

А.Г. МАЛИН
И.М. УШКИНА

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ
КОНЦЕПЦИИ
В ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ И
ПРЕДМЕТНО-
ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЕ**

КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ

DESIGN

ВИТЕБСК

2017

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учреждение образования
«Витебский государственный технологический университет»

А.Г. Малин, И.М. Ушкина

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ
В ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ И ПРЕДМЕТНО-
ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЕ**

Конспект лекций

для студентов специальностей
1-19 01 01-01 «Дизайн объемный»,
1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды»

Витебск

2017

УДК 658.512.2 (075.8)

ББК 30.18

М19

Рецензенты:

кандидат технических наук, доцент, заведующая кафедрой «Дизайн»

УО «ВГТУ» Казарновская Г.В.;

старший преподаватель кафедры «Дизайн» УО «ВГТУ» Кукуруза С.В.

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом

УО «ВГТУ», протокол № 9 от 30 ноября 2016 г.

Малин, А. Г.

М19 Художественные концепции в предметном дизайне и предметно-пространственной среде : конспект лекций / А. Г. Малин, И. М. Ушкина – Витебск : УО «ВГТУ», 2017. – 50 с.

ISBN 978-985-481-494-0

В конспекте лекций представлены данные, наиболее объективно информирующие о художественных концепциях в современном дизайне предметного мира и дизайна предметно-пространственной среды.

В издании приводится понятие дизайн-концепции как основы процесса дизайн-проектирования. Обращено особое внимание на типологию концепций, организационную структуру современного дизайна, специфику методов формирования концепций, основы концепции системного проектирования, дизайн-концепцию как творческий этап разработки дизайн-программы, структуру проектного и художественного образов. Материал направлен на формирование профессионального мировоззрения специалиста, овладение им навыками формирования художественных концепций, эффективными методами разработки проектных решений предметного мира и средовых объектов.

Для студентов, преподавателей и аудитории, интересующейся вопросами проектирования художественных концепций.

УДК 658.512.2 (075.8)

ББК 30.18

ISBN 978-985-481-494-0

©УО «ВГТУ», 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ТЕМА 1. СПЕЦИФИКА И ОСОБЕННОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ КОНЦЕПЦИЙ В УСЛОВИЯХ ТЕНДЕНЦИЙ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ И ПРОЕКТНЫХ ПАРАДИГМ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА	5
Лекция 1.1 Концепция в дизайне. Раскрытие понятия – «концепция»	5
Лекция 1.2 Концепция и проектная культура	6
ТЕМА 2. ТИПОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА	8
Лекция 2.1 Типология художественных дизайн-концепций	8
ТЕМА 3. МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ	11
Лекция 3.1 Понятие метода проектирования	11
Лекция 3.2 Метод проектирования: анализ и обзор	12
Лекция 3.3 Специфика методов проектирования	13
Лекция 3.4 Проектно-художественный образ в мультимедийном дизайне..	15
ТЕМА 4. МЕТОДИКА ХУДОЖЕСТВЕННОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ ДИЗАЙН-ПРОГРАММ	20
Лекция 4.1 Дизайн-концепция как наиболее творческий этап разработки дизайн-программы	20
ТЕМА 5. ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ В ФОРМАТЕ СОВРЕМЕННОЙ ПРАКТИКИ ДИЗАЙНА	24
Лекция 5.1 Определение и сущность	24
Лекция 5.2 Методы создания идеальной концепции	25
ТЕМА 6. ОСНОВЫ КОНЦЕПЦИИ СИСТЕМНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБЪЕКТОВ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ	28
Лекция 6.1 Художественных концепции в дизайне средовых объектов.....	28
Лекция 6.2 Дизайн и социум	29
Лекция 6.3 Методика разработки проекта от концепции до жизни вещи.....	30
Лекция 6.4 Проектный анализ проблем. Творческая позиция дизайнера....	35
Лекция 6.5 Методы формирования концепции дизайн-проекта	37
ТЕМА 7. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОНЦЕПЦИЯ КАК ОСНОВА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В ДИЗАЙНЕ	42
Лекция 7.1 Структура художественного образа	42
ЛИТЕРАТУРА	47

ВВЕДЕНИЕ

Дизайнер должен быть интерпретатором и реальных и виртуальных потребностей, должен предугадывать те запросы людей, о которых они не задумываются и неожиданно открывают в уже созданных предметах

Акилле Кастильони

О дизайне, о концепциях и методах проектирования в дизайне, слышится сейчас от многих, об этом говорят и пишут. Вполне понятно, на глазах одного поколения возникла и утвердилась новая профессиональная деятельность, которую нужно как-то осмыслить во всех ее проявлениях. Существует множество точек зрения на определение дизайн. Например, основной смысл творческой деятельности архитектора-дизайнера состоит в формировании материального окружения и организации пространства в интересах людей с углубленным учетом индивидуальных потребностей каждого человека в определенных эмоционально — психологических условиях жизнедеятельности. Важно понимать, какими методами проектирования это может быть достигнуто.

Достаточно часто «дизайн» означает собственно деятельность художников в промышленности, значительно чаще — продукт этой деятельности (вещь или система вещей), а иногда область организации деятельности, взятую как целое. В некоторых случаях «дизайн» трактуется предельно расширительно и далеко выходит за рамки обозначения деятельности художника по решению задач промышленного производства и переходит в сферу средового дизайна, что стало наиболее актуально сегодня.

В последние годы эстетическая и культурная проблематика художественной содержательности средового пространства и элементов формирующих его, резко обострилась, обнаружила невиданную ранее динамику. Она формируется разными причинами — от возрождения усиления смысловой функциональности до конкретной индивидуализации бытовых изделий под определенного потребителя — все это актуализирует концептуальные и практические вопросы, связанные с совершенствованием художественного уровня культурно-бытовых изделий, и подтверждает прогностическую и реальную ценность выполненной работы. Ведь исследование продолжает эмоционально-образную линию формирования культурно-бытовых изделий в среде, основанной на особенностях жизни и природном окружении, и в то же время продлевает эту линию в будущее, возвращая понятию «художественный образ» его исконное содержание — служить прообразом новых сред, явлений и процессов.

Современные дизайн-концепции отличаются многообразием форм и подвижностью. В зависимости от региональных социально-культурных и

экономических характеристик, влияющих на процесс дизайн-проектирования бытовых изделий, их набор, составляющий целостную систему, выражающую образ среды данного потребителя, как и сами процессы, происходящие в жилой среде, существенно отличаются в зависимости от образа жизни обитателей. Это делает задачу по созданию образного содержания культурно-бытовых изделий исключительно сложной, а выбор предлагаемых художественно-проектных решений ответственным делом. Надо учитывать и то обстоятельство, что предстоит придать концептуальному образу утилитарных изделий и средовых объектов гибкость, способность следовать переменам в экономике и обществе, перестраиваться применительно ко все более динамичным социально-культурным требованиям и процессам.

ТЕМА 1. СПЕЦИФИКА И ОСОБЕННОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ КОНЦЕПЦИЙ В УСЛОВИЯХ ТЕНДЕНЦИЙ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ И ПРОЕКТНЫХ ПАРАДИГМ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА

Лекция 1.1 Концепция в дизайне. Раскрытие понятия – «концепция»

В жизни современного общества все чаще и чаще произносят слов «концепция». Мы слышим его по телевизору, по радио, в рекламе, в информационно аналитических передачах, видим в газетах, журналах и т. Д. Слово концепция встречается во многих сферах деятельности человека: в дизайне, архитектуре, политике, экономике, менеджменте, инженерии, рекламе, в разных отраслях научных исследованиях. А что именно обозначает это слово не многие имеют представление об этом. Кто-то сравнивает его со словами «идея», «замысел». Ставят равенство между ними.

Слово «концепция» образовано от латинского conceptio. «Концепция» — это система взглядов на что-нибудь, основная мысль. В разных дисциплинах оно имеет свое значение. В экономике обозначает генеральный замысел, определяющий стратегию действий при осуществлении реформ, проектов, планов, программ, а так же система взглядов на процессы и явления в природе и в обществе. В общественных науках это основополагающая идея теории, ведущая смысл. В философии «концепция» рассматривается как система взглядов, выражающая определенный способ видения («точку зрения»), понимания, трактовки каких-либо предметов, явлений, процессов и презентующая ведущую идею или конструктивный принцип, реализующие определенный замысел в той или иной теоретической практике. Это исходный способ оформления, организации и развертывания дисциплинарного знания, объединяющий в этом отношении науку, теологию и философию как основные дисциплины, сложившиеся в европейской культурной традиции.

Интересно, какое же значение имеет слово «концепция» в дизайне? Дизайн-концепция — это проектный замысел, обобщенной конструкции,

излагающий идею решения актуальной научно-обоснованной задачи и указывающий пути достижения цели.

Дизайн-концепция состоит из четырех блоков:

- выработка профессиональной идеологии (результат проектного анализа);
- выработка системы принципов проектирования;
- формирование принципиальной модели, видимого образа объекта;
- предварительное обоснование, социально-экономическое решение проблемы. Естественно достижение целостности, завершенности главного замысла осуществляется поэтапно.

Существует иерархия становления концепции, которая складывается из трех пунктов:

- формулирование проектных проблем;
- формулирование проектных задач;
- формулирование проектных требований.

Важно обратить внимание на цели и задачи концепции:

Если дизайн является проектной художественно-технической деятельностью по разработке инновационных промышленных изделий, формированию гармоничной предметно-пространственной жилой, производственной и социально-культурной среды, то основной целью настоящей концепции является развитие дизайна как интегральной инновационной деятельности, обеспечивающей повышение конкурентоспособности экономики и рост качества жизни населения.

Основными задачами развития дизайн – концепций являются:

- обеспечение эффективности использования дизайна как важного фактора повышения качества жизни населения, в том числе дизайна городской среды и сельских поселений, транспорта, учреждений образования и здравоохранения и других;
- повышение эффективности использования дизайна как фактора роста конкурентоспособности продукции и услуг предприятий различных секторов экономики, в условиях повышения значимости уровня дизайна и эргономичности в оценке потребительских свойств товаров;
- содействие развитию предприятий сектора дизайна, с учетом роста вклада услуг по маркетингу и дизайну в структуре добавленной стоимости товаров как потребительского, так и производственного назначения.

Лекция 1.2 Концепция и проектная культура

Концептуализм нередко оправдывается направленностью на инновационные процессы. Это связано в сознательной свободе ориентироваться на одно, другое или третье основание своего проектного творчества. Благодаря концептуализации творчества в истории проектной культуры прослеживаются нити актуализации той или иной творческой концепции и связанных с нею приемов формообразования. Концептуализация творчества есть вместе с тем и установка на осознание ценностного

содержания, на проявление тех жизненных, художественных и духовных ценностей, которые утверждаются или отвергаются в данном произведении, проекте. Это не означает, что все *концептуализируемые в творчестве ценности* могут быть обозначены, изображены или «промыслены». Нет, большая часть представленного в концепции ценностного материала все равно останется в области подразумеваемого, духовно осязаемого. *Проектная культура смыкается с концептуальностью и это свидетельствуют о том, сколь важно помнить не только о содержании ценностей, означенных в соответствующих концепциях, но и о способе их бытия: о роли сознания в проектном творчестве, о единстве личной творческой активности, с одной стороны, и жизненного пути и окружения творческой личности, с другой.*

В художественной и проектной культуре 70—80-х годов термины «концепция», «концепт», «концептуальность» приобрели широкий смысл. Здесь и концептуализм как одно из направлений живописного авангарда, и художественные концепции, предваряющие начальные этапы художественного проектирования, и собственно творческие концепции, как авторские самообразы творчества, и многое другое. Типологический вопрос о творческой сути концептуализма — это прямое, открытое использование рассудка, мышления, интеллекта в создании, обращении и потреблении произведений искусства, других эстетических и культурных ценностей, включая средовые.

Переходность современной культурной ситуации, включение ее в процесс развития, ее обновления, модернизации образа жизни, свидетельствует об увеличении и многозначности творческой концепции. Помимо *живописного, поэтического или проектного концептуализма как группового стиля, творческой манеры* сегодня в культуре обращается большое число всякого рода концепций, программ, установок и подходов, разделяющих с концептуализмом *самую характерную его черту — прямое, открытое применение рассудка в художественных целях*. Так творческая художественная концепция оповещает наблюдателей о ценностях, составляющих внутреннюю структуру личности и отвечающих за ее, личности, образно-жизненную целостность.

