

Витебский государственный технологический университет

А. Г. МАЛИН

**ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ  
ДИЗАЙНА**

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «ВИТЕБСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХ-  
НОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**А.Г. Малин**

# **ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА**

## **Курс лекций**

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»

Витебск  
2013

УДК 7.01 (075.8)  
ББК 30.18  
М19

Рецензенты:

кандидат технических наук, доцент, заведующая кафедрой «Дизайн» УО «ВГТУ» Казарновская Галина Васильевна;  
доцент кафедры «Дизайн» УО «ВГТУ» Минин Сергей Николаевич

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом УО «ВГТУ», протокол № 8 от 30.11.2012.

М19 **Малин, А. Г.** Теория и методология дизайна: курс лекций / А.Г. Малин. – Витебск : УО «ВГТУ», 2012. – 82 с.

ISBN 978-985-481-310-3

В курсе лекций, подготовленном в соответствии с типовой учебной программой, представлены онтологические основы теории и методологии дизайна. Излагаются методики предпроектных дизайн-исследований и проектных дизайн-разработок, в том числе проектных концепций, а также сущностные и специфические характеристики дизайн-деятельности в проектировании материально-технических, информационных и процессуальных систем и объектов.

Адресована студентам, преподавателям и аудитории, интересующейся вопросами теории и методологии дизайна.

**УДК 7.01 (075.8)**  
**ББК 30.18**

**ISBN 978-985-481-310-3**

©Малин А.Г., 2013  
©УО «ВГТУ», 2013

## СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Объективные законы и тенденции развития материального мира, общества и предметно-преобразующей деятельности человека.....	4
Тема 2. Всеобщая структура предметно-преобразующей деятельности человека, предпосылки ее формирования и практической реализации .....	10
Тема 3. Теоретико-методологические основы дизайн-деятельности. Системный объект. Основные типы систем.....	17
Тема 4. Сущность, метод и роль культурно-исторического и системно-деятельного подхода в профессиональном творчестве дизайнера .....	27
Тема 5. Методика предпроектных дизайн-исследований и формирования проектных концепций.....	41
Тема 6. Методика художественно-конструкторской проработки проектного решения .....	58
Тема 7. Принципы и методы разрешения технических противоречий в процессе дизайн-разработки идеального проектного решения .....	76
ЛИТЕРАТУРА .....	81

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

Картины мира: история становления, структура, функции, законы изменения и развития. Развитие материальных систем как процесс повышения их системной сложности. Диалектическая взаимосвязь понятий единого и многого, целого и части, внутреннего и внешнего, устойчивости и изменчивости, дифференциации и интеграции, субъекта и объекта, непосредственного и опосредованного, цели и средства в теоретической модели движения систем.

Иерархическая структура форм движения материальных систем. Человек как часть природы, осознавшая самое себя. Предметно-преобразующая деятельность человека в структуре форм, движение материального мира.

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

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

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

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

Для обозначения круга интересов выявим главное. Мы живем в окружении природы. Все, что нас окружает, – это естественная среда, великим дизайнером которой был сам Творец. Тем не менее, в более узком смысле слова речь идет о среде искусственной, созданной человеком. Отсюда проистекает несколько путей возникновения. Это процесс эволюционный, который необходимо рассматривать с точки зрения технического творчества самого человека, и второй путь – это извечное стремление к комфортной среде обитания.

Под дизайном (от англ. design – замысел, проект конструкция, рисунок, композиция) понимают художественно-конструкторскую деятельность в промышленности, которая охватывает творчество дизайнера, методы и результаты его труда и учитывает условия их реализации в производстве. Современная ци-

визация выросла благодаря быстрым темпам промышленного производства, поэтому дизайн вытеснил ремесленный труд как нерентабельный и мы сегодня живем в эру тотального наступления дизайна во всех звеньях человеческой деятельности. Где практически невозможно отделить художника-конструктора в любой сфере, будь то проектирование интерьера или мебели, или предметов утилитарно-бытового назначения до сферы космоса, где профессия дизайнера как преобразователя вселенского масштаба только начинает зарождаться. Сам термин «дизайн» придуман довольно давно в конце XVI века. В Оксфордском словаре издания 1588 года дается следующее толкование: «задуманный человеком план или схема чего-то, что будет реализовано, первый набросок будущего произведения искусства».

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

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

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

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

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

В 1970 году вышла книга отечественного исследователя дизайна и культуролога (хотя тогда такой профессии официально у нас еще не существовало) В. Л. Глазычева, которая и сегодня не утратила своей ценности. В книге отражена эта разноголосица представлений о профессии – вот, очень сокращенно, перечень их, приведший автора книги к любопытному выводу:

Герберт Рид определяет дизайн как высшую форму искусства, как незави-

символическую сверхпрофессию, свободную от узкоспециализированного профессионализма, приравнивает объекты дизайна к продуктам абстрактного искусства в графике и пластике.

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

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

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

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

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

Джилло Дорфлес и Абрам Мольтре видят в дизайне особое средство, определенный способ передачи упорядоченной информации.

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

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

И он приходит к выводу, что, возможно, не существует одного дизайна, что все эти взаимоисключающие устремления принадлежат разным «дизайнам» и что

таких «дизайнов» множество.

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

Английское слово «design» имеет латинское происхождение от de + signum (напомним: десигнат – «знак», «обозначение», отсылающее к замещаемому им объекту, денотату), первоначально это – внешний, улавливаемый чувствами рисунок глубоко заложенного смысла. Оксфордский словарь прослеживает по годам, как исторически складывалось современное понятие «дизайн»: 1548 г. – «цель, интенция»; 1593 г. – «план в уме того, что будет сделано»; 1638 г. – «план строительства»; 1697 г. – «сделать предварительный набросок для конструирования чего-либо». Как видно из этого перечня, тенденция такова: чем ближе к нашему времени, тем словарное значение этого слова становится более конкретным и, соответственно, более узким. Содержание же деятельности, определяемой этим словом, напротив, делается все более «размытым».

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

Термин «дизайн», замечает автор, в отношении к миру определяет одновременно два его состояния – то, что в нем уже есть, и то, что в нем еще только может стать. Дизайн – и деятельность, и продукт этой деятельности; как деятельность дизайн – перманентное созидание «очертаний человеческого бытия», а как продукт – его «обновленные смыслы».

Формулировка цели проектной разработки часто звучит, как требование усовершенствовать (улучшить, оптимизировать и т. п.) некий объект «средствами дизайна». Что это означает? Речь идет о методах, помогающих успешности дизайн-процесса? Или сам дизайн выступает неким особым, отличным от каких-либо иных, инструментом воздействия на действительность? Предполагается ли при такой постановке цели, что у дизайна есть собственные, особые возможности?

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

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

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

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

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

- образность;
- системность;
- инновационность.

Разумеется, нельзя отрицать, что эти же способности оказываются востребованными в любых видах творчества, проектной практики. Так, образное мышление необходимо не только художнику, но и конструктору, чтобы он мог увидеть в воображении конечную цель своей разработки. Способность системного осмысления реальности необходима не только ученому, но и художнику – без этого его творчество не приобретет необходимых качеств целостности и своеобразия. Способность к внесению инноваций нужна не только изобретателю, но и каждому конструктору, если он намерен создать нечто свое, а не копировать образцы, уже до него сложившиеся в технической культуре....

Основное условие – чтобы все эти качества работали в совокупности, поскольку мы видим, что по отдельности они для дизайна не специфичны. Дизайнеру, практикующему в любой области своей профессии, должно быть свойственно

образное мышление. Формируемый им в дизайне проектный образ отличается от художественного образа, присутствующего в произведении «высокого» искусства, тем, что содержит определенную долю прагматизма, утилитаризма. Но эти качества могут быть присущи также и образу любой вещи практического назначения, над которой дизайнер вовсе не трудился (например, образу изделия народного промысла). Значит, наличие образного мышления само по себе еще не определяет своеобразия дизайна.

Дизайнеру, особенно практикующему в проектировании сложных комплексных объектов, необходимо развитое системное мышление. Однако владение этой организующей способностью разума требуется не только для дизайнерского или, как наиболее близкого ему, архитектурного проектирования, но в не меньшей степени оно необходимо инженеру, ученому или программисту. Своеобразие заключается в том, что в проектном мышлении дизайнера системность соединяется с образностью, образуя на всех стадиях проектного процесса неравновесное, но нерасчленимое единство. Дизайнерскому мышлению по определению присущ инновационный характер, поскольку одна из задач дизайнера – через объекты своего проектирования вносить в мир новизну. Но профессии изобретателя, конструктора или инженера также активно востребуют эту способность. Особенности дизайнерского подхода заключается в том, что, по сравнению с усилиями коллег-проектировщиков, он преобразует действительность не локально – результат его деятельности изменяет весь рисунок социокультурного бытия человека. В общем случае можно сказать, что профессиональное мышление идеального дизайнера помещается в условном треугольнике между образным мышлением художника, системным мышлением ученого и инновационным мышлением изобретателя. И дизайнер должен стремиться сочетать в себе эти три составляющие.

На основании этих рассуждений можно предложить предварительное рабочее определение дизайна:

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

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

Иерархическая структура форм движения материальных систем.

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

1. Какие культурные смыслы находят выражение в объекте дизайна?
2. К чему в восприятии адресата обращен дизайн-продукт?
3. По каким внутренним законам выстраивается дизайн-деятельность?

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

Второй вопрос лежит в плоскости восприятия дизайн-продукта. Ответ на этот вопрос описывает особенности восприятия дизайн-продукта в каждом из названных типов миропонимания. Каждый следующий тип не отменяет сказанного о предыдущих, но высвечивает возникшую новизну. Описание особенностей переживания дизайн-продукта неминуемо пересекается с традиционно разрабатываемыми в дизайне способами определения типов адресатов, но не касается специальных вопросов восприятия объектов художественного творчества.

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

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

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

Сущность и значение специфики связей и отношений в системе «общество – предметная среда – человек». Зависимость системы «предметная среда» на примере развития интерьера как системы и отличие от принципа социальной организации композиционно-образных и художественно-выразительных средств в проектной деятельности дизайнера. Имея родственные элементы технических приемов, дизайнер не должен доводить свой проект до абсурда, а скорее наоборот – искать новые формы, очень тонко отделяя функцию чистого украшения, которое захлестнуло все сферы оформления, с введением в оборот народных мотивов. Если это произойдет, тогда можно вести речь о том, что цель в целом достигнута. Уже было обращено внимание: «предметным творчеством» принято называть создание новых вещей или их проектов, «предметным окружением» – совокупность вещей вокруг нас, «предметным мышлением» – конкрет-

ный тип мышления, более приверженный вещам, нежели отвлеченным идеям. Существует также представление о «беспредметном искусстве», то есть изобразительном творчестве, которое, тем не менее, не изображает вещи даже в их стилизованной форме и которое называют еще «абстрактным», или «нефигуративным». Во всех этих случаях речь, конечно, идет именно о вещах или их отсутствии. А «предметом», строго говоря, следует именовать особые профессиональные средства постижения действительности или воздействия на нее. Короче, предмет нашего рассуждения – специфика дизайна, а вещь – это традиционный объект дизайн-проектирования, и дальше мы будем говорить именно о Вещи. Прежде всего: почему в этой, первой, части лекции объект дизайнерского внимания мы называем вещью? Это древнее слово можно воспринимать и как общеупотребительное бытовое, но можно и как философский термин (вспомним у Канта «вещь в себе» и т. д.). Кроме того, именно вещь традиционно выступала объектом дизайнерского совершенствования в мире, сохраняющем теплоту тактильного взаимодействия с человеком. Итак, обозначаемые словами «объект» и «вещь» несут свою смысловую нагрузку и не взаимозаменяемы. Слово «объект» встречается в следующих контекстах:

- в стандартном словосочетании «объект дизайнерского проектирования», каковой может быть:

- информационным, виртуальным (о чем речь пойдет в третьей части курса лекций);

- «средовым», то есть предметно-пространственным, континуальным (об этом – во второй части);

- выделенным в пространстве предметом, с которым взаимодействует человек, – именно такой дискретный материальный объект и является, и называется здесь вещью.

Мы видим, как общее понятие «объект проектирования» последовательно наполняется реальным содержанием. Если же во всех случаях применять термин «объект», стирается различие между объектами дизайнерской деятельности разной модальности: «вещь» – это частное и конкретное содержание понятия «объект». Структурной единицей проектирования предметного мира опять же постулируется именно «вещь», в то время как структурной единицей проектирования предметно-пространственной среды – «поведенческая ситуация», а среды информационной – «виртуальное событие». В двух последних случаях виден процессуальный характер этой единицы, включающей в себя категорию времени уже на иных основаниях, нежели физическое старение или моральное устаревание вещи. Так что же такое вещь, что именно можем мы назвать этим словом?

Например, сломленный ветром сук дерева – вещь? Пожалуй, что нет. Это природный объект. Но вот его поднял человек, обломал мешающие ветки и, может, даже обстругал один его конец под свою ладонь – теперь это посох, на который он опирается, бродя по лесу. В философии искусственно созданный предмет называется артефактом: сломанный сук на наших глазах превратился в артефакт. Возможно, человек не бросит удобный посох в лесу, принесет до-

мой, и станет недавний природный объект его личной вещью. Значит, вещь – это такой материальный объект, который введен человеком в свой обиход, как-то им обработан и приспособлен. Или же тот, который изначально создан им для исполнения какой-либо полезной функции. Вещь функциональна, вот в чем суть!

Хотя сразу же следует оговориться, что свойство это не сводится к утилитарному назначению, на самом деле оно значительно шире. Вещь функциональна в том смысле, что наделена для человека определенным смыслом, с такой точки зрения, функциональны для него и художественное полотно, и сувенир, напоминающий о дальнем путешествии.

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

Садовая скамейка, даже укрепленная в земле, остается вещью, а каменная ограда уже не является, то разборная ограждающая конструкция – уже – да. Дверь или оконная рама, пока они товар в магазине, – вещи, по включенные в структуру квартиры они сливаются с ней, ведь о квартире в целом мы уже не скажем: «это моя вещь, вещи – то, что в квартире размещено, но может быть вынесено из нее при переезде. Например, компьютер со всем его электронным мозгом можно назвать вещью, так что сложность этому определению не помеха. Крошечная булавка и огромный контейнер – вещи, так что и размер не помеха тоже. Итак, вещью мы называем материальный объект любого размера и любой сложности, введенный человеком в свой обиход или изначально созданный им для своих нужд самого широкого спектра, но не относящийся к недвижимости и не являющийся ее неотъемлемой частью. Вещь – структурная единица проектирования в дизайне, понимаемом как предметное творчество. В самом имени, которым назван этот разносторонний помощник человека, содержится тайна, не просвечивающая при его обыденном употреблении. О возможности такого эффекта мы уже говорили относительно термина «дизайн». Так каков же генезис (природа, происхождение, «родственники») слова «вещь»? Какова его этимология (первичные значения)?

