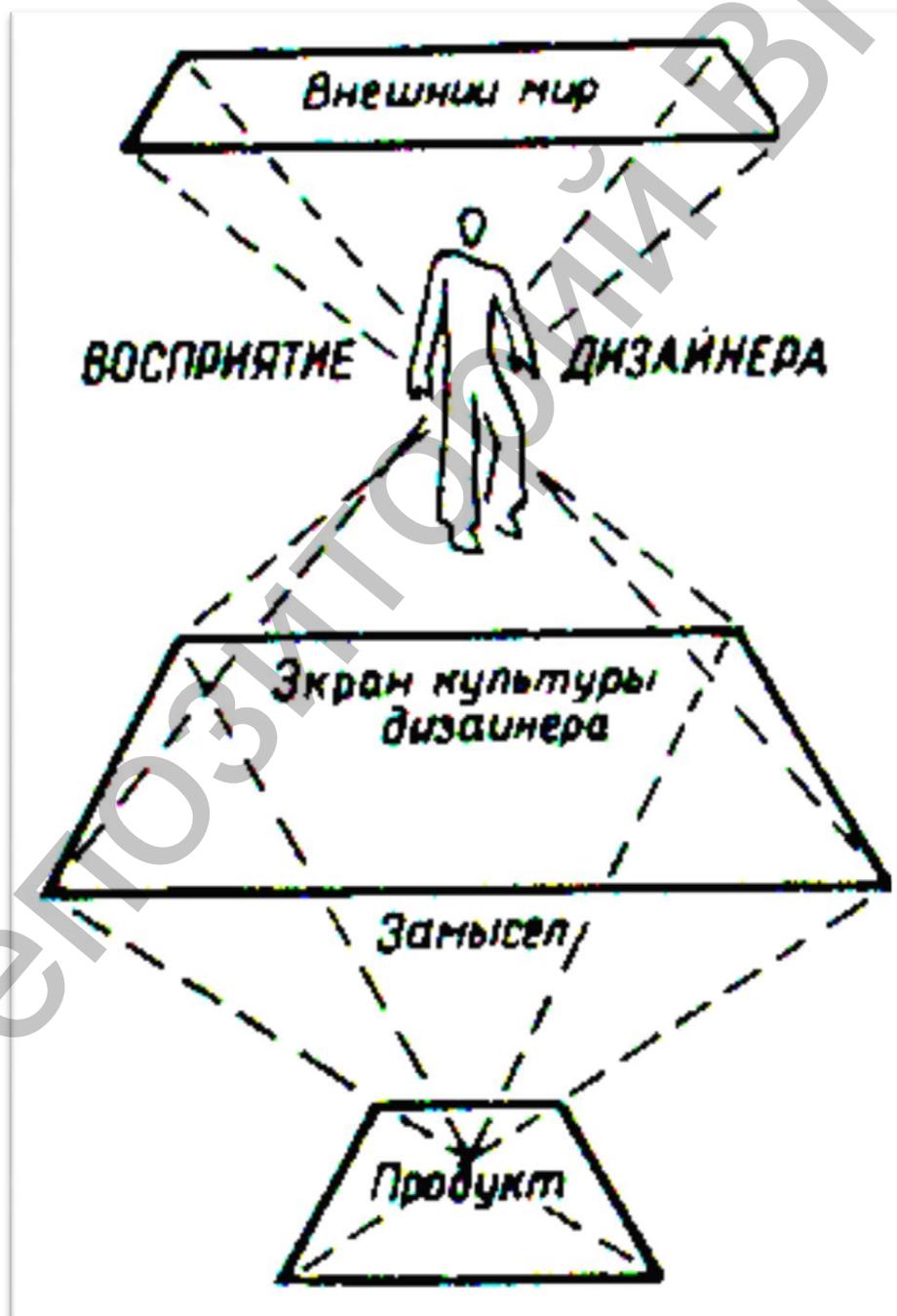


Рис. 4. Схема формирования проектного замысла.

Цель дизайнерского средообразования – создание модели среды, предусматривающей и поощряющей определенный ход развития деятельности человека, осуществляемой на основе осознанных («переживаемых») им временных и пространственных моделей среды.

Для построения подобной модели необходим учет всех взаимосвязанных и взаимообусловленных целостно-структурированных объектов среды. Анализируя многочисленные ЦСО в рамках системы «средообразование», важно прежде всего установить, помогает каждый из них развитию системы в целом или мешает ей. Устранение недостатков в функционировании отдельных целостно-структурированных объектов, достижение их органичного слияния способствуют совершенствованию управления всей системой, создает возможность эффективной организации целостно-структурированной среды. Построение целостно-структурированного модуля среды. Обеспечить систематический поиск взаимосвязей между отдельными ЦСО с целью осуществления средообразования позволяет матрица взаимодействия – модификация модели целостно-структурированного объекта.