В силу способности и призванности выражать основное понимание, основную ценностную ориентацию художника творческие концепции становятся отправной точкой критического толкования и авторского замысла, что всегда имеет житетворческий, личностно-духовный и этнокультурный смысл.

Множественность концепций и разнообразных связанных с ними типов рациональности — это две стороны рефлексивности проектной культуры. ***Рефлексивность означает возможность свободного, самосознательного и самопроизвольного, намеренного осуществления проектного действия, проектирования как способа существования.*** И уже одним этим интерес к концептуальности как качеству проектной культуры вполне оправдан.

Но кроме этого концептуализация проектной деятельности, имеет еще одно следствие для развития проектной культуры — это свобода проектировщика в отношении выполняемой им деятельности, о существенных изменениях ее смысла, содержания, основных аксиологических и экологических функций.

Таким образом, дизайн-проектирование — это не только создание проекта и внедрение его. Дизайн-проектирование — это одновременно протекающее действие проектной концептуализации, мыслительного и знакового изготовления проекта, усвоения продумывания проекта и управляющего проектного влияния на образ жизни пользователя, его социально-функциональную и предметно-пространственную среду.

Одна из специфических сторон проектной деятельности сегодня заключается в изучении комплекса проблем, возникающих **при дизайн-проектировании архитектурной среды**. Результатом этих научно-проектных исследований является понимание сущности проектирования функционально целесообразных, технически совершенных, эстетически выразительных объектов, составляющих в совокупности оптимальную среду для жизнедеятельности человека.

Вопросы тестирования

1. Значение слова «Концепция»(определение).
2. Какое значение имеет понятие дизайн-концепция?
3. Иерархия становления дизайн-концепции.
4. Состав дизайн-концепции.
5. Основные задачи развития дизайн-концепций.
6. На какие процессы направлен концептуализм?
7. Что означает термин рефлексия в дизайне?

ТЕМА 2. ТИПОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА

Лекция 2.1 Типология художественных дизайн-концепций

Дизайн-концепции сегодняшнего дня направлены на решение и на осмысление проблемы человека и общества эпохи постиндустриальных потрясений. Они выдвигает серию новых профессиональных идей. Вызов и эффект по-новому осмысленных профессиональных принципов заключен в пересмотре профессиональных основ, в синтезировании противоположных, даже взаимоисключающих индивидуальных и социальных ценностей. Большинство концепций гуманистично, если не в результатах, то во всяком случае, в намерениях. **Влияния, которые проникают в дизайн-концепции, раскрепощая воображение дизайнера, используются из различных, не связанных между собою сфер деятельности. Иногда это идеи философских наук, иногда из сферы культуры и техники. Дизайнер сегодня более, чем когда-либо, переосмысливает, переименовывает значение потребляемого человеком объекта, дизайнер становится посредником,**

резонатором между человеком и его объектно-информативной средой, становится создателем не только предмета, но и сопутствующего этому предмету человеческого опыта. Осмысливая новые функции дизайна как функции по созданию опыта, стилей жизни, средств установления межличностных контактов, **дизайн – концепции тем самым направлены на решение острых социальных проблем и проблем личности. Типология** включает основные научные, социо-культурные, эстетические, экологические и эргономические концепции:

- рационалистическая;
- коммерческая;
- социокультурная;
- функционализм;
- мифодизайн;
- экодизайн;
- экологическая (антропоэкологическая);
- эргономическая (видеоэкология, эргодизайн);
- виртуальная;
- инновационный дизайн;
- артдизайн.

Дизайн-концепции эргономических исследовательских программ наиболее актуальны сегодня и направлены на решение острых социальных проблем и проблем личности. Сюда входят:

- отраслевые и частные проблемы развития эргономики;
- комплексные системы программ и направлений, затрагивающие кардинальные стороны организации условий человеческой жизнедеятельности;
- эргономика архитектурной среды (видеоэкология и организация комфортной визуальной среды);
- проектирование машин, оборудования и окружения на основе изучения поведения человека;
- разработка спортивных снарядов, приспособлений, спортивной одежды;
- проектирование мебели и домов для престарелых;
- оборудование кухонь;
- транспорт третьего тысячелетия;
- совершенствование архитектурной среды обитания с точки зрения потребителя.

Примерная тематика проектов по дизайн-концепции эргодизайна:

- мебель трансформер;
- мебель конструктор;
- мобильные перегородки;
- оборудование кухонь;
- альтернативная мебель;

- медицинское оборудование.

Примерная тематика проектов по дизайн-концепции артдизайна:

- артмебель;
- игровые зоны для детей;
- МАФ(малые архитектурные формы);
- осветительные системы, световые инсталляции;
- городская скульптура;
- аксессуары для дома.

Примерная тематика проектов по дизайн-концепции экодизайна:

- светодинамический дизайн архитектурных форм;
- автономный экодом;
- дом для престарелых и детей с отклонениями в развитии;
- визуальный комфорт городской и парковой среды.

Проекты по дизайн-концепции социокультурных программ и экологического дизайна, в том числе автономных сооружений:

- дом-город;
- мобильный город;
- подземные сооружения;
- торгово-развлекательный центр;
- центр досуга и развлечений;
- организация зон культурных гуляний и празднеств;
- игровые комплексы;
- искусственные ландшафты городской среды.

Проекты по дизайн-концепции художественно-образного виртуального моделирования среды:

- иррациональная цифровая архитектура;
- автозаправочные;
- придорожный сервис;
- выставочный центр современных технологий;
- центр современного искусства;
- планетарий;
- оборудование комнаты отеля будущего;
- музейный центр.
- искусственные ландшафты городской среды.

Вопросы тестирования

1. Типология дизайн-концепций.
2. Примерная тематика проектов по дизайн-концепции эргодизайна.
3. Примерная тематика проектов по дизайн-концепции артдизайна.
4. Примерная тематика проектов по дизайн-концепции экодизайна.
5. Проекты по дизайн-концепции социокультурных программ и экологического дизайна, в том числе автономных сооружений.

6. Проекты по дизайн- концепции художественно-образного виртуального моделирования среды.

ТЕМА 3. МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Лекция 3.1 Понятие метода проектирования

Теоретическое понятие методов проектирования впервые появляется в середине 19 века. До этого времени было понятно, что проектирование это то, чем занимаются архитекторы, инженеры, художники и т. Д. Стремление выявить сущность проектирования и изложение ее в виде некоторого стандартного метода, дать своего рода рецепт, на который можно было положиться во всех ситуациях, привело к тому, что стали появляться новые значения проектирования.

В Архитектурном словаре говорится, что *проектирование — это процесс создания проекта-прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния*. Многие личности при определении сущности проектирования высказываются следующим образом: это «целенаправленная деятельность решения различных задач». Из этого ясно, что в зависимости от обстоятельств характер проектирования может меняться в очень широких пределах.

Вследствие этого теоретиками проектирования разработаны различные методы для решения поставленных задач, отличающиеся друг от друга так же как определения процесса проектирования. Но все же всем приведенным выше определениям свойственна одна общая черта: они являются составной частью процесса проектирования, а не итоговым результатом проектирования.

Какими бы методами не решалась проектная задача, в любом случае проектирование имеет направленное действие. А именно проектирование направленно на создание определенного предмета, который включает в себя производство, сбыт, потребление. После появления этого предмета общество становится иным, чем было до появления. Следовательно, можно выявить главную цель проектирования — положить начало изменениям в окружающей человека искусственной среде.

Проектированием предметов окружающей среды занимается, естественно, дизайнер. Он обладает необходимыми навыками и знаниями, которые помогают ему решить цели и задачи, поставленные перед ним. Все необходимые требования излагаются заказчиком. В соответствии с полученными заданиями проектировщик должен подготовить свои предложения. *Получается, что задачей проектировщика является определение множества формальных характерных свойств объекта: его правильное функционирование, его эстетические ценности, а также предсказание о положительной реакции заказчика и общества на него.*

Трудности возникающие при процессе проектирования прежде всего связаны с тем, что проектировщик должен на основании данных *прогнозировать будущий образ объекта*. Часто случается, что на одном из

промежуточных этапах проектирования обнаруживаются непредвиденные трудности, или открываются новые, более благоприятные условия. В этом случае характер исходной проблемы может измениться.

Именно эта нестабильность первоначально поставленной задачи и придает процессу проектирования более сложный и интересный характер.

Лекция 3.2 Метод проектирования: анализ и обзор

Количество методов для процесса проектирования достаточно большое. В первую очередь их выбор зависит от поставленных целей и задач. Так же выбор метода основывается на обстановке, ситуации в которой решается данный объект. Однако при более глубоком анализе методов является не столько проектирование в общепринятом смысле этого слова, сколько мыслительная деятельность.

Автор книги «Методы художественного проектирования» Джонс Д.К. выделяет 35 методов. Каждый метод автор тщательно описывает. Они отобраны по определенным критериям.

Первый критерий. Эффективность. С помощью этого критерия проектировщик получает более ценные результаты, чем на основе традиционных методов здравого смысла. Предполагается, что проектировщик сталкивается с непривычной проблемой, требующей новаторства. Эти проблемы решаются следующими методами: мозговой штурм, трансформация системы, проектирование новых функций, проектирование нововведений путем смещения границ и т. Д.

Второй критерий. Соответствие. Это методы, относящиеся к видам деятельности проектировщика, а именно, дивергенция, трансформация, конвергенция. В данном разделе используется поиск необходимой литературы, анкетный опрос, стоимостный анализ.

Третий критерий. Удобство. К ним относятся такие методы как проектирование системы человек-машина, метод поиска границ, метод оценки надежности и т. Д.

Четвертый критерий. Известность. Эти методы относятся к проблемам управления и сбыта в не меньшем значении, чем к проектированию. Этот критерий учитывает различные аспекты проблемы создания искусственной среды.

Пятый критерий. Критика. Методы, входящие в этот критерий на первый взгляд позволяют преодолеть все трудности проектирования, но на самом деле имеют множество недостатков.

Это такие методы как: стратегия упорядоченного поиска, исследование структуры проблемы посредством определения компонентов, ранжирование и взвешивания и т.д.

Принципиальные особенности целей и задач архитектурно-дизайнерского проектирования наиболее наглядно отражаются в условной привязке методов и приемов проектной работы к отдельным этапам творческого процесса.

Процесс проектирования представляет собой особый вид человеческой деятельности. Объектами проектирования могут быть как материальные (мебель, бытовая техника, автомобили и т. Д.), так и нематериальные объекты (социальное проектирование).

В тоже время сам процесс проектирования является нематериальным, характеризуемая как художественно-конструкторская деятельность создания концептуальных, идеальных объектов, которые должны служить человеку, решать многие его проблемы. Это так же информационно-аналитическая деятельность, направленная на выработку множества методов, средств и процедур для реализации задуманных концептов.

Проектирование — протекающее действие проектной концепции, мыслительного и знакового оформления проекта.

Концепция в современном мире является первоначалом в процессе проектирования. Поэтому выбор методов проектирования объектов основывается на теоретическом выражении концепции.

С помощью различных методов проектирования задуманная концепция оформляется в материальный объект, идеи становятся вещественными. **Закончить можно перефразируя фразу: «Сколько людей — столько и концепций».**

Лекция 3.3 Специфика методов проектирования

При поиске и анализе всех существующих методов проектирования большое внимание привлек такой метод как *унификация и агрегативность*. В последнее время он стал все более активнее использоваться дизайнерами.

Унификация понимается как многоаспектная, многоуровневая деятельность во всех сферах человеческой деятельности со своими целями, объектами и методами осуществления. Унификация предшествует стандартизации и проводится как в рамках работ стандартизации, так и самостоятельно. Результат унификации совместимость, заменяемость, повторяемость объектов на основе преемственности. Основной принцип унификации – повышение разнообразия систем при минимуме элементов.

Агрегативность определяется в связи с процессом унификации и применению типовых решений как «метод проектирования изделий, разнообразных по назначению, из ограниченного количества элементов многократного использования путем изменения характера соединений и пространственного их сочетания. Агрегативность есть метод создания и эксплуатации изделий, основанный на геометрической и функциональной взаимозаменяемости отдельных элементов и узлов, каждый из которых может быть использован при создании различных модификаций изделия. Использование этого метода проектирования позволяет создать необходимые для потребителя новые изделия и ограничить возможное многообразие совокупности составных вещей.

Рассмотрение возможного использования унификации и агрегативности в идеологии промышленного дизайна началось более полувека назад.

Ставиться под сомнение, использовать или нет проектной практики дизайна. Несмотря на это, дизайнер с легкостью осознал унификацию и агрегативность, принял их как свои собственные дизайнерские средства проектирования как промышленных изделий так и комплексных средовых объектов.

