

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой
Коновалов И. М.

29.04.2021 г.

СОГЛАСОВАНО
Декан факультета
Моголина М. П.

29.04.2021 г.

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),
направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-
пространственной среды), 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей),
1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды)*

Составитель
Коновалов И. М., завкафедры дизайна Частного учреждения образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Рассмотрено и утверждено
на заседании Совета Института
протокол № 10 от 25.05.2021 г.

УДК 745/749(078)
ББК 30.18я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра теории и истории дизайна учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» (протокол № 10 от 14.04.2021 г.);

Коломиец В. И., профессор кафедры промышленного дизайна, кандидат философских наук, доцент учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств».

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению
кафедрой дизайна
(протокол № 9 от 13.04.2021 г.)

Т33 Коновалов, И. М. Теория и методология дизайна : учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-пространственной среды), 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей), 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды) [Электронный ресурс] / Сост. И. М. Коновалов. – Электрон. дан. (1,8 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2021. – 285 с. – 1 электрон. опт. диск (CD).

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в НИРУП «Институт прикладных программных систем» 1182125772 от 04.06.2021 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Теория и методология дизайна».

Для студентов вузов.

ISBN 978-985-547-377-1

© Институт современных знаний
имени А. М. Широкова, 2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Теория и методология дизайна» является важной профилирующей учебной дисциплиной, дающей целостное, системное понимание теоретических основ, методологии, специфики дизайна и дизайн-деятельности как особого вида искусства и проектно-творческой деятельности. Рассматриваются принципы организации дизайн-деятельности, функции дизайна и его роли в процессе социокультурного развития и организационной деятельности. Ознакомление с общими вопросами дизайна переходит к изучению методик современного дизайн-проектирования.

«Теория и методология дизайна» обучает методике формирования дизайн-проектов на материально-предметном, знаково-информационном и процессуально-действенном уровнях организации материального мира.

Целью курса является развитие у студентов проектного мышления, позволяющего целенаправленно создавать и разрешать проблемные ситуации в проектировании; видеть спектр задач дизайна и грамотно владеть методиками организации профессиональной деятельности с учетом и пониманием специфики направления проектирования.

Учебная дисциплина «Теория и методология дизайна» связана с дисциплинами «Композиция», «Цветоведение», «Основы проектной графики», «Дизайн-проектирование». В лекционном материале задействованы материалы из философии, семиотики, эстетики постмодернизма, гносеологии, технической эстетики, истории дизайна, психологии творчества, эргономики, истории искусств, социологии, герменевтики, эвристики, культурологии, аксиологии, этнографии, методики художественного конструирования.

Задачи курса:

– формирование целостной модели представления уровней организации материального мира в контексте дизайн-деятельности. Глубинное понимание задач дизайна и уровней проблемного поля в проектировании на основе системных законов социокультурного и экономического развития;

– ознакомление с общими проблемами развития и взаимодействия современного мира, культуры, цивилизации и дизайна; роли дизайна в современном мире и этапами развития дизайна, его видами и типами проектирования;

– формирование представления о дизайне как особой форме деятельности, направленной на организацию человеческой деятельности, эстетизацию и гармонизацию предметного мира, совмещающей в себе научное, художественное и инженерное творчество; основных функций дизайна и принципов дизайнерской деятельности;

– изучение принципов поиска противоречий в проектировании и способов их снятия; а также изучение современных методик в проектировании, разработки дизайн-концепций и образной организации дизайн-проектов;

– формирование представления о способах моделирования в дизайне социокультурных и эстетических ценностей, культурных смыслов и потребительских свойств;

– освоение навыков работы с проектной документацией, поиска информации и методики проведения проектных исследований.

Электронный учебно-методический комплекс включает в себя курс лекций по учебной дисциплине, вопросы для подготовки к экзамену, примерный перечень практических заданий, примерный перечень тем курсовых работ, учебную программу, литературу для самостоятельного изучения.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Курс лекций

по учебной дисциплине «Теория и методология дизайна»

ТЕМА 1. Объективные законы материального мира в контексте проектной деятельности

1.1. Диалектико-философская база дизайна и объективные законы материального мира

Объективные законы развития и взаимодействия являются фундаментальными законами для понимания процессов материального мира. Еще древние греки говорили: «Нет ничего постоянного, все течет, все изменяется». Однако все течет и изменяется постоянно. Законы развития проявляются в организации природы, общества, мышления, личности.

