

**Кулененок В.В.**

**ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОНЦЕПЦИЯ**  
**Лекционный курс**

РЕПОЗИТОРИЙ ВГУ

**Витебск 2011**

**Дисциплина**  
**«ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОНЦЕПЦИЯ»**  
**4 курс 8 семестр**  
**Лекции – 4 часа**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **ТЕМА 1**

#### **СТАНОВЛЕНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ**

### **ТЕМА 2**

#### **АРХИТЕКТУРНАЯ ИДЕЯ И ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ В ЗАДАНИЯХ РАЗНОГО ТИПА.**

### **ТЕМА 3**

#### **СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД В ДИЗАЙНЕ**

**Сущность системного подхода**

### **ТЕМА 4**

#### **ОСНОВНЫЕ ФАЗЫ СИСТЕМНОГО ДИЗАЙНА**

**Дизайн-концепция**

**Дизайн-программа**

**Дизайн-сценарий**

**Дизайн фирменного стиля**

**Системный дизайн как метод средообразования**

## **ЛИТЕРАТУРА**

## ТЕМА 1 СТАНОВЛЕНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.

Все варианты задач композиционной организации средовых комплексов можно разделить на две группы:

- 1) создание объектов принципиально новых, где синтезируются не встречавшиеся ранее технические, пространственные и образные параметры;
- 2) внесение новых качеств в облик или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю.

Первый тип задач носит в теории дизайна название "проектирование без аналогов", второй - "проектирование по прототипам". Разумеется, потребитель в обоих случаях получает некий новый вид услуг, новый товар, новое решение среды. Но характер проектных действий при этом далеко не одинаков.

Во втором варианте речь идет о совершенствовании, модернизации зарекомендовавшего себя приема организации среды, приспособление отработанной технической или пространственной схемы к новым вкусам или обстоятельствам. Т.е. творческая энергия нацелена на поиск новых аспектов развития уже известной формы, она уже имеет «стартовую площадку» из эмоциональных и технических решений, и результатом должна стать их модификация, а не полный пересмотр и замена новыми.

Первый вариант возникает, если апробированные в прошлом способы решения средовой проблемы исчерпали себя, если появляются невиданные раньше технологические принципы, кардинально преобразующие известные прототипы, если появляются новые проблемы - социального, художественного, научно-технического плана. Так в нашем веке стремительно сменялись эстетические предпочтения - от ретро до деконструктивизма, так автомобиль и лифты преобразовали коммуникационную структуру, а потом и всю среду современного города, а социальные движения породили сегодняшние виды шоу-бизнеса, новые религиозные концепции, что привело к образованию для них новых форм среды.

Однако в дизайне, и средовом в т.ч., становление нового отнюдь не является событием непредсказуемым, неуправляемым, случайным. Теория и практика дизайна разработали специальную технологию проектного поиска новых решений, рационализирующую и ускоряющую этот процесс. Технология эта носит название - предпроектный анализ и имеет универсальный характер, т.к. действительна для проектных задач самого разного класса и типа.

Например, известно, что новизна дизайнерского товара имеет две стороны: прагматическую (когда улучшаются утилитарные, потребительские или конструктивные качества вещи) и художественную (если меняются только или в основном показатели формы - конфигурация, цвет, фактура и т.п.). Понятно, что и в том и в другом варианте появляется новый продукт, новое состояние среды, новый тип взаимодействия человека и его окружения. Но круг используемых во втором случае идей, материалов, источников визуальных впечатлений сужается, процесс их обработки и выбора наиболее целесообразного проектного варианта упрощается, и методы предпроектного анализа помогают понять, как и насколько.

Применима эта технология и к средовым задачам разного масштабного уровня, от микросреды до градостроительных систем. Вопрос только в правильном "разложении" больших систем на частные подсистемы, а порядок действий существенно не меняется.

Суть методики предпроектного анализа в средовом дизайне состоит в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

Первый - обследование, знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать - общеизвестен и является рутинной фазой любого проектного процесса. Общеизвестна и техника этого этапа: изучение аналогов, обзор литературных данных и реальных прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

Особенности метода начинают проявляться на втором этапе, когда проектировщик ставит себе задачу проблематизации задания. Ее смысл - восприятие задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур. Диалектика разрешения этих противоречий служит содержанием следующего смыслового этапа - тематизации (выбора "тем") арсенала возможных решений проблемной ситуации, который предусматривает перебор таких решений, отнесенных к реальным слагаемым передового комплекса: пространственным "телам", технологическим принципам и устройствам, системам оборудования и т.д.

Завершает предпроектный анализ сравнение "тем", т.е. предложений, распутывающих отдельные узлы проблемы, сведение их в разные варианты согласованного общего решения, и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а - дизайн-концепция, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные и т.д. Как правило, формулируется дизайн-концепция в виде какого-либо парадоксального тезиса, неожиданной метафоры, наиболее выпукло отражающей смысл дизайнерского предложения: "перетекающее пространство" в жилом доме, "сцена вокруг зала" в театре без антрактов, "город в городе" для гигантского супермаркета, "коммуникации - на фасад" в здании центра Помпиду в Париже и т.д.

Дизайн-концепция с равным успехом может разрабатываться и для объектов, имеющих прототипы и аналоги, и для тех, что появляются в проектном деле впервые: космических станций, трасс для автогонок, "Диснейлендов" и т.д. Только для них приходится особым образом обрабатывать исходную информацию. Например, проводить системный поиск - перебирая известные способы технологических решений проблемы, составлять их в типологические системы. Тогда выявленные в них "пустые" ячейки типологического ряда могут стать базой нестандартных дизайнерских идей. Существует и проблемный вариант формирования дизайн-концепции без прототипов - обусловленный новаторским видением проблем проекта и разработкой новых идей их решения: внедрением новых технологий общественной жизни или производственного процесса (кинотехника, компьютерное делопроизводство и т.п.), размещением среднего комплекса в принципиально новом окружении (на Луне, под водой и пр.), изобретением новых строительных конструкций или материалов, необыкновенных технических устройств, образующих нестандартные или даже фантастические формы среды (например, "виртуальная реальность").

Конечно, большинство из названных процессов и устройств сегодня хорошо известны, их первые образцы давно превратились в прототипы массовых разработок, но еще вчера, в крайнем случае, позавчера их просто не было. И научно-технический прогресс постоянно вводит в обиход новые изобретения, новые процессы, а значит - не имеющие аналогов варианты средовых образований, с которыми надо уметь работать.

Однако наибольшее количество появляющихся в дизайнерской практике средовых концепций относится к частичному преобразованию уже апробированных предметно-пространственных ситуаций. Например, проекты школ, чьи основные компоненты, принципы формирования и приемы организации учебного процесса обрели силу канона. Но множество разночтений, допустимых при согласовании, соединении этих компонентов и принципов, плюс вполне возможные новые функционально-

технические предпосылки их комбинаций (электронное или инженерное оборудование, прогрессивные информационные системы) - позволяют изобретать для школьных зданий все новые и новые предметно-пространственные вариации. Вариации, которые отличаются в т.ч. и конечным продуктом средового творчества - атмосферой учебного заведения.

И это - несмотря на относительно незначительные проектные вмешательства в строение средовых объектов, касающиеся не столько их содержания, сколько архитектурной или дизайнерской формы их слагаемых.

С наименьшим успехом используется предпроектный анализ и при решении задач архитектурных. Только здесь предметом "допроектного" изучения являются не столько утилитарно-практические проблемы, сколько предтечи эмоционально-образных впечатлений. И порядок проектно-аналитических действий резко отличается от регламента работы дизайнера.

Во-первых, в архитектуре куда большую роль играет отталкивание от аналогов. Причем "отталкивание" в прямом смысле: зодчий внимательнейшим образом сопоставляет все известные образные прототипы своего задания, чтобы сознательно отказаться от повторения наиболее ярких и запоминающихся решений (кроме тех случаев, когда копирование конкретных образцов оговорено заказом). В этом плане практически вся предыдущая творческая жизнь архитектора-профессионала, начиная с первых лет обучения, может считаться периодом сбора материалов для работы. А нацеленность исследовательского поиска можно охарактеризовать как "отрицание опыта" - изобретение средств и способов решения проектной задачи, активно отличающихся от уже апробированных публикой. И тут в ход идет все: неожиданность конструктивных или планировочных приемов, использование экстравагантных материалов, малоизвестных или экзотических прообразов и т.п.