Как правило, «среду» связывают с трехмерной моделью, основанной на понятиях Евклидовой геометрии и системе прямоугольных координат. Однако формирование среды в различных масштабах неизбежно осуществляется во времени. Время восприятия, в течение которого раскрывается пространственная структура среды, есть ее «четвертое измерение». Пространственные отношения выражают, с одной стороны, порядок одновременно происходящих событий, а с другой – протяженность материальных объектов. Временные отношения – это порядок сменяющихся друг друга событий, а также их длительность.

Однако пространственно-временной подход не позволяет получить полное отражение среды в человеческом сознании. Материал непосредственного восприятия должен соединиться с представлениями и накопленным опытом, а индивидуальные пристрастия – со смысловыми значениями и ценностями, выработанными данной культурой. Тогда будет получена «модель переживаемой (человеком) среды», трактуемая как образ своего времени. Для ее реализации необходимо создание пространственно-временного модуля среды, предусматривающего и поощряющего программу развития деятельности человека.

В основе работы по созданию модуля среды может лежать следующая система: функциональное движение человека в среде, на основе которого осуществляется планировка и организация пространства; построение объемов в этих пространствах; трактовка вертикальных и горизонтальных плоскостей (поверхностей) объемов; их графическое (в том числе знаковое), а затем и цветовое решение; световая организация среды (собственно и в связи со звуковой организацией, т.е. музыкальной, задающей и координирующей функциональное движение в среде).

Основой модуля в этом случае является минимальный комплекс перечисленных элементов, которые во взаимосвязи составят первичный фрагмент искусственной благоустроенной среды. Полный модуль среды, обеспечивающей удовлетворение всех функций человека, – производное двух сред: естественно-природной и искусственной, созданной человеком. При дизайнерском благоустройстве среды должно учитываться это двуединство и обеспечиваться его органичность. В целях достижения равновесия природной и искусственной сред требуется создание такой системы благоустройства, которая органично входила бы в естественную природу, и посредством которой человек мог бы сохранить экологический баланс.

Аналогом подобной системы может послужить структура народного жилища, которое является свидетельством глубокого осознания существа проблемы (рис. 5). В едином конструктивном комплексе крестьянского дома трудно разделить собственно жилище и оборудование (например, печь). И если мы попытаемся мысленно вычленить оболочку народного жилища, то в большинстве случаев она окажется слепком внутреннего пространства и рационально организованного оборудования. Предлагаемая авторами проектная идея предусматривает исчезновение традиционного предмета оборудования и создание универсального элемента, который служил бы связующим звеном между искусственной средой (ее жесткими плоскостями и объемами) и природной (ее текучими формами). Искусственная среда проникает, «вползает» в естественную, «растекается» по ней, «сгущается» в функционально-значимых зонах, «исчезает» в чистой природе.