Дизайн-проектирование — специфическое проектирование, которое ориентируется не просто на создание материальных объектов, но и на культурные идеалы и ценности — социальные объекты, ставит задачу гуманизации и упорядочения предметного мира. В этом случае, отношение дизайна к стандартизации, ее принципам и методам, совершенно иное.

Дизайн начинает выполнять функции, которые раньше пыталась решить стандартизация, а именно: управление качеством, упорядочением и гармоничным разворачиванием предметного мира, целесообразной кооперацией разных сфер производственной деятельности людей и т. Д. Для гармонизации предметного мира происходит превращение методов стандартизации в дизайнерские проектные средства формообразования.

Актуализируется задача гармонизации структурных связей между человеком и промышленным изделием, включенный в процесс жизнедеятельности человека в социально бытовой сфере. Для этого применяются сложившиеся в практике дизайна, средства и приемы формообразования. Первоначально казалось, что невозможно совместить творчество дизайнера и унификацию. Такая несовместимость при ближайшем рассмотрении оказывается мнимой.

В этом случае, подход к дизайну-процессу несколько другой, чем при проектировании единичного объекта. В основе формообразующего смысла унификации и агрегативности лежит уже ориентация на социально-культурные потребности человека, на его духовно-ценностное отношение к предметной среде, выражающейся в определенной эстетике и ощущения гармонии. Такой методический подход позволяет представить все изделия ряда в композиционном отношении, как одно взаимосвязанное целое, как комплекс.

Дизайн-проектирование очень часто обращается к проектированию комплексных объектов. К ним относятся комплексы мебели, бытовые приборы, средовой комплекс. Можно сказать, комплексные объекты — это основная часть окружающих нас вещей. Специфика проектирования любого комплексного объекта состоит в том, что каждый предметный комплекс рассматривается во взаимосвязи и взаимопроникновении всех типов комплексности, при доминировании точки потребителя. Дизайнер должен предусмотреть исследовательские и проектные мероприятия, направленные на формирование технического комплекса и его элементов в контекстах среды и функциональных систем деятельности. Здесь важно снабдить эти элементы *единой проектной концепцией*, чтобы обеспечить их типологическую взаимосвязь с точки зрения потребителя.

Поиск стратегии проектирования концепции как этапа дизайн-проектирования довольно сложный процесс. Выбрать нужную не просто. Они

бывают линейные (последовательная цепочка действий, ведущая к результату), циклические (с возвращением какому-либо из предыдущих этапов), разветвленные (включающие параллельные этапы и альтернативные этапы проектирования). В любом случае необходимо адаптировать поиск и развивать его в дальнейшем, так как адаптивный поиск — стратегия, где всего лишь определен первый шаг, а случайный поиск отличается абсолютным отсутствием плана и не может привести к ожидаемым результатам.

Методы управления стратегией предназначены для ее оценки в целом и для сохранения выбранной стратегии на всех этапах проектного процесса, пока она действует, и изменения ее, если она перерастет соответствовать окружающей обстановке. Выбор той или иной стратегии определяется условиями «дано» и «требуется».

Принципиальные особенности целей и задач архитектурно-дизайнерского проектирования наиболее наглядно отражаются в условной привязке методов и приемов проектной работы к отдельным этапам творческого процесса.

Процесс проектирования представляет собой особый вид человеческой деятельности. Объектами проектирования могут быть как *материальные* (мебель, бытовая техника, автомобили и т. Д.), так и *нематериальные* объекты (социальное проектирование).

В тоже время сам процесс проектирования является нематериальным, характеризуемым как художественно-конструкторская деятельность создания *концептуальных, идеальных объектов*, которые должны служить человеку, решать многие его проблемы. Это так же информационно-аналитическая деятельность, направленная на выработку множества методов, средств и процедур для реализации задуманных концептов.

Дизайн-проектирование — протекающее действие проектной дизайн-концепции, мыслительного и знакового оформления проекта.

Дизайн-концепция в современном мире является первоначалом в процессе проектирования. Поэтому выбор методов проектирования объектов основывается на теоретическом выражении концепции.

С помощью различных методов проектирования задуманная концепция оформляется в материальный объект, идеи становятся вещественными. Концепции и методы проектирования взаимодействуют, влияют друг на друга. Их совокупность организует целостность проектируемого объекта. Отсутствие какого-либо компонента приводит к невозможности правильного создания предмета или объекта. Они, в этом случае, становятся реорганизованным, бессмысленным, бесполезным для социума.

Лекция 3.4 Проектно-художественный образ в мультимедийном дизайне

Методология мультимедийной дизайн-деятельности включает определение специфики основных проектных категорий (образ, функция, морфология), анализ особенностей процесса проектирования (формирование,

разработка и воплощение дизайнерского замысла), рассмотрение операционной части (средств и приемов). Для выявления характеристик проектного образа и концепции мультимедийного формообразования мы выделили четыре группы мультимедийных дизайн-объектов — сложноорганизованных систем с комплексными взаимосвязями, реализуемыми в компьютерной виртуальной реальности:

- компьютерные модели объектов актуального и прогнозного дизайна (их цель — моделирование в виртуальной реальности жизненного цикла объекта на стадии идеи, позволяющее реализовать всестороннюю проверку правильности принимаемого решения);
- сетевые информационно-коммуникативные среды (Интернет, виртуальные офисы и т. Д.);
- художественные и релаксационные среды (виртуальные музеи, реконструкция исторических событий, игры, развлекательные комплексы);
- обучающие и тренинговые системы (дистанционное образование, транспортные тренажеры, моделирование авиационно-космических ситуаций).

Важнейший этап проектирования, определяющий формулирование проектной задачи и весь дальнейший процесс, — выявление доминирующей функции проектируемого объекта. Для сетевых информационных сред преобладающей является *интегративная функция*. Системы научного или практического моделирования и тестирования объектов, как вспомогательное средство для достижения практических и исследовательских целей, выполняют *инструментальную функцию*. Художественные и релаксационные среды реализуют адаптивную и/или результативную, тренинговые системы — адаптивную и инструментальную функции.

Функция объекта мультимедийного проектирования влияет на образ и реализуется посредством формы. Специфика категории *проектно-художественный образ в мультимедийном дизайне* обусловлена характеристиками компьютерной виртуальной среды. Все художественные особенности компьютерной виртуальной реальности в той или иной степени присущи каждой из рассматриваемых мультимедийных систем, хотя можно выделить и приоритеты. Общим же для них является то, что главный, средообразующий центр разрабатываемой проектной ситуации — человек, его внутренний мир. Образно-смысловое ядро объекта проектирования определяется структурной взаимосвязью содержательно-тематического контекста, идеи дизайнера и рефлексии заказчика. Возможность полилогов, межсубъектных взаимодействий в процессе проектирования и эксплуатации мультимедийных сред (диалог реципиента и автора, реципиента и произведения, реципиента с самим собой) является альтернативой традиционному, принятому в дизайне и ориентированному на материальный мир отношению «объект–субъект». Интерактивность, гибкость и трансформируемость виртуальных сред позволяет им реагировать на изменения запросов и интересов пользователя. Приоритетным становится не зафиксированный результат, а динамично изменяемая ситуация. Виртуальная

среда формирует образ как основу коммуникативного процесса, как отношение, определяемое художественной установкой автора и творческой активностью реципиента, отражающей его мировоззрение. В мультимедийном дизайне — сложной творческой деятельности, в которой важно не только что разрабатывается, но и то, как это делается, — *главной характеристикой проектного образа является эмоционально и телесно переживаемая событийная витальность*. Это усложняет роль дизайнера: задача креативного поиска образа совмещается с задачей руководства, организации, направления активности пользователя. Творческий процесс работы над образом приобретает новые грани. Если по традиционной методике, создавая образ, дизайнер решает задачу *сценарного моделирования*, то в среде мультимедиа его работа дополняется приемами режиссуры. **Образное решение мультимедийного произведения определяется его нелинейной многовариантной структурой, управляемой интерактивными режимами мультимедиа.**

Объект становится элементом культуры благодаря форме. *Морфология в дизайне — это строение, структура, форма «изделия», воплощающая замысел дизайнера, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления. Виртуальная реальность — поле, в котором проектируются как модели реальных объектов (для «испытания» еще не материализованных идей и для получения целостного и наглядного представления о проектируемом будущем), так и принципиально новые, мультимедийные формы.*

При работе над компьютерной моделью физически реализуемого объекта *первичны геометрические* (пространственные и пластические) характеристики формы, ее визуально воспринимаемые внешние очертания. В работе рассмотрены примеры материализации «виртуальных форм» — проекты дизайнеров Мартина Тамке, Патрика Жуана и Джейн Уортингтон, архитекторов Френка Гери, Захи Хадид, Сантьяго Калатравы. *В данном случае используются как традиционные композиционно-типологические приемы формообразования, так и свободное, интуитивное моделирование форм.* Инновационные технологии позволяют воплощать в материале виртуальные модели, минуя этап расчетов и подготовки конструкторской документации, благодаря новым материалам и технологическому оборудованию с программным управлением, воспроизводящему в реальном масштабе практически любую форму изделия. В результате, процесс проектирования сразу переходит в процесс производства, а дизайнерские идеи непосредственно транслируются в морфологию предметного мира.

Все задачи проектирования, связанные с процессом иерархического перехода между дискретными фазами (изобразительной — визуализация, метрической — нахождение размеров, механической — обеспечение прочности, математической — расчет, технологической — воспроизведение), решает компьютер. Дизайнер, свободно владеющий компьютерными

технологиями, может сконцентрироваться на главной задаче — *создании визуального образа*.

Второй рассматриваемый аспект — морфология мультимедийных систем, принципиально отличающаяся от визуально-геометрического формообразования физических объектов, характеризующаяся комплексом чувственно воспринимаемых параметров. Композиция компьютерной виртуальной реальности строится из пластичных элементов: статичных и анимируемых изображений, звука, освещения, температуры и так далее. В мультимедийном проектировании это совокупность сенсорных параметров системы, согласованных с ее функциональными характеристиками.

Формообразующая структура мультимедийных дизайн-объектов — *система полисенсорных* восприятий и интерпретаций. Она не ограничена физическим пространством и материалом, не поддается классификации и имеет эвристическую направленность. Иными словами, генерируемые компьютерными технологиями мультимедийные объекты проектирования *медиаморфны*. Термин, соединяющий понятия *медиа* — (англ. Media — среда существования) и *морфность* (от греч. Morphe — форма, вид). *Медиаморфность* открывает новые возможности поиска художественного образа, как для *виртуальных сред*, так и для *объектов вещественного мира*.

Медиаморфность дает возможность динамичного «переживания реальности» через сенсорику, *определяющую взаимоотношения и серию возможных взаимодействий субъекта с другим субъектом и со средой*. Морфология мультимедиа, рассматриваемая с феноменологических позиций, с одной стороны, базируется на интуитивно-физиологических установках, а с другой — является культурно обусловленной. Под влиянием семиотического пространства культуры в сознании субъекта формируется образ, который отражает его ценностные ориентиры и влияет на проектное формообразование. Перцептивная морфология ориентирована на приоритет потребностей субъекта, на индивидуальное, личностное восприятие, что подтверждает эстетическую направленность и гуманистический потенциал мультимедийного проектирования.

В основе мультимедийного проекта, ориентированного на трансформируемость формы, пространства и времени, лежит иное понимание субъект-объектных отношений. Если в дизайне физических объектов взаимодействие субъекта и объекта носит дискретный характер, (автор «сдает» законченный проект заказчику), то в мультимедийном проектировании речь идет о погружении субъекта в создаваемую ситуацию и о возможностях ее изменения. С позиции феноменологической концепции Мерло-Понти, трактующего вещный мир как оболочку-границу между личностью субъекта («Я») и Другим, происходит преодоление «барьера» и возврат к истокам, к сенсорному переживанию. Формообразующий жест имеет длительность, и закрепление его в качестве следа ведет к потере витальности, а, следовательно, и к потере информации. Мультимедийное формообразование — создание трансформируемого, изменяемого во времени

дизайн-объекта. *Медиаморфность* — это не след жеста, а сам жест, характеризующийся временной длительностью, пространственным перемещением, сенсорным восприятием. Результат обобщения сформированных представлений об образе и морфологии мультимедийных объектов подводит нас к концепции нового типа проектирования, позволяющего раскрыть в динамике образ подвижной и изменяемой реальности и наиболее полно отразить ценностно-смысловой мир человека. Методы проектирования имманентно нестабильных медиаморфных объектов являются развитием концепции неоднозначности формы, отмеченной в «Методике» ВНИИТЭ («содержание вещи... способно к саморазвитию. В образе всегда есть момент переосмысления, а, следовательно, и неоднозначности формы») и теории К. Кантора, согласно которой задачей проектирования является создание временно-пространственной оболочки вокруг человека-субъекта. Принцип «открытой формы» Кантора предполагает, что субъект деятельности (человек-оператор или потребитель бытовых вещей) может стать соучастником дизайн-процесса, осуществляя, в некоторой степени, «допроектирование» или «перепроектирование» создаваемой «вещи-установки». Стимулирование творческой активности и самостоятельности потребителя было одним из центральных принципов концепции «открытой формы». Открытые и интерактивные медиаморфные среды «предлагают» реципиенту адаптировать проект, разработанный дизайнером, в соответствии со своими внутренними потребностями или с текущей ситуацией.