Вместе с тем, именно на стадии сбора материалов зодчий проникается эстетикой и идеологией стоящей перед ним задачи, получает наглядное представление о принципиальных особенностях художественной сути будущего решения, как бы впитывая его масштабные и эмоциональные установки, непроизвольно воспринимая палитру объемно-пространственных и пластических характеристик, уже реализовавших эти установки на практике.

Так возникает двойной смысл результатов, завершающих изучение аналогов: теперь зодчий хорошо представляет, какие черты образа должны найти отражение в композиционных комбинациях его произведения, и знает, какие конкретные формы и конструкции ему не хотелось бы воспроизводить.

Во вторых, в его работе колоссальную роль играет контекст будущего сооружения, причем во всех его проявлениях и формах: функциональной, объемно-планировочной, эмоциональной, стилистической и т.д. Доскональное знание визуально-образных характеристик окружения подскажет архитектору и черты, определяющие геометрию и выразительные детали облика его детища, и особенности его композиционных связей с этим окружением - все то, что будет работать на ожидаемый образ постройки или интерьера.

В-третьих, при поиске нетривиального архитектурного решения проектировщик чрезвычайно активно использует различные приемы и способы "остранения" известного ему материала: прежде всего средствами комбинаторики (перестановки мест архитектурных "слагаемых" или "сомножителей") и вариантных деформаций исходных объемно-пространственных сочетаний. Таким образом, в стадию предпроектного анализа вплетается и собственно проектный процесс в виде значительного количества вариаций будущей композиции.

И, наконец, в четвертых, для "архитектурного" анализа характерен постоянный поиск максимально широкого спектра вспомогательных решений композиционных за-

дач - способов освещения! систем инженерного или технологического оборудования, конструктивных предложений и т.д. - всего того, что эбъединяется понятием "тема" композиционной структуры. Надо только помнить, что для дизайнера тема" это способ разрешения в первую очередь функционально-технических противоречий задания, а для архитектора - главным образом средство повышения выразительности его художественных предложений.

В этом пункте реализуются две особенности методики архитектурного проектирования. Прежде всего, это стремление к синтезу собственно пространственных компоновок с проработкой всех деталей их материализации, что безгранично расширяет возможности архитектурного творчества за счет развития и углубления его объемно-пространственных идей дополнительными визуальными мотивами. Венцом этого явления считается синтез искусств, где роль "абстрактных" тем конструктивного или инженерного происхождения играют откровенно "изобразительные" произведения живописи, скульптуры или декоративного искусства. А второе - в этой черте явно "просвечивает" дизайнерское начало архитектурного творчества, желание подкрепить свои идейно-художественные амбиции "ссылкой" на функционально-инженерное содержание используемых зодчими форм.

Но в любом случае эта особенность предпроектного анализа в архитектуре - эстетическое "перелопачивание" компонентов "второго слоя", формирующих детализировку целого одновременно с осознанием целей и средств формирования самого целого - весьма характерна.

По сравнению с методикой дизайнерского предпроектного анализа логика архитектурных предпроектных исследований разворачивается не по целям (обследование, проблематизация, дизайн-концепция), а по глубине проработки одной и той же цели. Поэтому здесь сразу за стадией сбора материалов следуют "клаузура" (первичное видение образной конструкции), затем «форзскиз» (приближенная комбинация объемно-пространственных предложений, символизирующих образные представления) и «эскиз» - относительно завершенная композиция, использующая для создания образа соответствующие пространственно-пластические, цветовые и конструктивные решения.

Иными словами, и здесь завершением предпроектного анализа является концепция - архитектурная идея, несущая зрителю индивидуальный образный потенциал будущего произведения. Сочетание, синтез этих двух концепций, архитектурной и дизайнерской - составляет сердцевину творческого подхода к формированию объектов и систем архитектурной среды.

## **ТЕМА 2 АРХИТЕКТУРНАЯ ИДЕЯ И ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ В ЗАДАНИЯХ РАЗНОГО ТИПА**

Исключительная роль категорий "архитектурная" и "дизайнерская" идея в становлении средового решения требует их более подробного рассмотрения. Прежде всего для того, чтоб раскрыть связь этих категорий с обстоятельствами и условиями их формирования.

Многообразие форм и видов среды отражается на технологии их предпроектного анализа, если речь идет только о вариациях масштабных или колористических предложений. Еще активнее проявляется эта разница, когда средовая структура обладает отчетлив индивидуальной окраской, например, если это не типовая школа, а специализированная, со своим творческим лицом. Здесь к нормальному для каждого проектировщика желанию внести свой вклад в появление оригинального высококачественного средового объекта добавляется необходимость выразить в облике среды ту особенность, что заложена в образе жизни школьного коллектива.

В этом случае "усредненный" алгоритм выработки дизайн-концепции усложняется за счет "разнесения" единой задачи на ее слагаемые, каждое из которых требует появления в проекте свое "частной" концептуальной установки. Такой, что впоследствии органически войдет в конечную, интегральную концепцию архитектурно-дизайнерского решения среды в целом.

"Частные" концепции должны касаться тех сторон проблемной ситуации, которые формируют ведущие для атмосферы среды содержательные начала. Среди них - подсказки образной структуры, заложенные в контексте - окружении будущего комплекса, в особенностях места строительства; те черты, которые будут обусловлены его дизайнерской идеей, и те свойства облика среды, которые проявятся при возникновении его архитектурной идеи.

Так при размещении проекта художественной школы в тесном городском квартале появилась необходимость доведения высоты здания до 5-6 этажей, что невозможно без применения лифтов. Приняв за основу технического решения этих подъемных механизмов их максимальную внешнюю выразительность - консольный вынос стеклянной кабины лифта из шахты - автор привязал к нему центральный общественный холл школы, многоэтажный атриум, пронизанный лестницами и пандусами, окруженный балконами и галереями, предназначенными для проведения выставок и праздников. Родилась дизайнерская идея - организация в главном помещении школы своего рода постоянного "мобиля" - лифтового узла, нужного функционально и создающего лицо произведения. А уже после этого уточнялась архитектурная идея комплекса: размещение вокруг этого стеклянного холла лаконичных по облику "глухих" корпусов учебных подразделений школы.

Каждая из таких "предварительных" концепций может формироваться совершенно самостоятельно, как следствие частных предпроектных исследований. Например, проблемы вписывания в контекст - градостроительный, исторический, ландшафтный - позволяют отталкиваться при поиске форм будущего сооружения от разных мотивов: противопоставления характерным особенностям места, наоборот, "растворения" нового сооружения в существующей ситуации, или - соединения, суммирования этих подходов.

Тоже относится к архитектурной идее, которая представляет собой единственный из множества возможных приглянувшийся автору вариант композиционного "сплачивания" в завершенную систему отдельных пространственных блоков здания - залов, классов с их рекреациями, входной зоны и т.д. Потому что архитектурная идея накладывает законы художественного развития целого (симметричные, осевые структуры, центрические, свободно перетекающие образования, расчлененные компоновки и т.д.) на прагматические тенденции формирования связей между нужными объекту группировками "рабочих полей" и коммуникаций. И количество возможных сочетаний "прагматических" и "эстетических" компоновок практически бесконечно. Хотя бы потому, что достаточно велико число сочетаний смысловых блоков в пределах каждой из них.

Сложнее обстоит дело с поиском идей дизайнерских, олицетворяющих комплексные утилитарно-эстетические и пространственно-технологические решения технических, функциональных или социальных проблем средового задания. Как кино - последовательное проецирование на экран зафиксированных на пленке изображений отдельных моментов процесса - решило множество проблем, связанных показом собственно движения, как лифтовые подъемники сняли проблему механизации вертикальных коммуникаций, а расположение ушка близ острого кончика иглы при закреплении ее "тупого" конца в движущемся устройстве создало швейную машинку.