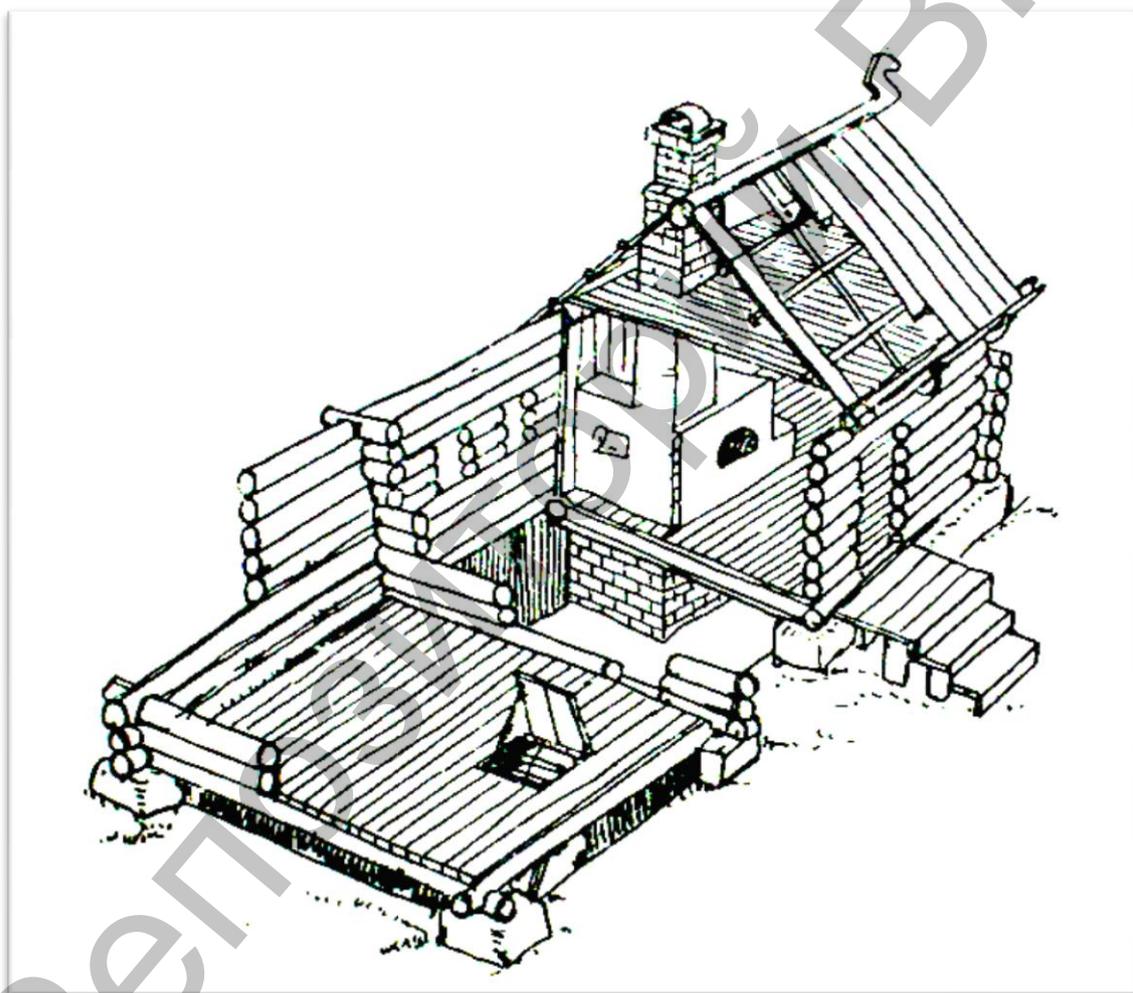


Рис. 5. Народное жилище как образец взаимосвязи формы (структуры) и содержания (функции).

Своеобразная модель трактовки этой идеи – «ползун благоустройства», представляющий собой подвижное, меняющееся средство организации среды. Для его реализации в качестве носителя концепции необходим элемент, позволяющий человеку осуществлять пространственно-временную координацию в среде. Постоянная зависимость от человека определяет характер этого элемента, формирующего «ползун благоустройства» среды: его соразмерность человеку,

подвижную изменчивость, своего рода «эмоциональность». Элемент, обладающий такими качествами, может быть назван «живым модулем среды». Концепция «ползун благоустройства» + «живой модуль» практически апробировалась при дизайнерской разработке аграрно-промышленного г. Унгены (Молдавская ССР). В соответствии с концепцией была построена система элементов оборудования, обеспечивающая осуществление максимального числа функций человека в жилых кварталах и на магистралях города. Предложенный авторами «живой модуль» обеспечивает органичное «врастание» оборудования в среду, которое может осуществляться на двух функциональных уровнях:

- горизонтальном – плоскость рельефа и производные от нее функциональные плоскости: минусовая (кюветы, люки, урны), нулевая (плоскость дорог, тротуаров, дорожек, газонов), переходная (лестницы, пандусы), плюсовая (сидения, столешницы), «малые кровли» (крыши лотков, ларьков, будок, беседок, навесов, павильонов);

- вертикальном – плоскость ограждения и производные от нее функциональные плоскости-преграды: поребрик, штакетник, забор, подпорная стенка, «малые стены» (ларьков, будок, беседок, павильонов); проходы (аллеи, кулисы, анфилады, коридоры, туннели).

Горизонтальные и вертикальные плоскости и их производные во взаимосочетании определяют пространство благоустройства. Соединение «пространств» природы, архитектуры и благоустройства создает городскую благоустроенную среду.

В этой среде могут осуществляться основные функции горожан:

- технологические – различные действия от статических (пассивных) до динамических (активных);

- энергетические – освещение пространства и получение энергии для выполнения рабочих функций;

- транспортные – разновидность технологических функций, но связанных с передвижением пешком или на транспорте;

- информационные – обеспечение процесса получения сведений, необходимых для жизнедеятельности, организация информационно-сигнальных связей между людьми и осуществление идеологического воспитания специфическими информационными средствами;

- экологические – обеспечение связи с природой («ввод» ее элементов в город, «выход» на природу) и очистка города (удаление отходов).

Рассмотренный выше «плоскостный ползун» достаточен для обеспечения технологических и транспортных функций. Для обеспечения энергетических, информационных (идеологических) и экологических функций необходима трансформация плоскостного сплошного «ползуна» в ажурную и пространственную решетку. В ее ячейках («ажурных модулях») разместятся освещение, информация, идеологические структуры, природные элементы.