Для мультимедийного проектирования, ориентированного на КВР как на объект, инструмент и среду творческой деятельности и активно включающего в дизайн-деятельность заказчика (потребителя) как соавтора, мы вводим термин адаптивное компьютерное проектирование. Метод адаптивного компьютерного проектирования актуален как для динамичных систем виртуальной реальности, так и для дизайна материальных объектов, к которым предъявляется требование уникальности, эксклюзивности. Адаптивное проектирование в мультимедийной среде позволяет активизировать творческую рефлексию субъекта (дизайнера или заказчика), выразить подсознательное, раскрыть Я-образ. То есть, преодолевается бессубъектность — одна из причин низкого качества дизайн-проектов. Недостаточная освоенность компьютерного инструментария и поверхностный, механистический подход к задачам и методам мультимедийного проектирования не позволяет в полной мере реализовать его возможности при решении эстетических проблем. В.Е. Лепский, активно работающий над развитием рефлексивного подхода, видит проблему проектирования «в том, как описывать внутренние миры субъектов, как учитывать их позиции, как учитывать их отношения, как ввести инструменты, которые могли бы с этим помочь работать... Управляя внутренними структурами сознания, их позиционированием, их персонажами, мы влияем на восприятие мира».

Компьютерный дизайн базируется на традиционной методике проектирования, однако важнейшие проектные категории (образ, функция,

морфология) приобретают новые смыслы. Специфика мультимедиа требуют более глубокого субъектно-ориентированного развития методологии дизайна.

Вопросы тестирования

1. Сколько имеется методов художественного проектирования по Джонсу?
2. Первый критерий методов. Эффективность.
3. Второй критерий методов. Соответствие.
4. Третий критерий методов. Удобство.
5. Четвертый критерий методов. Известность.
6. Метод как унификация и агрегативность.
7. Четыре группы мультимедийных дизайн-объектов в компьютерной виртуальной реальности.
8. Характеристика термина «медиаморфность».

ТЕМА 4. МЕТОДИКА ХУДОЖЕСТВЕННОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ ДИЗАЙН-ПРОГРАММ

Лекция 4.1 Дизайн-концепция как наиболее творческий этап разработки дизайн-программы

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

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

«□нчественно новое явление, возникшее совсем недавно» (книга вышла в 1970 году).

Многие проблемы, над которыми тогда работал нон-дизайн, теперь решаются профессиональными менеджерами и другими специалистами — происходит естественная дифференциация профессий.

Программный дизайн, (он же нон-дизайн, концептуальный дизайн, вербальный дизайн и пр.) — одно из своеобразных направлений дизайнерской практики. С предметным творчеством программный дизайн связан опосредованно: разработанная программа как раз и определяет, какие именно материальные объекты с какими параметрами и свойствами следует проектировать для ее реализации. Дизайн-программирование в высокой степени реализует способности профессионального мышления как мышления нестандартного.

Автор первой в истории профессии комплексной программы, значительно опередивший развитие этого направления, Петер Беренс (1907 год) заявлял, как мы знаем: «Тем, что само собой разумеется, пусть занимаются другие», — то есть не дизайнеры.

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

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

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

- становление новой сферы социальной и культурной реальности (например, развитие индустрии досуга);
- радикальная перестройка и полное системное обновление ассортимента производства;
- разработка идеи «нового товара»;
- разработка нового имиджа крупной компании;
- проведение широкой рекламной или политической кампании и т.

П.

Все эти проблемы объединяет одно общее свойство. Все они возникли в объектах, определяемых как **сложные развивающиеся системы**, функционирующие **в социокультурной реальности**. Поэтому любая дизайн-программа социокультурно ориентирована, то есть при ее разработке во главу угла ставится человек, причем полноценный, а не его производственно-техническая функция. Дизайн-програм□н — не бюрократический циркуляр, предписывающий, кому и что следует делать. Это — программа,

предлагающая объекту жизнь в заданных рамках, ее можно сравнить с генетическим кодом развития организма, аналогом которого и может выступать развивающийся во времени сложный системный объект.

Научная методология мышления, системный подход, развиваемые в дизайне на этапе активного становления этого направления профессиональной деятельности, служат лишь средством, инструментом достижения цели. Но сами цели каждой дизайн-программы формулируются автором ответственно, исходя из исповедуемых им ценностей — социальных, нравственных, эстетических, познавательных и др.

Несмотря на то что уже в 1987 году была издана «Методика художественного конструирования дизайн-программ», основанная на накопленном к тому времени отечественном опыте программных разработок, каждая новая такая работа — это оригинальное разрешение проблемы, требующее личностного, авторского подхода. Даже в указанном труде, предлагающем методику работы со сложными объектами, указывается, что на это нет и быть не может готовых рецептов, но каждый объект и каждая проблема требуют индивидуального подхода.

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

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

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

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

Создание дизайн-концепции сложного системного объекта (а затем, на основе ее, и разработка программы) далеко отходит от проектирования

отдельных вещей. Предметное проектирование может иметь место на этапе практической реализации программы, но, по обстоятельствам, может ею и вовсе не предусматриваться. Программа вполне может ограничиться рекомендациями по организации деятельности на фирме, по переориентации потребительской ниши ее продукции, можно сказать, что такой дизайн — это совсем *не дизайн вещей. Но это и не формирование предметно-пространственной среды* в том понимании, какое мы до сих пор подразумевали. Опять же возможно, что в реализации программы и запланированы проекты интерьеров фирмы или образное решение ее выставочных павильонов, но сама работа над дизайн-концепцией имиджа этой фирмы не является проектированием ее среды. Так что же в данном случае разрабатывается?

Дизайн-концепция объекта — это некое существующее лишь в умозрении будущее его состояние со всеми контактами с внешним миром и всеми внутренними смысловыми связями. Это — «примерка» на существующий объект, обладающий сложной структурой, целостной и непротиворечивой модели его возможного бытия в иных формах. Или же это — создание не существовавшего до сего момента сложного комплексного объекта с таким расчетом, чтобы он оказался жизнеспособным в конкретных социокультурных, социопсихологических и социэкономических условиях.

В любом случае, воображаемый объект на этом, концептуальном этапе носит *характер виртуальной реальности*. Одновременно системность этого воображаемого объекта, учет в нем всех его внешних и внутренних связей, формирование сопутствующей этому объекту образности, эмоциональной атмосферы — все это создает целостную и непротиворечивую в своих характеристиках *среду* (хотя в данном случае уже и не предметно-пространственную!). Однако все характеристики среды (ее целостность, структурированность, специфичность, эмоциональная окрашенность, суггестивность воздействия) остаются справедливыми и по отношению к такому воображаемому объекту. Здесь уместно подчеркнуть: хотя всякая предметно-пространственная среда обладает системностью, далеко не всякая система требует к себе средового подхода.

Дизайн-концепция формирует в воображении некий *виртуальный объект*, где все, как в среде, *взаимоувязано* и все, как *в виртуале, вероятно*. Основной смысл творческой деятельности архитектора-дизайнера состоит в формировании материального окружения и организации пространства в интересах людей с углубленным учетом индивидуальных потребностей каждого человека в определенных эмоционально-психологических условиях жизнедеятельности. Важно понимать, какими методами проектирования это может быть достигнуто.

Вопросы тестирования

1. Необходимость создания дизайн-программ.

2. Характерные признаки ситуаций неопределенности.
3. Проблемы, подлежащие дизайнерскому осмыслению в рамках дизайн-программ.
4. Дизайн-программа как синтез интуитивно-образного и системно-научного мышления.
5. Концепция нестандартного решения проблемы, ориентированная на социокультурную целевую программу.

ТЕМА 5. ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ В ФОРМАТЕ СОВРЕМЕННОЙ ПРАКТИКИ ДИЗАЙНА

Лекция 5.1 Определение и сущность

Создание дизайн-концепции — самостоятельный раздел проектной работы, не имеющий аналогов в других видах проектного искусства. Через проблематизацию проектной ситуации (описание противоречий проектного задания), а затем тематизацию (отбор «тем» — возможных вариантов ее решения), складывается целостная модель будущего объекта, реализуемая в актах **собственно проектной работы-формообразования**. А формообразование на концептуальной основе выводит художественное проектирование **на уровень стилиобразования в рамках данной культуры**, вырабатывая подходы к сознательному использованию признаков стиля.

Следует в первую очередь рассмотрим данное определение с точки зрения философии. Здесь важным аспектом является мировоззрение автора. Оно «оказывает решающее влияние на формирование концепции, которая представляет собой способ понимания себя как творца и профессионала, а также трактовку проектируемой вещи в ее цельности. Это **фиксированная и осмысленная точка зрения**, позволяющая дизайнеру выбрать и выработать ведущие конструктивные принципы и подходы. Наличие концепции как раз и предполагает **задействованность в проективной деятельности рационального начала**. Здесь говорится о том, что чем шире мировоззрение проектировщика, чем больше областей знания задействовано в создании интерьера, тем глубже понимание проблемы и интереснее ее решение. Кроме того, **«ведущий замысел должен быть не только оформлен в проекте и готовой вещи, но и осмыслен, сформулирован**. Современный дизайнер работает, следовательно, **не только с предметом, но и со словом**».

Для успешного проектирования **недостаточно только «интуитивного озарения»**, важно также подойти к проекту с рациональной точки зрения, **вычленив главную мысль, существенные взаимосвязи и закономерности**. Кроме того, не стоит забывать, что излишняя перегруженность смыслами может навредить проекту, идея останется не прочитана и не понята потребителями.

Предложенная формулировка «концепции» также делает ссылку на важность широкого видения. Здесь концепция — «определённый способ понимания (трактовки) какого-либо предмета, явления или процесса;

основная точка зрения на предмет; руководящая идея для их систематического освещения». Она имеет, как правило, ярко выраженное личностное начало, означена фигурой основателя (или основателей, которые не обязательно являются реальными историческими персоналиями, так как в качестве таковых могут выступать мифические персонажи и культурные герои, трансцендентное божественное начало и так далее) единственно знающего (знающих) исходный замысел.

Понятие «концепция» рассматривается как **«основная идея будущего объекта, формулировка его смыслового содержания как идейно-тематической базы проектного замысла, выражающая художественно-проектное суждение дизайнера о явлениях более масштабных, чем данный объект».**

Дизайн-концепция — целостная идеальная модель будущего объекта, описывающая его основные характеристики.

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 так далее.

Лекция 5.2 Методы создания идеальной концепции

Дизайнерские методы проектирования можно **определить как способы создания идеальных вещей для соответствующего идеализированного человека.** Зависимость идеальной вещи от идеального человека позволяет установить связь между способом идеализации реального человека (художественным методом) и способом идеализации его вещей (дизайнерским методом). Этот принцип теоретически доказывает способность художественных методов влиять на методы дизайнерского проектирования. Значит, в процессе формообразования дизайнеры могут использовать художественные методы современного искусства.

Когда созданный в искусстве образ идеального человека и ему соответствующая идеальная вещь совпадают с идеальным человеком и его вещью в дизайне, то тогда можно говорить о некотором переходе художественных методов искусства в творческие методы дизайна. Эта связь проиллюстрирована на рисунке 5.1.