При этом собственно дизайнерское решение моментально "обрастает" комплексом технических устройств, пространственных обстоятельств, художественных пред-

ложений, которые делают это конкретное изобретение сердцевиной множества средовых объектов и систем - кинотеатров, многоэтажных городских зданий и т.д. Другими словами, дизайнерская идея в средовом проектировании обязательно находит преломление в разного рода архитектурных предложениях, т.е. она подсказывает специфические повороты связанной с ней архитектурной идее, которая уже определена в какой-то своей части, обогащает - за счет художественной интерпретации - общее образное решение.

Названными предпосылками поиска концепции (контекст, дизайнерская идея, принцип организации архитектурного пространства) современный средовой дизайн отнюдь не ограничивается. Чрезвычайно важную роль в формировании атмосферы средового образа играет еще один источник авторского решения: опоре на эстетику, характерные черты уже существующих и визуально состоявшихся явлений. Природа этих явлений может быть самой различной - возникшей в мире искусств, техногенной, взятой из научной практики и т.д. Не случайно современная архитектура столь богата на "изобразительные" темы своих объектов, от кристаллических решеток, навеянных исследованиями микромира, до "ползучих" форм органической архитектуры. Ибо при несомненном родстве некоторых концептуальных архитектурно-дизайнерских структур с направлением их орнаментально-декоративной трактовки ничто не мешает автору пойти по пути контрастного противопоставления структурных и декоративных мотивов, получив при этом пусть "незаконные", но предельно острые впечатления.

Поэтому в наше время становление проектного решения в дизайне среды теснейшим образом связано с личным багажом представлений автора об арсенале конкретных зрительных форм всех возможных реалий и событий окружающей нас действительности, с его умением различить, отобрать и использовать нужные ему формы в своей работе. Иначе говоря - речь идет о "словарном запасе" специфического визуального языка дизайнерского проектирования, который, как это видно из следующей главы, сохраняет свое значение на всех этапах проектного процесса.

Выбор окончательной художественной драматургии средового образа - через контраст, согласие или соподчинение - проводится авторам при сравнении вариантов такого рода сочетаний. Составление этих вариантов - обязательный этап на пути поиска действительно оригинального и максимально выразительного архитектурно-дизайнерского решения, на пути превращения абстрактных идей и предложений в художественно-образные.

Важно только, чтобы эти варианты были - при единой концептуальной основе - по настоящему разными: по оттенкам технологии, стилевым ориентирам, материалам или конструкциям, цветовым предпочтениям и т.д. Ибо на этой стадии работ автору интересны не нюансы интерпретации уже приглянувшейся темы, а аналитический обзор самих тем, ареал образных возможностей, присущих найденной "начерно" концепции.

Ранг и специфика объекта проектирования, как правило, накладывает свой отпечаток на особенности использования общих положений о предпроектном анализе.

Например, в сложившихся градостроительных системах пофакторный анализ - разложение территориальной общности на схемы, изучающие особенности ситуации - почти напрямую ведут к формулированию структурных выводов. Начинается такой анализ с изучения ландшафтного комплекса (конфигурация бассейнов восприятия, размещение видовых точек, зон активного использования элементов ландшафта и т.д.), на которую затем накладываются другие аналитические схемы (функциональное зонирование, трассировка транспортных и пешеходных потоков, ценность застройки и т.д.). Эти наложения произвольно дают представление о значимости и ранге основных структурных элементов плана территории, т.е. - о композиции системы городских интерьеров. Которую теперь можно с успехом трансформировать в соответствии с кон-

кретными заданиями на проектирование: реконструкция сложившихся кварталов, развитие благоустройства городской среды, составление колористических предложений и т.д. Здесь, соответственно масштабам объекта, меняется иерархия факторов предпроектного анализа: если в сооружениях микро и мезо уровня главнее были дизайнерские и архитектурные идеи, то в градостроительной системе на первое место вышло изучение контекста.

Результатом описанного, самого емкого по содержательности этапа работ станет Закрепленная в принципиальных изобразительных параметрах (тектоническая база, конструктивные предложения, комбинации и группировки оборудования, варианты динамики составляющих среды и пр.) индивидуальная для данного процесса предметно-пространственная структура - искомая автором визуализация образных установок архитектурно-дизайнерского замысла. Она - в идеале - содержит концептуальные принципы решения поставленных перед проектировщиком практических проблем и целенаправленно ориентированный потенциал появления эстетически оправданных вариантов окончательных предложений.

Иначе говоря - появляется композиция средового предложения, органично соединяющая принципы организации средового пространства и эстетику включения в него элементов дизайна, своего рода пример понимания способов предметно-пространственной реализации протекающих в средовом комплексе социальных, производственных или бытовых процессов.

Очевидно, что эта композиция объективно не может быть единственно возможной, т.к. ее формирование есть "случайный" продукт сочетания индивидуальных (авторских) мер по организации среды и реальных возможностей и потребностей общества (заказчика) при поиске материально-технического ответа на его запросы. Но качества этой композиции - эффективность, привлекательность, оригинальность и пр. - могут быть оценены относительно объективно, через мнение массового потребителя. И оно в принципе тем положительнее, чем больше в этой компоновке заложено наглядно воспринимаемых оригинальных и «доказательных» по образу - технических идей.

Появление дизайн-концепции - самый "таинственный" творческий акт в пределах процесса проектирования. От него зависит новизна и перспективность авторских предложений, особенности их дальнейшего развития и даже судьбаприятия их зрителем, который будет оценивать привлекательность и практичность данного произведения средового искусства.

В столь важном деле нельзя полагаться ни на веру в спасительность рутины проектной технологии, предлагающей рецепты обогащения и совершенствования "прямых" ответов на поставленные заданием требования, ни на простое везение, подсававшее неожиданный проектный ход. тут от специалиста требуется:

- знание профессиональных приемов стимуляции творческой деятельности;
- доведение до автоматизма умения пользоваться ими.

Современная архитектурно-дизайнерская школа, к сожалению, основное внимание уделяет второй стороне, посвящая львиную долю учебного времени навыкам проектирования: эскизированию, составлению вариантов, технике прорисовки и подачи проектного материала. Тогда как идеология, теоретическое подкрепление собственно поисковой деятельности остается в тени хорошо наработанных практических навыков.

В средовом дизайне этот крен желательно поправить, обратив внимание на достаточно эффективные и научно обоснованные технологии, известные по другим областям проектного творчества.

Чаще всего эти "ноу-хау" нацелены на преодоление канонических, шаблонных представлений о предмете проектирования, его свойствах, на выявление таких его сторон и качеств, которые "по привычке" не замечались автором.

Так, метод "инверсии" (проще говоря, перестановки слагаемых) позволяет пре-

одолевать тупиковые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы (магазин рассматривается не с позиций продавца или покупателя, а с точки зрения службы контроля, ремонтника, вора); за счет смены творческой установки (главное не прочность конструкции, а простота ее изготовления) и т.д. Свежий взгляд на предмет, подсказав не замечавшийся ранее вариант решения той же задачи, "растормозит" воображение, позволит увидеть в уже отвергнутом предложении неиспользованные резервы.

Те же задачи, но несколько иначе, решает прием "проектирование в воображаемых условиях", когда реальные обстоятельства работы объекта условно подменяются совершенно неожиданными ("а если под водой") или даже фантастическими ("кухня для ангела").

Хорошо зарекомендовали себя приемы разложения проектной задачи на самостоятельные фрагментарные действия с последующим сведением отдельных результатов в единую цепочку подкрепляющих друг друга предложений. Но тут важно не допустить случайных проработок, чему помогает составление "дерева целей" - упорядоченной программы проектных мероприятий, раскладывающих их совокупность в соответствии с разумной очередностью работ, важностью для свойств конечного продукта и т.д. Те же цели преследуют различного рода классификации.

типологические системы, основным принципом которых является ранжирование ("взвешивание") объектов проектирования, их прототипов, отдельных характеристик по отношению к специально отобранному, нужному для данного вида работы, критерию (габарит, прочность, комфорт и пр.).