В качестве основного блока, сформированного из разветвленного «ползуна», предложена система оборудования для транспортной остановки (рис. 6). По своим функциям и градообразующей роли она является своеобразным «микрородком» в городском квартале. Она обеспечивает горожанину-пешеходу посадку в транспорт, получение различной (не только транспортной) информации, связь (через телефон интернет), отдых, питание, приобретение дорожных мелочей (через торговые автоматы), удаление мусора и т.д. По существу, в этой системе содержатся в зародыше все основные элементы городского оборудования. Структура и конструкция подобной «единицы обслуживания» таковы, что обеспечивают

ее расчленение на меньшие блоки более ограниченного или иного назначения, а также на отдельные элементы (предметы). Эти блоки или предметы могут размещаться по всех зонах и точках города, где имеется необходимость о соответствующем благоустройстве.

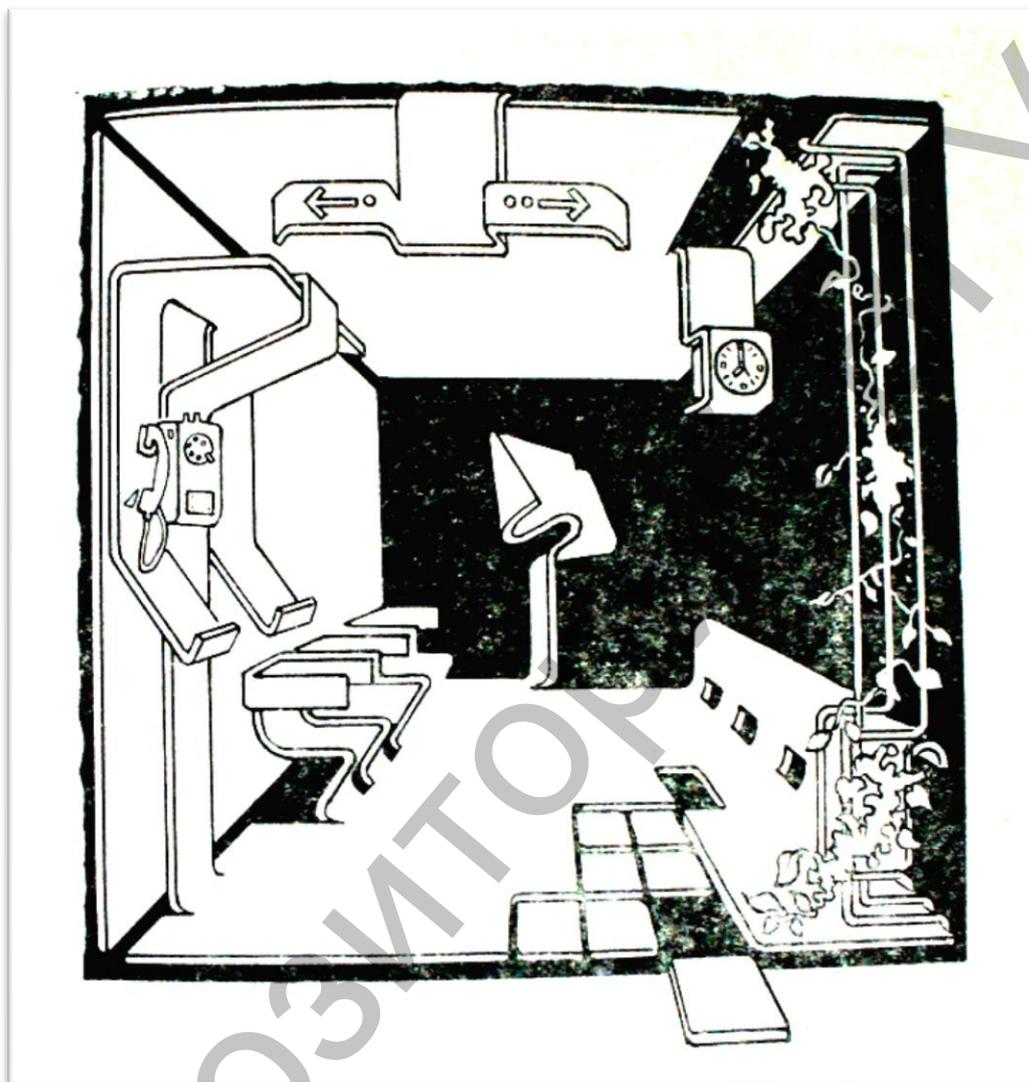


Рис. 6. «Живой модуль» и «ползун» как универсальные средства благоустройства среды.

Установленный авторами принцип позволяет не только осуществлять как заданную (предложенную заранее) комбинаторную компоновку, являющуюся своего рода эталоном, но и проявлять в процессе благоустройства творческий подход. Служба главного архитектора города может, в зависимости от имеющихся и вновь возникающих конкретных обстоятельств и требований, предлагать новые предметы оборудования.

Все эти возможности системы «живой модуль» + «ползун благоустройства» заведомо исключают навязчивую повторяемость и монотонность оборудования, вносят разнообразие, значительно обогащают архитектурно-художественную организацию города. Так практически осуществляется формирование среды – совокупного результата системной дизайнерской деятельности.