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

Объект или вещь могут быть самыми разными: материальными, дискретными

целостными, выхваченными из вещного окружения человека или целостной и нерасчленимой предметно-пространственной средой, несущей заряд направленного эмоционального воздействия или событием или актом коммуникации особого рода, принадлежащим виртуальной реальности. В сознании проектировщика «предметного мира», как и в сознании всякого человека, адресата его творчества – мир этот практически все тот же, каким еще в XVI веке представлял он перед Исааком Ньютоном и Френсисом Бэконом. Сосредоточимся на мире вещей, заполняющих «пустой ящик» пространства, то есть на проектировании фрагментов этого предсказуемого мира, подчиняющегося линейной логике и состоящего из многообразия дискретных вещей, объединенных лишь вниманием к ним человека. Рассмотрим вещь как структурную единицу и окружающего мира, и его дизайнерского совершенствования. Вещь теснейшими узами связана с культурой: это зашифровано и в первоначальном смысле обозначающего ее слова, в его многозначности, и в участии самой материальной вещи в становлении человеческой речи. И вот что еще убеждает в неразрывном единстве вещи с запечатленной в ее облике культурой – это то, что даже единичная вещь способна быть представителем целого региона или целой исторической эпохи. Перед нами чайная чашка, ее назначение: емкость для популярного на всех континентах напитка. Но вспомните кустодиевскую «Купчиху»: как накрыт ее стол, как пьет она чай с блюдечка с сахаром вприкуску. Вспомните, как наслаждается она довольством и покоем, припомните рисунок ее расписной чашки. А сразу после этого представьте себе «чайную церемонию» в Японии: традиционное помещение с циновками и специальной нишей (знакомой) для картины, вазы или букета, задающих тему беседы, никогда не нарушаемый порядок движений, подчеркнутую природную простоту и особую изысканность посуды, и в том числе чашки. Наконец, вообразите себе английский five o' clock: изысканность сервировки чайного подноса, безукоризненный тон легкой беседы, жест, которым подносится ко рту и ставится на блюдце чашка толстостенного английского фарфора. Что такое вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне?

В исследовании, опубликованном еще в 1990 году, А. Н. Лаврентьев проследил, как сменялись тенденции формообразования в дизайне (архитектуре, изобразительном искусстве и пр.) XX века в точном соответствии с изменяющимися представлениями о мире и трансформацией его идеальной (мыслительной) модели. Он назвал такие тенденции последовательно: геометрической, органической, метафорической и технонаучной (или информационной). Опираясь на эти наблюдения, легко восстановить ситуацию, слегка заострив ее, представим себе, что каждая из эпох выражала себя в определенном лозунге, концентрирующем свойственные ей представления.

«Все есть игра чистых форм». В таком случае «геометрическая» концепция формообразования – это крайнее воплощение идеи искусственности среды, опирающейся на математико-геометрические закономерности. Арсенал художественных средств геометрического направления – плоские или объемные первичные геометрические формы. Композиция строится на их сочетаниях, которые выражаются через строгие правила масштабности, ритма, контраста – нюанса, статики – динами-

ки и пр. Все подчинено логике и создает собственный художественный язык, это – «интеллектуальный» стиль, его композиции в пределе – кристаллы. Именно поэтому изделия, выполненные по этим принципам, как замечено, «не умеют красиво стареть», поскольку главное свойство их – безупречность.

Внутри этого подхода различаются его разновидности:

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

«Геометрическое» направление в целом сохраняет свое лидирующее положение в дизайне. Выработанные в нем правила построения композиции содержатся в классическом пропедевтическом курсе, поскольку именно это направление позволяет с особой ясностью выделить отдельные элементы композиции и определить правила их соединения в законченном произведении.

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

«Все есть игра культурных смыслов». Следующее направление формообразования сложилось ко второй половине 80-х годов и принципиально отличается от двух предыдущих. Если прежде исходным прообразом композиции были первичные формы неживой или живой природы («кристаллы» или «растения»), то «метафорическое» направление опирается на символическое значение вещи, вписывающее ее в культуру. Предложенный лозунг такого миропонимания смыкает его с основными позициями сменившего модернизм постмодернизма. Здесь важно понять: есть первичные формы, существующие в

природе до человека и вне человека, но есть и такие, которые порождены уже человеческой культурой, но при проектировании выступают в качестве исходного материала. Направление формообразования, условно названное «метафорическим», сопрягая элементы, относящие наше воображение к каким-либо внятным смыслам, как раз и использует в качестве «первокирпичиков» своих композиций эти привнесенные в вещи культурные значения. Сами материальные объекты при этом становятся носителями и конденсаторами этих смыслов. Подобное направление иронично, оно литературно и опирается на визуальные (изобразительные) метафоры. Предтечей нового композиционного приема можно считать известное произведение С. Дали «пуф-губы», созданное еще в 1936 году. Прием предъявляет проектировщику весьма высокие требования, для владения им необходимы широкий культурный кругозор, живость ума, развитое чувство юмора, ясная авторская позиция, тонкий интуитивизм и развитый художественный вкус. Но в своих удачных примерах это направление формообразования есть активное приобщение к опыту культуры, школа обнаружения в вещах и их изображениях скрытых смыслов и ассоциаций.

«Все есть информационный процесс». Технонаучное (или информационное) направление связано с лавинообразным, начиная с 90-х годов, развитием электронных средств коммуникации. В соответствии с этой моделью объекты проектирования теряют свою привычную завершенность, стабильность, но зато приобретают и программируют ость и интерактивность. Информация как таковая становится фактором средообразования и приобретает метафизичность. На этом этапе вещь как материальный объект уступает приоритет знаку, однако ясно, что преждевременно (или даже вовсе невозможно) говорить об устранении вещи из человеческого обихода. Технические устройства, видимо, и дальше будут стремиться к минимализму, при этом материальные объекты могут становиться менее заметными, «делать вид», что утрачивают свою телесность. Эстетика будущего, возможно, станет выстраиваться на «материализации нематериальных отношений, опредмечивании пустоты, назывании неназываемого, о значении незначимого» (Л. Дрединина). Однако вообразить, какой именно вид примет формообразование в новой реальности, прогнозировать будущую эстетику «информационного» мира было бы опрометчиво, поскольку сейчас все мы находимся внутри (а возможно, и в самом начале) складывающейся системы представлений. Нельзя не заметить, что ни один из перечисленных четырех типов формообразования не ушел бесследно – все они живы и в разных проектных ситуациях выявляются и теперь. Однако каждый есть выражение определенного миропонимания, складывающегося в культуре на протяжении XX столетия. Совершенствование предметного мира, привнесение в него гармонии и красоты, как бы различно они не понимались, безусловно, служит усилению привязанности к миру вещей. Но чуткий к вечным ценностям «идеальный Дизайнер» – медиатор, посредник между материальным миром и миром духовным, он призван снимать эту оппозицию. Для того же, чтобы полнее осмыслить место вещи рядом с человеком, необходимо уяснить себе, что же такое Культура в ее соотношении с цивилизацией.

Сопоставим сначала значения слов, определяющих эти явления. Куль-

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

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

Если цивилизация – это технологии, то, что же тогда культура? В культуре вызревают идеальные (мыслительные) модели мира, так называемые системы ценностей, смыслы, которыми человек наделяет окружающую его действительность. Культура – это полигон его самопознания и познания мира. Но у человека есть природная потребность: познанное каким-то образом фиксировать, то есть воплощать. Вот эту «плоть» идеальным, мыслительным моделям и позволяет обрести цивилизация. Она помогает тем, что вырабатывает различные технологии – в данном случае знаково-символические языки описания идеальных мыслительных построений. Развитая цивилизация позволяет рассказать о воспринятом, познанном, желаемом на самых разных языках: научном, художественном, и в том числе на языке дизайна.

Вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне.

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

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

В тот исторический момент смены производственных технологий сдвиг цивилизации спровоцировал реакцию культуры, породившей в своих недрах особый вид профессионального воздействия на формирование предметного окружения.

В последнее время сделалось привычным видеть истоки профессии также в изделиях допромышленной эпохи, демонстрирующих творческое отношение к созданию материальных объектов утилитарного назначения (причем безотносительно к тому, «женское» ли это веретено или «мужская» мотыга). Деятельность, относящуюся к разряду народного прикладного искусства,

ремесленного творчества, стали называть «фолк-дизайном», или «этнодизайном». Не вызывает сомнений, что представители всех этносов во все времена так или иначе «оформляли» свой быт и искали удобства в орудиях труда. Но такое чересчур свободное использование термина приводит к полному «размыванию» его смысла (представляется, что с тем же основанием смастерившего себе юбку из травы можно называть кутюрье).

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

Есть такое громоздко звучащее определение: дифференцированность вещи-пользования. Это когда вы носите одежду не только для того, чтобы прикрыть наготу и защититься от холода, а имеете в своем гардеробе специальные туалеты отдельно для домашней вечеринки и посещения оперы, для спортивных занятий и поездки на пикник, для деловых переговоров и дискотеки и т. д. А это означает, что вы пользуетесь вещами дифференцированно, в каждом отдельном случае – соответствующими обстоятельствам места, времени и действия. Итак, если в культуре вещь – проводник стиля и образа жизни, то вещь в цивилизации – индекс ее развития. Вещь, как уже говорилось, имеет свой голос – в данном случае она «вещает» о том или ином уровне технологии жизни. Технология жизни определяет и то переживание вещи, те значения, которые придаются ей внутри человеческого сообщества. Если в культуре вещь говорит о большем, чем прямое ее назначение, если в культурном контексте она не тождественна самой себе, символична – то в цивилизации вещь непосредственно указывает на устройство человеческого бытия. Поскольку в реальности обе эти стороны вещи совмещены, используется такое понятие, как социокультурная функция вещи, то есть ее назначение, определяющееся на перекрестке социальной жизни, которая примыкает к технологиям цивилизации, и культуры как стихии, несущей смысл.

### **Тема 3. Теоретико–методологические основы дизайн-деятельности.**

#### **Системный объект. Основные типы систем**

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

человек (его модель).

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

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

В настоящее время системный подход становится одним из ведущих методов в познавательной и созидательной деятельности.

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

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

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

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

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

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

- бытие системы неотделимо от условий ее существования,
- для большого класса систем характерна целесообразность, как неотъемлемая черта их «поведения»;
- существенным свойством ряда системных объектов является их самоорганизация.

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

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

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

- отчетливо видеть его сложное строение;
- выделять необходимые и достаточные составляющие, которые определяют устойчивость целого;
- выявлять способ связи основных элементов и моделировать структуру системы;
- учитывать относительную самостоятельность компонентов системы и представлять ее в виде подсистемы более сложной гиперсистемы;
- осуществлять системный подход при анализе строения, происхождения и функционирования системы;
- опираться на принципы изоморфизма и гомоморфизма соотносимых систем;
- сочетать структурно-функциональный и генетически исторический аспекты исследования систем.

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

Понятие и типология проектной деятельности и дизайна.

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

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

Наиболее адекватным реальной ситуации представляется выделение 5 основных типов человеческой деятельности: познавательной, преобразователь-

ной, коммуникативной, ценностно-ориентационной и художественной.

Всякая деятельность осуществляется по этапам, необходимым и достаточным для достижения ее цели, потребности в возникновении и осуществлении какого-либо типа деятельности (рисунок 1).

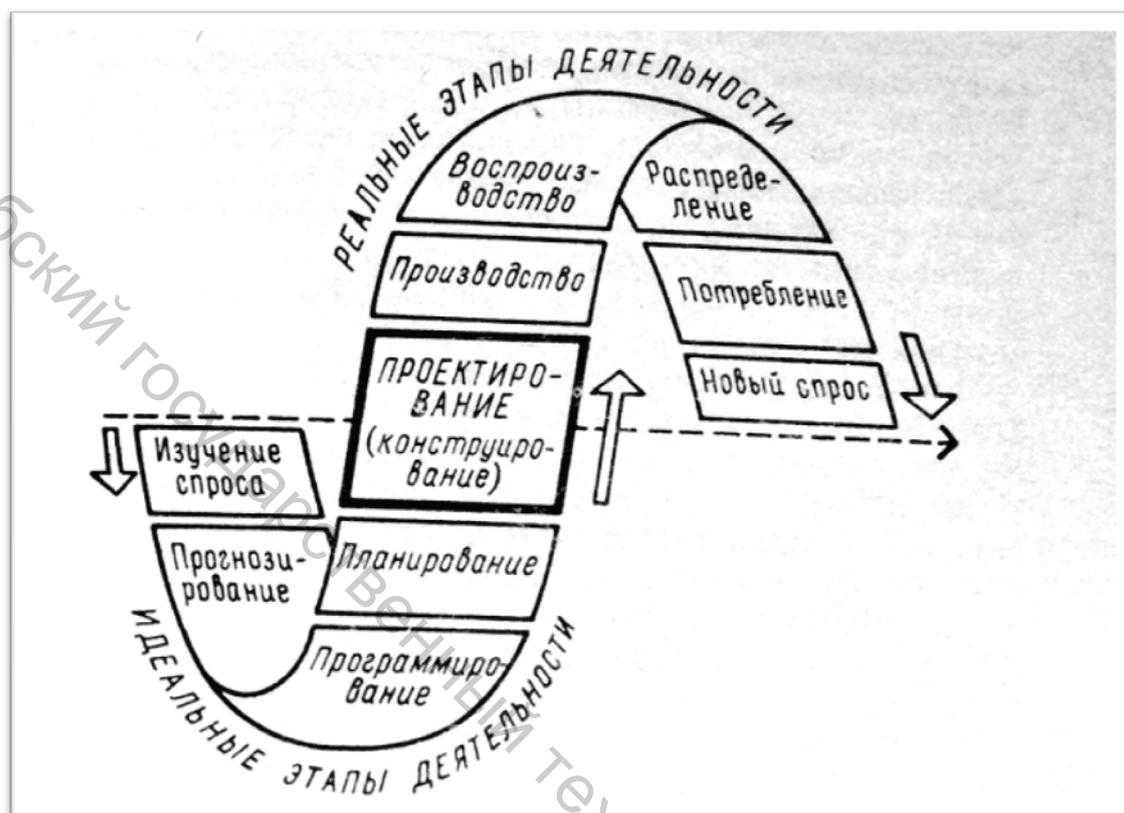


Рисунок 1 – Этапы деятельности

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

Таким образом, «идеальные» этапы деятельности (от спроса до планирования) переходят в «материальные» (от производства до потребления) через этап проектирования. Под проектированием (проектной деятельностью) понимается исторически сложившаяся, социально и экономически обусловленная

потребность людей получать в условной форме прогностические ситуации вещно-поведенческого характера с целью направленного преобразовательного воздействия на окружающий мир и человека. Формы и язык проектирования находятся в тесной взаимосвязи с социально-экономическими факторами, которые влияют на содержание и инструментарий проектирования.

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

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

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

Адекватными существу дизайна представляются определения проектного ряда. Хотя и они также весьма многообразны, из значительного числа определений оказывается возможным вычленить характерную, наиболее часто встречающуюся общую и сущностную трактовку предмета дизайна (а отсюда – и его дефиницию). Необходимый для выведения понятия дизайна анализ художественно-конструкторской деятельности показывает, что ее предметом является целостное структурирование (структурообразование), а целью – целостно-структурированный объект.

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

Первая сторона целостного структурообразования, связанная, с созданием полезного в объекте, предполагает:

- 1) техническое совершенство;
- 2) технологическую целесообразность;

- 3) экономический эффект;
- 4) эргономический комфорт.

Вторая сторона, обуславливающая создание прекрасного в объекте, предполагает:

- 1) положительность эмоций;
- 2) эстетическую выразительность;
- 3) художественную образность;
- 4) знаковую ассоциативность.

Целостное структурообразование объекта в диалектическом единстве утилитарного и эстетического осуществляется в соответствии с ценностным идеалом материально-художественной культуры общества.