К законам развития относят закон *интеграции и дифференциации*. Любая система состоит из отдельных интегрированных, согласованных по каким-либо принципам элементов. При этом сам элемент воспринимается отдельно, то есть дифференцируется относительно общего целого. Человек является частью общества, но каждый человек – это самостоятельная отдельная (дифференцированная) система личности, способная понимать и разделять объективное и субъективное, общее и особенное. Развитие личности всегда проходит через период отрицания, сначала родителей, затем общества (термин «подростковый бунт») – это необходимо для собственной дифференциации личности. Далее человек начинает искать единомышленников, таких же «бунтарей» - и возникают первичные общественные образования по интересам – так проявляется закон интеграции. Подобная организация количественно разрастается и изменяется качественно – появляются внутренние противоречия, внутренние организации и последующий неминуемый распад на отдельные группы. Личность как бы «вырастает» из группы, а затем снова начинает искать из-за сил интеграции и новых целей другую общественную организацию.

В психологии этим законам соответствуют центробежные и центростремительные силы. На космическом уровне мы наблюдаем интегрированные звездные системы и дифференцированные небесные тела – звезды, планеты, их спутники.

Закон *устойчивости и изменчивости* – это второй закон развития. Форма обладает определенной устойчивостью, но в то же время она способна в силу различных факторов изменяться - некоторые свойства остаются неизменными, а другие устаревают и заменяются новыми. Этот закон в природе проявляется в законах эволюции, генетики. Например, в теле человека происходит постоянная замена старых клеток новыми, тело обновляется, сохраняя при этом свою форму.

Важно понять, что взаимодействие происходит на всех уровнях организации материальных систем как внутри отдельной системы, так и между объектами из разных систем или между системами.

Материальные системы понимаются как динамические системы, причем системы передачи опыта. Развитие материальных систем - это процесс повышения их системной сложности. Общество – это вид материальных систем, структурная организация которого в процессе своего исторического развития постоянно усложняется. При этом утрачиваются устаревшие общественные структуры или системы (классовое деление), а на их место приходят более сложные и совершенные формы общественного обустройства.

Философское учение, базирующееся на принципах рассмотрения явлений действительности в их взаимосвязи, изменении и развитии, единстве и противоположности называется диалектикой. Законы диалектики – это фундаментальные законы, устанавливающие порядок развития и отношения материальных систем.

Первый закон диалектики – это закон перехода количества в качество. Увеличение количества ведет к неминуемому изменению качества, причем это изменение имеет характер скачка (внезапного изменения). *Качество* – это неразрывно связанная с существованием предмета целостная внутренняя совокупность его отличительных свойств. *Количество* – это характеристики пред-

мета по внешним для нее и тождественным с другими предметами параметрами. «Качество» и «количество» противоположные категории, отношение их единства называется «категорией меры». *Мера* определяет пределы возможного количественного изменения в рамках данного качества, границы изменения количественной определенности предмета, в которых он остается самим собой. Понимание диалектической природы меры крайне важно для развития дизайнерского мышления и творческого процесса. В сущности, такая фундаментальная дисциплина в дизайне как «композиция» определяется и как система учения о мере использования средств художественной выразительности.

Второй закон диалектики – это закон борьбы и единства противоположностей. Противоположности отрицают друг друга и тем самым взаимодополняют и определяют самих себя (добро-зло, плюс-минус, мужчина-женщина). Отношение противоположности элементов, объектов реальности, их сторон и свойств выражает присущую всем явлениям действительности противоречивость. Противоречие – это единство взаимоисключающих друг друга противоположностей. Противоречие обладает колоссальной движущей преобразующей силой из-за взаимодействия противоположностей, в нем заключается импульс самоизменения и источник развития.

Сохранение устойчивости системы, специфики предмета или вещи обуславливается конкретным единством противоположностей, а их борьба оказывается фактором качественных изменений и стимулом преобразований.