Тема 8. Принципы и методы разрешения технических противоречий в процессе дизайн-разработки идеального проектного решения

1. Сущность и понятие технического противоречия в теории изобретательского творчества. Правила технического творчества. Современные методики решения изобретательских задач. Основные типовые приемы устранения технических противоречий.

1. Последовательное изложение понятий, структуры, фаз и принципов системного дизайна, исследование взаимосвязей основных объектов, определение места и роли системного дизайна в средообразовании позволили авторам очертить контуры современного и, главным образом, перспективного дизайнерского творчества.

Через установки системного подхода и системотехники, через принципы программирования и алгоритмизации деятельности, через методы структурообразования и художественного моделирования в проектировании дизайн получает возможность выхода на самый прогрессивный уровень производственно-экономической, социально-культурной, эстетическо-воспитательной деятельности в нашей стране.

Концентрированный показ значительных достоинств и больших возможностей системного дизайна подтверждает, что он (наряду с художественным конструированием изделий массового индустриального производства) совместно с инженерией, архитектурой, изобразительным и прикладным искусством может и должен активно участвовать в создании целостной и гармоничной окружающей среды, в формировании материально-художественной культуры общества.

Несомненно, что в одной небольшой работе невозможно охватить всю проблематику системного подхода в дизайне. Поэтому нами затронут только основной круг вопросов, возникающих при наложении понятий системного дизайна на структуру системы. При дальнейшем исследовании обязательно должны быть учтены не только общепризнанные позитивные, но и негативные моменты системного подхода, выражающиеся в излишней схематизации и «перезапрограммированности», в недостаточном учете таких важных факторов, как неопределенность и неожиданность, в преуменьшении роли интуиции в творческом поиске и т.д. Возникшее положение объясняется недостаточным развитием теории и практики системного дизайна и вполне может быть устранено в последующей работе.

Категориальный аппарат, совокупность объектов и проблематика системного дизайна, конечно, далеко не ограничиваются изложенными нами. Были рассмотрены только те понятия, объекты и проблемы, которые, как показывает практика, наиболее актуальны и необходимы в настоящее время. Круг их, естественно, может и должен быть значительно расширен, а сами они с теоретической и практической необходимостью должны быть исследованы более глубоко, разносторонне и полно. В частности, систему дизайна следует изучить в отношении ее связей с другими системами, в первую очередь с обществом, экономикой, наукой, управлением, культурой. Нами была показана важность и крайняя необходимость таких связей как для существования дизайна, так и для получения его плодотворных результатов. Специально должны быть рассмотрены структура («устройство») дизайна, его многообразные функции: гносеологическая, эвристическая, конструктивная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, идеологическая, аксиологическая, эстетическая, гедонистическая. Наконец, требуют особого исследования методика и процесс творческой деятельности дизайнера – разработчика систем.

Среди подлежащих первоочередному углубленному изучению – новое

для дизайна понятие концепции. Концептуализм разнолик в своих проявлениях – от философских до художественных (имеется в виду «концептуалистское искусство»). Концептуальность – смысловой центр любой творческой деятельности, поскольку это прежде всего ее профессионально-идеологическая характеристика. Поэтому дальнейшему изучению подлежат вопросы профессионального мировоззрения, образа мышления, творческой идеологии (включая идеологию в политическом смысле), социокультурного статуса, профессиональной этики, общественной ответственности и целеполагания деятельности дизайнера – разработчика систем, в общем его «концептуальный портрет».

Одновременно потребуются продолжение и углубление исследования концептуализма собственно дизайна в целом, в том числе принципов и методов построения концепций дизайн-программ. Понятие концепта приобретает специфическое значение ввиду активизации изучения дизайна и разработки его положений с позиций семиотики и теории информации, поскольку знаковый характер дизайнерского творчества очевиден, а выработка профессионального проектного языка остается хоть и отдаленной, но весьма актуальной задачей.

Понятие программы, с одной стороны, близкое идентичному понятию в кибернетике, а с другой – весьма своеобразное, подлежит дальнейшему изучению как в связи с возрастанием роли программирования в дизайне, так и ввиду возможности его стыковки с математическим моделированием. Программа в свернутом виде – в форме технического задания на проектную разработку или развернутого и аннотированного плана НИР – существует и в художественном конструировании единичных изделий. Теперь же, когда она становится основным методико-объектным компонентом деятельности дизайнера, весьма важно вывести программу на уровень системы управления дизайнерской (и не только дизайнерской!) разработкой объектов большой социально-культурной значимости. А это значительно усложнит структуру и функции дизайн-программ и, по-видимому, сделает изучение методов и средств программирования центральной задачей на всех уровнях работы – от теоретического до педагогического. В дизайн-сценировании необходимо глубже и полнее освоить богатый опыт сценографии.