Установленные основания типологии позволяют определить объекты и через них виды дизайна следующим образом. Целостное структурообразование формы вещи (преимущественно изделия массового промышленного изготовления) известно под названием стайлинга (от английского *styling* – стилизация, придание внешнему облику предмета определенного, заданного эстетического характера, нередко вне прямой связи с его внутренней структурой, устройством, содержанием). Целостное структурообразование конструкции объекта (в ее содержательно-техническом понимании) получило специфическое название инженерный дизайн. Он характеризуется тем, что гармоничный результат, эстетическая выразительность технической конструкции (например, самолета или фермы моста) достигается чисто расчетно-математическими методами. В этом отличие инженерного дизайна от инженерии как таковой, где собственно эстетические цели, как правило, не преследуются. Инженерия – внеэстетический вид проектирования – в конечном объекте иногда обнаруживает признаки целостного единства, которое может оцениваться с позиции дизайнера как эстетическое. Целостное структурообразование содержания и формы штучного изделия массового индустриального производства есть классическое художественное конструирование, при котором проектировщик одновременно и взаимосвязанно разрабатывает все утилитарные и эстетические аспекты единичного объекта, предназначенного для массового тиражирования.

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

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

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

Целостное структурообразование форм выразительности объекта – деятельность совершенно особенного направления – арт-дизайна (от английского *art* – искусство, «дизайн-искусство»). Все усилия проектировщика в процессе

этого вида деятельности направлены на организацию художественных впечатлений, получаемых от воспринимаемого объекта. Это – «проектирование эмоций», цели которого сходны с некоторыми задачами «чистого» изобразительного искусства. Однако здесь функционируют не произведения искусства, а обычные вещи, утилитарные функции которых подчас завуалированы, отстранены или вообще «сняты».

Целостное структурообразование содержания и формы предметной системы или программы деятельности.

Категория программы является многоплановой, поскольку она может быть и самостоятельным объектом разработки (дизайн-программа деятельности), и методической канвой, заданием для проектирования предметной системы. Кроме того, программа может быть синтезирующим координатором материально-предметной функционально-деятельной стороны разрабатываемого объекта, которая получает предметную оснастку, с одновременной и взаимосвязанной разработкой всех структурных элементов и управляющих моментов, с «выходом» на формирование художественного образа, называется системным дизайном.

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

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

«Развеществление» является предпосылкой, первым этапом формирования материально-предметной среды как системы. Вторым его этапом должно быть «овеществление» – встречное действие, итогом которого станет многообразное предметное воплощение процессов деятельности.

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

Выдвижение перед системным проектированием, в том числе дизайном,

крупных социально-культурных проблем предполагает формирование новой «философии проектирования». Ее основой служат некие парадигмы (основополагающие правила, общие законы), охватывающие все частные проявления заданного принципа. Согласно этим парадигмам условная цель системного дизайна – не решение конкретных прикладных задач, а разработка и реализация общих дизайнерских методов. Эти методы должны применяться не только (и не столько) при проектировании нового продукта, но и при обосновании процесса его производства и распределения.

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

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

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

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

Природа отношений в ней. Содержание субъекта дизайна определяется через деятельность. Он двуедин и воплощается в дизайнере и опосредованно в потребителе дизайн-продукта. Объект дизайна характеризуется диалектическим равновесием, взаимодействием морфологии (строения, структуры, формы) и аксиологии (содержания, смысла, ценности). Объект дизайна также двуедин и выражается в проекте и опосредованно в дизайн-продукте. Внутреннее аксиоморфологическое соответствие строения объекта достигается в системном дизайне на основе объективно существующей системы факторов.

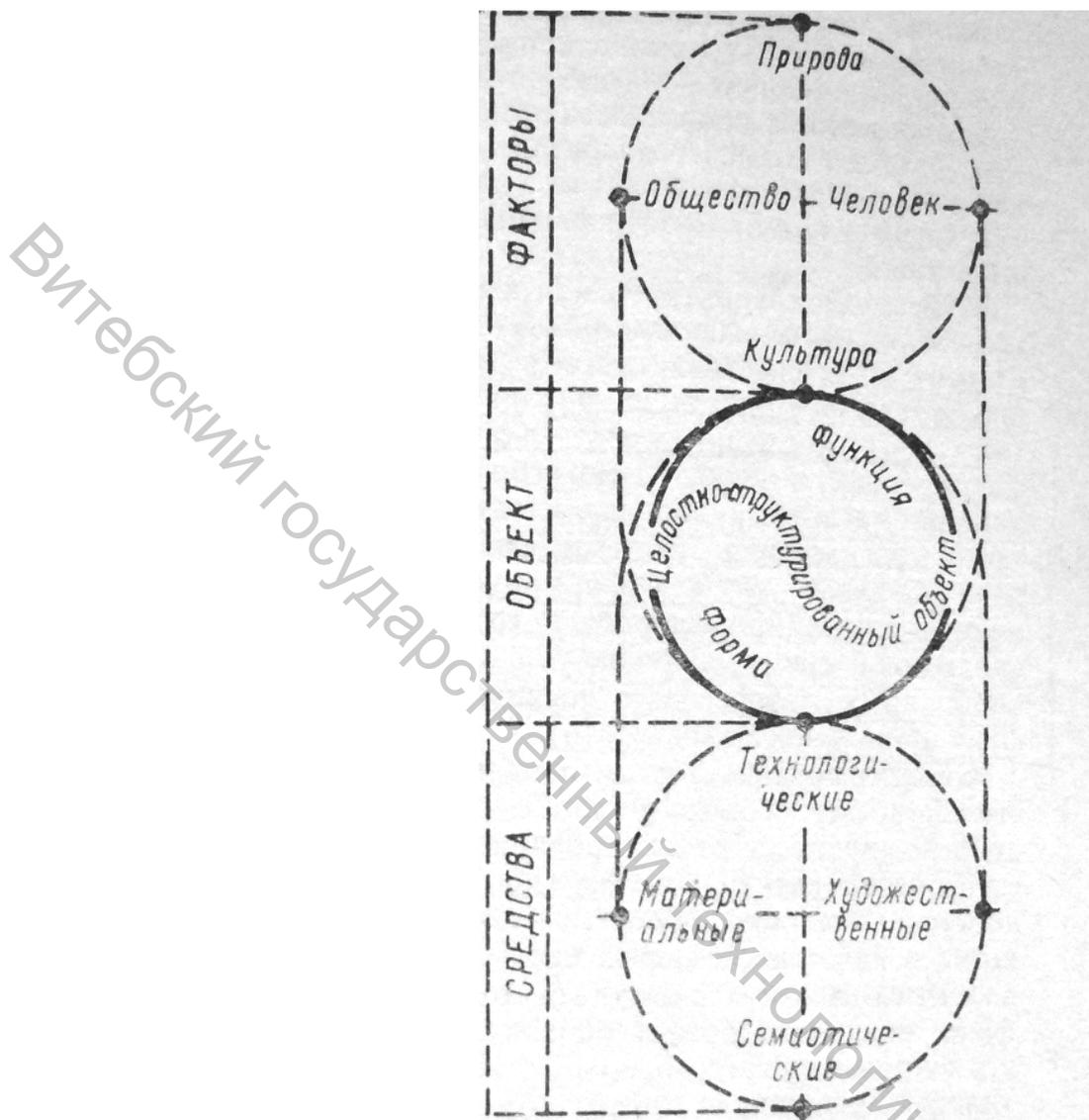


Рисунок 2 – Взаимосвязь ЦСО, средств и факторов

Строение целостно-структурированного объекта (ЦСО) связано со средствами и факторами проектирования (рисунок 2). К факторам относятся: природа (естественные законы), общество (социальные законы), человек (биосоциальные законы), культура (общественно-культурные законы). Для формирования объекта применяются материальные, технологические, художественные, семиотические средства. Взаимодействуя, факторы и средства обеспечивают эффективность и качество разработки функции и формы, целостность структуро- и смыслообразования спроектированного объекта. В реальном проектировании к типичным, разнообразным, но взаимосвязанным объектам системного дизайна относятся: предметная система (тематическое единство вещей и связей между ними), программа и сценарий (в том случае, когда они представляют собой тексты – зафиксированную вербальную основу будущих реальных действий, актов), аудиовизуальная коммуникация (предметно-программная система,

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

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

Проблема моделирования в дизайне.

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

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

Перечисленные признаки характеризуют дизайн как сложную систему, а одновременность его статического и динамического бытия дает основание считать его системой сложодинамической. При системном подходе в исследованиях, посвященных сложодинамическим системам, целесообразно использовать метод моделирования.

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

Философская концепция взаимодействия как методологическая основа теории и практики профессионального дизайнера. Формально графическая модель объективного взаимодействия, ее базовые элементы, структура и логика построения. Структура предметной среды и ее функции в социальном взаимодействии, организации и управлении. Культурно-исторические, социально-психологические, художественно-образные, функционально-технические и организационно-деятельностные аспекты организации предметной среды и их роль в профессиональном творчестве дизайнера.

Уже говорилось, что под «предметным мышлением» мы будем понимать именно то, что, и принято в обиходе, а именно – мышление конкретное, приверженное вещам. Альтернатива «предметному» – мышление отвлеченное, теоретизирующее, склонное к умозрительным построениям. Однако было бы преувеличением понимать предметное мышление как исключительно приземленное, лишённое полета. Предметно мыслящему человеку свойственно иметь дело с вещами, облик или смысл которых либо раздражает его, либо доставляет ему удовольствие, во всяком случае, ему небезразлично, что его окружает.

Состояние гармонии, к которому устремлены сознание и чувства человека, может быть охарактеризовано как равновесие, космос, порядок... Человек интуитивно стремится пребывать в некоем системно упорядоченном пространстве, где все окружение работает на поддержание этого эмоционально равновесного и устойчивого состояния. Ключевым здесь является системность. Хотя системность есть свойство, прежде всего, научного познания, качеством системности в той или иной степени обладает также и любое произведение искусства – музыкальное, изобразительное, литературное и пр., – причем в этом случае оно определяет эстетическое качество. Авторами могут предлагаться разные, в том числе исключительно новаторские системы, но отсутствовать вовсе система не может. Системность предметного окружения, системность, положенная в основу дизайнерского решения проблемы, системность программы действий по созданию или совершенствованию объекта дизайн-проектирования любой сложности – это фундаментальное условие профессионального подхода к решению любых типов, видов и объемов задач. А также это основа подхода к дизайн-объекту любого характера: сугубо материального, «средового», включающего самые разные параметры, или информационного, виртуального. Проектировщиком, озабоченным созданием гармонично воспринимаемых материальных форм еще не наступившей реальности, среди прочих является и дизайнер. Дизайн-деятельность не только проектная, но и прогностическая, поскольку она не только инновационная, но и прагматичная. Чтобы оставаться прагматичной, ей необходимо многое предвидеть. Поэтому дизайнер обязан прогнозировать ситуацию, складывающуюся в социально-культурной реальности того времени, в которое намечено внедрение его проекта.

Это отчасти возможно, но не во всех случаях в равной мере: социальные

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

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

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

- установка на получение (любым путем) определенного знания о будущем с последующим «подстраиванием» под это откровение результатов своей деятельности;

- установка на волевое формирование идеальной модели, которую следует спроецировать в будущее и затем воплотить в жизнь?

Представляется, что ввиду онтологического различия таких установок сознания («онтос» в классической философии – учение о сущем) оба случая следует рассмотреть отдельно. Будущее ежесекундно и неустанно ткется из помыслов, устремлений и действий любого живущего на Земле человека; без участия «стихийного» дизайна не развилась бы и профессия дизайнера. Дизайнер, озабоченный не только проблемами отдаленного и непредсказуемого будущего, но и тем, как он будет понят сегодня, вынужден искать себе место где-то между визионером и обывателем, а свою созидательную деятельность располагать между антиутопией откровения и утопией нормативного, эталонного созидания грядущего. Дизайн, устремленный в будущее, создает свой продукт в напряженном поле между поступательным движением цивилизации и спонтанными токами культуры, на перепутье объ-

ективности и субъективности, логической формулы и эссе. Дизайн – явление пограничное, и мы не раз еще вернемся к иллюстрации этого утверждения. В контексте данного рассуждения дизайн располагается на границе между прогнозом и проектом. Но при этом ясно, что дизайнер может способствовать решению очень важной задачи человеческого сообщества – выжить в изменяющихся условиях, причем выжить с минимальными потерями. Чем же нужно обладать дизайнеру, чтобы соответствовать роли культурного медиатора? Для этого ему полезно развивать в себе стиль мышления, отличный от пригодного для «механико-рационалистического» подхода. Тот подход оперирует всевозможными целевыми программами, системами мер для реализации утопических построений и т. п. Дизайнер же должен обладать еще и умением свободно «плыть» в целостном и вневременном потоке культуры. Изменения, произошедшие в подходе к формированию гармоничного человеческого окружения, заметны не только с позиции дизайнера – они видны и в характере ожиданий его адресата. Восприятие и оценка дизайн-продукта в начале XXI века – иные, чем столетие назад. Интересно задаться вопросом: каково же их содержание сегодня?

Образ художественный и проектный. Этот образ каждый раз неповторим и у каждого свой, он оказывается больше, сильнее реально существующего, шире его по охвату представлений и ассоциаций. Наша склонность к образному восприятию и образному мышлению позволяет нам глубоко пережить его, отметить для себя его эмоциональную окраску и запечатлеть в памяти. Создание художественного образа – специфический для искусства способ осмысления и переработки действительности, эстетического овладения ею. Реализуется образ, когда мы на эту картину смотрим, проникаясь состоянием изображенного на ней, когда погружаемся в чтение этой книги, забыв о том, что у нас выкипает кофе. Вот тогда-то, на пересечении заключенной в них художественной информации и нашего восприятия, и происходит рождение образа, в данном случае – художественного. Образ – это объект психической реальности, фантом. А. А. Мещанинов, автор, совместивший в своем опыте разностороннюю дизайнерскую практику с пристальным анализом дизайн-процесса, пишет в своей монографии: «Образ – особый феномен и продукт нашей психики, Божий дар одномоментного постижения явления через целостное представление». И дальше: «Образ имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом нашего отношения к явлению».

Более того, логически мы как раз никогда и не смогли бы достичь такого эффекта проникновения в суть объекта, именно в этом и состоит для дизайнера ценность образного мышления. С его помощью дизайнер может исполнять свою роль, корректируя проект – прогнозом, расчет – интуицией, а дизайн способен сохранять свою позицию пограничного явления.

Подытожим главное из сказанного:

- художественный образ глубоко укоренен в культуре, поэтому его формирование и восприятие возможны лишь внутри определенной эстетической системы;

- художественный образ рождается в акте коммуникации на пересечении воплощенного художником замысла и восприятия этого замысла зрителем.

лем (читателем, слушателем), оценка образа зависит от подготовки и ориентации воспринимающего сознания;

- художественный образ целостен, он одновременно воспроизводится в воспринимающем сознании;

- художественный образ всегда эмоционально окрашен.

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

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

Различие между художественным и проектным образом в том, что потребитель воплощенного проектного образа входит с ним в практическое взаимодействие, он им попросту пользуется (а не только воплотившей его Вещью) в своей обыденной жизни. Однако то, что проектный образ более приземлен, что он обслуживает реальность повседневного существования, не так уж значительно меняет его суть.