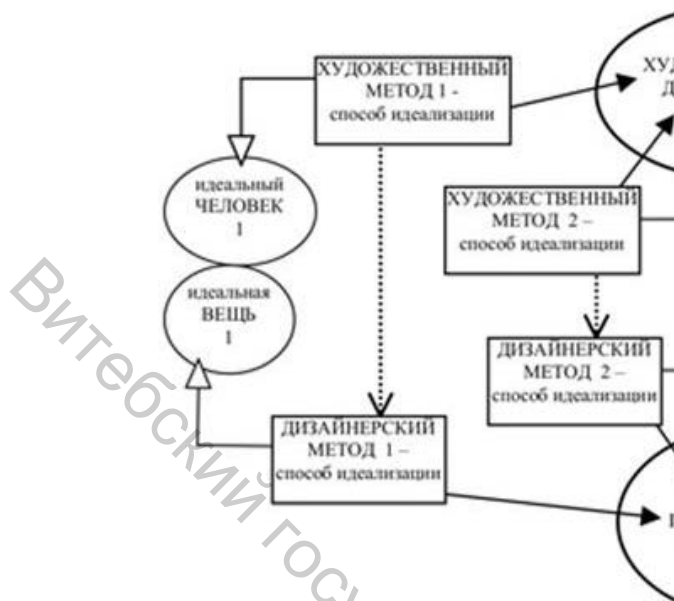


Рисунок 5.1 – Связь художественных методов искусства и творческих методов дизайна

Как правило, стоящие перед дизайнером проектные задачи в первой части процесса, *не имея проверенным временем прототипов*, допускают разные варианты их решения — как *в части функциональных технологий, так и в области декоративно-пластических поисков*. Поэтому дизайн-концепция, изучая сравнительные достоинства этих вариантов, рассматривая перспективность их реализации в свете выявленных во время анализа задания функционально-эстетических проблем, вырабатывает своего рода предпроектную идею будущего решения, формулирующую принципы работы, часто в виде нетривиального суждения, метафоры, нацеливающей проектировщика на дальнейшие действия. Таковы «самоформирующиеся» надувные кресла Г. Пеше, «летающие» элементы освещения Ф. Старка, соединяющие в оригинальной дизайн-форме казалось бы несовместимые подходы к предметной организации среды.

Еще большую роль играет дизайн-концепция в объектах сверхкрупных, особенно средовых, то есть всего многообразия форм жизнедеятельности, объединенных высшей социально значимой целью (крупные объекты социально-культурного назначения). Все это делает среду весьма непохожей на другие городские структуры, требует выработки общих принципов ее формирования, и для этого необходимо:

- определить параметры и характеристики самого объекта, представить его как закономерно организованную систему разного типа средовых компонентов;
- выявить возможные средства архитектурно-дизайнерского формирования того или иного архетипа среды;
- рассмотреть пути минимизации набора этих средств;

- ставить дизайн-концепции формирования с их помощью полноценных потребительских характеристик среды, представив ее как своеобразный алгоритм дальнейшего проектирования.

Основная посылка концепции — несовместимое, казалось бы, сращение представлений об уникальности, обособленности будущего объекта и неразрывности его образа с окружающей средой, выраженное метафорой «ансамбль в городе», ставшей девизом дальнейших размышлений.

Вторая часть положений дизайн-концепции носит более проектный характер и говорит об желательности тех или иных свойств предстоящих дизайнерских решений. Эта часть концепции в конечном счете определяет «фирменный стиль» объекта.

Таким образом, положения дизайн-концепции реализуется через структурную организацию объекта в процессе его **«идеального» формообразования**. Иначе говоря, **дизайн-концепция не должна предполагать реальные проектные решения, хотя при ее разработке вполне может быть использована методика составления экспериментальных или альтернативных проектов либо иллюстрирующих ее положения, либо выдвигающих (в ходе сравнения) новые идеи**. Разработка же собственно дизайнерского проекта, особенно сложного или крупного объекта — это ряд самостоятельных актов проектирования, лежащих за рамками концептуальных разработок, даже если их отдельные черты войдут в окончательный проект.

Таким образом, **от дизайн-концепции зависит новизна и перспективность авторских предложений, особенности их дальнейшего развития и даже судьба приятия их зрителем**, который будет оценивать привлекательность и практичность данного произведения средового искусства.

Вопросы тестирования

1. Проблематизация проектной ситуации.
2. Концепция как определённый способ понимания (трактовки) какого-либо предмета, явления или процесса.
3. Определения понятия дизайн-концепция.
4. В каком виде формулируется дизайн-концепция.
5. Дизайнерские методы проектирования идеальных вещей для идеального потребителя.

ТЕМА 6. ОСНОВЫ КОНЦЕПЦИИ СИСТЕМНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБЪЕКТОВ ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

Лекция 6.1 Художественных концепции в дизайне средовых объектов

Лозунг *«полезное должно быть прекрасным»*, выдвинутый дизайном на заре своего становления, сменился убеждением: *«прекрасное и есть полезное»*. Тема очень интересна, а главное полезна. Она актуальна, как для «человека со стороны», а самое главное для дизайнера. Дизайнер должен быть высокообразованным, иметь целостное и объемное мировоззрение, что будет способствовать грамотному применению в теории и на практике. Мировоззрение влияет на формирование концепции, которая определяет способ понимания себя как творца и профессионала, и трактовку проектируемой вещи как целого. Дизайн создается человеком и для человека, они неразделимо связаны друг с другом.

Цель проектируемой вещи это ответ на потребность человека, будь то предмет быта, средство транспорта или средовой объект в городе. Разрабатываемый проект «приходит в жизнь» в конкретное время и в конкретном месте. Для достижения цели необходимо учитывать внешние и внутренние факторы: технические характеристики изделия, его экономичность, характер материалов и конструктивных элементов, технологичность, удобство транспортировки и хранения и т. Д. В ходе разработки большую роль играет аналитическая деятельность самого дизайнера, критика профессионалов, мнение заказчика и потребителя.

Самым существенным моментом является неразрывная связь всех общепроектных задач именно с целью вещи. Дизайнер должен грамотно разрабатывать и формировать концепцию, быть профессионалом своего дела, образованным, эрудированным, искателем приключений, жаждущим новых открытий. Дизайн, как явление общественной жизни, буквально пронзил все сферы человеческого творчества. ***В пределах этого явления традиционные художественно-промышленные профессии — гончары, мебельщики, сапожники, ювелиры — превратились в относительно обособленный отряд «прикладников», поддерживающих главную ударную силу — художников-модельеров промышленного и графического цехов.***

Более того, дизайнерами стали и всегда считавшиеся самостоятельными зодчие. Ибо появилась и утверждается ***новая профессия — дизайн среды,*** лишившая архитекторов львиной доли их продукции. Дизайн как сложный синтез художественного проекта, процесса и результата деятельности, художественно-эстетической концепции и выражения ее в произведениях дизайна требует особого комплексного подхода к его изучению. Важно отметить, что дизайн осознается как способ преодоления разрыва между технической цивилизацией и духовной культурой, а дизайнерское проектирование представляется способом гармонизации жизни человека в

урбанистической среде. В то же время дизайн как деятельность в контексте проектной культуры остается малоизученным феноменом. Исторической и социокультурной трансформации подвергается не только сам дизайн, но и проектность как стиль мышления и способ деятельности. Дизайнерская деятельность в современном мире является многосубъектной. Субъектом дизайна как социокультурной деятельности, субъектом проектирования социокультурного пространства выступает не только дизайнер-профессионал, но и «рядовой» потребитель вещей, продукции профессионального дизайнерского проектирования. Дизайнер через свою профессиональную деятельность способствует вживанию полезного предмета, вещи в рамки повседневной жизни, но использование дизайнерского предложения остается в конечном счете за потребителем, который в ходе повседневного манипулирования вещами создает собственную не только предметную, но и духовно-смысловую среду.

Лекция 6.2 Дизайн и социум

В современном обществе дизайн становится сферой не только функционального проектирования, но и способом смыслового конструирования, игрой со смыслами. Современное потребление превращается в интенсивный процесс постоянного обновления вещей. Человек, руководствуясь своими желаниями, страхами, фантазиями, модой, престижем и т. Д., стремится к постоянной погоне за новыми вещами, обновляя свое вещное пространство, свою среду обитания. ***Кроме функционального использования, создание и потребление вещей становится деятельностью по формированию новой смысловой реальности. Объектом дизайнерского проектирования выступают вещи и предметно-пространственная среда.*** Вещи, предметы, исполненные смыслами культуры, выступают элементом моделируемой с их помощью социокультурной реальности.

В предметах дизайна получают предметно-вещественную закреплённость не только культурные смыслы, но и совокупность социальных отношений. Проектируя вещь, дизайнер закладывает модель действия, манипуляции, оперирования вещью. Соотнесение вещи со смыслом реальности как источником, хранилищем накопленных смыслов превращает вещь в социокультурный проект, реализуемый в процессе социокультурных практик повседневности. Символически-знаковая, коммуникативная природа смысловой объективной реальности определяет способы конструирования социокультурного пространства как манипуляции со знаками, а проектирование вещи — как лингвистическую деятельность. Рассмотрение дизайн-проектирования в социокультурном контексте обнаруживает, что унификация, стандартизация, агрегатирование и комбинаторика составляют язык, стиль мышления и способы деятельности в рамках модернистской проектности. Эти черты выступают не только техническим, но и культурологическим фактором, освобождая человека от беспорядочного

многообразия вещей, трансформируя и редактируя всю совокупность отношений между человеком и предметным миром, культурные идеалы и ценности.

Лекция 6.3 Методика разработки проекта от концепции до жизни вещи

Когда перед дизайнером встает вопрос о проектировании, на первый план выходит такая система, как дизайнер — проект — предмет — вещь», которая полностью показывает дизайнерскую деятельность, деятельность от изначального замысла до «жизни вещи». *Проект*, согласно определению С.И. Ожегова — это «разработанный план сооружения; устройства чего-либо; предварительный текст какого-нибудь документа; замысел, план». Структура проектной деятельности сложна и включает следующие моменты:

- синтез воображения и абстрактного мышления, воображения и рассудка, интуитивного и дискурсивного;
- способность предвосхищения;
- антиципацию-синтез внутреннего, сокровенного, имманентно присущего творцу;
- внешнего, даваемого культурой и обстоятельствами консистенции знаний;
- игрового момента;
- единства отражения и преобразования действительности;
- единства сознательного и бессознательного;
- единства новаторского и репродуктивного.

Когда мы осмысливаем вещь на стадии ее существования в качестве проекта, то понимаем, что эта вещь еще не существует, но задумана и должна появиться. Человек совершает «выбор между существующим и несуществующим в пользу того, что пока отсутствует». Дизайнер «дает жизнь будущей вещи». В процессе ее разработки дизайнер должен учитывать ее свойства и качества, которые будут пользоваться активным спросом у потенциальных покупателей и острой потребностью у заинтересованной группы социума. Он создает предметный мир, построенный по эстетическим художественным законам, главным свойством которого является соразмерность человеку, соответствие предпочтениям и реалиям сегодняшнего дня. И фактически ничто в мире не воспринимается людьми абсолютно объективно, без ощущения и учета собственного присутствия.

Дизайнер работает **в материальном, чувственно-воспринимаемом мире, где связь человека с миром подразумевается сама собой**. Создавая что-либо новое, человек сопоставляет себя с этим миром. При этом дизайнеру требуется не только адекватно выразить себя, но соответствовать потребностям, интересующих других. Фантазия дизайнера не безгранична. Главной отправной точкой любой проективной деятельности выступает сам человек. Представление о прекрасном, красивом, эстетически значимом всегда

имеет основанием *духовно- психологическое состояние человека при чувственном восприятии им тех или иных форм предметного мира.*

Дизайн создается человеком и для человека. Они неразделимо связаны друг с другом, здесь синтезируются, история, культура, география, индивидуальность и другое. История постоянно чередует стили, модные тенденции, вкусы, а следовательно и отношение человека ко всему окружающему.

С течением времени все больше внимания уделяется индивидуальности человека. Мода изменчива, сегодня мы носим одно, а завтра это не модно и вещь становится не нужной. Разница менталитета не позволяет найти понимания. В жизнь вступает такое конкретно-историческим содержание, как понятие «мера человека». Понятие «мера человека» сегодня предполагает возрастающее внимание к индивидуальности заказчика. На первое место выходит соответствие образу жизни, а не модной тенденции как таковой, личному вкусу, а не только стереотипному представлению и так далее.

Однако установка потребителя не должна сужать установку творца: соотношение единичного и общего (типичного, сословного, корпоративного, субкультурного) в каждом случае следует искать отдельно. «Мера человека» включает человека в процесс проектирования. Исследователи дизайна единодушны в том, что основным принципом при создании новых эстетических форм является преодоление: стереотипов, автоматизма повседневного восприятия и вживания в бытие.