Рассмотренные объекты системного дизайна достаточно характерны в типологическом отношении и представительны в смысле своеобразия их содержания. Они включают системы предметов, межпредметных связей, процессов и предметно-процессуальных комплексов. По-видимому, на сегодня это основные типы объектов; возможны, конечно, различные их модификации и сочетания, количество которых увеличивается по мере возрастания сложности разрабатываемых систем. Основные задачи здесь – отыскание таких систем, стимуляции социальных заказов на их программирование и проектирование, осуществление более детальной их классификации и, конечно, предложение подробных методик решения этих задач.

Для развития системного дизайна жизненно необходимо выявление нерешенных проблем – и частных и, особенно, глобальных. По существу, ввиду «молодости» и «незрелости» системного дизайна для него буквально все является проблемой. Более того, кроме «своих» проблем в дизайне, в силу его природы, немаловажным оказывается решение «чужих» вопросов, которые в итоге проявляются как совсем ему не чуждые. Таковы затронутые здесь проблемы синтеза искусств и средообразования, очень давние и практически «вечные», но приобретающие новую актуальность в связи с выходом на них дизайна.

Круг новых проблем настолько обширен, что вряд ли возможно перечислить их здесь хотя бы в первом приближении. Конечно, все они укладываются в рамки теории, методологии, методики и истории дизайна.

Исходя из структуры системного дизайна, приведенной в тексте, можно назвать соответствующий ей ограниченный ряд центральных проблем: роль и место дизайна в формировании материально-художественной культуры (в том числе – национальной); структура и задачи проектной антропологии, реализующей антропоцентристскую ориентацию дизайна систем; структура и задачи проектной экологии, раскрывающей объективные принципы средообразования (природные и социальные); методы управления собственно дизайн-деятельностью а через нее внешнеположенными видами деятельности, включая разработку методологии построения и приложения проектных матриц и алгоритмизацию процессов проектирования; методологические принципы гармоничного структуро- и смыслообразования как ведущие в системном дизайне; применение новых методов и средств проектирования, органически соединяющих в себе содержательно-смысловые и формально-технологические возможности; специфическое преломление общеэстетических и художественных закономерностей в дизайн-деятельности; разработка специфического проектного языка дизайна; принципы, методы и средства художественно-образного моделирования в дизайне, включая диалектический подход к формированию художественного образа системного объекта дизайна, системы методических принципов дизайнерской деятельности. Основой такой системы послужат рассмотренные природные, социальные, антропологические, культурные факторы и материальные, технологические, семиотические, художественные средства дизайн-разработки целостно-структурированного объекта. Конкретные характеристики этих факторов и средств будут зависеть от вида художественно-конструкторской деятельности. Приведенный ряд дизайн-деятельности в диапазоне «стайлинг – системный дизайн» охватывает лишь ее профессиональные проявления. Для полноты сравнительного анализа он должен быть дополнен внепрофессиональным технико-эстетическим творчеством в рамках «самодельный дизайн – народный дизайн». Первый обычно проявляется в форме кича, второй традиционно называется крестьянским ремеслом, народными промыслами. Всю систему методических принципов можно представить в виде элементарной двоичной матрицы, включающей два параметрических ряда. «По вертикали» будут располагаться функции и средства дизайн-разработки целостно-структурированного объекта, «по горизонтали» разместятся типологические уровни дизайнерской деятельности. На пересечении рубрик и окажутся типологически дифференцированные методические принципы, достаточно полно «привязанные» к тому или иному виду дизайна.