Мерило качества проектного образа – иной природы, нежели художественного, и это существенно, прежде всего, для его оценки. Мерило его – потребитель и готовность его пользоваться воплотившей этот образ вещью или системой вещей.

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

- идеальность (способность к существованию в идее);

- целостность;

- осмысленность.

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

- художественное моделирование – воспроизведение идеальной жизни вещи в художественном воображении;

- композиционное формообразование – построение вещи как композиционной формы, обладающей внутренней завершенностью, гармоничностью, соразмерностью, целостностью и т. п.;

- смыслообразование – постижение смысла вещи, раскрывающего содержание ее социокультурного бытия.

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

- реальное состояние культуры, социальных процессов, социально-психологических особенностей, экономических и прочих факторов, которое на данный момент характеризует действительность (объективный фактор);

- отношение к сформированному проектному образу со стороны потенци-

альных адресатов (субъективный фактор).

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

Инструментальные и знаковые функции вещи.

Удачный проектный образ моделирует (в нем заложено и выявлено) отношение к нему потребителей, поскольку для них он и создан. Но когда образ этот еще только планировалось создать, проектировщику приходилось представлять в воображении возможное отношение к нему со стороны потенциальных адресатов. Как же он мог делать это заранее? Решение проблемы адресности дизайн-проекта – основа профессии, но что помогает дизайнеру придать своему продукту свойства, соответствующие потребительским ожиданиям? Для этого требуется, чтобы человек с его сегодняшними вкусами и желаниями и вещь с ее реальными качествами и возможностями встретились на широком поле потребительской культуры. В помощь формированию в дизайнерском воображении различных социально-культурных типов адресатов его продукта разработаны специальные методики, с которыми мы познакомимся в главе. Сейчас же для нас важно понять, чем способствует этой счастливой встрече сама вещь, о непростой природе которой мы уже говорили.

Вещь несет по отношению к человеку целый спектр разнообразных функций. Конкретный набор их определяет ответ вещи на ожидания пользующегося ею человека – ожидания как сознательные, так, возможно, и не вполне им осознаваемые. Взглянем на проблему адресности дизайн-продукта как на профессиональный ответ дизайнера требованиям адаптивно-адаптационного процесса – основы антропозологии. Антропозология – раздел экологии, относящийся к сохранению уже самого человека в природной, социальной и культурной среде его существования. Функции вещей, служащие приспособлению человека к физическому окружению и позволяющие производить любую нужную ему работу, называются инструментальными. Инструментальная функция подъемного крана – передвигать неподъемные для человека тяжести, транспорта – сообщать человеку скорость передвижения, на которую сам он не способен. Инструментальная функция микроскопа или телескопа – усиливать возможности человеческого зрения, а сверлильного станка – делать отверстия в твердом материале и т. д.

Совершенное исполнение вещами своих инструментальных функций, для того, собственно, и предназначенными, казалось бы, может говорить только об их полезности для человека, однако абсолютизировать пользу такого рода опасно. Эти взаимосвязанные процессы находят свое выражение:

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

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

Чем дальше продвижение по пути прогресса технологий – тем очевидней нарастающая дисконтактность цивилизации, тем все отчужденнее от человека становятся ее плоды и тем меньше он способен влиять на события. И верно: человек – это не только существо, стремящееся к безопасности и совершенствованию условий своего физического комфорта. Такая адаптация – безусловная необходимость и только. Но человек – это также и социальный индивидум, культурная личность, и вещи играют при нем роль также социальных и культурных адаптеров. Собственно именно это, в первую очередь, и существенно для дизайнера, поскольку спроектировать утилитарную вещь так, чтобы она выполняла свое прямое назначение, – нечто само собой разумеющееся, и это задача скорее инженерная или конструкторская. Разговор об адресности дизайн-продукта начинается с выявления в проектируемом объекте его знаковых функций – сторон проектного образа, выступающих знаком определенных социальных и культурных ценностей и предпочтений.

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

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

■ Инструментальная функция, о которой мы уже говорили, направлена на преобразование внешней среды. Здесь эта функция понимается расширенно и в определенной степени перетекает в функции, которые можно было бы обозначить как знаковые. Утверждается, что «...отождествлять инструментальную функцию с назначением вещи было бы неправильно, потому что назначение связано также с другими функциями и значениями вещи; кроме того, инструментальная функция по своему содержанию значительно шире, чем это отражено в назначении вещи...»

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

знаковым функциям вещи.

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

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

В формировании функционального типажа вещи следует учитывать не только объективную реальность, окружающую потребителя, но и то, каким образом эта реальность претворяется в его сознании, поскольку знаковые, символические функции целиком являются ответом на субъективную интерпретацию этой действительности. Каждая форма деятельности связана с определенным человеческим типом и вовсе не обязательно соответствует реальному занятию в жизни. Скорее здесь следует говорить о внутренних предпочтениях, которые не всегда могут реализоваться на практике, но определяют человеческий тип в мире символического социального взаимодействия.

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

■ в сфере практической, преобразовательной деятельности – это вещь – «инструмент»;

■ в сфере эмоционально окрашенных человеческих коммуникаций – это вещь-«тавро»;

■ в сфере субординационно-карьерных отношений – это вещь-«визитная карточка»;

■ в сфере интеллектуально-духовного бытия – это вещь-«талисман».

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

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

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

Так что это иноязычное слово пришло к нам как более конкретное для обозначения может и не нового, но по-новому осмысленного явления общественной жизни. Дизайн, обеспечивая создание еще и адаптеров разного типа, продвижение их на потребительском рынке, вновь проявляет себя как явление пограничное, в данном случае между миром вещей и миром людей. Дизайн, используя свои средства в создании прицельно-адресной вещи, выступает в качестве посредника, сопрягающего субъективное самоощущение человека, потребителя этой вещи, с объективными нормами социума.

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

Предметное мышление в стремлении к гармонии.

Формирование имиджей вещей, а через них – имиджей потребителей, связано также с тотальным распространением рекламы, создающей особый жизненный фон. К присутствию в нашей жизни рекламы можно относиться по-разному: можно с увлечением работать в этом виде проектирования, можно ругать неудачную рекламу, можно даже ее ненавидеть, но единственное, что невозможно, – так это ее не замечать. А также игнорировать то обстоятельство, что она обладает влиянием не только в прямом своем назначении, то есть в побуждении. К приобретению рекламируемого товара – ее воздействие значительно шире и сложнее. Реклама, безусловно, – одна из отличительных черт современной цивилизации и, среди прочего, имеет регулятивную функцию, как это заметил известный французский философ Жан Бодрийяр: «Чары рекламы и потребительства имеют своей функцией способствовать произвольному усвоению смыслов социальной среды, способствовать индивидуальной регрессии к социальному консенсусу».

Хотим мы этого или нет, замечаем это за собой или считаем, что в своем поведении, в своих пристрастиях совершенно естественны – все мы повседневно исполняем множество ролей, которые называются социальными, поскольку разыгры-

ваются не на подмостках театра, а в этой нашей жизни среди людей. Даже оставшись наедине с собой, мы бессознательно примериваем на себя разные роли. Это может быть роль тоскующего в одиночестве или наслаждающегося возможностью побыть одному, скучающего от безделья или полного решимости переделать все накопившиеся дела. В своей повседневной жизни мы из роли друга переходим в роль спешащего по делам горожанина, а затем – в роль делового партнера или исправного служащего, а может быть, «свободного художника». Мы с полной искренностью играем роль сына или родителя, а вслед за этим – роль участника веселого застолья... и так далее. Если бы мы, переходя от ситуации к ситуации, не меняли эти роли, то оказались бы социально «разадаптированными» и везде бы вели себя неуместно, неловко.

Но кроме этого у каждого из нас есть и более постоянные роли, которые, возможно, с годами и меняются, но уже не так быстро. Каждый из нас ощущает себя, например, четким, деловым и трезвомыслящим или живущим преимущественно эмоциям и позволяющим жизненным впечатлениям брать над собой верх; ощущает себя испытывающим эйфорию от достижения результатов в спорте, карьере или творчестве или равнодушным к внешнему успеху, углубленным в процесс созидания т. д. Мы проецируем на этот образ свои жизненные предпочтения, а затем с чего же и берем пример, ориентируемся на него в своих реакциях и поступках.

Механизмом нашего «позиционирования» в обществе профессионально занимаются такие науки, как социология и социальная психология, но для дизайнерского проектирования существенно понять главное: человек не тождественен своей социальной роли, ни сиюминутной, ни принятой на себя на какой-то продолжительный срок. Впрочем, нельзя не заметить, что принятая на себя социальная роль, тип ролевого поведения, конечно же, коррелируют с характером самой личности.

Человек может искренне идентифицировать себя с каким-то образом или сознательно формировать свой имидж, «для внешнего» употребления, но в любом случае это будет роль, а не сам он во всей его человеческой полноте. Конкретно сформулированная задача проектирования уточняет и содержание ролей, характер которых важно учесть в данном проекте. Конкретная личность в своем исполнении обусловленных обстоятельствами ролей способна как усложняться, так и регрессировать, что существенно для целей дизайнера. Вот пример, демонстрирующий взаимосвязанность, но не тождественность человека и его ролевого поведения. В контексте дизайнерской разработки концепции телевизионного канала в результате были смоделированы три группы потребителей телевизионной информации.

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

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

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

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

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

■ в свою очередь активная позиция реализуется двумя путями:

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

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

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

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

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

Прежде всего – что такое «типологизация» в ее отличии от классификации? В обоих случаях систематизация проводится на основе выделения систематизирующей единицы, в одном случае – типа, в другом – класса. Читаем, как трактуются эти единицы в «Методике художественного конструирования ди-

зайн-программ» :

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

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

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

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

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

Для определения особенностей адресата дизайн-проекта обычно применяется процедура типологизации. Ведь человек, даже если это лишь его имидж, его социально-культурная роль, все же достоин более тонкого рассмотрения, нежели классификация по «общему существенному признаку», например, по росту, цвету волос или даже его покупательской способности. В основу типологизации ложится избираемый проектировщиком типологизирующий признак, и выбор его – всегда момент творческий. Цель типологизации очевидна: мотивированно ответить на вопрос, каковы те, кому мы адресуем свой проект, для кого именно он создается. За этим следует нормальная проектная процедура – смоделированные предпочтения каждого выявленного типа адресата переносятся на характеристики самого объекта проектирования, то есть ожидания адресатов продукта превращаются в требования к изделию или к его ассортименту.

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

Главное, чтобы такое социокультурное моделирование адресатов ди-

зайн-продукта охватило все возможные типы отношения к данному объекту, и чтобы они выстроились в систему. Конечно, никто не застрахован от ошибок и при «научном подходе», но все же системное моделирование прогнозируемой реальности и планируемого ассортимента изделий всегда дает плоды. Правда, не во всех случаях именно те, которые виделись их авторам.

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

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

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

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

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

Далее автор выяснил (со ссылкой на А. Е. Климова) что «все виды профессиональной деятельности подразделяются на пять групп... с интерпретацией содержания деятельности для профессиональной и непрофессиональной сфер активности». Эти пять групп различают системы взаимодействия, в которые включается человек. Они определяются следующими отношениями:

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

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

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

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

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

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

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

Итак, алгоритм рассуждений предложен здесь следующий: системы ценностей – стили жизни – социальные роли с именовани<sup>ем</sup> этих ролей – типы изделия с индивидуальным набором характеристик.

В глубокой древности человек, именуя доселе незнакомое, это нечто как бы проявлял для себя, и оно становилось частью его освоенного окружения. Исследователи доисторического периода развития человека для обозначения такой процедуры используют термин: «именование-творение». Вот и в дизайне проявляется этот же древнейший механизм, становясь одним из его методических приемов; назвав нечто собственным именем, дизайнер начинает отчетливее видеть проектируемую вещь, она становится для него осязаемой и более понятной. Разумеется, это – самое обобщенное описание логики методической разработки, которая реально значительно полнее и сложнее. Но сейчас нам важно уяснить для себя главное: типологизация адресатов дизайн-проекта – это необходимая и довольно сложная процедура, по отношению к которой уже накоплен определенный методический багаж. Для примера проследим, как происходил процесс моделирования типологических признаков потребителей телепрограмм для уже знакомых нам «Счастливи́чика», «Победителя» и «Мастера». Изучение их предпочтений в различных областях жизни помогло ближе познакомиться с этими «персонажами, лучше понять содержание их ожиданий по отношению к телепередачам. Рассуждение шло следующим путем: были рассмотрены позиции каждого из этих социокультурных типов в трех основных сферах их существования, которые обозначались как «сфера нравственного» (что можно было бы также назвать «сферой идеального»), «сфера социального» и «сфера материального». Возможно, в сегодняшней действительности с ее новыми реалиями какие-то из положений оказались бы сформулированными иначе, но когда проводилась эта работа, похоже, все выглядело именно так.

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

Разумеется, приведенный пример вовсе не означает, что это – единственный путь выделения социокультурных типов и, тем более, что они, типы эти, обладают именно такими характеристиками и таким миропониманием, что так, а никак иначе, относятся к различным сторонам жизни. Конечно, все это вполне субъективно и отражает человеческий и профессиональный опыт конкретного творческого коллектива. Кто-либо иной пошел бы по другому пути и смоделировал бы какие-то иные образы своих адресатов. Однако пример показателен как последовательное применение метода художествен-

ного моделирования социальных ролей. Именно – художественного! Ибо он основан на творческом воображении, на собственной жизненной позиции авторов, на наблюдении ими окружающей реальности. Когда мы задаемся вопросом: «Кому предназначен этот проект?», каждый из нас представляет адресата одной и той же вещи по-своему – и в этом выявляется творческая природа художественно-образного моделирования. Ни один дизайнер не может всерьез утверждать, что он абсолютно точно знает, каков будет потребитель его продукта во всех его проявлениях. Но чем глубже он попытается проникнуть в его образ, чем тоньше его дифференцирует и рассмотрит с разных сторон, тем тот будет достовернее и живее. И тогда дизайн-продукт, проектные требования к которому основываются на таком индивидуальном понимании адресата, окажется интересным, осмысленным, содержательным, и если он и не найдет прогнозируемого потребителя, то тогда, возможно, его создаст.

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

## **Тема 5. Методика предпроектных дизайн-исследований и формирования проектных концепций**

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

Предметным миром мы обычно называем свое материальное окружение, но не все, а только ту совокупность вещей, которые созданы человеком и для человека – для его безопасности, его комфорта, его удовольствия. В пределы предметного мира по умолчанию не входят нетронутые природные объекты: леса, озера, каменные валуны. Ручей – природный объект, а фонтан – элемент предметного мира, так же как и высеченный из камня монумент. Все эти фрагменты материальной реальности созданы людьми и для людей – в дан-

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

Этот путь от идеи к окончательному ее воплощению, казалось бы, слишком очевиден, чтобы специально говорить о нем. Но именно последовательное прохождение этого пути и выделяет любой объект предметного мира из всего природного материального окружения человека. Процедура моделирования обычно предвосхищает всякое сложное деланье. Моделирование призвано помочь избежать ошибок в окончательном варианте, когда уже включены все ресурсы. Моделируют самолеты и автомобили (в каких-то случаях это занятие становится самоцелью и обретает ценность в себе самом – и тогда люди посвящают свое время и свой талант созданию моделей как таковых). Моделируют, имитируя подлинные материалы, и моделируют в материалах будущего объекта, в уменьшенном масштабе и в реальном, для испытаний и для презентаций. С развитием цифровых технологий стало возможным моделировать с помощью компьютера и проводить испытания на виртуальных моделях. Но моделируют не только объекты предметного мира, но и протекание социальных или экономических процессов, природные катаклизмы, и на этих моделях учатся управлять ими. Существуют методы математического моделирования, в которых удается охватить огромное количество параметров, существуют статистические методы, учитывающие вероятностные процессы, и т. д.