Другие способы направлены на привлечение к творческому процессу максимально широкого арсенала знаний и умений, накопленных человеческой проектной культурой. Таковы разные варианты эвристических аналогий (т.е. нацеленных на изобретение, открытие). В их числе - "прямые" заимствования форм из далеких проектными задачам сфер (так сделала многие свои открытия современная бионика, "почти" копирующая в технических объектах принципы и конструкции, подсмотренные у природы); "субъективные", когда автор воображает себя неким условно выбранным персонажем, например Карлсоном из известной детской книжки; "символические" (приписывающие одному явлению необычные для него свойства - "деревянный велосипед", "жидкий огонь" и т.п.); даже "фантастические", когда придумываются явления и вещи, как бы в принципе невозможные ("хорошо бы, чтобы дорога была только там, где едет машина"). Все эти ассоциации и предположения, ломая стереотипы проектного мышления, подталкивают дизайнера к применению "чужих" приемов и принципов к его проблемам, делают "невообразимое" возможным, как это произошло с "несущими дорогу с собой" гусеничными механизмами.

Сходным действием обладают приемы, основанные на воображении: агглютирование, мысленно "склеивающее" нечто целое из не совмещающихся частей; акцентирование, выделение в целом какой-то одной черты, с последующим ее развитием до любого мыслимого предела; "опережающее отражение" - доведенный до крайней тонкости, до абсурда прогноз возможных вариантов развития объекта или ситуации. Отталкиваясь от известного, эти приемы, выпячивая его отдельные моменты, преобразуют привычное в новое, нужное автору. Теми же качествами характерен метод "интерпретации", толкующий задачу, стоящую перед проектировщиком, в неожиданном для него ключе - в другом стиле, в чужой манере ("работа в маске мастера" - если бы тот же проект сделал Ле Корбюзье).

Появление порожденных этими методами нетривиальных приемов пространственной или функциональной организации средовых слагаемых всегда так или иначе отражается на композиционных особенностях объектов и систем среды. Одни - порождают неожиданные формы элементов композиции, "обостряя", обостряя ее, другие

образуют новые сочетания предметных и пространственных составляющих композиционного целого, третьи позволяют в другом ракурсе увидеть этапы и динамические особенности развития средового процесса. Но в любом случае эти находки подсказывают новые версии образного решения среды, в т.ч. - абсолютно нетрадиционные, непривычные зрителю, и потому не всегда для него приемлемые.

Но именно эти варианты, как правило, составляют тот золотой фонд "новых поступлений", который и призван преобразить эстетику средовых впечатлений, создать новые образные конструкции. Поэтому основными критериями отбора при сравнении возникших в ходе проектного эксперимента мутаций образа, функции, организации пространства должны стать не привычные эстетические нормы и предпочтения, не равенство на те или иные композиционные образцы, а острота, неожиданность, даже "безумность" идей и впечатлений. Естественно, в том случае, если эти ощущения в принципе вписываются в образную систему выношенной в проекте дизайн-концепции.

Технические приемы поиска нетривиальных решений и форм среды годятся не только при разработке концептуальных предложений, они весьма действенны и на следующих стадиях архитектурно-дизайнерской работы. Но тут порядок их применения корректируется спецификой задач новых этапов проектного процесса.

### ТЕМА 3 СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД В ДИЗАЙНЕ

**Сущность системного подхода.** 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.

Системный подход представляет собой совокупность принципов и методов, эвристически ориентирующих конкретные исследования и разработки.

Дизайн как вид проектирования свое название получил от английского термина *design*, означающего широкий круг понятий: затея, выдумка, ухищрение, интрига, изображение, узор, рисунок, предположение, план действия и, наконец, проект. 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. 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 эмоции; 2) эстетическую выразительность; 3) худо-

жественную 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. Исходя из того, является объектом дизайнерской разработки предмет или процесс, определяются соответственно вещный и деятельностный уровни типологии. 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 (рис, 3).

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

1. Целостное структурообразование отношений между людьми, их действий, так сказать, «в чистом виде», получило своеобразное название «нон-дизайна» («недизайна»). 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.

2. 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, остранены или вообще «сняты».

3. Целостное структурообразование содержания и формы предметной системы или программы деятельности, которая получает предметную оснастку, с одновременной и взаимосвязанной разработкой всех структурных элементов и управляющих моментов, с «выходом» на формирование художественного образа, называется **системным дизайном**.

**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.

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 и 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 могут выступать то как объекты, то как фазы реального проектирования.

Рассмотренное в первой главе общее понятие системного подхода, определение характера и видов дизайнерской деятельности позволили выявить существо системного дизайна, его строение и возможности. Полученное представление о структуре и функциях субъекта и объекта системного дизайна дает возможность перейти к рассмотрению основных фаз и объектов дизайна.

## ТЕМА 4 ОСНОВНЫЕ ФАЗЫ СИСТЕМНОГО ДИЗАЙНА

**Дизайн-концепция.** Сущность человека можно определить как ансамбль общественных отношений. Способом ее развития и проявления является предметная деятельность человека, в частности дизайнерская деятельность, направленная на формирование целостно-структурированного объекта.

Темпы развития общества ускоряются, прежние концепции утрачивают новизну, новые не успевают складываться эволюционным путем. Поэтому возникает необходимость в специальной их разработке, причем часто в ограниченные сроки. Одним из создателей концепций выступает дизайнер, который участвует в их разработке в силу своей профессиональной специфики.

Дизайн-концепция — обязательный элемент организации дизайн-процесса и управления им, она модель этого процесса. Функция дизайн-концепции — содержательно обосновать цели деятельности и способы их достижения. Являясь смысловым центром, данная модель ориентирует дизайнера в проектной ситуации и, шире, в социально-культурном пространстве.

Упорядочив их с учетом того значения, которое они имеют в творческой деятельности, получим *типологию*, включающую три иерархически зависимые концептуальные модели:

- концепцию деятельности в целом (базовую),
- концепцию идеального (прогностического) объекта
- концепцию конкретного (проектного) объекта.

Эти типы концепций неразрывно связаны между собой. Проектная концепция обусловлена концепцией идеального объекта, концепцией деятельности дизайнера и, в более широком плане, концепцией дизайна в целом.

**Практическая реализация модели дизайн-концепции.** В соответствии со структурой модели дизайн-концепции может быть разработана концепция наиболее распространенного объекта дизайна — предметной системы. Как отмечалось ранее, концепция предметной системы должна быть рассмотрена как общая модель — сложно-организованное целое, имеющее многоуровневое строение и определенную структуру.

Предметная система характеризуется сложным строением. Это означает наличие не только группы разнообразных и сложных отдельных, разрозненных элементов, но и необходимых и достаточных связей, которые нередко сами выступают в виде иерархии системных объектов.

Характерным примером такой системы может служить **система автосервиса**, для организации которой необходимы обширные комплексы разнообразных элементов предметно-пространственной среды. Их разработка должна осуществляться при использовании общетехнических средств унификации и агрегатирования и основываться

на принципах системного дизайна.

Станция технического обслуживания автомобилей (СТОА), с одной стороны, может быть трактована как часть системы автосервиса, входящей в сложные гипер-системы «производство» и «потребление», с другой — сама может представлять собой систему — пространственно-локализованный блок искусственно созданной среды, включающий подсистемы более мелкого масштаба, субъектно-объектные компоненты обслуживания.

При проектировании СТОА необходимо учитывать, что в этой системе обслуживания фокусируются специфические аспекты других разнородных систем, таких, как «торговля», «общественное питание» и т. д. Поэтому одна из главных задач системного дизайна СТОА — создание единой среды для осуществления разнородных процессов труда и быта — технико-технологического обслуживания автомобилей и социокультурного обслуживания водителей и пассажиров.

Основной задачей в процессе разработки концепции СТОА является построение модели поведения участников процесса обслуживания автомобиля (автономная модель «отношение»). Конкретный результат создания системы — оптимальные условия деятельности основных групп людей, включенных в эту систему (рис. 19).

Производственная среда СТОА (как и других промышленных объектов) формируется с учетом социокультурного аспекта ее функционирования. Одновременно социальные и культурные процессы на СТОА обязательно должны быть «окрашены» в производственные тона, поскольку основная функция станции — реконструктивная — близка к промышленной, конструктивной. Совокупный учет этих моментов позволяет наилучшим образом организовать общую систему деятельности на СТОА и одновременно создает наилучшие возможности для индивидуальных действий.