Третий закон диалектики – это закон отрицания отрицания. Это закон движение, когда каждое новое отрицает старое, тем самым становясь истинно новым, которое узнается за счет старого. Так, историческое развитие стилей в архитектуре базируется на постоянном отрицании предыдущего стиля. Готику отрицал Ренессанс, Барокко – Ренессанс, классицизм – Барокко и т.д. В этом примере прослеживается и первый закон диалектики. Развитие готики шло от своего становления, расцвета до упадка, когда новые архитектурные приемы уже не создавались, а новизна заключалась в прямом повышении степени сложности и интерпретационных приемах. Это значит, что стиль достиг своего

максимума (количество обрело новое качество) и перестал развиваться, обусловив у зодчих стремление к новым формам, которые позднее обрели название Ренессанса.

Отрицание осуществляется на основе развертывающихся противоречий. По сущностной природе этих противоречий различают три формы отрицания – *деструкцию*, *снятие* и *трансформацию*. В деструктивном отрицании высшая система сменяется низшей, целостная структура дезинтегрируется и разрушается. При снятии отрицание является моментом связи и развития от низшего к высшему, когда при разрушении предмета сохраняются его отдельные элементы и звенья структуры, в результате чего новый предмет оказывается более сложным, а система обретает более совершенную и высокую степень развития. При трансформации качественные изменения происходят с сохранением у предмета его основной части или у системы ее основы, фундаментальных законов. В целом, как писал Э. Блох, «диалектика повсюду, где она выступает, работает в мире как такая сила, которая превращает окольный путь в прямой, которая заставляет взрывающее работать все против в пользу процессуального пути мира». Преобразующая сущность диалектики позволила таким мыслителям как К. Маркс и А. Герцен определить ее как *алгебру революции*.

С законами диалектики связаны и причинно-следственные категории. Каждое событие имеет причину, обусловившую появление именно этого следствия. Понимание мира через систему причинно-следственных категорий называется детерминизмом. В отличие от релятивизма, детерминизм отрицает возможность появления случайности и импровизации.

Отношение формы и содержания заключается в том, что форма отвечает содержанию, следовательно, нет формы без содержания, а содержание не может быть без соответствующей формы. В целом, можно сказать, что меняются только формы и разное содержание. Гегель утверждал, что «нет никаких других различий, кроме различий между разными степенями и отсутствием различий».

Объективная реальность определяется как отношение законов диалектики с механизмами (отношение, связь, снятие) и формами существования (ста-

новление, развитие, функционирование). Каждому механизму соответствует собственная форма существования и закон диалектики.

Взаимодействие – это понятие, раскрывающее процесс изменения качественной природы материальных и идеальных систем в их возможном и действительном существовании, в котором взаимное соучастие элементов системы, их взаимная обусловленность, означает приобретение ими новых свойств, что является признаком продуктивного действия. Взаимодействие – это универсальная форма движения. *Связь* – это отношение, в котором изменения качеств (существующих или отсутствующих) одних объектов системы означает изменения качеств других объектов и способ приобщения объектов друг к другу. Существование единого осуществляется за счет связей между его частями. *Отношение* – это взаимозависимость между элементами системы, момент соучастия между всеми явлениями в целом, при котором потенциальные свойства элементов становятся действительными.

Отношения «часть – целое», «общее – особенное», «субъект – объект» необходимы для сущностного понимания организации предметного мира. В отношении «часть – целое» целое состоит из частей, часть не имеет никакого значения без целого, а целое непредставимо без частей. «Целое» означает возникновение нового качества при объединении элементов в систему, поэтому целое всегда больше чем сумма частей. Часть определяется как компонент системы, несущий определенную функцию в ее существовании как целого.

Особенное существует за счет сравнения с общим, а общее – за счет типологизации особенного по каким-либо признакам в общее. Любой стиль в архитектуре определяется через характерные его черты, признаки стиля, однако трудно найти отдельный памятник архитектуры, например барокко, вмещающий все атрибуты этого стиля, либо найти одинаковые проявления этих черт в различных памятниках барокко.