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

Рассуждая о многообразии знаковых функций вещи, об «имиджах» и «социальных ролях», о типологиях адресатов дизайн-проекта, мы не могли не затронуть этого вопроса.

Художественно-образное моделирование реальности роднит дизайн также и с творчеством в любом виде «высокого» искусства: в живописи, в литературе, театральном или киноискусстве. Здесь вновь дизайн заявляет себя как явление пограничное, в данном случае между сугубо прагматичной деятельностью, решающей насущные, в том числе рыночные, проблемы – и созданием объектов, определяющих (одновременно и выявляющих, и задающих) стиль и образ жизни людей. И знаменательно, что связь с универсальным творческим мышлением проявляется

как раз в области профессиональной методики поиска образа. Художественно-образное моделирование дизайн-проекта происходит не в мастерских и не на компьютере, оно разворачивается в сознании дизайнера – в его фантазии, его воображении, совмещающем в себе энергию созидания нового с интуицией предвиденья и способностью отражать и систематизировать наблюдаемое. По способу профессионального мышления дизайнер ближе всего, конечно, к архитектору, но тот дизайнер, который занимается проблемами городской среды, как раз зачастую и не находит общего языка с архитектором, получившим классическое образование. Для производства любого промышленного изделия творческие способности столь же необходимы и конструктору, и инженеру, и технологу, и прочим специалистам, которые своим трудом создают тот же материальный объект. И все же, не в обиду будет сказано представителям этих профессий, определенное отличие существует. Особенно ясно и наглядно демонстрирует его одна краткая фраза-формула, ставшая уже хрестоматийной. Звучит она так:

«Дизайнеру заказывают не мост, а переправу».

Почему? Проанализируем предложенную сентенцию.

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

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

Итак, мы имеем противопоставление задачи и проблемы. В приведенной фразе утверждается, что к дизайнеру не следует обращаться за решением узко-

поставленной, конкретизированной задачи; поле его деятельности – поиск возможностей разрешения проблемы, всегда обладающей качеством неопределенности. Трансформация задачи в проблему есть процедура проблематизации, то есть расширения смыслового контекста первоначальной задачи, включения в него новых смыслов и значений.

Особенность дизайнерского мышления.

Еще Петер Беренс, автор первой в истории дизайна (Германия, 1907 год) целостной дизайн-программы АЭГ («Всеобщая электрическая компания»), говорил: «Меня всегда интересуют только проблемы. Тем, что само собой разумеется пусть занимаются другие». Звучит немного высокомерно, но взглянем на ситуацию. Петер Беренс – дизайнер, он иной, он берется вовсе не за их дело, самого его «интересуют ТОЛЬКО проблемы», решение проблемы может вдруг оказаться совершенно непредсказуемым. Таким заявлением автор АЭГ позиционировал себя в системе профессионалов-проектировщиков, обслуживающих производство.

Но не будем вставать в позу и делать вид, что дизайнеры всегда занимались и занимаются исключительно инновационными проектами. Во-первых, в любой деятельности есть корифеи, и есть хор – то есть в нашем случае те, кого знаменитый американский дизайнер Джорж Нельсон называл «пленными дизайнерами»: работая на производстве, им приходится заниматься текущим проектированием с минимальными нововведениями и даже модернизацией устаревших образцов продукции. Так что внутри самого дизайна сложилось естественное разделение на инновационное проектирование и проектирование аналоговое. Расшифровка «первого этапа» исследовательского процесса весьма напоминает процедуру проблематизирующего подхода, не правда ли? Дивергенция, то есть расширение смыслового контекста объекта проектирования или исследования, – универсальный путь поиска новизны. «Второй этап» призван лишь адаптировать найденное знание к насущной реальности, он сводит многообразие решений к оптимальному для конкретных условий. «Аналоговый» же подход начинает сразу со второго, редуцирующего этапа, и потому результаты его недалеко уходят от первоначального состояния материального объекта или знания. Так называемый проблематизирующий подход был уже давно осознан внутри профессии и вполне самостоятельно применялся параллельно с происходящим в науке изменением стиля мышления от строго детерминированного (предсказуемого) – к вероятностному. Близость эта, видимо, объясняется тем, что вероятностное начало всегда присутствовало в художественно-образной составляющей мышления дизайнера, и это, по выражению Ю. Шрейдера, не позволяло ему «превращать «бритву Оккама» в гильотину». Итак, дизайн – посредник между художественным и научным постижением мира, но дизайн, в силу прикладного характера, мысль свою материализует, изменяя не только ментальную сферу существования человека, но и его физическое бытие. Мы увидели, что первые враги дизайнерской мысли – рутина, банальность, стандартные решения. Впрочем, в этом дизайнеры не оригинальны: свежесть решений нужна в любом деле. Только для этого специалиста иного, как говорится, не дано – он перестает быть самим

собой, когда не пытается выйти за пределы привычного, не ищет и не создает в своем воображении новый образ предметности, соотнесенный с обновленным бытием человека. Или, что парадоксально, не противоречит сказанному – он остается собой, пока не пытается нарушить неустойчивое равновесие своего пограничного положения, пока продолжает балансировать на границах различных сфер творческой деятельности, областей человеческого знания. Последнее отчетливо проявилось в принятых на вооружение методиках раскрепощения дизайнерского воображения, то есть методиках художественно-образного моделирования. Художественно-образное моделирование, в отличие от логического, основывается не на рациональном, беспристрастном и последовательном учете всех необходимых факторов, а прежде всего на эмоциональном, интуитивном и целостном видении конечного результата творчества. Профессиональная интуиция дизайнера, конечно, должна быть поддержана его культурным кругозором и опытом активной проектной практики – без этого она останется неразвитой. Дизайнер силой своего воображения моделирует ситуацию потребления создаваемого им объекта, характер и тип самого потребителя (адресата), его ожидания, связанные с проектируемым объектом, и т. д. Успеху этой операции способствует методика образного подхода, содержащая эвристический потенциал.

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

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

■ Ситуация музея. Так условно назван другой смысловой контекст, в который рекомендуется поместить воображаемый объект проектирования. Данный прием в определенном смысле противоположен предыдущему: если тот выявлял синхронный (единовременный), горизонтальный срез существования объекта, то этот – процесс его вертикального, диахронного (последова-

тельного) развития. В ситуации воображаемого «музея» происходит включение проектируемого объекта в ряд его исторических прототипов, что должно способствовать реконструкции заложенных в нем, но, возможно, «стершихся» культурных значений. Кроме того, при анализе исторических метаморфоз вещи, особенно обладающей глубокими культурными корнями, могут быть обнаружены интересные обстоятельства. Возможно, когда-то, из-за технологической ли сложности или несоответствия существующему в ту пору образу жизни, а то и вовсе по недоразумению (что тоже случается), от основного ствола развития этой вещи были отсечены какие-то ветви ее возможных трансформаций. Но в новой, сегодняшней ситуации знакомство с этими, отброшенными когда-то, вариантами решения способно дать импульс творческой мысли, предложить неожиданное направление инновации.

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

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

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

■ **Отождествление себя с проектируемым объектом.** Специальным

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

■ Сценарное моделирование. Этот метод весьма часто и результативно применяется в дизайн-проектировании. Уже одним своим названием он яснее других методик иллюстрирует идеологию художественно-образного моделирования и «применяется для получения целостного и наглядного представления об образе жизни и предметной среде будущего». Здесь «практически незаменимы рисунок и эскизирование», это может быть и макетирование виртуальное или в материале – «макеты такого рода похожи на сценические декорации, в которых строится по задуманному плану театральное действие. Достигаемая в этом случае наглядность служит источником знания, которое нельзя получить умозрительно». Впрочем, после предложения использовать метод «отождествления с объектом» – почему же нельзя умозрительно?! Эти практические процедуры, как трактует «Методика...», позволяют представить себе функционирование вещи в предметной среде, выразительность и целостность образа будущего изделия – не только его внешний облик, но и связи с окружающей средой и человеком.

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

Процедура такого моделирования действительно близка к созданию театрального действия, последовательно раскрывающего «жизнь и приключения»

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

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

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

Итак, смысловые контексты включения объекта проектирования могут быть следующие:

- ряд объектов, современных проектируемому, совокупность которых определяет сложившийся стиль и образ жизни;
- исторический ряд прототипов проектируемого объекта, выявляющих его культурные смыслы;
- ролевой контекст, то есть контекст деятельности различных специалистов вокруг разрабатываемого объекта;
- внутренняя логика самого объекта;
- сценография жизни (совокупность возможных ситуаций) проектируемого объекта рядом с человеком;
- аналогии между выразительными особенностями дизайн-объекта и приемами повышения выразительности, разработанными в других областях искусства и культуры.

Как уже говорилось относительно возможностей «проблематизирующего» подхода, помещение объекта проектирования в самые различные смысловые кон-

тексты позволяет значительно раскрепостить творческую фантазию проектировщика и создать дизайнерский объект, обладающий достаточной новизной.

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

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

Алгоритм проектного мышления дизайнера, как мы наблюдаем, следующий:

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

ной вещи в проекте и в материале, совмещающая в себе субъективную и объективную составляющие).

Как бы мы ни хотели, чтобы этот процесс был исключительно художественным, но намеченный нами путь снова неразличимо похож на научный поиск. Можно предположить, что в сегодняшней реальности, когда научное мышление далеко разошлось с тем, которое принято называть «технократическим», пути художественных и научных прозрений находят в себе все больше родственного. Конечно, образ в искусстве и в науке приобретает разные свойства, но не можем же мы отказать в образности мышления тем, кто изучает, например, физическую сущность времени или занимается теорией фракталов! Или – отказать в интуиции, способности к неожиданным прозрениям, к инсайту – исследователям глубин океана или психики человека. Итак, еще и еще раз: дизайн – явление пограничное, в данном случае между объективным бытием вещи и субъективной интерпретацией этого бытия, между одномоментным (симультаным) постижением образа вещи художественным воображением и следованием алгоритму научной мысли при построении ее морфологии. Но вернемся к процессу дизайн-проектирования объектов предметного мира, как он рассматривается в специальной дизайнерской литературе. Методика смыслообразования, как мы убедились, строится на сопоставлении собственного, первичного значения вещи и ее вторичного значения, привнесенного проектировщиком (тематизации). Нельзя не обратить внимания на то, что таков же и механизм воздействия тропов – итога выработанного в поэтике особого способа повышения выразительности речи. Троп (от греч. «тропос» – оборот, поворот речи) – двуплановое употребление слова, реализующее одновременно два значения: буквальное и иносказательное. При совмещении в восприятии прямого и переносного значений происходит обогащение смысла. Возможно, путь усиления образной выразительности во всех сферах творчества имеет общую природу, и привнесение в методологию дизайна приемов поэтики или стилистики – это не просто использование метода «заимствованных аналогий», но и закономерное применение общего художественного принципа. Скорее всего, в смыслообразовании и вещи имеет место не просто аналогия с литературным приемом, а единство образного мышления, реализующееся на более глубоком уровне и распространяющееся на все сферы творчества. Сложный гибкий механизм тропов – экономный способ выявления и закрепления как в слове, так и в изображении их образного восприятия, а также и их понимания, интеллектуально-эмоциональной оценки. Когда этот двойственный смысл найден, понят, сформулирован или прочувствован, пора переходить к реализации замысла в конкретной композиции. На этой стадии проектирования, когда, казалось бы, уже все ясно и осталось лишь воплотить прочувствованную и продуманную идею в материале, решить пространственную морфологию объекта – тут проектировщика подстерегает еще одна сложность. Возвратимся к нашему утверждению, что всякий объект дизайна глубоко укоренен в культуре и отражает ее специфические характеристики. Поэтому в рамках сложившегося жанра и стиля композиционные приемы, правила могут приобретать формализованный характер, но при переходе в иную стилистику, иной жанр, в иную культурную

среду требуются переосмысление этих приемов и переход от приемов к более обобщенным принципам. Для иллюстрации последнего положения в «Методике...» приведен следующий пример. Европейскому архитектору-классицисту, использующему в композициях садово-паркового искусства прием симметрии, предлагают создатели японский сад камней. Для того чтобы он смог это выполнить, ему пришлось бы перейти от приема симметрии к ее принципу. Дело в том, что планировка японского сада камней основана не на пространственно-геометрической симметрии, а на предметно-смысловой. «В основе его композиции лежит философское противопоставление горы и воды, символизирующее два противоположных начала всего сущего – светлого и темного, мужского и женского». Как видим, симметричность нельзя «пересадить» из одной композиционной системы в другую, хотя как принцип построения художественной формы она действительно для любой или почти любой системы. Нельзя так поступить и с масштабностью, пропорциональностью и т. д., потому что то, что масштабно и пропорционально в одной композиционной системе, немасштабно и непропорционально в другой системе. В приведенном примере принцип симметрии остается нерушимым. С изменением культурной среды, в которую помещается объект проектирования, меняется лишь характер симметрии, то есть воплощение этого принципа. В данном случае из пространственной симметрия становится смысловой.

Различные точки зрения проектировщика на вещь.

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

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

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

- комплекс вещей и сооружений, образующий предметный ансамбль культуры, – на этом уровне он определяет целостность материального окружения;
- концептуально-смысловое содержание, заключающее в себе систему высших символов и ценностей, с которыми соотносится жизнь людей и их предметный мир, – на этом уровне он определяет идею, положенную в основание порядка;
- язык формообразования социально-предметного мира как эстетически совершенной художественной системы – на этом уровне он определяет художест-

венно-образные приемы, которые можно выявить при анализе материального окружения в соотношении его с актуальной системой ценностей.

В полном соответствии этим уровням мы имеем, согласно «Методике...», и три типа проектно-художественных позиций, в которых отправным фактором различного решения вещи являются:

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

Разумеется, всякая вещь, как и всякая воплощенная в ней культура, содержат в себе сразу все три названных уровня, и в реальности они нераздельны. Инструментальная точка зрения на вещь. В этом случае на первое место выходят такие качества вещи, как портативность, комфортабельность, целесообразность, удобство пользования, гибкость конструкции, гигиеничность и т. п. Проектно-образное решение вещи закрепляет качества этого ряда, претворяя их в информативность формы. Как действует в этом случае проектировщик? В окружающей действительности им выделяются такие области, где для него заметна возможность функционального переосмысления возобновляемых по инерции объектов, уже не соответствующих в полной мере потребностям момента, изменившемуся образу жизни. Методическим инструментом поиска такой обновленной вещи может послужить расширение зоны поиска за счет вовлечения в нее области действительности, далеких от той, которая предполагается поставленной задачей. Например, при проектировании бытового объекта вспомнить характеристики чем-либо сходного с ним индустриального, а при создании индустриального – ассоциативно связанного с ним природного и т. п.