В число основных требований к проектированию СТОА входят, кроме общих производственных и архитектурных, специфические требования оперативности и гибкости обслуживания, высокого уровня комфорта. Центральная проблема системной дизайн-разработки СТОА в этой связи — разрешение противоречия между ее функциональной многосторонностью и установкой на эстетическое (стилевое) единство всех элементов станции и их характеристик.

Эстетические элементы производственных условий труда (по В. Солдатову)

#### ЭСТЕТИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ ФИЗИЧЕСКОЙ СРЕДОЙ ТРУДА

Световая композиция в зоне труда.

Звуковая композиция в зоне труда.

Сочетание запахов в зоне труда.

#### ЭСТЕТИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДОЙ ТРУДА

Композиция природного пейзажа, наблюдаемая с рабочего места.

Композиция интерьера рабочих помещений.

Композиция комплекса технологического оборудования в зоне труда.

Композиция комплекса элементов благоустройства и оформления зоны труда.

#### ЭСТЕТИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ ОРГАНИЗАЦИЕЙ ТРУДОВЫХ ПРОЦЕССОВ

Гармония рабочих поз и движений (в визуальном и кинестетическом восприятии).

Эстетическое содержание трудовых процессов и результатов трудовой деятельности.

#### ЭСТЕТИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ ОТНОШЕНИЯМИ В КОЛЛЕКТИВЕ

Эстетическое отношение коллектива к выполняемой работе.

Эстетическое воздействие информации производственного назначения.

Эстетические проявления межличностных служебных связей.

Это положение накладывает отпечаток на концепцию дизайн-разработки СТОА, воплощенную в автономных моделях субъекта-2 (обслуживающего персонала) и потребителя-автомобилиста, которые имеют две взаимосвязанные потребности в сервисе: техническую (оптимальное обслуживание автомобиля) и антропномическую (оптимальное обслуживание автомобилиста). Поэтому и концепция разработки СТОА должна основываться на принципах организации двух более сложных систем:

— автомобилестроения, где доминирующим принципом является функционализм, обеспечиваемый совершенством техники, гибкостью планировок, унификацией, типизацией, модульностью, агрегатированием, быстротой транспортировки, монтажа и запуска в эксплуатацию, строгостью технологических процессов;

— обслуживания (сервиса), где доминирующим является принцип комфортабельности, достигаемый в результате ориентации, учета социокультурных требований, построения модели поведения автомобилиста, опоры на эргономические параметры и обязательного удовлетворения эстетических запросов.

В концепции СТОА должна учитываться и «среда обитания» системы, т. е. тип местности, уровень экономического развития региона, наличие промышленно-культурных центров, автозаводов, характер, величина и качество дорожной сети, насыщенность региона автомобилями.

Построение смешанной (образно-знаковой) модели дизайн-концепции СТОА может быть облегчено введением социокультурного образца — идеальной модели реального комплексного объекта, известной структуры, способной быть аналогом проектируемой системы в данной проектной ситуации. При этом социокультурный образец должен быть не только и не просто аналогом, но и своего рода эталоном уже достигнутого плодотворного дизайнерского решения. Поэтому в качестве образца выбирается системный объект, функционально подобный проектируемому и высококачественный с позиции дизайна.

Возможный социокультурный образец для СТОА — лечебное учреждение. Сходство основных процессов, происходящих в системах медобслуживания и техобслуживания, обуславливает одинаковостью их строения и функционирования. В зависимости от основных функциональных зон СТОА (аналогично поликлинике) определяются номенклатура и структура комплекса функциональных элементов, включающих следующие группы оборудования:

- **архитектурную**: автосервис (цех ТО и ремонта, гаражи, здание операторской АЗС), социокультурный сервис (здание бюро приема, блок общественного питания, зона отдыха, магазин запчастей); малые архитектурные формы (общие для всех зон);

- **техническую**: автосервис (оборудование для диагностики, мойки, смазки, наладки, ремонта); социокультурный сервис (специальное оборудование всех функциональных зон, установки для получения информации и др.)

Все оборудование компонуется в блоки типа «единицы обслуживания» — функционально необходимые наборы элементов (автономная модель «объект»). Их расположение, группировка, комбинаторика, «рост» отдельных блоков и развитие всей системы определяются принципиальной схемой поведения автомобилиста и обслуживающего персонала. Своеобразная мембрана в зависимости от задач и рода деятельности либо «пропускает» необходимые элементы (тогда набираются крупные, сложные по структуре функциональные блоки), либо «задерживает» их (тогда блоки остаются элементарными, простейшими).

Такой подход позволяет рационально осуществить проектный синтез всей предметной системы станции и детальную разработку ее основных блоков, в том числе базового блока («единицы — носителя концепции») — автосервиса. Его структура, объ-

емно-пластическое и цветовое решение, информационная и стилевая характеристики определяют эстетический облик всей СТО.

Рассмотренный пример разработки дизайн-концепции СТО является типичным в методологическом, методическом и прикладном плане и может служить обобщенной моделью создания дизайн-концепций.

Конкретные цели и задачи, возникающие на основе дизайн-концепции, решаются посредством дизайн-программы — следующей фазы процесса проектирования, определяющей целевую структуру процесса реализации концепции.

### **Дизайн-программа**

**Определение, типология и свойства дизайн-программы.** Программа-как порядок, план деятельности имеет достаточно разнообразную конкретизацию:

- основные положения и цель деятельности партии, организаций;
- краткое изложение задач и содержание учебного предмета;
- последовательность содержательных команд, закладываемых в ЭВМ;
- идейное содержание произведения искусства, переданное в тексте;
- изложение содержания спектакля, перечень участников и номеров концерта и

т. д.

Функционально-содержательная типология программ охватывает основную группу некоторых действий, несущих в себе характерные признаки программы и являющихся по существу ее разновидностью.

Простейшие формы программы:

- **акт** (единичный поступок, действие, документ)
- **операция** (ряд связанных между собой действий, направленных на решение определенной задачи)
- **действие** (последовательность поступков, развитие событий, подчиненных сюжету)
- **процедура** (установленный порядок ведения, рассмотрения какого-либо дела).
- **регламент** (совокупность правил, определяющих порядок деятельности)
- **график** (диаграмма порядка действия).

Программы более высокого обобщающего уровня означают системы действий. К ним относятся:

- **процесс** (последовательная смена явлений, состоящих в развитии чего-либо, совокупность действий для достижения какого-либо результата).

- **режим** (установленный распорядком, методом, совокупностью правил, мероприятий, норм для достижения какой-либо цели). В специфическую группу программ входят:

- **обряд** (традиционные действия, сопровождающие важные моменты жизни и производственной деятельности коллектива и призванные способствовать его преуспеянию)

- **ритуал** (вид обряда, исторически сложившаяся форма сложного символического поведения, упорядоченная система действий, выражающая определенные социальные и культурные взаимоотношения и ценности).

- **этикет** (регламентированные нормы поведения и формы отношений)

Специфическая дизайнерская программа — порядок поэтапного изложения групп операции по реализации дизайн-концепции. Дизайн-программа имеет два значения:

- **дизайн-программа-1** — методический и тематический план работы дизайнера над сложным системным объектом;

- **дизайн-программа-2** — сложный комплексный объект, разрабатываемый дизайнером порядок системы деятельности (предполагающий ее предметную оснастку).

Создание предметной системы — сложного комплекса вещей — предполагает в качестве исходной позиции формирование методической дизайн-программы-1. Когда же проектируется система деятельности, получающая затем материально-предметное оснащение, программа выступает объектом разработки, дизайн-программой-2.

**Цель и целевая структура дизайн-программы-1.** Целью дизайн-программы (обусловленной исходной проблемой и опосредованной способом достижения результата независимо от ее конкретного содержания и направленности) является установление эффективной коммуникации между основными субъектами организуемой деятельности. К ним относятся: дизайнер-специалист или фирма, являющиеся подсистемой профессиональной деятельности и выполняющие заказ на предметную систему или программу; производитель или промышленная фирма (включая структуру ее управления) как подсистема массового индустриального выпуска продуктов, по программе; продавец (реализатор) или торговая фирма (фирма по снабжению), осуществляющие обмен между сферами производства и потребления по программе; потребитель единичный или массовый, являющийся социокультурной подсистемой.