Совершенно ясно, что исследование и разработка как перечисленных, так и не упомянутых вопросов потребуют длительных совместных усилий больших творческих коллективов дизайнеров и специалистов смежных областей. Работа их окажется тем более необходимой и благодарной, что системный дизайн, сделавший еще только первые шаги в теории и практике, обладает очень большим будущим. Системный, программно-целевой подход, четко обозначенный в партийных и государственных документах, определяющих экономическую, производственную, социальную и культурную деятельность в нашей стране, пронизывает самые разнообразные сферы народного хозяйства. Однако возможности дизайна используются в них еще далеко не достаточно, а то и не применяются вовсе. Устранению этого недостатка будут способствовать организация вузовской подготовки специалистов системного дизайна, увеличение числа дизайн-программ, привлечение дизайнеров к участию в разработке общих производственно-экономических и научно-технических комплексных программ, а также ознакомление возможно более широкого круга специалистов разного профиля с теорией и методологией дизайна.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Предмет теория и методология дизайна в системе высшей школы еще только начинает складываться в стройную теоретическую дисциплину. Именно поэтому основой для составления лекций стали исследования коллектива преподавателей СПбГУКИ. Их опыт заслуживает самого пристального внимания и уважения в попытках объяснить саму проблему. Цикл лекций построен на последовательном введении базисных понятий и ответов на некоторые вопросы, являющиеся краеугольным камнем основ методологии дизайна, а также тестов после каждого раздела с выверенными характеристиками онтологии дизайна. Ввиду сложности самого текста как научной дисциплины его усвоение идет по спирали – от простого к сложному. Цикл лекций предусматривает постановку проблемы и попытку найти нетривиальное решение при чтении материала с тем, чтобы найти аналогии в литературных источниках по истории искусства, истории материальной культуры. Выход в практическое применение дисциплины всегда ставился под сомнение еще 1980 гг. когда были заложены фундаментальные понятия самой парадигмы дизайн-проектирования. Поэтому автор и составитель попытался найти ясный и логичный стиль изложения теоретического материала. Примеры из реальной жизни и фотографии проекта Витебского амфитеатра, студенческих работ по композиции лишь дадут повод конкретизировать текст. Коротко об авторах и составителе курса лекций и их мнение о предмете изложения. В основу курса вошли теоретические изыскания Санкт-петербургских и белорусских ученых. Сам предмет теория дизайна саморазвивающийся и нет сегодня уверенности, что это окончательная редакция этого сложного понятия. Опыт мировой цивилизации лучшее тому подтверждение. Любой предмет в обыденном обиходе видимо трансформируется вне зависимости от нашего взгляда на его сущность. Стоит ли нам задумываться, изменилась ли простая мотыга с периода египетской цивилизации и, какой вид она приобретет в будущем. В ней заложено узкая функция – взрыхлить землю. Но такой сложнейший коммуникативный объект как язык общения – его формы и методы трансформации меняется почти непрерывно и никого уже не пугает понятие цифровое искусство, цифровой фотоаппарат. Способ передачи информации – звуком самого голоса, его вибрация посредством голосовых связок и речь человека как непрерывный ряд звуков нашел в системе цифровой записи лишь общую методику фиксации. Заметим – методику, но не формы внешнего проявления. Следовательно, методом распространения самой речи является какой-то внутренний импульс, идущий изнутри человека, животного и т.д. Дизайн не пытается ответить на вопрос побудительного мотива самой речи, а исследует трансформации передачи самого сигнала и различные технические и технологические способы этих трансформаций, прибавляя к этим способам новые комфортные элементы с точки зрения потребительских функций будь то телефон Белла, или современный мобильный телефон. Вообще само слово комфорт, понятие комфортно жить и конформизм как сложная этическая норма очень близки к дизайну. Комфорт, или стремление к улучшению быта является движущей силой дизайна. Любая ступень улучшения свойств какого либо явления жизни или даже более широко любой предмет на поверхности земли изменяясь прошел через такое сложное явление как дизайн, который стал нормой и социальным поветрием XX века – загадочным мифом культур во всем мире. Именно поэтому обосновать теорию дизайна и дать развернутую методологию исключительно сложная задача. Предпочтительно в высшей школе дать общие понятия, дать импульс к самостоятельной логической беседе между преподавателем и студентом, чем создание за-

костенелой теории и догматизме. Первым теоретиком все-таки можно считать Иммануила Канта. Он как-то раньше всех обратил внимание на все процессы, происходящие вокруг нас. Природа такого любопытства вообще необъяснима. Как нельзя школьнику объяснить теорию Эйнштейна и Дарвина. Он схватит лишь верхний слой информации, но не его сущность. А теория – это строго говоря логическая цепочка рассуждений, которая упирается в строгую формулировку. Так и только так есть, так и только так будет. Временной континуум теории неограничен ни во времени, ни в пространстве. А история знает тысячи примеров ниспровержения той или иной теории. Следовательно, любая теория лишь повод как-то объяснить то или иное явление на каком-то отрезке времени другому человеку, причем ее лучшая форма изложения четкие доказательства, идущие от эмпирического опыта. Нет опыта, нет и теории, а лишь попытка как-то перефразировать чужие мысли и дела. Добиваться от молодого человека философски осмыслить дизайн с точки зрения его эмпирического опыта тоже абсурдная идея. Его слишком мало, да и нет в этом острой необходимости. Видимо прав профессор В.Ф. Рунге в предисловии к учебнику под своей редакцией, что данная дисциплина изучается на старших курсах. Немного проще дает рекомендации по поводу изучения.