А затем применение рассмотренного нами приема «сценарного моделирования» помогает воссозданию системы, адаптирующей новую вещь к ситуации и окружающим ее объектам с их новым членением и новыми связями. Такие процедуры перенесения по сходству пространственной морфологии вещи или по сходству функционального процесса могут быть названы, соответственно, метонимическим и метафорическим формообразованием. Знаменитый американский дизайнер Дж. Нельсон так описал собственный опыт совместной работы с коллегой – другим классиком архитектуры и дизайна: «Мне вспоминается, как у меня возник замысел стены-стеллажа. Мы с Генри Райтом успешно трудились над проблемами хранения домашних вещей и проделали огромное количество исследований. Мы накопили огромное количество фактов, подтверждающих, что на площади глубиной всего десять дюймов можно хранить огромное количество предметов домашнего обихода. Однако несколько месяцев мы ломали себе голову над тем, что делать с этими фактами. Однажды, глядя на стену своей конторы, я с раздражением почувствовал, что с ней что-то неладно. Постепенно чувство перешло в убежденность, что вся беда в существовании шестидюймовой перегородки, не содержащей ничего, кроме воздуха. Почти немедленно

возникла идея добавить с каждой стороны по несколько дюймов и использовать внутреннее пространство для хранения вещей. Заметьте, что первым звеном в этой цепи рассуждений был непреднамеренный разрушительный акт: уничтожение понятия о перегородке, имеющей только одно назначение. Едва этот акт был совершен, возникший вакуум в одно мгновение был заполнен новой идеей».

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

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

■ Во-вторых, самонаблюдение профессионала обнаруживает, до какой степени ход рассуждений, направленность поиска, проблески интуиции, творческая активность – все определяется существующей на данный момент культурной и проектной парадигмой. В ту эпоху самые талантливые проектировщики упорно стремились соединить в одном объеме самые разные функции – например, «шкаф-контейнер» Дж. Коломбо, соответствующий более ранней идее «кухни-шкафа» Л. Лисицкого. Конечно, за счет этого резко экономилось пространство, но (если исключить насущную потребность в этом для проживающих в наших малогабаритных квартирах образца 60-х) такое настойчивое использование приемов агрегатирования, комбинаторики и трансформации с позиций сегодняшнего образа жизни представляется гипертрофированным и не всегда оправданным.

Даже вышедшая значительно позже «Методика...» в качестве примера проектного решения, вполне отвечающего человеческим ожиданиям комфорта, предлагает «многоцелевой блок для индивидуального пользования», который совмещает в себе «функции отдыха, чтения, приема пищи. Блок имеет автономное освещение, полки для книг, пюпитр, откидной стол». Что это – бункер? Нет, это прогрессивное дизайнерское решение, культурным образцом которого предлагается считать «купе международного класса», а методическим приемом – «особое членение целого на части», когда «объединенная функция по-новому распределяется между составляющими своеобразного конструктора». Нетрудно почувствовать, насколько далеко отошли мы сегодня от такой модели в своих представлениях о нормальном жилище. Идейной ценности, а я точка зрения на вещь. Эта точка зрения на проектируемую вещь становится доминирующей в ситуации, когда одна «функциональная пригодность предмета еще не служит гарантией его совокупного качества», то есть когда проектировщику ясно, что сугубо утилитарный подход не обеспечит ему желаемого результата. В таком случае внимание его концентрирует-

ся на возможном символическом значении вещи для ее потенциального потребителя. В проектируемой вещи выявляются ее знаковые, символические функции, и сама она рассматривается как символ и воплощение определенных социально-культурных ожиданий и ценностей. При таком подходе проектируется уже не столько сама вещь, сколько возможные связи человека (при ее посредстве) в ценностно-смысловом мире. «Ведь человек, в сущности, покупает не вещи, а решение проблем: не фарфор, а культуру сервировки, не ковер, а интимность обстановки и т. д. Становится совершенно необходимо осмыслить, оценить и увидеть жизнедеятельность человека в различных ее проявлениях, этических, моральных, возрастных, профессиональных, социальных». В этом случае для достижения нетривиального проектного результата методически наиболее применим прием театрализации. Воображаемая вещь мысленно перемещается в иную среду существования: например, из бытовой – в выставочную или на спортивную площадку. Различие с предыдущим приемом следующее: если при «инструментальной» точке зрения на вещь она соотносилась с другой вещью в иной среде и воспринимала от нее новые качества, то при «идейно-ценностной» – вещь растворяется в обновленном предметном окружении и включается в непривычную поведенческую ситуацию. При этом новая функция вещи понимается уже не как усовершенствованное исполнение своего утилитарного назначения, но как полноценное обслуживание с ее помощью усложненных человеческих связей.

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

Культурно-языковая точка зрения на вещь. При таком взгляде на вещь объект проектирования соотносится уже не с другой вещью, обслуживающей иные социально-технические процессы, и не с другим идейно-ценностным контекстом. В новой проектной ситуации он соотносится со сложившимся к данному моменту художественно-образным языком, с освоенными автором художественными приемами. Если проектировщик в достаточной мере образован и чуток к тенденциям в различных областях искусства, присущий данному времени стилевой фон не может не отразиться на его работах, не найти в них своего индивидуального выражения. Вся палитра выразительных средств, разработанных, прежде всего, в таких видах творчества, как пластические искусства, живопись, архитектура, приходят на помощь дизайнеру и становятся его

творческим активом. «Важно помнить, что в культуре происходит не только накопление выразительных возможностей, но и их эстетический износ». Невозможно создать инструментально новаторскую вещь, несущую при этом обновленные культурные смыслы внутри «стершейся» эстетики, утратившей привлекательность для восприятия. Поиски нового выразительного языка непрерывно идут внутри всего художественного процесса, который захватывает и дизайн как одно из своих проявлений.

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

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

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

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

Разумеется, делая акцент на «культурно-языковых» средствах проектирования, дизайнер никогда не забывает о закодированных в любом художественном языке «идейно-ценностных» смыслах, и уж тем более он помнит про «инструментальные» свойства вещи. Без их проектного обеспечения продукт дизайна вряд ли состоится. Следует особо подчеркнуть, что приведенные «три взгляда на вещь» предполагают сознательный выбор автором доминирующей темы:

- инструментальности вещи;
- ее культурной осмысленности;
- языковой выразительности.

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

Итак, созданная усилиями дизайнера целостная Вещь:

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

Использование в дизайне «культурного образца».

Три различные точки зрения дизайнера на вещь соответствуют всем трем указанным выше системным уровням канона, но уже не в силу подчинения ему проектной мысли, а следуя вечному и объективному правилу созидания жизнеспособных вещей, бесконечно пополняющих этот предметный мир.

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

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

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

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

Современные представления о «культурном образце» в дизайн-проектировании имеют генетические корни в ограничительных рамках канона или художественной программы даже индивидуальной творческой палитры отдельного художника, также обладающей внутренним единством. Иллюстрацией практического применения этого метода может послужить разработка дизайн-концепции образа одной из торговых компаний (автор Л. Л. Мещанинов). Крупная фирма занималась оптовой поставкой в Россию экзотических фруктов, требовалось образно представить себе всю совокупность смыслов, содержащихся в образе этой фирмы, которые затем следовало выразить средствами дизайна. Автор дизайн-концепции задается вопросом: с какими же качествами должен ассоциироваться образ этой компании? И отвечает, что это – «надежный партнер, широко, пунктуально и быстро ведущий дела, готовый благожелательно и к взаимному удовольствию решить взаимные проблемы». Кроме того, это – «много поведавший и имеющий дело чуть ли не по всему свету, пользующийся у себя дома влиянием и приязнью благодаря приносимой пользе, размаху из заинтересованности в делах и проблемах общества. Дальше

автор задумывается, «какому же образу присуща такая многогранность и необходимая для этого полнокровность, яркость»? И он находит ответ: «имя такому образу – негоциант». «Историческое значение, и само звучание этого слова рисуют в воображении сочный образ, которому присущи солидность, основательность, респектабельность, опыт, но и открытость, щедрость, широта, жизнелюбие, любознательность, а также и готовность к риску и начинанию».

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

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

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

## Тема 6. Методика художественно-конструкторской проработки проектного решения

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

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

С учетом содержания и цели и в соответствии с общим понятием и структурой концепции единую концептуальную установку фирменного стиля советского производства можно выразить обобщающей формулой: «Человек – качество, точность, культура». Концепция является смысловым ядром дизайн-программы – основного средства осуществления деятельности по формированию фирменного стиля. Форма программы проявляется в ее организационно-целевом, социотехническом аспекте, обуславливающем способы достижения поставленной цели. Для этого отбираются соответствующие средства, устанавливаются необходимые принципы и определяются задачи управления работой по созданию фирменного стиля. В этой методической дизайн-программе предусматривается подготовка и объектных дизайн-программ, обуславливающих различные стороны деятельности фирмы (производственную, бытовую, культурную, спортивную и пр.).

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

Дизайн-разработка фирменного стиля производственного объединения. Конкретная работа по реализации программы создания фирменного стиля осуществляется несколькими этапами. Первый этап – изучение существующего опыта стилеобразования, которое, как правило, сводилось к достижению единого эстетического характера и композиционной трактовки шрифта, логотипа, знака фирмы, а также характерного цвета оформляемой продукции, ее упаковки

и рекламно-сопроводительной документации. Иногда стилевое цветографическое решение может распространяться и на оформление транспорта, одежды сотрудников данной фирмы и т. д. Однако для высококачественной организации фирменного стиля необходимы не только цветографика, но и художественно-композиционные средства, так как только в их системе может сформироваться полноценный, выразительный, оригинальный, запоминающийся стиль производственного объединения.

Родственность природы композиционных средств позволяет объединить их в основные континуумы:

пространственно-временной (плоскость, объем, план, пространство, движение);

– цветографический (плоскость, линия, знак, цвет);

– светозвуковой (цвет, свет, движение).

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

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

На третьем, завершающем, этапе в результате наложения средств на стилиеносители выявляется характерный модуль стиля – стилиепредъявитель. Им являются просматривающиеся во всех элементах-носителях присущие данному стилю определенные черты: пластика, фактура, рисунок, колорит, светотень, мелодия, ритмика и т. п. Итогом трех этапов разработки дизайн-программы фирменного стиля является художественно-культурный образ фирмы. Этот образ – общая картина высокой культуры, эффективного производства, высококачественной продукции как результата работы сотрудника социалистического предприятия – конкретизируется в зависимости от отрасли производства и профиля фирмы. Таким образом, фирменный стиль как одно из проявлений стиля в целом формируется и функционирует в системе культуры и становится одной из форм ее изменения. Методическая и объектная программы конкретизируются в соответствующих дизайн-сценариях. Методический и объектный сценарии служат основой разработки специфического комплексного предметно-процессуального объекта дизайна – аудиовизуальной коммуникации.

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

Во-первых, в художественной деятельности композиционный синтез служит основным методом творческого процесса. Во-вторых, синтез используется как специфическая форма органического соединения разных видов ис-

куств, которое и получило постоянное определение «синтез искусств». Совершенно очевидно, что синтез искусств как форма существования произведений не может быть вне композиционного синтеза как метода творчества. Поэтому, когда речь идет о создании целостно-структурированного «гиперпроизведения» – всей искусственной среды, – обе трактовки понятия синтеза уместны, необходимы и актуальны. Природная среда «естественно синтетична», о чем как нельзя лучше свидетельствуют понятия гомеостаза, экологического равновесия и др. Для того чтобы придать это качество искусственной среде, синтез должен составлять существо любой созидательной деятельности – проектной и системно-дизайнерской в особенности.

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

Специфическим результатом синтеза в художественно-творческой деятельности, в отличие от синтеза в науке, технике и др., является художественный образ, полученный в результате органического соединения, взаимосвязи различных видов искусства. Обычно понимаемый как однозначная данность («синтез либо есть, либо его нет») процесс синтеза в действительности является диалектически разноуровневым, имеющий самостоятельное значение этих произведений:

– ансамблевый – объединение произведений различных искусств, каждое из которых обладает не абсолютной, а только относительной самостоятельностью;

– органический – скрещение произведений искусств, рождающее «качественно своеобразную и целостную новую художественную структуру, в которой составляющие ее компоненты растворены так, что только научный анализ способен вычленил их из этого структурного единства».

Неиссякаемое стремление к синтезу в полном его проявлении обусловлено постоянной, существенной социальной потребностью в изыскании методов художественного моделирования действительности, адекватных динамике изменения общества. Однако следует учитывать, что изменились – пусть незначительно – традиционные виды искусств, появились их новые разновидности, сложились новые методы и технология синтезирования и, что, пожалуй, самое главное, сформировались существенно иные эстетические идеалы, вкусы, меры, ставшие критерием оценки художественных произведений вообще и синтетических в частности. Невзирая на расхождения во взглядах на эстетическую природу дизайна («дизайн – вид искусства», «дизайн не является эстетической деятельностью»), не подлежит сомнению факт: даже штучные изделия массового промышленного производства все активнее включаются в функциональные комплексы, находятся в них «на виду» и, естественно, требуют эстетического

освоения. Ярким примером такого освоения могут служить средства транспорта в городской среде. И если совершенно справедливо, что основой формирования художественного образа в «вещных искусствах» служит ансамбль (первичный функционально-эстетический комплекс), то с большим основанием это относится к системе – «надансамблевому» образованию. Связь дизайна и «сценических искусств» – сценографии, экспозиции, архитектуры.

Генетически произведения дизайна как художественного конструирования единичных изделий массового промышленного производства органично связаны с предметно-пространственными структурами архитектуры и прикладного искусства. Вместе с тем дизайн как традиционный «вещетворец» получает выход во все искусства, имеющие материальную оснастку, в первую очередь в основные разновидности пространственно-временных сценических искусств: театр, кино, телевидение. Но мы рассматриваем системный дизайн, связанный с целостным структурообразованием равно как предметов в пространстве, так и процессов во времени. Системный дизайн явно «сдвигается», таким образом, в сторону пространственно-временных искусств, говоря символически, к «театру». Это и обуславливает появление в сфере системного дизайна объектов – «драматургических», «игровых» программ и почти прямое применение методов театрального искусства, в первую очередь метода сценирования.

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

Сценическая среда практически не выходит за пределы интерьера театра, точнее, его сценической коробки. Экспозиционная среда более «текуча»: она «переливается» из интерьера выставочного павильона в межпавильонное пространство, но тогда, как правило, утрачивает синтетические черты. Гораздо бо-

лее сложна градостроительная среда, реальная среда урбанистического синтеза – слияния архитектуры, монументальных, прикладных искусств и дизайна. Она полностью, раз и навсегда, утилитарна. Она исключительно функциональна, более того – полифункциональна. Она эти и другие факторы (включая сложность структуры, пространственную многоплановость, интенсивность, насыщенность жизненных явлений) делают урбанистическую среду весьма «неблагоприятным», хотя в то же время и заманчивым объектом синтеза.

И все-таки, несмотря на увеличивающееся значение урбанизации, стремительное развитие городов, их растущую потребность в архитектурно-художественной организации, несмотря, наконец, на участвовавшие попытки целенаправленного управления разнообразными урбанистическими процессами, случаи осуществления подлинного синтеза в современной городской среде весьма редки и локальны. Синтезирующий характер дизайна как предпосылка средообразования.