Понятия «субъективного и объективного» выводятся из отношения «субъект-объект». Субъект – это носитель действия, а объект – все то, на что направлены познавательные и практические действия субъекта. При существо-

вании субъекта, (субъективного) всегда присутствует и объект (объективное). Например, субъект, наблюдая потемки, приходит к объективному заключению о наступлении вечера.

1.2. Категории познания

Процесс познания осуществляется посредством познавательного действия. Познавательное действие определяется как разновидность социального действия, функцией которого является выработка знания. Познание осуществляется практическими (эмпирическими) действиями и мыслительными процедурами (теоретические действия).

В категориях познания выделяют четыре отношения: «неизвестное – неизвестное», «известное – неизвестное», «неизвестное – известное», «известное – известное». Эти отношения определяют процесс познания объективного мира, процесс обучения, процесс профессиональной подготовки и пр. Из отношения «неизвестное – неизвестное» следует, что мне неизвестно то, что мне неизвестно (субъект познания не может перечислить то, что именно ему неизвестно).

В отношении «известное – неизвестное» субъекту известно то, что именно ему неизвестно. Он способен очертить сферу непознанного и неизвестного лично ему, что отличает это отношение от отношения «неизвестное – известное», когда субъекту неизвестно о том, что ему известно, либо должно было быть известно.

Отношение «известное – известное» отражает ту сферу знаний, познаваемого, которую субъект понимает как известную ему (формула «я знаю то, что я знаю»).

Познание позволяет не только собирать информацию, но также производить с ней другие операции – трансформировать, интерпретировать, прогнозировать и пр. К примеру, хаотично разбросанные по доске цифры 32, 4, 16 могут казаться никак не связанными. Выставив их в ряд, мы можем расставить их в другом порядке – 4, 16, 32. Далее можно попытаться вывести закономерность, объединяющую этот ряд чисел. Нехитрое арифметическое действие позволяет

нам не только понять эту закономерность и правильно расставить числа. Можно восстановить утраченное из ряда число – 8. Таким образом, были проведены две операции: восстановление исходного порядка элементов (чисел) и восстановление утраченных элементов.

На этом действия с рядом чисел не оканчиваются. Можно провести операции восстановления (реконструкции) прошедшего и моделирования будущего. При реконструкции находятся числа 2 и 4, а при моделировании будущего, ряд чисел достраивается: 64, 128, 256 и т.д.

Из этого следует, что анализ информации в процессе познания позволяет выйти за пределы существующей данности, реконструируя прошлое и прогнозируя будущее. Такие операции обретают исключительную важность в процессе дизайн-деятельности.

Сам по себе процесс познания и понимания имеет разные уровни. Логическое понимание основано на причинно-следственных связях, законах логики, индуктивном, абдуктивном и дедуктивном мышлении. Само по себе мышление определяется и как способность видеть одно в другом.

Эмпирическое познание – это познание через опыт субъекта. Опыт, вне зависимости от полученного результата, способен накапливаться, а полученные практические навыки трансформироваться и развиваться. Философ Э. Блох в «Тюбингенском введении в философию» относительно эмпирического познания пишет: «Верификация в объекте деятельности не нуждается ни в каком вычете; наоборот, именно эмпирия в своем процессе не только привносит с собой определенную прибавку, но и прибавляет в каждом прогрессе свою добавку к уже ставшему».

Эвристическое познание – познание-озарение, строится на внезапных открытиях и догадках, что сближает его с интуитивным познанием. Важным условием этого процесса является формирование эвристической модели-допущения, версии или гипотезы, которая может оказаться верной либо ошибочной. Э. Блох указывает, что «Каждая эвристическая модель методологически является тезисом, и каждый тезис с конкретным противопоставлением ха-

рактизует конкретную модель попытки в процессе гештальтирования и в гештальтах самого мира». Поясним, что «гештальт» – сложный термин, который обозначает и форму, и образ, и оболочку, сущность, свойства формы. По Г.В. Ф. Гегелю «Gestalt» – это такой специфический способ внутренней связи материи и ее внешнего ограничения, который совершенно исключает понятия сложения и деления. В работе «Философия природы» Гегель характеризует гештальт как замкнутую внутри себя целостность. Такая трактовка сближает понятие гештальта с образом, а соответствующий глагол означает процесс образотворчества.