И.А. Розенсон, учебник которой является основой для данного курса лекций. Итак, вы все изучили, во всем разобрались и стали самостоятельно раскладывать по «полочкам весь свой теоретический багаж». Что еще вы смогли бы добавить к определению роли дизайна в отношениях человека с миром? задает вопрос И.А. Розенсон в самом конце книги «Основы теории дизайна». Какой хороший вопрос, да еще в конце книги. А может с этого стоит начинать? Речь идет не о профессии, которой овладеет тот или иной специалист, а о деятельности преобразующей мир вообще! На наш взгляд попытка как-то укрупнить проблему понимания дизайна как мирового феномена во всех сферах жизни удалось только в США. Термином или профессиональным названием – дизайнер они довольно давно уже называют любого мало-мальски репродуктивно-мыслящего специалиста, будь-то специалист в области фотографии или физик-ядерщик и это обстоятельство никого не удивляет, а скорее наоборот дает повод говорить о сильном внедрении методов дизайнерского проектирования во всех звеньях репродуктивной деятельности человека. Введение самого вида деятельности ДИЗАЙН во все звенья социальной жизни человека создает благодатный фон для создания какой-то новой профессии вообще. В мире можно насчитать едва ли не более полутора сотен ведущих специалистов в сфере дизайна. Как правило и хороших теоретиков – тонких и наблюдательных специалистов. Это и Вальтер Гропиус, с которого можно начать отсчет изучению дизайна и молодые специалисты в области телеанимации из Голливуда, создавшие подлинные шедевры хорошего и продуманного дизайна при постановке фильма. Вот диапазон всех сфер дизайна. Космические аппараты, атомные подводные лодки, суперавтомобили, полиграфия, весь спектр промышленных товаров, телекоммуникации, в общем, все, что конкретно нуждается в усовершенствовании можно сегодня с полным правом назвать современным дизайном.

ЛИТЕРАТУРА

1. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон // Основы теории дизайна: учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2006. – Часть 1. – С. 21–89.
2. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: уч. пособие для вузов / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М., 2000.
3. Очерки теории системного проектирования / под ред. М.С. Кагана. – Л.: Изд. Лен. Университета, 1983. – 130 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Таблица 1

Основные характеристики предметно-пространственной среды

Уровни рассмотрения среды	Основные характеристики предметно-пространственной среды			
	Целостность	Структурированность	Разнообразие	Специфичность
Морфологический	Целостность объемно-пространственного решения предметного окружения	Структурная упорядоченность предметности, участвующей в формировании среды	Отсутствие монотонности в объемно-пространственном решении предметного окружения	Выразительность объемно-пространственного решения объекта, его легкая узнаваемость
Семиотический	Целостность культурного пространства среды, определенность ее тематизации и смыслообразования	Внутренняя упорядоченность, ясность закодированных в среде культурных смыслов	Богатство заложенных в объекте культурных смыслов	Несводимость культурных смыслов объекта к банальности и стереотипу
Феноменологический	Целостность образа среды, ее феномена в сознании субъекта	Убедительная артикулированность образа среды в восприятии субъекта	Разнообразие и интенсивность провоцируемых средой эмоциональных переживаний	Уникальность эмоциональных переживаний, провоцируемых средой

Средства смысла образования

Позиция дизайнера, отображающая образ человека-потребителя	Проектно-художественная задача и трактовка вещи (тема)	Средства смыслообразования (в зависимости от способа поиска идеи проекта)	
		Соотнесение вещи с образцом на основе сходства главных смыслов	Соотнесение вещи с окружением
Инструментальная	Преодолеть изживший себя вещный канон, заменить «изношенную» норму (вещь как материальная форма)	Метафора (образец – другая вещь)	Метонимия (предметное окружение)
Идейно-ценностная	Предметно воплотить осознанный смысл потребления (вещь как воплощение)	Символ (образец – форма жизнедеятельности)	Аллегория (ценностно-смысловое окружение)
Культурно-языковая	Целостно выразить в вещи ее место в культуре (вещь как выражение)	Омоним (образец – художественная форма или язык)	Синоним (окружение выразительных форм)

Этапы решения научной проблемы

Исследовательский процесс	Первый этап	Второй этап
Последовательные этапы решения научной проблемы	Дивергенция (расширение) семантического поля научной проблемы: определение и конструирование ряда вариантов ее возможного решения	Редуцирование множества имеющихся вариантов решения проблемы и сведение их к единственному оптимальному решению
Логико-методологические принципы, выражающие названные стили мышления	Координационно-конструктивные принципы. Регулирование формирования семантического поля возможных решений	Селективно-вариационные принципы. Формирование требований, предъявляемых к возможным решениям, а именно: их максимальной емкости, максимальной информативности, минимальности исходных понятий, аксиом
Содержание логико-методологических операций	Аналогия, соответствие, инвариантность	Полнота, универсальность, простота

Учебное издание

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

Хрестоматия

Печатается в авторской редакции

Технический редактор *А.И. Матюк*

Компьютерный дизайн *Г.В. Разбоева*

Подписано в печать

2010. Формат 60x84¹/₁₆. Бумага офсетная. Гарнитура Таймс. Ризография.

Усл. печ. л. 6,68. Уч.-изд. л. 8,93. Тираж 65 экз. Заказ

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования

«Витебский государственный университет им. П.М. Машерова».

ЛИ № 02330 / 0494385 от 16.03.2009.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный университет им. П.М. Машерова».

210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.

ТЕОРИЯ
И МЕТОДОЛОГИЯ
ДИЗАЙНА

Витебск 2010

Репозиторий ВГУ