Для плодотворного исследования проблемы синтеза необходимо общепринятую трактовку искусства как специфической художественно-образной формы отражения действительности приблизить к понятию дизайна как деятельности, связанной с моделированием жизненных ситуаций для получения проектной информации. С этих позиций искусство можно определить как «способ моделирования жизненного опыта человека, служащий получению специфической познавательно-оценочной информации, ее хранению и передаче с помощью особого рода знаковых систем (художественных языков)». Такое толкование оказывается конструктивным не только для осуществления классического операционального синтеза искусств в Градостроительстве, но и для нового инструментального синтеза, осуществляемого посредством специальных художественно-технических (устройств-синтезаторов), о которых речь пойдет ниже. Предложенная трактовка позволяет совместить искусство и дизайн как знаково-моделирующие виды деятельности. Дизайнер постоянно оперирует художественно-композиционными категориями искусства, а в экспертно-оценочной и теоретико-методологической работе – общеэстетическими категориями. И если при художественном конструировании массовые промышленные изделия создаются по общим законам красоты, то системный дизайн естественно выходит на создание художественно-образных систем, заведомо предполагающих синтез.

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

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

С этих позиций позволителен своего рода «дизайно-центристский под-

ход» к проблеме синтеза искусств. При сравнении с широкой системой тех видов искусств, характерные художественные средства которых используются в дизайне, последний выступает как инструмент-синтезатор который выходит на синтез среды, удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека и способствующей формированию гармонично развитой личности.

Концепция программы по осуществлению дизайн-синтеза опирается на общую установку первичности модели (образа) человека относительно проектируемого окружения. Гармонично развитая личность для осуществления полноценной жизнедеятельности требует соответствующей гармоничной сферы обитания (при любом природно-физическом и социально-культурном характере среды), обязательным фактором формирования которой выступает синтез искусств. Большое значение приобретает изучение аналоговых форм синтеза как на ансамблевом, так и, особенно, на органическом уровне. «Синтезатор среды» – дизайнерская форма синтеза искусств. Весьма своеобразным является новое направление осуществления синтеза искусств в локальной среде, например в интерьерах зданий, связанное с конструированием специальных установок – «синтезаторов среды». Пока что наиболее активно и плодотворно развивается отдельная, побочная ветвь этого направления – светоцветомузыка. Между тем, «синтезаторам среды», конструирование которых осуществляется на принципах полного синтеза искусств с целью создания новых художественных структур, принадлежит большое будущее. Это объясняется рядом факторов, которые можно объединить в две группы.

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

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

Состоит из таких факторов, которые обуславливают необходимость создания – также с компенсаторной целью – нормальной среды, благоприятной зоны в среде экстремальной, психофизиологически противостоящей человеку. Значение нормализации неблагоприятных условий будет стремительно возрастать по мере освоения новых типично экстремальных сред – космической,

океанической и др., а также традиционных экстремальных сред – Крайнего Севера, высокогорья, пустынь, где, кроме монотонной, неблагоприятной и нередко опасной среды, на человека критически влияет фактор одиночества (или даже однообразия общения в малой группе).

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

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

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

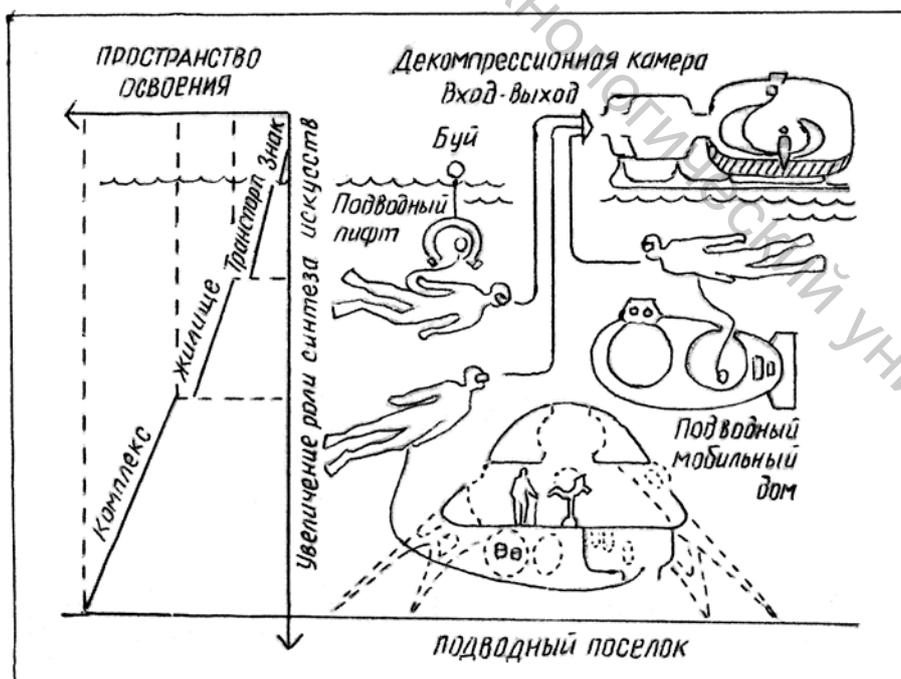


Рисунок 3 – Синтезатор среды в системе глубоководного комплекса

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

Уровни освоения океана «погружаются» и в связи с этим усложняются в последовательности «буй – погружающая камера (лифт) – станция (подводный транспортный аппарат) – подводный комплекс (поселок)» (рисунок 3). Прямо пропорционально погружению, приводящему к усилению изоляции человека от нормальной среды, возрастает компенсирующая этот недостаток роль синтеза искусств. Устройство синтезатора обеспечивает: трансформацию архитектурного пространства адаптационного отсека; варибельность пластических и фактурных характеристик поверхностей стен, пола, потолка отсека; динамичность плоскостных и пространственных графических композиций; кинематику цветоцветовых построений; связанную с кинематикой цветоцветовых построений; мобильность музыкальных и звукотекстовых структур; непосредственное включение в общий контекст кино- и телевизионных кадров, фрагментов и сюжетов; осуществление игровых, хореографических, драматургических ситуаций средствами режиссуры и сценографии; органическую взаимосвязь «крайних» компонентов – сценографии и архитектуры (равно как и каждой промежуточной пары) для получения единой художественно-синтетической структуры, осуществления полного синтеза искусств с целью организации оптимальной среды, создания целенаправленного психологического поля контактов полей и формирования художественного образа всей системы.

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

Обобщающие положения синтеза искусств и дизайна. Как инструментальный, так и операциональный синтез следует основным принципам построения систем. Прежде всего, количество видов искусств (и соответственно произведений) должно быть необходимым и достаточным для возникновения и существования синтетической системы. Она не может быть достигнута простым рядомположением, суммированием отдельных произведений искусств. Каждое произведение, включаемое в синтез, должно обрести новые художественные свойства и придать эти свойства синтетическому целому.

Каждый компонент синтетической системы проявляется поэтому не локально, а с учетом его места в целом; он не может быть удален из него без разрушения этого целого.

Эмоционально-эстетическое «бытие», воздействие синтеза искусств как

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

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

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

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

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

Несмотря на то, что в проектной практике проблемы предметной среды стали разрабатываться давно, до настоящего времени нет четкого определения понятия среды в дизайнерской деятельности. В реальном проектировании могут сосуществовать различные концептуальные взгляды как отдельных авторов, так и проектных групп. Для системного дизайна будет наиболее приемлемым понятие среды как всей «естественной» («первой») и «искусственно розданной» («второй») природы в ее материально-предметном и функционально-процессуальном проявлениях.

В зарубежной и отечественной литературе существует множество неоднозначных определений понятия «средообразование». Неоднозначность его интерпретации многие авторы объясняют тем, что рассматриваемое понятие принадлежит к числу наиболее сложных по содержанию и структуре, так как охва-

тывает необычайно широкий круг явлений и процессов и поэтому представляет известную трудность для научного определения. Вместе с тем некоторые исследователи отрицают обязательность наличия единого определения.

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

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

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

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

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

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

Совокупный результат дизайн-деятельности. Если рассматривать целостно-структурированную среду как результат дизайна, то все множество слагающих ее целостно-структурированных объектов представляет собой своеобразный «материал», из которого она формируется. Анализ совокупного результата дизайн-проектирования с точки зрения «материала» позволяет выделить компоненту вещного, процессуального, духовного и человеческого характера.

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

Обеспечение жизнедеятельности человека (общества) немислимо без вещей, поэтому вещи (и их системы) выступают в качестве второго компонента

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

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

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

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

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

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

Сложные взаимосвязи в окружающем мире, которые призван изучать дизайнер, сделали необходимым обращение его к принципам сложных систем, то есть имеющих сложную структуру. К сложным системам относят такие, которые невозможно исследовать без расчленения на отдельные подсистемы и без расположения их в определенной иерархии по выделенным уровням. Расчленение системы позволяет рассматривать ее последовательно по отдельным

частям, по уровням. Этот методический прием расчленения на подсистемы (как систем более низкого иерархического уровня) не нарушает целостности функционирования всей системы благодаря управлению. К первичным системам относятся системы, не допускающие их дальнейшего расчленения без потери основного качества всей системы с учетом избранной исследователем точки зрения.

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

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

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

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

Чтобы решить проблему объединения ЦСО в единую систему, необходи-

мо выйти за рамки каждого отдельного объекта и выявить, частью какой более общей системы он является. Поэтому на пятом этапе происходит определение сущностной иерархии, то есть раскрывается соотношение ЦСО по степени общности и органичности связи между отдельными объектами. Принцип сущностной иерархии позволяет определить связь ЦСО с более общим целым, понять субординацию различных ЦСО в зависимости от степени их сложности, а также определить цели и этапность разработки этих ЦСО. Принцип сущностной иерархии ЦСО в среде воплощается в своеобразном «дереве целей», которое наглядно показывает, что цель системы каждого уровня следует искать на более высоком уровне.

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

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

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

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

Концепция средообразования в дизайне.

Для осуществления средообразования необходимо установить номенклатуру объектов проектирования и, главное, выявить концепцию, которая определила бы смысл деятельности дизайнера. Соответственно и сфера средообразования может быть установлена не столько путем описания входящих в нее элементов, то есть через фиксацию ее границ, сколько путем выявления потенциальных возможностей дизайнерской деятельности, определяющихся основной решаемой проблемой. Создавая среду, дизайнер занимается образованием не только материальных структур объектов. Существование последних прямо связано с существованием структуры социальных отношений, причем существует сфера, где такая взаимосвязь выступает на первый план. Эту сферу можно определить как область средовых отношений, в которой проектируемая среда рассматривается как предметно-оформленное пространство среды человеческого обитания. Таким образом, организуя среду, дизайнер не только обеспечивает человеку физические условия, необходимые для его существования,

но и формирует «материальный внешний мир, материальный каркас», которым закрепляется в пространстве и времени определенная система отношений между людьми. Проектируемую среду как совокупный результат дизайнерской деятельности можно представить в виде пересечения структуры социальных отношений и материальной структуры. Совмещение этих двух структур очерчивает область средового проектирования в дизайне, границы которой определяются двумя условиями: внешней по отношению к дизайнеру средой (то есть культурным, социальным, научно-техническим и т. п. ее содержанием) и «внутренним» содержанием дизайнера (то есть его творческой установкой, отношением к среде) (рисунок 4). На пересечении этих двух условий и моделируется определенный замысел, выражающий общую проектную ситуацию в среде и определяющий объект дизайна как предметно-оформленный фрагмент пространства среды человеческого обитания. Целостность дизайнерского решения достигается при условии, если обеспечено полное единство среды и «внутреннего» содержания дизайнера. Создание «пространственного каркаса» среды предполагает в этом случае, с одной стороны, проектирование дизайнером не локальных подсред, а проектирование таких материальных структур, которые позволили бы человеку формировать подсреды путем индивидуального отбора и комбинирования имеющихся спроектированных элементов. При этом очевидно, что включение в создаваемую среду непредсказуемых моментов – мотивов человеческого поведения – создает условия для того, чтобы проектируемая среда качественно превосходила составляющие ее структуры. Включение в проектируемую среду поведения завершает представление о ней как о целом, не сводимом к сумме его частей. Цель дизайнерского средообразования – создание модели среды, предусматривающей и поощряющей определенный ход развития деятельности человека, осуществляемой на основе осознанных («переживаемых») им временных и пространственных моделей среды (рисунок 4).

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

Как правило, «среду» связывают с трехмерной моделью, основанной на понятиях Евклидовой геометрии и системе прямоугольных координат. Однако формирование среды в различных масштабах неизбежно осуществляется во времени. Время восприятия, в течение которого раскрывается пространственная структура среды, есть ее «четвертое измерение». Пространственные отно-

шения выражают, с одной стороны, порядок одновременно происходящих событий, а с другой – протяженность материальных объектов. Временные отношения – это порядок сменяющих друг друга событий, а также их длительность.

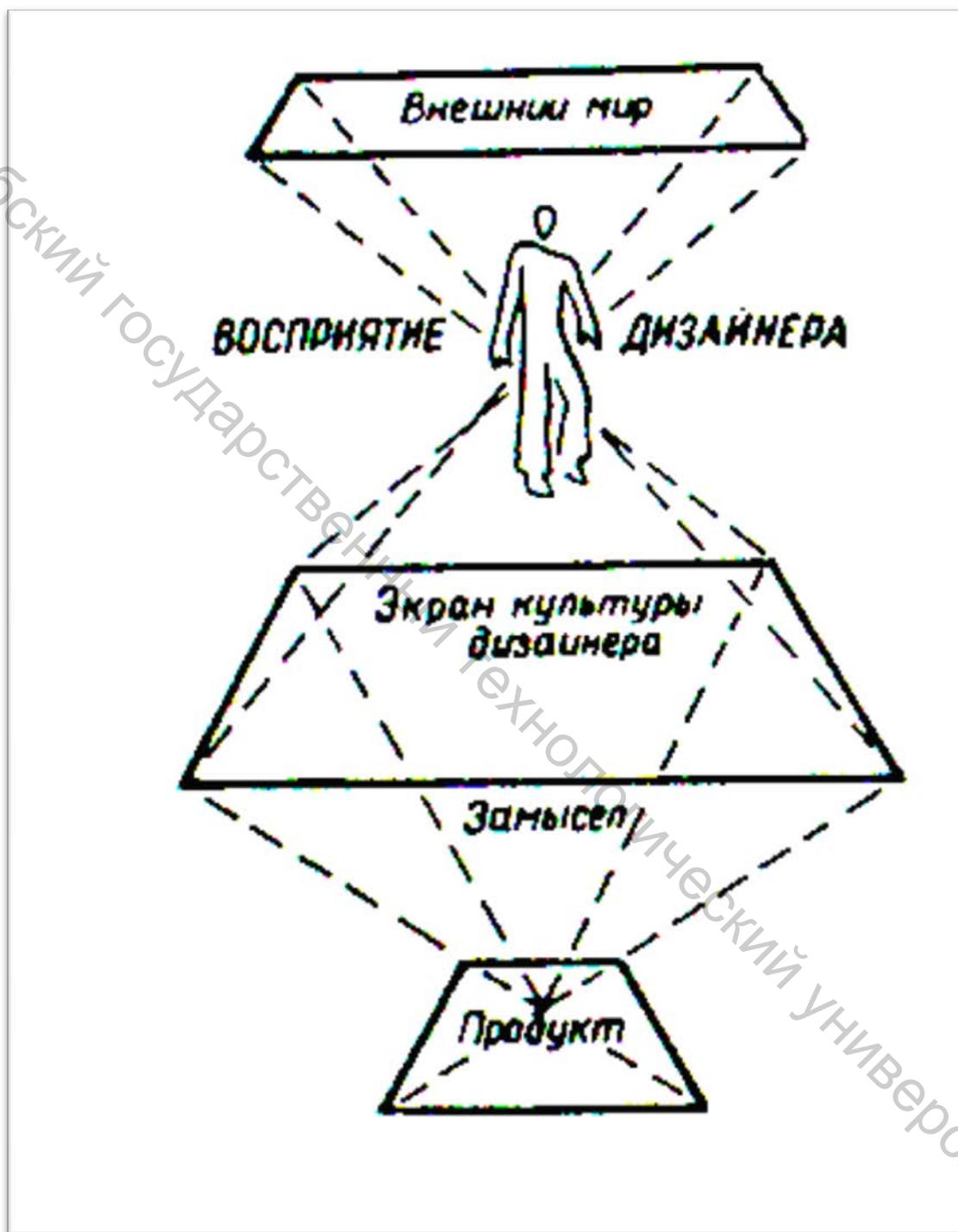


Рисунок 4 – Схема формирования проектного замысла

В основе работы по созданию модуля среды может лежать следующая система: функциональное движение человека в среде, на основе которого осу-

ществляется планировка и организация пространства; построение объемов в этих пространствах; трактовка вертикальных и горизонтальных плоскостей (поверхностей) объемов; их графическое (в том числе знаковое), а затем и цветное решение; световая организация среды (собственно и в связи со звуковой организацией, то есть музыкальной, задающей и координирующей функциональное движение в среде).