Интуитивное познание – наиболее сложно объяснимое познание, когда идеи или ответы, знания приходят внезапно, из области чувственного, непознаваемого. Считается, что интуитивное решение – это мысль, возникшая по самой короткой траектории между нейронами мозга, причем в силу этого не успевшая восприняться мозгом как осознанное решение.

Чувственное познание – происходит в области чувствования. Не имеет логической основы, поэтому трудно поддается анализу, кажется абсурдным и эфемерным. Исследования ученых доказали, что и у людей, принимающих решения после долгих тщательных обдумываний, и у людей, принимающих решения быстро, интуитивно, вероятность принятия ошибочного действия примерно одинакова.

Между видами познания может осуществляться связь. Теолог XV века Николай Кузанский впервые выдвинул учение о стадийной сущности познания. Согласно Кузанскому, существует четыре стадии (ступени) познания. Первая ступень – это чувство (*sensus*), дающее наглядные представления, в том числе и воображаемых образов. Вторая ступень – это разум (*ratio*), способная работать с упорядочением чисел, различать противоречия. Третья ступень – это интеллект (*intellectus*), диалектически связывает противоречия между собой и диалектически снимающий друг друга. Выражаясь словами Кузанского, «что разум разделяет, то связывает рассудок». Четвертая ступень – это видение (*visio*), на которой осуществляется полное совпадение всех противоречий в их

бесконечном единстве. При этом каждая ступень дополняет и уточняет другую, пока на четвертом уровне не осуществляется синтез познания без понимания, но интуитивно.

Логико-понятийное и интуитивно-чувственное в человеке отражается в его деятельности, в том числе в творчестве и проектировании. Появляются такие фундаментальные термины как образное и логическое, составляющие основу проектирования и творчества и соответствующие интуитивно-чувственному и логико-понятийному в человеке.

1.3. Проектная деятельность и предметное творчество

Дизайн – это вид проектной деятельности. Понимание сущности проектной деятельности позволяет глубже понимать и специфику дизайна как проектной деятельности. *Проектная деятельность* определяется как системное, целенаправленное создание объектов материально-вещественного мира. *Проектная культура* – это система социально-культурных договоренностей о способах, методах и принципах создания проектов и проведения проектной деятельности. С изменением культурных контекстов изменяется и видение проектной деятельности. Проектная деятельность, как и любая другая система, развивается по принципу своего качественного и количественного усложнения, в проектную деятельность включаются все новые компоненты и методы проектирования. Например, проектирование виртуальной среды выходит за рамки по своей природе проектирования вещей как таковых и возникает вопрос о том, что есть предмет проектирования виртуальной реальности.

Отметим, что впервые понятие «проектная деятельность» стало использоваться в середине XIX века и с тех пор представление о предмете и объекте проектной деятельности изменялось, равно как и изменялось культурное пространство человеческого бытия.

Было бы ошибочно утверждать, что до этого времени проектной деятельности не было. Сейчас мы называем проектами чертежи инженерных сооружений и летательных аппаратов Леонардо Да Винчи или чертежи средневековых

готических соборов. Своды правил возведения и конструирования объектов существовали и в более ранние времена (классические трактаты по архитектуре античных авторов).

Развитие проектной культуры происходило и в сфере ремесленного производства. В Минске XVII века, чтобы быть принятым в цех каменщиков, требовалось начертить конструкцию каменного свода для храма и уметь его выполнить по чертежу (своды были всегда самым сложным элементом архитектурных конструкций).

Наряду с понятием «проектная деятельность» необходимо ввести и понятие «творческая деятельность». Творческая деятельность – это сферы изобразительного и неизобразительного искусства (перформанс), декоративно-прикладного искусства, театра, кино, литературы, архитектуры и дизайна. Между тем, выделяют три формы творчества: научное, инженерное и художественное. Так, было подсчитано, что обычный инженер-конструктор способен для выполнения задачи использовать не менее 60 творческих решений. Значит, творчество – это создание новых форм, совмещение изобретений, технологий, оригинальных решений и материалов. Ошибочное ассоциирование творчества только со сферой искусства приводит к формированию неверных взглядов на творческую деятельность, в том числе и в дизайне.