Современная мировоззренческая тенденция характеризуется как «универсализация творчества, эстетически-художественный синтез всех сфер человеческого бытия: *природного и социального, искусства и действительности, технически-рационального и лирически-эмоционального, типологического и индивидуального, статической конструктивной сферы в самом искусстве, динамической жизненности, духовности, объективно-исторического и субъективной человеческой чувственности*». Ф.Т. Мартынов связывает развитие этой тенденции с мощным ростом **«универсализации человека и его деятельности, общественной практики»**.

Кроме того, эта тенденция вырастает как синтез двух предваряющих ее субъектно-центрических картин мира, одно из которых в качестве высшей эстетической ценности устанавливает *«порядок» — это безусловно — дизайн*, а другая — *свободный стихийный беспорядок («хаос»)* — это вероятно — искусство. Встает вопрос: «...необходимо ли проекту обязательное воплощение в материале, как произведению искусства?» Может и нет. Сравним формы деятельности, чтобы сделать вывод в дальнейшем. Итак, что есть что?

1. Художественный набросок самодостаточен, даже если за ним не последует создание окончательного варианта в материале; *вещь обретает полноту существования посредством предметной реализации проекта.*

2. Искусство — способ духовного освоения действительности; *дизайн материально-духовен.*

3. Искусство — ответ на потребность в самореализации; дизайн — на практически-духовную потребность другого человека.

4. Искусство создает художественную реальность, удваивая мир; дизайн формирует реальность, предметную среду.

5. Искусство воспринимается главным образом высшими чувствами; продукт дизайна — телесно-чувственно.

6. Художественный набросок может возникать спонтанно, под влиянием вдохновения, эмоции; для создания дизайнерского проекта требуется рациональное осмысление целей, задач, функций.

Искусство предполагает возможность свободного поиска и построения форм; дизайн, по большому счету, его запрещает, исходя из обязательности связи функции и формы, внешних и внутренних качеств предмета.

Художественный компонент может присутствовать в дизайнерском проекте, но не является основополагающим. Хорошая идея — это больше половины проекта. На самом деле задумать это одно, а воплотить это другое. Сталкивались с такой ситуацией, когда задумывая проект не получалось воплотить его, значит не была учтена технология, не удалось анимировать объект по первоначальной задумке.

Создание вещи связана с осознанием ее сущности. В отличие от образов искусства идея вещи в дизайне, видимо, может появляться двумя путями, зависящими от психической организации творца. Есть дизайнеры «визуалы» и «концептуалисты». В обоих случаях эмоционально-интуитивная и рациональная составляющие взаимодействуют в процессе возникновения замысла, дополняя друг друга и решая разные задачи. Интуиция обеспечивает целостность образного представления, разум — глубину постижения проблем. И особое значение имеет видение-умозрение будущей вещи как целого, в единстве всех ее сторон и закономерностей.

Проверить интуицию опытом и логикой позволяет процедура синтеза, подтверждающего истинность отправного положения или представления. Группируя частные признаки в более общие разряды и классы характеристик, проектировщику необходимо проверить правильность гипотетической модели.

Весь процесс может быть представлен следующим образом: Учет обстоятельств, знание актуальной ситуации → представление о вещи как сущности → расчленение представления на простейшие элементы → анализ → разбор элементов → (отсеивание возможностей) → Установление реальных связей между ними → синтез → обобщение → Представление о вещи как сущности → освоение вещи. Прodelьваемая работа корректирует начальную модель. Чем ближе к тождеству отправная и завершающая точки, тем более полным и существенным будет продукт проектирования.

Проективная деятельность осуществляется не в вакууме, являясь частью общекультурного процесса, включающего политическую, социально-экономическую, технологическую, религиозную, научную, правовую, художественную и другие сферы. На них влияют

природно-климатические факторы, традиции, история. **Целостное представление проектировщика о вещи** выступает элементом более широкого социокультурного процесса и зависит от его тенденций в той же степени, что и от субъективного настроения, способностей, таланта дизайнера. *Когда эта система взглядов, представлений, оценок и принципов, охватывающих мир, влияет на поступки и решения дизайнера, можно говорить о наличии у него **собственного мировоззрения***».

Мировоззрение человека емко и неоднородно. Для дизайнера очень важно быть высокообразованным, иметь **целостное и объемное мировоззрение**. Мировоззрение влияет на формирование концепции, которая определяет способ понимания себя как творца и профессионала, и трактовку проектируемой вещи как целого. **Рациональное начало определяет выработку определенных принципов и приемов, оформление в концепцию. Мировоззрение ↔ концепция творчества ↔ концепция проекта ↔ проект.** Представленная схема может быть и не последовательной или исключать элементы. *Концепция всегда неповторима* в ней могут появляться или исчезнуть элементы, развитие может возникнуть спонтанно и не относится к конкретной схеме. *Концепция включает многое, она должна быть осмысленна, сформулирована, синтезирована, закономерна.* Дизайнер с одной стороны подчинен чувствам, а с другой разуму и в концепции нужно объединить, осмыслить, выделить главное.

Хорошо оформленная концепция намного приближает к реальному воплощению. В ходе разработки большую роль играет аналитическая деятельность самого дизайнера, критика профессионалов, мнение заказчика и потребителя. Самым существенным моментом является неразрывная связь всех общих проектных задач именно с целью создания данной вещи. Способствуют концептуализации такие тенденции современного проектирования, как дифференциация, специализация, нарастающая осознанная необходимость, целесообразность, целенаправленность. Главные требования в подходе к вещи как проекту заключаются в осознанной и первостепенной соразмерности (мере) будущей вещи и потребителя. Даже если обстоятельства складываются как видимость творения «формы ради формы». В действительности любой дизайнер раскрывает сущность своей профессиональной деятельности, когда создает вещь. Результатом этой деятельности является не просто фиксация проекта на бумаге, но возникновение «второй природы» из первой, расширение предметного мира, в котором существует человек. Независимо от масштаба, итогом будет утверждение человека как творческого и деятельного существа».

Эффективность труда дизайнера существенно зависит от того, насколько точно выбранный им метод работы соответствует уровню комплексности того круга проблем, в который внедряется проектировщик. **Первый** подход преобладал и преобладает в практике дизайн-деятельности на всех этапах становления и развития дизайна как профессии, служит основой концепций в системе дизайнерского образования и имеет результатом тот

образ дизайна, который сим-волизирует собой не только масштабность достижений современной науки и техники, но и прогрессивную направленность социальных процессов. **Второй** подход, предполагающий комплексность, сложность проблем дизайна, обращает внимание проектировщика на тот факт, что в индустриальном и постиндустриальном дизайне каждая проблема должна быть сформулирована и решена как уникальная, учитывающая всю многомерность негативной и позитивной информации о человеке и обществе.

Разрабатывая концепцию и определяя проблему дизайнер учитывает следующие факторы:

1. Решение частично заключено в постановке проблемы. Верно сформулированная проблема направляет и облегчает поиски решения.

2. Люди очень разные. Индивидуальная чувственность человека может определяться его возрастом, полом, родом занятий, разнообразием отклонений от нормы в сфере восприятия звука, цвета, холода и так далее.

3. Общество плюралистично и динамично. Существуют значительные различия в приоритетах и ценностных ориентирах между различными социальными группами. Личная точка зрения проектировщика может быть одной из многих и весьма отличающейся от мнения большинства.

4. Дизайн создает полезные системы. Процессы, опыт, стили жизни становятся сегодня основным фокусом дизайна, а его продукция — инструментальными компонентами системы.

5. Дизайн обладает политическими функциями. Дизайн — носитель изменений. Дизайн нацелен на поиск путей улучшения, усовершенствования окружающего мира, нацелен на поиск путей контроля за изменениями, на преобразование того, что может и должно быть.

Новые концепции дизайн-деятельности, новые концепции решения проблем и демонстрации мастерства должны больше соответствовать требованиям сегодняшнего дня, чем монотонный установившийся стандарт классической технизированной и урбанистической системности. Но если эти концепции не будут разработаны дизайнерами, то неизбежно они будут предложены и разработаны представителями других специальностей, которые на деле осуществят задачи дизайнеров, независимо от того, называют они себя дизайнерами или нет. В целях внедрения более эффективных форм проектной деятельности и практики привлечения потребителей дизайнерам необходимо располагать детально продуманной системой познавательных моделей и концепций проектирования. Исходя из приведенных рассуждений можно утверждать, что дизайн — это коллективная деятельность профессионалов в сфере творческого осмысления и создания новых социальных ценностей, объектов, систем взаимосвязей.

Лекция 6.4 Проектный анализ проблем. Творческая позиция дизайнера

Задумывая проект дизайнер начинает с анализа. Анализ в дизайне подводит к проектному решению через рассмотрение определенного круга проблем и соотнесение с собственной творческой позицией. В процессе проектирования позволяет развивать проектную идею, сравнивая варианты по функциональным и художественным критериям. В анализ большую роль играет логический подход. Анализ в дизайне — предпроектное изучение задач и обстоятельств проектирования, осмысление промежуточных и конечных результатов работы. Далее следует проектный анализ.

Проектный анализ — система мер, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования. Стремление к улучшению проектного предложения заставляет автора в течение всего периода проектирования постоянно проверять и перепроверять — достаточно ли выразительно выглядит объект, то ли впечатление возникнет у потребителя в процессе его эксплуатации. Для успешного проектного анализа в распоряжении дизайнера должны находиться средства, позволяющие шаг за шагом сверять получившееся с первоначальными идеями, и если надо — вносить исправления.

Эти средства должны включать инструменты эстетического контроля соответствия результатов выполнения рутинных проектных операций (расчерчивание и образмеривание условных проекций, прорисовка деталей и фрагментов целого и т. Д.) исходным предложениям и меры по исправлению допущенных ошибок. Вместе они составляют методологию проектного анализа, т. Е. набор эмпирических советов и правил, позволяющих автору: отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, увидеть его свежим, непредвзятым взглядом; сверить сделанное с внутренне сформулированной творческой задачей, найти объективные и случайные отступления от намеченной «идеальной цели».

Проектно-аналитические действия: исследуются особенности проекта (оригинальность, масштабность, тектоническая организация, эмоциональный строй).

Объекты анализа:

- дизайн-концепция (функционально-пространственная организация процесса);
- архитектурно-художественная идея (предметно-пространственная композиция), элементы композиции (архитектурно-дизайнерские «темы»);
- приемы и методы проектирования (графическое завершение проекта, составление дополнительных проекций, моделей и изображений, «остранение» визуального решения — составление условных аналитических схем (композиционная структура, соотношение масштабных уровней, ритмическая организация, колористический анализ и т. Д.);

- варианты потенциальных ошибок (технические (технологические), организационные, декоративные несоответствия, искажения образа);

- направления завершения проекта (исправление композиции, гармонизационные мероприятия, уточнение художественной задачи);

- ресурсы совершенствования проекта (технология функциональных процессов, материалы и оборудование, организационно-пространственная схема декоративные предложения);

- основные пути совершенствования проектных предложений (введение «доминантной темы», «доводка» доминанты, перестройка акцентного комплекса, целенаправленная корректировка исходных визуальных форм (стилизация, «Фирменный стиль», индивидуализация, работа с цветом, исправление пропорций и т. Д.), масштабная координация).

В проектном анализе *нужно проанализировать «формальные» качества работы*: гармоничность, колористическую согласованность, ритмические и пропорциональные связи и закономерности. Но кроме того дизайнеру надо уметь представлять любую целостно задуманную проектную модель в виде предельно упрощенных условных схем, иллюстрирующих «частные» формальные или содержательные стороны проектного замысла, например, в виде обобщенных композиционных схем. Дело в том, что в процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями, наборами оборудования исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями. Поэтому время от времени имеет смысл по уже наработанным материалам проекта составлять условные схемы взаимосвязей композиционных элементов получающейся структуры, разбивая ее на содержательные уровни: пространственная композиция (акцентно-доминантный строй комплекса), композиционные системы отдельных предметно-пространственных или декоративно-художественных фрагментов и т. Д.

Условные композиционные схемы помогают избавиться от набегающих по ходу работы ошибок и искажений и проясняют автору положительные и отрицательные стороны его идей, дают импульс к их развитию. Другой прием — составление схем масштабной координации как на базе общих проекций объекта или комплекса, так и для его фрагментарных предметно-пространственных сочетаний. Представляя, какие принципиальные масштабные впечатления («героический» или «камерный» масштаб) должен получить зритель от восприятия всего ансамбля, какие его компоненты должны осуществлять предполагаемые связи объекта с потребителем (тактильные контакты, подробное восприятие полной системы масштабных состояний, укрупненные общие ощущения), автор может ☐ные☐ено вносить необходимые преобразования в масштабный, а следовательно и композиционный строй своего произведения.