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

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

Своеобразная модель трактовки этой идеи – «ползун благоустройства», представляющий собой подвижное, меняющееся средство организации среды. Для его реализации в качестве носителя концепции необходим элемент, позволяющий человеку осуществлять пространственно-временную координацию в среде. Постоянная зависимость от человека определяет характер этого элемента, формирующего «ползун благоустройства» среды: его соразмерность человеку, подвижную изменчивость, своего рода «эмоциональность». Элемент, обладающий такими качествами, может быть назван «живым модулем среды». Концепция «ползун благоустройства» + «живой модуль» практически апробировалась при дизайнерской разработке аграрно-промышленного г. Унгены (Молдавская ССР). В соответствии с концепцией была построена система элементов оборудования, обеспечивающая осуществление максимального числа функций человека в жилых кварталах и на магистралях города. Предложенный авторами «живой модуль» обеспечивает органичное «врастание» оборудования в среду, которое может осуществляться на двух функциональных уровнях:

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

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

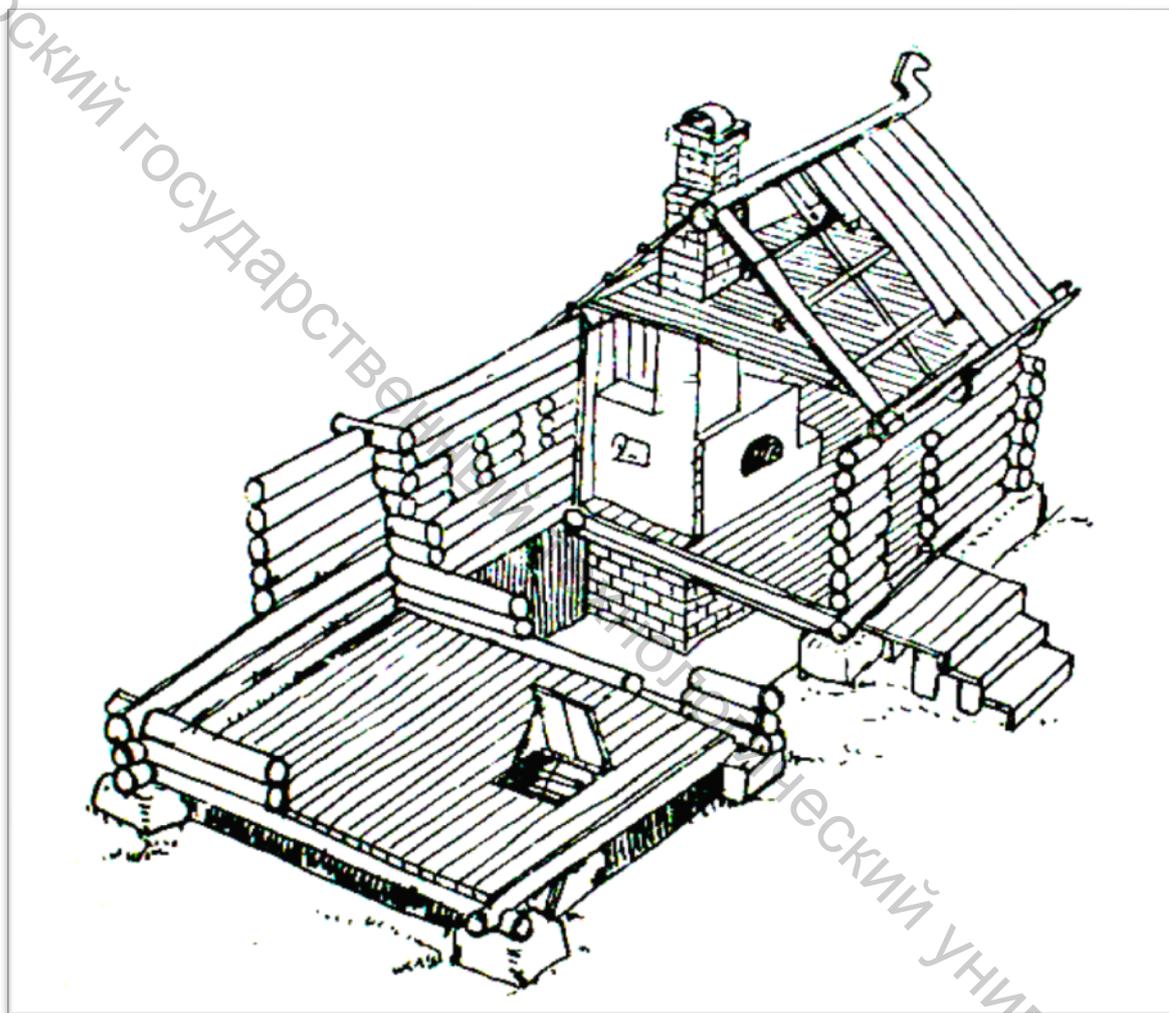


Рисунок 5 – Народное жилище как образец взаимосвязи формы (структуры) и содержания (функции)

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

В этой среде могут осуществляться основные функции горожан:

– технологические – различные действия от статических (пассивных) до

динамических (активных);

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

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

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

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

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

В качестве основного блока, сформированного из разветвленного «ползуна», предложена система оборудования для транспортной остановки. По своим функциям и градообразующей роли она является своеобразным «микрородком» в городском квартале. Она обеспечивает горожанину-пешеходу посадку в транспорт, получение различной (не только транспортной) информации, связь (через телефон интернет), отдых, питание, приобретение дорожных мелочей (через торговые автоматы), удаление мусора и т. д. По существу, в этой системе содержатся в зародыше все основные элементы городского оборудования (рисунок 6). Структура и конструкция подобной «единицы обслуживания» таковы, что обеспечивают ее расчленение на меньшие блоки более ограниченного или иного назначения, а также на отдельные элементы (предметы). Эти блоки или предметы могут размещаться по всех зонах и точках города, где имеется необходимость о соответствующем благоустройстве города.

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

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

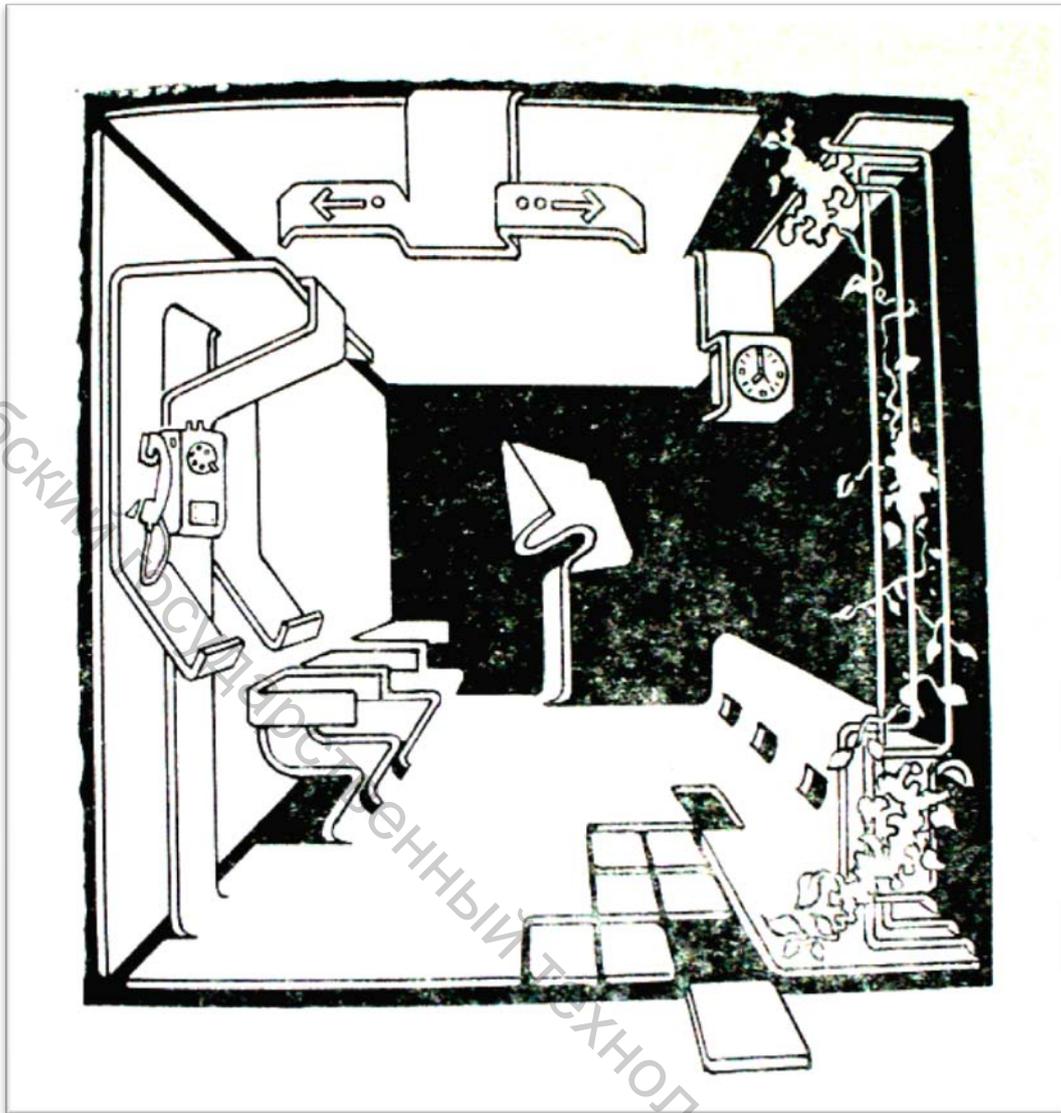


Рисунок 6 – «Живой модуль» и «ползун» как универсальные средства благоустройства среды

## Тема 7. Принципы и методы разрешения технических противоречий в процессе дизайн-разработки идеального проектного решения

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

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

Через установки системного подхода и системотехники, через принципы

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

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

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

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

Среди подлежащих первоочередному углубленному изучению – новое для дизайна понятие концепции. Концептуализм разнолик в своих проявлениях – от философских до художественных (имеется в виду «концептуалистское искусство»). Концептуальность – смысловой центр любой творческой деятельности, поскольку это прежде всего ее профессионально-идеологическая характе-

ристика. Поэтому дальнейшему изучению подлежат вопросы профессионального мировоззрения, образа мышления, творческой идеологии (включая идеологию в политическом смысле), социокультурного статуса, профессиональной этики, общественной ответственности и целеполагания деятельности дизайнера–разработчика систем, в общем его «концептуальный портрет».

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

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

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

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

приобретающие новую актуальность в связи с выходом на них дизайна.

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

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

Совершенно ясно, что исследование и разработка как перечисленных, так и не упомянутых вопросов потребуют длительных совместных усилий больших творческих коллективов дизайнеров и специалистов смежных областей. Работа их окажется тем более необходимой и благодарной, что системный дизайн,

сделавший еще только первые шаги в теории и практике, обладает очень большим будущим. Системный, программно-целевой подход, четко обозначенный в государственных документах, определяющих экономическую, производственную, социальную и культурную деятельность в нашей стране, пронизывает самые разнообразные сферы народного хозяйства. Однако возможности дизайна используются в них еще далеко не достаточно, а то и не применяются вовсе. Устранению этого недостатка будут способствовать организация вузовской подготовки специалистов системного дизайна, увеличение числа дизайн-программ, привлечение дизайнеров к участию в разработке общих производственно-экономических и научно-технических комплексных программ, а также ознакомление возможно более широкого круга специалистов разного профиля с теорией и методологией дизайна.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – Санкт-Петербург : Питер, 2007. – 218 с.
2. Ковешникова, Н. А. Дизайн : история и теория : учебное пособие / Н. А. Ковешникова. – 3-е издание. – Москва : Омега, 2007. – 206 с.: ил.
3. Дизайн в системе культуры : тезисы конференций, совещаний. – Москва : ВИНИТЭ, 1982. – 71 с.
4. Ненгушев, Б. В. Художественное проектирование / Б. В. Ненгушев, Е. Д. Щедрин, Г. Б. Минервин. – Москва : Просвещение, 1979. – 175 с.
5. Михайлов, С. М. Основы дизайна / С. М. Михайлов. – Москва : Союз дизайнеров, 2001. – 240 с.
6. Глазычев, В. О дизайне (очерки по теории и практике дизайна на Западе) / В. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970. – 189 с.
7. Безмоздин, Л. Н. Художественно-конструктивная деятельность человека. / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент : Фан, 1975. – 243 с.
8. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учебное пособие / А. Н. Лаврентьев. – Москва : Гардарики, 2008. – 303 с.: ил.
9. Ларченко, Д. А. Интерьер : дизайн и компьютерное моделирование / Д. А. Ларченко, А. В. Келле-Пелле. – Санкт-Петербург : Питер, 2008. – 478 с.: ил.
10. Шимко, В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование : учебное пособие / В. Т. Шимко. – Москва : «Архитектура-С», 2005. – 160 с.: ил.
11. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды : учебник для студентов вузов, обучающихся по специальности «Дизайн архитектурной среды» направления подготовки «Архитектура» / В. Т. Шимко. – Москва : Архитектура-С, 2006. – 384 с.: ил.
12. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – Москва, 2000. – 232 с.
13. Очерки теории системного проектирования / под ред. М. С. Кагана. – Ленинград : изд. Лен. университета, 1983. – 130 с.

Учебное издание

**Малин** Андрей Георгиевич

## **ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА**

Курс лекций

Редактор *Г.В. Казарновская*  
Технический редактор *С.Н. Минин*  
Корректор *Т.А. Осипова*  
Компьютерная верстка *Т.Г. Трусова*

---

Подписано к печати \_\_\_\_\_. Формат \_\_\_\_\_. Бумага офсетная.  
Гарнитура «Таймс». Усл. печ. листов\_\_ Уч.-изд. листов\_\_ Тираж \_\_ экз. Заказ \_\_

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

Отпечатано на ризографе учреждения образования «Витебский государственный технологический университет»

Лицензия № 02330/0494384 от 16 марта 2009 года.