К основным функциональным составляющим дизайн-программы относятся:

- культурная концепция проектируемого объекта (системы);
- целевая структура;
- структура организации деятельности по реализации концепции и достижению поставленной цели.

«Идеальным» результатом дизайн-программы являются система приемов, средств и порядок перевода нерешенной исходной проблемы деятельности в разрешенную итоговую. Смысловое содержание дизайн-программы определяется концепцией. Зерном концепции, ее идейным центром является образ человека, на которого программа ориентирована. Такой образ основывается на общей принципиальной модели человека и обретает конкретные, характерные черты в зависимости от исходной проблемы и вида программы.

Таковы структура и порядок разработки дизайн-программы-I, представляющей собой методический и тематический план работы дизайнера над сложным системным объектом.

Рассмотрим теперь дизайн-программу как сложный комплексный объект.

**Дизайн-программа-2 как объект разработки.** Главное внимание при разработке программы-2 направляется на изучение среды ее осуществления, на определение и разработку элемента—«физического» выразителя программы, носителя концепции (предметного блока, исполняющего основные утилитарные и эстетические функции программы), и, наконец, на установление общей функционально и культурно обусловленной материальной структуры всего объекта в целом — собственно реализатора программы.

Дизайн-программа как объект разработки методически универсальна. Однако в связи с пятью основными типами человеческой деятельности она получает пять соответствующих модификаций: **познавательная, преобразовательная, коммуникационная, ценностно-ориентационная и художественная программы деятельности.**

В качестве модели рассмотрим структуру и содержание дизайн-программы по организации одного из показательных объектов коммуникативной деятельности— торгового центра (универсама). Дизайн-концепция и дизайн-программа универсама при их реализации исходят из универсальных оснований и опираются на конкретные модели деятельности, «встроенные» в среду и содержащие основные структурные элементы — субъект, объект, отношения. Модели отражают процесс деятельности и воплощают в себе ядро концепции — образ человека—потребителя программы (покупатель, продавец).

Среды деятельности трансформируются для осуществления действий по указан-

ным выше целевым структурам программы. Для ее реализации разрабатывается **сценарий**, представляющий собой ее поэтапную развертку в конкретном пространстве и времени, зафиксированный и предлагаемый для реализации порядок действия. Общая канва сценария такова:

- завязка** (выявление цели и задач торговли),
- интрига** (предложение вариантных и оптимальных звеньев процесса продажи),
- кульминация** (момент продажи), развитие (сворачивание и завершение деятельности),
- развязка** (уход из магазина).

Процесс торговли в универсаме охватывает функциональные зоны (не обязательно, впрочем, ограниченные пространством), в которых основная деятельность, характерная для данной системы, организуется, осуществляется и обеспечивается материально. Это, соответственно, зоны: управления (дирекция), работы (торговый зал) и обслуживания (подсобные помещения различного профессионального и хозяйственного назначения). Особыми формами обслуживания являются: информация (специфическая для каждой из трех зон) и охрана (широко понимаемое обеспечение порядка и безопасности).

Реализация модели деятельности в этих функциональных зонах требует материальной оснастки, разработки системы оборудования универсама. Изучение соответствующих современных отечественных и зарубежных аналогов позволяет выявить две основные ее подсистемы:

- предметная оснастка — прилавок, упаковочный стол, средства перемещения товара, торговое оборудование (в том числе автоматы, весы и пр.);
- информационные установки — рабочий контрольно-расчетный узел универсама (КРУМ), средства технического контроля, экспозиционные устройства, средства и материалы информации.

Проецирование функций оператора (продавца, контролера) на оборудование позволяет определить исходные проектные параметры и других предметов оснастки универсама. В зависимости от задач торговли складываются следующие предметно-функциональные пары:

- прилавок — удобство манипуляции с товаром;
- упаковочный стол — контакт при манипуляции с товаром;
- средства перемещения — мобильность продажи;
- торговое оборудование — пропускная способность универсама;
- средства техконтроля — проверка покупки;
- экспозиционные устройства — реклама товара;
- средства информации — ориентация в магазине.

Базовым для разработки системы оборудования является основной предметный элемент — носитель дизайн-концепции программы. Таким элементом является КРУМ — важнейший рабочий блок универсама. Он обеспечивает наивысшую пропускную способность (эффективность) торгового центра и оптимальное обслуживание (качество работы). КРУМ как носитель гуманитарной концепции и программы отражает эстетически осмысленный образ человека, активно функционирующего в такой важной сфере обслуживания, какой является торговля. Эстетические свойства КРУМа позволяют принять его за единицу, определяющую стилевой характер оборудования и всего универсама в целом. КРУМ разрабатывается на основе решения комплекса функционально-эстетических проблем, которые относятся к сфере дизайна предметных, энергетических, транспортных, информационных, экологических систем. Экономическая программа текущей торговой деятельности, материализуясь в функционально и культурно обусловленной структуре универсама (комплект и порядок расположения оборудования), обуславливает движение товара и маршрут покупателя. В этой про-

грамме, опосредованной дизайн-программой-2 организации магазина, находит окончательное выражение концепция наиболее полного удовлетворения материальных и духовных потребностей человека.

### **Дизайн-сценарий**

**Определение и типология дизайн-сценария.** Сценарий является логической фазой развития программ. Собственно говоря, любую дизайн-программу можно рассматривать как свернутый дизайн-сценарий, содержащий концепцию объекта, определяющий цели в отношении его и намечающий общую стратегию достижения этих целей, т. е. объясняющий, что надо делать и для чего. А дизайн-сценарий можно представить как развернутую дизайн-программу, определяющую виды, характер и назначение конкретных методов и средств ее реализации, регулирующую их взаимоотношения и расположенность во времени, т. е. отвечающую на вопросы «чем?», «каким образом?», «когда?».

Дизайн-сценарий — это представление возможного будущего объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде, т. е. в виде схемы, по которой должны строиться пластический рисунок объекта и осуществляться динамика социально-культурного процесса.

Своеобразие дизайнерского подхода состоит в том, что в качестве аналогов при разработке дизайн-сценария могут быть использованы не только известные театральные и кинематографические приемы сценирования, но и широко применяемые формы сценирования во многих областях человеческой деятельности, например для реализации различных программ (политических, социальных, культурных, военных и др.) выявления возможных кризисов (энергетических, дипломатических) прогнозирования конкретных направлений развития какого-либо явления или процесса, программирования комплекса мероприятий по регулированию экономики, роста населения и т. п.; в целях социального управления, для обучения, осуществляемого по заранее составленной программе; в так называемых “деловых играх” (для имитации процесса принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека и ЭВМ).

На протяжении всей своей жизни каждый человек «исполняет» различные социальные роли, содержание и характер которых постоянно изменяются. Факторы существования и социальная значимость каждой из этих ролей определяются общностью интересов, ценностей и нравственных норм поведения соответствующих совокупностей людей, так называемых «социальных групп»: общественных классов, социальных слоев, профессиональных групп, этнических общностей (нации, народности, племена), возрастных групп (молодежь, пенсионеры); малых групп, специфический признак которых — непосредственные контакты их членов (семья, школьный класс, студенческая группа, производственная бригада, соседские общности, дружеские компании); средних групп (производственные объединения работников одного предприятия; территориальные общности, например жители деревни, района).

Каждая роль развивается согласно некоему «сценарию», являющемуся плодом коллективного творчества людей и отвечающему интересам и потребностям общества, государственным законам и многим другим факторам. Отдельно взятый индивидуум, исполняющий ту или иную роль на сцене «театра жизни», создает в меру личных творческих способностей конкретный образ, развивая и дополняя рисунок заданной роли, т. е. является в определенной степени режиссером своей судьбы и одновременно исполнителем главной роли в собственном спектакле.