Лекция 6.5 Методы формирования концепции дизайн-проекта

Оптимальный проектный поиск зависит от верно выбранного метода проектирования.

Метод (от греч. Methodos — путь исследования, познания, теория, учение) — совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности, подчиненных решению конкретной задачи. В дизайнерском творчестве метод представляет собой совокупность приемов, способов, целесообразных действий, направленных на упорядочение проектного процесса.

Творческий метод — закономерности создания художественных образов среды, структура организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Творческий метод может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и так далее.

Метод аналогии — познание и творчество, базирующееся на отыскании и использовании сходства, подобия (в каком-то отношении) предметов и явлений, в целом различных. Основой аналогии эвристической служит сопоставление объективных связей и отношений реальной действительности. Различают аналогии тривиальные — общеизвестные и эвристические — неожиданные, поисковые. Применение аналогии эвристической способствует устранению противоречий, содержащихся в проблемной проектной ситуации, при этом, в зависимости от поставленной задачи, можно использовать аналогии следующих типов: — прямые (их часто находят в биологических системах; так, червь-древоточец натолкнул на мысль о кессонном методе строительства подводных или подземных сооружений); — субъективные (конструктор старается представить себе, что он испытывал бы, если бы «был кроватью»); — символические (метафоры и сравнения, в которых характеристики одного предмета отождествляются с характеристиками другого, например, «дерево решений»); — фантастические (представление вещей такими, какими они не являются, но какими мы хотели бы их видеть; например, хотелось бы, чтобы дорога существовала лишь там, где ее касаются колеса нашего автомобиля).

Метод агрегатирования — художественное конструирование, основанное на том, что изделие рассматривается как конструкция, расчлененная на самостоятельные узлы, сочетания которых могут выполнять одну функцию или, при перекомпоновке, менять рабочие функции. При этом трансформируется форма, изменяется объёмно-пространственная структура изделия.

Метод ассоциации — способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы,

взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы.

Метод «вживания в роль» — осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.

Метод «мозговая атака» (от англ. *Brein storming*) — метод стимуляции активности и продуктивности творческой деятельности за счет ее освобождения от ограничений, свойственных тривиальным условиям и рутинным приемам работы. Как известно, в обычной ситуации стереотипы принятия решений, боязнь неудачи, страх показаться смешным тормозят возникновение всякого рода новаторских идей. Снятие «тормозящих факторов» при «мозговой атаке» — осуществляется путем работы в группе (коллективе), каждый член которой высказывается на заданную тему и выдвигает идеи, не оценивая их как истинные или ложные, какими бы «дикими» они ни казались, не подвергая их аналитическому разбору. Затем все высказанные идеи анализируются и из них выбирают содержащие наиболее удачные решения. Быстрота — важнейший фактор «мозговой атаки», позволяющий в короткие сроки накопить массив предложений, достаточный для рассмотрения в качестве основы для дальнейшего серьезного поиска.

Метод проектно-графической деятельности — проективография «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию). Проективография — наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера. Проективография сообщает творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двумерное, отображение на особым образом упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектографических отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

Метод структурного моделирования — свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. Метод структурного моделирования используется при поисках и разработке гибких, открытых для развития систем, обладающих композиционной способностью «присоединяемости».

Метод сценарного моделирования — литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). Метод сценарного моделирования обычно применяется:

- до построения «*дерева целей*» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели;
- при разработке плана и программы для демонстрации отдельных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели для эффективного выполнения решения, включенного в программу.

Метод случайностей и ассоциаций — сознательное использование случайных находок, возникших при генерировании ассоциаций заданного объекта проектирования с различными признаками произвольно выбранных объектов — «синонимов» для последующей наработки новых проектно-творческих идей.

Творческий метод может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и т. Д.

Метод «сенектики» — Проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы. Творческая активность в методе «сенектики» вызывается внутренними причинами или пробуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

Творческий метод — футурология (в дизайне), ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «*идеальный конечный результат*», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста.

Жанры и виды дизайнерской футурологии — проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды,

так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа.

«Штучный метод» — дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов. Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в этом случае не всегда формулируются методически и не оформляются документально, однако это не означает, что их нет. Они явно или подспудно вынашиваются дизайнером фактически с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое определенное вербальное или визуальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах. «Штучный» объект дизайнер разрабатывает в одиночку или с небольшим коллективом единомышленников, который решает проблемы координации действий и организации работ в непосредственном общении его членов.

Метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений решения проектной задачи — ликвидация тупиковых ситуаций в случае, если очевидная область не дала приемлемого результата. При «ликвидация тупиковых ситуаций» проектировщик ориентируется на те участки пространства поиска, которые первоначально были исключены на основании ошибочных или утративших силу предположений о приемлемости возможных решений. При этом предполагается: использовать приемы уменьшения психологической инерции мышления и упорядочения перебора вариантов решения (например, метод контрольных «наводящих» вопросов); вести поиск новых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного решения; переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; принимать условия, что проблема решена, и идти от последствий вновь к основной структуре; использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи; делать «дикие», произвольные предложения; принимать правдоподобное, но заведомо неправильное решение и предлагать специалистам раскритиковать его; принимать невозможное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке») и так далее.

Метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов — коллективный поиск идей — это эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования. Коллективный поиск идей предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и

связанных с ними частных подзадачах. Формы коллективного поиска идей — проектный семинар, «мозговая атака» и другие.

Метод «дельфы» (дельфийская техника)

Индивидуальное анкетирование мнений экспертов с целью выявления преобладающего суждения специалистов, исключая прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег. Метод «дельфы» реализует через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, «снимая» случайные влияния психологических факторов. Используется при сборе уникальных данных, затрагивающих профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

В современном обществе дизайн становится сферой не только функционального проектирования, но и способом смыслового конструирования, игрой со смыслами. Современное потребление превращается в интенсивный процесс постоянного обновления вещей. Человек, руководствуясь своими желаниями, страхами, фантазиями, модой, престижем и так далее, стремится к постоянной погоне за новыми вещами, обновляя свое вещное пространство, свою среду обитания. Кроме функционального использования, создание и потребление вещей становится деятельностью по формированию новой смысловой реальности. Объектом дизайнерского проектирования выступают вещи, предметная среда. Дизайн создается человеком и для человека. Они неразделимо связаны друг с другом, здесь синтезируются история, культура, география, индивидуальность и другие. ***В дизайн-проектировании очень важна аналитическая деятельность самого дизайнера, критика профессионалов, мнение заказчика и потребителя. Дизайнер должен качественно разрабатывать концепцию, четко определять цели, задачи, методы проектирования, удовлетворять потребности общества.***

Вопросы тестирования

1. Цель проектируемой вещи.
2. Дизайн как сложный синтез профессий, процессов, результата деятельности, художественно-эстетической концепции и выражения ее в произведениях.
3. Характерные структурные признаки проектной деятельности.
4. Универсализация творчества, эстетически-художественный синтез всех сфер человеческого бытия.
5. Художественный компонент в дизайнерском проекте.
6. Целостное представление проектировщика о вещи.
7. Мировоззрение как основа концепции творчества.
8. Факторы, влияющие на разработку дизайн-концепции.
9. Проектный анализ как адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей.
10. Эвристические методы формирования концепции дизайн-проекта.

ТЕМА 7. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОНЦЕПЦИЯ КАК ОСНОВА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В ДИЗАЙНЕ

Лекция 7.1 Структура художественного образа

В современном дизайне образ занимает одно из важных мест, его роль становится средством формирования среды обитания человека. Образное начало — одно из ведущих в создании выразительного облика изделий и среды организуемой ими. Необходимость взаимосвязи техники и художественного творчества вполне обоснована. Специфика художественной формы в дизайне уже давно привлекает внимание людей от искусства: художников, теоретиков-искусствоведов и самих дизайнеров.

Сейчас много говорят и пишут о том, что новая предметная среда не только отгораживает человека от природы, но и по приёмам формообразования отстаёт дальше от природных форм, чем когда-либо в прошлом. Формально-стилистические параметры предметно-пространственной среды, созданные в основном из «сухих» геометризованных форм, нередко оцениваются сегодня с позиций *экологического бума*.

Культурные основы формирования окружающей нас среды во многом оказались утраченными, что отрицательно повлияло на состояние эмоционально-содержательной стороны жизни, *на престиж художественной стороны дизайнерского труда*, на приемственность архитектурных и дизайнерских традиций.

Особенно остро стоит вопрос по отношению к художественно-образному содержанию объектов утилитарного назначения, которое предстоит не столько «возродить», так как социально-экономические и культурные условия изменились и меняются настолько сильно, что *«возрождение» культурно-бытовой среды будет все более индивидуализироваться и создавать заново модель жизни человека*.

Склонность нашего времени *обнаруживать сложное в простом, вселенское в малом и актуальное в забытом* окрасило новыми тонами художественно-образное в дизайн-проектировании концепций.

Подобное переосмысление ценностей произошло в последние годы не только в сознании профессионалов-проектировщиков. Существенно изменилось отношение к эмоционально-образному содержанию как создателя так и потребителя.

На уровне развития культурно-бытовой среды намечаются две тенденции. *Первая* включает разработку типологической структуры развития формирующих ее элементов и выявление отличительных особенностей художественного образа, проявляющегося в том или ином временном отрезке. *Вторая* охватывает весь процесс развития форм выражения художественного образа и ритм их чередования с учетом динамики развития научно-технического процесса. Трансформация же предметно-пространственной

среды обусловлена факторами социально-экономического, культурно-эстетического и регионального плана. Обнаруживается, что существующие сегодня формы культурно-бытовых изделий в такие перемены вписываются плохо. В то же время проекты интерьерных пространств лучше ориентированы на индивидуальные потребности заказчика.

Предметная организация средового пространства по своей структуре потенциально обладает способностью к трансформации: разделению, увеличению состава и форм, изменению взаимосвязи планировочных элементов. В последнее время все большее распространение *получают формы с ярко выраженным эмоционально-образным содержанием и воспроизведенные в минимальном количестве*. Однако дизайн-объекты, имеющие отношение к культурно-бытовой среде, являются наиболее многочисленными и массовыми.

Охудожествленность быта как в фокусе собирает проблемы, связанные с концептуальной организацией среды в целом. Эстетизация культурно-бытовой среды осуществляется при помощи всевозможных формальных, комбинаторных и так далее приемов.

Проектные прикидки показывают, что жизнь в богатом эмоциональном окружении не является простой разновидностью традиционных жизненных процессов, она является качественно новой, открывающей человеку новые культурные и эстетические возможности и смыслы.

Художественные концепции, связанные с *перспективным дизайнерским и архитектурным проектированием культурно-бытовой среды*, в целом подтверждают тенденцию к созданию *художественно-мобильной* предметно-пространственной среды, исполнение которой должно следовать реальным и прогнозируемым переменам в образе жизни и деятельности самого человека.

Задача типологизации форм выражения художественного образа культурно бытовых изделий предпринимается именно в результате намерения определить новую художественно-образную структуру в системе «производство-потребление». Типологию потребительских ситуаций заранее спрогнозировать и разработать нельзя, ибо любая подборка объективных данных не гарантирует необходимого поведения потребителя или необходимой процедуры потребления. Поэтому при нынешнем уровне знаний так важно проектировать новые средовые объекты в первую очередь для группы потребителей, образное мышление которых может вполне определить и подвергнуть анализу формы художественного образа в дизайне.

Интенсивно развивающаяся за рубежом, дизайн-архитектура в СНГ и Республике Беларусь делает свои первые шаги, испытывая значительные трудности из-за недостаточной разработанности научно-методического аппарата и в особенности — из-за неготовности промышленности обеспечить полноценную мобильную и индивидуализирующуюся реализацию проектов. Вместе с тем пограничный характер концепций и решений дизайн-архитектуры делает исследования и разработки в этой области

многообещающими не только в творческом, но и в социально-экономическом отношении.

Темы, содержание и результаты научно-творческих проектных работ определены данным временем, в котором сложилась острая социальная и культурная ситуация, показывающая возрастающий интерес потребителя к дизайн-объектам, содержащим ярко выраженный художественно-образный характер и стремление к созданию индивидуализированной и неповторимой окружающей человека среды.