Сценирование нередко используется человеком (часто подсознательно) в целях «проигрывания» предстоящей конкретной ситуации (мизансцены), например ответственной деловой встречи или жизненно важного разговора, когда человек, мысленно моделируя предстоящую сцену, составляет собственную программу действий, «сценарий», основанный на предвидении направления развития сюжета. Для этого он проводит в некотором роде «репетицию», исполняя роль и своего собеседника. В связи с тем, что дизайн-сценарий является методом реализации рассмотренных выше дизайн-программ, структура его типологии развивает их типологию и включает в себя следующие виды сценария:

- **определяющий** — разворачивает целевые установки дизайн-программы-1 (тематический план работы дизайнера) в конкретный план действий;

- **постановочный** — выявляет ролевую структуру и намечает в процессе проектирования основные ситуации сюжета «жизни» конкретного дизайн-объекта;

- **тактический** — устанавливает порядок и характер действий по реализации дизайн-программы-2;

- **стратегический** - прогнозирует возможные направления самосовершенствования функциональной структуры дизайн-объекта Рис. 22. Типология сценария.

Сценарий позволяет представить возможное будущее не в виде математических знаков, диаграммы развития, физических или социальных характеристик, а как цепочку конкретных действий, развивающихся событий, т. е. в форме сценария, по которому будет (гипотетически) «создаваться спектакль», или, иными словами, осуществляться предвосхищаемый прогнозистом социально-культурный процесс.

**Основные категории сценирования в дизайне.** В связи с усложнением типологии объектов дизайна (от единичной вещи до комплекса, системы, среды), увеличением количества участников дизайн-деятельности (от одного автора до большого творческого коллектива) и привлечением к ней представителей других специальностей возникает проблема поиска новых, нетрадиционных методов и средств дизайн-проектирования. Объектом системного дизайна является предметный мир, включенный в социальную деятельность людей. В процессе его проектирования о сознании дизайнера формируется и развивается целостное (синтетическое) представление о моделируемых явлениях предметного мира (среды) с их внешними отношениями и внутренней взаимосвязью.

Какие же основные категории отражают процесс дизайнерского средопредставления, и как совокупность этих категорий может выражать процесс моделирования дизайнером образа социально-культурного объекта в уже известных или возможных в будущем замысле обстоятельствах? Такими категориями являются «среда», «сюжет», «ситуация» и «мизансцена», каждая из которых выполняет определенную функцию в процессе проектирования объекта.

Категория «**среда**» связывает в сознании дизайнера два плана — объекта и метода. Сценирование позволяет моделировать действительность таким образом, что она предстает как предметно-оформленная среда человеческой деятельности и поведения, означенная в воображении дизайнера в целостное единство — **сцену-среду**.

**Сюжет** определяет обстоятельства «жизни» объекта (в их связи между собой и между ними и человеком) в пространстве сцены-среды, позволяет проследить причинно-следственную связь событий и организует форму действия так, что его разрозненные части оказываются внутренне и внешне взаимосвязанными (так кинорежиссер монтирует целое из отдельных кадров, выделяя сквозное действие, причинную связь событий или единство смыслового процесса). Разработка сюжета состоит прежде всего в создании ряда ситуаций, которые позволяют выявить и обрисовать характеры конкретных героев, уточнить их действия и взаимные отношения.

Термин «**ситуация**» означает единство времени, места и действия, причем

единство времени характеризуется, завершенностью действия. Понятие ситуации связывается с категорией среды путем моделирования конкретной средовой ситуации, фрагмента среды существования исследуемого дизайнером объекта. Смена ситуаций на сцене-среде развивает содержание действия во времени. Уподобление среды пространству сцены, ситуации— единству действия и места, а человека — определенному герою (персонажу) представляет проектируемый объект в динамическом единстве сюжетного замысла, в целостном художественном контексте меняющихся жизненных ситуаций.

При совмещении средовых ситуаций и ролевой структуры, определяемой содержанием сюжета, образуются его структурные единицы — *мизансцены*, заключающие в себе определенные фрагменты социально-культурной среды человеческой деятельности и поведения человека в тот или иной момент социально-культурного процесса. Каждая из мизансцен, представляя собой часть сюжета, одновременно является и частной моделью сюжетного целого, выражаемого в замысле, в непрерывной цепи мизансцен. Согласно композиции мизансцены располагаются в определенном порядке обеспечивая тем самым сквозное действие и целостное представление о моделируемом объекте. Такое представление об объекте и является задачей сценирования. В процессе воссоздания образа действительности на сцене-среде дизайнер как бы проигрывает основные моменты жизни объекта, существующего в виде макета, графического изображения или игры.

Таким образом, сценирование— это мыслительные и операционные процедуры воссоздания целостного образа действительности на сцене замысла. В этом понимании сценирование не подменяет собой проектирование, а является всего лишь одной из форм его существования, так как представляет собой определенную методику конструирования объекта в замысле. После выработки проектного решения эта «методическая структура» демонтируется для дальнейшего использования.

**Сценарный метод проектирования.** В настоящее время при проектировании больших систем дизайн-процесс организуется по принципу разделения труда: общая задача дробится на ряд мелких подзадач, и каждый специалист, получив свое задание, реализует его в качестве технического исполнителя. Творческий процесс осуществляет только генеральный дизайнер — постановщик задачи. Такое членение процесса проектирования препятствует использованию самых сильных профессиональных свойств дизайнера и отрицательным образом сказывается на качестве системного дизайнерского процесса в целом. Построение дизайн-процесса сценарным методом предполагает такую его организацию, при которой участие большого количества специалистов обусловлено не разделением труда, а способом художественного моделирования действительности, формой выражения художественной идеи.

Тема сценирования концентрируется в замысле, выражающем общую проектную ситуацию в среде и определяющем объект дизайна как предметно-оформленный фрагмент среды человеческого обитания. Весь дизайн-процесс членится на мизансцены, определяется ролевая структура, в соответствии с которой роли распределяются между исполнителями-специалистами. Каждый участник творческого коллектива в пределах той роли, которая ему отведена, творчески решает свои проектные задачи в русле общего замысла.

В процессе решения каждой частной задачи должно присутствовать понимание сверхзадачи. Это отношение — коммуникативно-игровое и содержательное, а не формально-техническое. В каждой мизансцене дизайн-спектакля определяется конкретная задача каждой роли, соотношенная со сверхзадачей и подчиненная общему замыслу, сюжету. Концепция спектакля формулируется дизайнером-режиссером (так, на сцене дизайн-театра может быть разыграна концепция «дом-машина», «дом-театр» или «дом-мембрана»). Дизайн-спектакль— это прежде всего зрелище для себя, потому что ди-

зайнер, исполняя ту или иную роль, «проигрывает» смоделированный на сцене-среде и преобразованный, согласно собственной дизайн-концепции, объект дизайн-деятельности. В этом состоит специфика дизайн-театра. Каждый сложный системный объект содержит в себе множество действующих лиц, встречи которых в реальной жизни совсем не обязательны. Но в дизайн-спектакле эти персонажи встречаются. Разумеется, в нем действуют не "реальные лица, а всего лишь условные роли, которые распространяются не только на человека, но и на вещь как особый социальный персонаж и героя дизайнерского спектакля.

Используя метод перевоплощения в качестве активной формы постижения действительности, дизайнер (или другой специалист) входит в определенный образ, моделируя в себе мир другого человека (или вещи). Перевоплощение дает возможность для определенной формы общения, позволяющей усваивать формы человеческого поведения и виды взаимоотношений с миром другого человека. В перевоплощении, умении отождествить себя с другим и заключается социальная роль дизайнера. Исполняя роль, дизайнер наполняет собственную позицию объективным социально-культурным содержанием, пытается преодолеть определенный разрыв между собой и проектируемым объектом, средой. В результате происходит такое слияние дизайнера с миром, благодаря которому он оказывается носителем и выразителем значений, важных для другого человека и общества.

Потребитель является главным зрителем и участником любого объекта дизайна. Но в процессе проектирования «актером», играющим роль потребителя, как правило, является сам дизайнер. В сущности, дизайнеру приходится выступать в «спектакле одного актера», исполняя роли потребителя и производителя, перевоплощаясь по ходу действия то в одного, то в другого, стремясь в финале спектакля прийти к обоюдному согласию относительно принятого решения. Проектное действие благодаря этому приобретает значение поведенческого акта, этически напряженного и эстетически выразительного поступка, ибо, говоря от имени «другого», дизайнер нарушает хранившееся безмолвие между проектировщиком и внешним миром и демонстрирует способность сопереживать миру и активно влиять на него. Пользуясь в реальной жизни оборудованием жилых помещений и магистралей, системами торговых, учебных, производственных, спортивных и других объектов, потребитель лишь повторяет роль, уже сыгранную за него в дизайнерском спектакле, уже пережитую в процессе проектирования.