Эволюция дизайнерского сознания находится в тесной связи с осмыслением развития содержательной части материального мира. Поэтому для успешного осмысления этой истории необходимо осознать смысловую сторону развития окружающего нас пространства.

Проведенный сравнительный анализ понятий художественного образа в дизайне, позволяет вывести следующие характеристики:

- изобразительные и выразительные характеристики являются основой структурного многообразия форм выражения художественного образа утилитарных изделий;

- изобразительность — это реконструкция с концентрацией на основные с точки зрения художника и допускаемые природой материала, линии, формы, детали, которые представляют как иконический знак;

- выразительность заключается в смысловом воспроизведении внешнего бытия, и эстетический объект рождается на грани сопрягаемого из пересечения образных данных, выступающих как символ;

- возможность бифункционального структурирования изобразительных и выразительных форм выражения художественного образа бытовых изделий в дизайне усиливает преобразовательную функцию дизайна в освоении действительности;

- в основе художественного образа культурно-бытовых изделий лежит иносказательная мысль, раскрывающая одно явление через другое.

Сопоставление дизайна с другими видами искусства позволяет определить не только общность формальных методов и приёмов, но и выявить некоторые признаки, в частности, способность создавать образы:

- внутренняя сущность художественного образа в дизайне остаётся идентичной природе мыслительного содержания в искусстве; проявляется она на уровне эмоционально-образного отражения действительности и имеет единый коммуникативно-эстетический язык, независимо от ее типологических характеристик;

- специфика художественного образа в дизайне заключается в динамике его развития, так как, базируясь на открытиях, изобретениях дизайн обогащает, меняет или создаёт новый образ изделия;

- тенденция осмысления среды через синтез науки и искусства дала понятие бытового изделия как явления культуры и определение дизайна среды как нового вида искусства; определение дизайна как творчества, направленного на моделирование жизненных ситуаций, является

обязательным условием создания целостного гармоничного культурно-бытового объекта среды.

Выявленная зависимость генезиса отношения искусства к материальному миру, выраженная в художественно-образном единстве средообразующих элементов показывает:

- закономерность чередования преобладающих форм выражения художественного образа: зооморфных, флороморфных, антропоморфных, конструктивных, функциональных, мифологических, культурологических, идеологических; смена и распределение в пространстве проектируемого эмоционального состояния составляет диаграмму, показывающую ритмичное чередование этих форм в рамках истории;

- произведённый анализ развития утилитарных изделий в генезисе исторических стилей необходим для создания ориентиров, способствующих определению адекватности дизайнера и перспектив развития образного мышления; необходимость определения направления развития дизайна культурно-бытовых изделий диктует сам художественный образ, как структурная ячейка культурно-эстетических ценностей средовой системы.

Проведенное исследование современного состояния проектной культуры дизайна через определение типологии содержательной основы художественного образа дало следующие результаты:

- художественный образ является связующим звеном в культурном диалоге между объектом и потребителем — это принципиальный момент для дизайна; способность моделировать в идеальных объектах мир через предметно-чувственную форму составляет познавательную силу образного мышления;

- мыслительные процессы, направленные на развитие образного мышления, помогают дизайнеру осознать реальный смысл и значение проектного решения, выделить главные наиболее характерные и существенные черты, переходящие в структуру художественного образа; эта структура определяет типологию художественного образа, которая является смыслом содержательной части культурно-бытового дизайн-объекта.

Значимость понятия художественного образа в дизайне заключается в том, что через ***усиление содержательной составляющей бытовых изделий обогащается художественный образ средового пространства***, тем самым создаются условия, способствующие повышению уровня эстетического воспитания дизайнера. Понимание значимости художественного освоения среды необходимо для восстановления на новом уровне единства человека, общества, природы. Предметный мир должен стать носителем новой функции, и художественный образ должен играть в нём ***«образосозидательную» роль***.

Вопросы тестирования

1. Эстетическое понятие образа.
2. Сопоставление исследования методов формирования художественного образа в различных искусствах.

3. Роль дизайна в формировании художественного образа среды.

4. Генетическая связь дизайна с искусством и анализ понятия художественный образ в дизайне.

5. Тенденции к изменению роли и места художественного образа в утилитарной среде.

6. Перспективные тенденции формирования художественного образа среды.

7. Структура художественного образа утилитарных изделий, формирующих средовой дизайн.

8. Концептуальная и образно проектная особенности культурно-бытовых объектов в среде.

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Аронов, В. Р. Художник и предметное творчество : Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры 20 века / В. Р. Аронов. – Москва : Сов.художник, 1987. – 232 с.
2. Власть дизайна : ключ к сердцу потребителя / Майк Пресс, Рэйсел Купер; пер. с англ. А. Н. Поплавская; науч. ред. Б. П. Буландо. – Минск : ГревцовПаблицер, 2008.
3. Глазычев, В. Л. О дизайне (очерки по теории и практике дизайна на Западе) / В. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970. – 189 с.
4. Джонс, Дж. К. Инженерное и художественное конструирование : Современные методы проектного анализа / Дж. К. Джонс. – Москва : Мир, 1976.
5. Дизайн в системе культуры : тезисы конференций, совещаний. – Москва : ВИНИТЭ, 1982. – 71 с.
6. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учебное пособие / А. Н. Лаврентьев. – Москва : Гардарики, 2008. – 303 с. : ил.
7. Лола, Г. Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола – М.: МГУ, 1998.
8. Минервин, Г. Б. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов. – Москва : Архитектура-С, 2004.
9. Минервин, Г. Б. Основные задачи и принципы художественного проектирования (дизайн архитектурной среды): уч. пособие / Г. Б. Минервин – Москва : Архитектура-С, 2003.
10. Михайлов, С. М. Основы дизайна / С. М. Михайлов. – Москва : Союз дизайнеров, 2001. – 240 с.
11. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В. Ф. Рунге. – Москва : МЗ Пресс, Изд-во «Социально-политическая мысль», 2005.
12. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – Санкт-Петербург : Питер, 2006.
13. Шимко, В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование: учебное пособие / В.Т. Шимко. – Москва : Издательство «Архитектура-С», 2005.
14. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды : учебник для студентов вузов, обучающихся по спец. «Дизайн архитектурной среды» направления подготовки «Архитектура» / В. Т. Шимко. – Москва : Архитектура-С, 2006. – 381 с. : ил.
15. Малин, А. Г. Проектирование : методические указания к понятийно-смысловым значениям профессионального языка в дизайне для студ. спец. 1-19 01 01-01, 1-19 01 01-02, 1-19 01 01-04 / А. Г. Малин, Н. И. Тарабуко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2006. – 86 с.
16. Малин, А. Г. Дизайн предметно-пространственной среды : методические указания по дипломному проектированию для студентов

специальности 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды» / А. Г. Малин, Г. А. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2009. – 68 с.

17. Малин, Г. А., Ушкина И. М. Методические указания к дипломному проектированию для студентов специальности 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный» и 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды» / Г. А. Малин, И. М. Ушкина – Витебск : УО «ВГТУ», 2014. – 28 с.

18. Малин, А. Г. Теория и методология дизайна : методологические указания к практическим занятиям и курсовой работе для студентов специальностей 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный» / А. Г. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2010. – 67 с.

19. Малин, А. Г. История дизайна : методические указания к практическим занятиям и курсовой работе для студентов специальности 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный» / А. Г. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2010. – 24 с.

20. Малин, А. Г., Ушкина И. М., Гурко И. С. Теория и методология дизайна: практикум для студентов специальностей: 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-01 «Дизайн объемный», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный». / А. Г. Малин, Ушкина И. М., Гурко И. С. – Витебск : УО «ВГТУ», 2016. – 80 с.

21. Короленко, Ц. П. Чудо воображения. (Воображение в норме и патологии) / Ц. П. Короленко, Г. В. Фролова : Академия медицинских наук СССР, Сибирский филиал : Новосибирский медицинский институт. – Новосибирск : Наука, 1975. – 210 с. : ил.

22. Вайнцвайг, П. Десять заповедей творческой личности = The ten commandments of personal power = Creative Strategies for Shared Happiness and Success / П. Вайнцвайг : пер. сангл. С. Л. Лойко и Ф. Б. Сарнова ; вступ. ст. В. С. Агеева : ред. Н. Е. Файн. – Москва : Прогресс, 1990. – 187 с.

23. Шапарь, В. Б. Новейший психологический словарь / В. Б. Шапарь, В. Е. Россоха, О. В. Шапарь : под общ. ред. В. Б. Шапаря. – 2-е изд. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. – 808 с.

24. Даниэль, С. М. Искусство видеть. О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о воспитании зрителя / С. М. Даниэль. – Санкт-Петербург : Амфора, 2006. – 206 с. : ил.

25. Вертгеймер, М. Продуктивное мышление = Productive Thinking : пер. с англ. / М. Вертгеймер ; вступ. ст. В. П. Зинченко ; общ. ред. С. Ф. Горбова и В. П. Зинченко. – Москва : Прогресс, 1987. – 336 с. : ил.

26. Альтшуллер, Г. С. Как стать гением. Жизненная стратегия творческой личности / Г. С. Альтшуллер, И. М. Верткин. – Минск : Беларусь, 1994. – 479 с.

27. Климов, Е. А. Психология профессионального самоопределения: учебное пособие / Е. А. Климов. – Ростов-на-Дону : Феникс, 1996. – 512 с.

28. Дьяченко, М. И. Краткий психологический словарь : Личность, образование, самообразование, профессия / М. И. Дьяченко, Л. А. Кандыбович. – Минск. : Нар. асвета, 1996. – 399 с.
29. Сухарев, В. О. Психология интеллекта / В. О. Сухарев. – Донецк : Сталкер, 1997. – 416 с.
30. Ростунов, А. Т. Формирование профессиональной пригодности / А. Т. Ростунов ; Нац. ин-т образования. – Минск : НПО, 1998. – 193 с.
31. Столяренко, Л. Д. Основы психологии : практикум / Л. Д. Столяренко. – Москва : АСТ, 1999. – 576 с.

Дополнительная литература

1. Глазычев, В. Л. О дизайне: очерки по теории и практике дизайна на Западе / В. Л. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970 .
2. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: уч. пособие / А. А. Грашин. — Москва : Архитектура – С, 2004.
3. Дизайн : очерки теории системного проектирования / Н. П. Валькова, Ю. А. Грабовенко, Е. Н. Лазарев, В. И. Михайленко; науч. ред. Каган М. С. –Ленинград : Издательство университета, 1983.
4. Безмоздин, Л. Н. Художественно-конструкторская деятельность человека / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент: Фан, 1975.
5. Лазарев, Е. Я. Дизайн машин / Е. Н. Лазарев – Ленинград; Машиностроение. Ленингр. отделение, 1988.
6. Методика художественного конструирования / отв. ред. Соловьев Ю. Б.-Москва : ВНИИТЭ, 1978.
7. Минервин, Г. Б. Архитектоника промышленных форм : принципы образования промышленных форм / Г. Б. Минервин. – Москва : ВНИИТЭ, 1974. - Вып. 2.
8. Моисеев, В. С. Креативное мышление в дизайне : уч.-метод. пособ. / В. С. Моисеев. – Минск : БГАИ, 2008.
9. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек – Москва : издатель Д. Аронов, 2004.
10. Стрикелева, К. А. Дизайн : содержание деятельности и основные термины: учеб. пособ. со словар. матер.: в 2 ч. / К. А. Стрикелева. — Минск : БГАИ, 2003.
11. Ульяновский, А. В. Мифодизайн : коммерческие и социальные мифы / А. В. Ульяновский. – Санкт-Петербург : Питер, 2005.
12. Чернышев, О. В. Формальная композиция : Творческий практикум / О. В. Чернышев. – Минск : Харвест, 1999.
13. <http://www.dissercat.com/content/khudozhestvennyi-obraz-v-dizain-proektirovanii-obektov-kulturno-bytovo-sredy#ixzz3rmLyT6tu>
14. http://www.procept.ru/publications/proj_cult&conceptualism.htm.

Учебное издание

Малин Андрей Георгиевич
Ушкина Ирина Михайловна

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ
В ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ И
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЕ**

Конспект лекций

Редактор *Г.В. Казарновская*
Технический редактор *С. В. Кукуруза*
Корректор *Н. В. Медведева*
Компьютерная верстка *И. М. Ушкина*

Подписано к печати 17.04.17. Формат 60x90 1/16. Усл. печ. листов 1,63.
Уч.-изд. листов 4,8. Тираж 30 экз. Заказ № 140.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет» 210035, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования
«Витебский государственный технологический университет».
Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12.02.2014.