Когда дизайнер работает один, он объединяет в себе функции режиссера и актера, исполняющего все необходимые по ходу действия роли. Характеризуя известного итальянского дизайнера Э. Соттсасса, его можно назвать «художником среды», объединяющим в себе профессиональные свойства скульптора, живописца, архитектора, прикладника, художественного критика и др. Проектируя, Соттсасс исходит из взаимоотношений человека с вещами, движется от среды к предмету, поэтому сами по себе вещи могут быть эстетически незавершенными. Полноту выразительности они должны приобретать лишь в целостной среде жизнеобитания, которую организует человек. Здесь и необходимо участие дизайнера среды, или режиссера.

При решении современных дизайнерских задач необходимо синтетическое осмысление постоянно изменяющейся и развивающейся предметно-пространственной организации бытия людей, внутреннего смысла и эстетической выразительности зримых отношений между действием и поведением человека и окружающей его действительностью. Метод художественно-образного сценирования и предоставляет возможность рассматривать различные аспекты изучаемой проблемы в их совокупности. Это позволяет не только достигнуть более целостного ее осмысления, но и прогнозировать возможный характер взаимосвязи и взаимовлияния этих аспектов в будущей дизайнерской разработке.

Таким образом, сценирование является фазой дизайн -процесса переводящей основные установки и направления концепций и программ в плоскость практической реализации.

### **Дизайн фирменного стиля**

**Определения стиля и фирменного стиля.** Прежде чем приступить к рассмотрению понятия фирменного стиля, следует остановиться на сущности и значении категории стиля вообще. Под стилем (в общем смысле) понимается исторически сложившаяся, социально-производственно и культурно-психологически обусловленная, относительно устойчивая закономерная знаковая система, язык содержательных форм. Стиль — одно из ведущих понятий искусствоведения, социальной психологии, искусственного материально-предметного и идеально-духовного мира, необходимый критерий материально-художественного творчества. Трактовок понятия стиля, возникшего еще в эпоху античности, имеется, чрезвычайно много. Предложенное выше определение—одно из возможных и принято нами как рабочее. Формирование понятия стиля явилось закономерным результатом человеческого познания и освоения окружающего мира путем сравнения и расчленения воспринимаемых объектов по определенным признакам на сходные и различные. В определенное единство включаются объекты, обладающие однотипными качествами. Их природа и значимость обуславливаются большим числом разнообразных факторов.

Со всей определенностью стиль должен быть отнесен к одному из обязательных условий системной организации объекта. «В стиле проявляется общественно-исторически обусловленная преемственность мировосприятия и мышления в его специфическом художественно-образном преломлении. Она наблюдается в постоянстве признаков, общих для художественных явлений, объединяемых стилевым единством в относительно устойчивую систему. Элементами последней являются тесно взаимосвязанные между собой выразительные средства, выступающие в определенном контексте в качестве стилевых признаков.

В подобном толковании понятие стиля может быть отнесено, с одной стороны, к созидательной деятельности, творчеству, с другой — к результату творческого акта — произведению (в широком его понимании). Стилевое единство априорно присуще творчеству одного автора и сознательно закладывается, формируется и сохраняется в творчестве авторских единств — групп, течений, школ, направлений.

Общность стиля объективно характеризует продукты творчества, относящиеся к одному пространственно-временному континууму (причем такое единство возникает как бы «само собой», вне усилий и желаний людей-созидателей, хотя и, несомненно, при их участии). Стилевая однородность продукта материального и духовного производства — существенное и необходимое условие полноты и плодотворности освоения предметного мира, созданного по законам диалектического единства разума и красоты.

Стилевое единство служит предпосылкой целостного восприятия как неотъемлемого фактора результативной деятельности людей. Это единство представляет собой специфическую типологическую категорию, позволяющую особым образом классифицировать предметы и явления.

Будучи своеобразным индикатором меры согласованности разных сфер и аспектов жизни людей, всеобщей художественной категорией, стиль социально и культурно детерминирован, что обуславливает качественное различие его содержательных характеристик и функций при различном общественном строе. При этом налицо и относительная самостоятельность стилеобразования как всякой художественно-творческой деятельности вообще.

Стиль — это «динамическая информационная структура, ценностно-ориентированная и ориентирующая, которая... становится социально-ценностным символом, выражающим меру практического освоения бытия в той или иной сфере че-

ловеческой деятельности, а следовательно, является необходимым средством ее самосознания, самоутверждения и оптимизации. Отсюда несомненна объективная, осознанная необходимость осуществлять целенаправленное стилеобразование предметного мира и происходящих в нем процессов.

Существование всеобщей категории стиля не препятствует существованию «частных» стилей — различного уровня и масштаба. Общеизвестны глобальные художественные стили — античный, романский, готический, романтический, классицистический и др. Таков и специфический «фирменный стиль», характер и масштаб которого определяются самим понятием «фирма». Это условное наименование предприятия определенного типа (трест, промышленное объединение, торговое общество) и рода деятельности, а также само это предприятие как материальная система и связи в ней.

Фирменный стиль — это технико-эстетическое единство предметных систем, среды, функциональных связей и процессов одной фирмы (предприятия), которое и обеспечивает единство ее облика, характера, «почерка». Общеизвестный аналог — характерный, узнаваемый почерк творческого объединения — той или иной художественной мастерской либо киностудии.

Фирменный стиль как обеспечивающий визуальное единство предметных и знаковых элементов предприятия оказался одним из исторически первых объектов системного дизайна. Известный зарубежный образец фирменного стиля, ставшего классическим благодаря полноте, содержательности и качеству — стиль фирмы «Оливетти», производящей пишущие и счетные машины. Среди отечественных разработок наиболее известен разработанный ВНИИТЭ и его филиалами фирменный стиль Всесоюзного научно-производственного объединения «Союзэлектроприбор». Она охватывает всю систему элементов от концепции до рекламно-сопроводительной документации и упаковки продукции. Фирменный стиль является художественно-образной трактовкой «лица» фирмы, а через него ее сущности. Особенно важным фирменный стиль оказывается для продукции предприятия, ибо, в отличие от поверхностного стайлинга (тоже направленного на разработку «стиля»), он позволяет «закодировать» высококачественное содержание, внутреннюю систему ценностей производства.

**Концепция, программа и сценарий фирменного стиля.** 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.

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, 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.

### **Системный дизайн как метод средообразования**

**Определение понятий «среда» и «средообразование».** 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 дизайнерской 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, 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 созданной («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, социологией, психологией, бионикой и другими дисциплинами, служит опорой ее практического преобразования. Особая роль в этом ряду принадлежит дизайну. Однако категория средообразования с позиций дизайна 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 па су-

ществование.

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 дизайн-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 компоненты 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. К первичным системам относятся системы, не допускающие их дальнейшего расчленения без потери основного качества всей системы с учетом избранной исследователем точки зрения.

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.

В дизайне к таким сложным системам относится средообразование, которое охватывает всю совокупность разрабатываемых дизайнером целостно-структурированных объектов.

**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 каркас», которым закрепляется в пространстве и времени определенная система отношений между людьми.

Цель дизайнерского средообразования — создание модели среды, предусматри-

вающей 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 воспринимается, 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 сменяющих 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. 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. 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.

В качестве основного блока, сформированного из разветвленного «ползуна», предложена система оборудования для транспортной остановки (рис. 35). 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 и почтовый ящик), 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.

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.

## ЛИТЕРАТУРА

Шимко, В.Т.

Основы дизайна и средовое проектирование : учеб. пособие для сред. спец. учеб. заведений архитектурного профиля / В. Т. Шимко ; Московский архитектурный ин-т (Гос. академия). - Москва : Архитектура-С, 2004; 2005. - 160 с. : ил.

Шимко, В.Т.

Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории / В. Т. Шимко ; Московский архитектурный ин-т (Гос. академия), Каф. дизайна архитектурной среды. - Москва : Архитектура-С, 2006. - 296 с. : ил.

Репозиторий ВГУ