Многие ученые всегда подчеркивали, что только творческое мышление позволяет совершать научные открытия. Воображение важнее понимания, фантазия – знания, импровизация – повторения.

Важным является утверждение, что *творческая деятельность есть основа социального и научно-технического прогресса*. Безусловно, что прогресс, в любых формах и всякое изменение в обществе и цивилизации основывается на актуальных творческих усилиях отдельных субъектов и социальных групп. Каждое открытие изменяло материальный мир и, соответственно, изменяло характер общества, что позволяло внедрять новые открытия.

Инженерно-техническое творчество является утилитарным, ориентированным на обеспечение рентабельности производства и удовлетворение прак-

тических требований потребителей объектов, разрабатываемых и осваиваемых промышленностью. Технические объекты относятся к такой области предметного творчества, в котором художественная составляющая отсутствует.

Художественное творчество в мире искусств (монофункциональных – пространственных, пространственно-временных и временных) ориентировано на духовно-ценностное отражение всего мира, окружающего человека, и самого человека. Это многообразное отражение воплощается в художественных образах произведений искусств, отличающихся своей спецификой в разных классах и семействах искусств, их видах и разновидностях. Основное назначение искусства – создание художественных ценностей, имеющих духовное значение в мире культуры.

Художественно-техническое творчество ориентировано на удовлетворение как утилитарных, так и эстетических потребностей людей посредством создания вещей и сооружений разного назначения, в которых сливаются польза и красота.

Индустриальную архитектуру и промышленный дизайн роднит с инженерно-техническим творчеством ориентация на машинные технологии изготовления объектов разработки, что требует от архитекторов и дизайнеров учета требований рентабельности производства, а также всего комплекса запросов, предпочтений, ценностных ориентаций разных групп потребителей. Кроме того, их объединяет проектный характер деятельности.

Прикладное искусство родственно архитектуре и дизайну по ориентации на слияние красоты и пользы в создаваемых вещах, но отличается от них близостью к ремесленным способам изготовления, в которых процесс замысла вещи (ее художественного образа, структуры, формы, декора) не отделяется от процесса реализации вещи в материале.

Эта особенность творчества, по сформулированному еще в средние века принципу «замыслил и сделал», в прикладном искусстве роднит его с творчеством в сфере изобразительных искусств.

Инженерно-техническое творчество является предметным творчеством, отстраненным от решения художественных задач. А художественно-техническое творчество, нацеленное на синтез красоты и пользы в объектах разработки (создаваемых дизайнерами и архитекторами) представляет собой предметное художественное творчество.

В проектировании цели и задачи всегда отвечали на поставленные обществом проблемы и структурировались современной системой мировоззрения. Отсюда вывод, что проблемы цивилизации являются основой целей и задач проектирования. Современные экологические проблемы приводят к появлению экологических форм в архитектуре и возникновению эко-дизайна. Экологичность – немаловажная составляющая в современной проектной деятельности.

Сущность проектирования, исходя из его задач, заключается в пяти принципах: 1. Обеспечение единства и целостности объектов проектирования; 2. Высокое качество решения проектных задач в их взаимосвязи; 3. Организованность и продуктивность творчества; 4. Совершенство сущности и процесса работы на основе единых методологических установок; 5. Полнота учета и удовлетворение разнообразных потребностей общества, макро- и микрогрупп, индивидов в соответствии с мерами материально-художественной культуры в ее развитии и мерой человека.

1.4. Процессы опредмечивания и распредмечивания

Одними из важнейших процессов в дизайн-проектировании являются процедуры опредмечивания и распредмечивания. ***Распредмечивание*** – это процесс формализации материальной картины мира с целью выделения образных свойств объекта распредмечивания, его конструкции, технологии и материалов. В процессе распредмечивания происходит выделение визуальных свойств объекта с анализом средств их выражения. Например, активность, энергичность, яркость может быть выражена контрастом форм, цвета, направления, полихромной цветовой картой, динамикой элементов. Процесс распредмечивания позволяет узнать о средствах передачи образных характеристик, что, в свою

очередь, позволяет использовать эти формализованные свойства для создания новых визуальных образов.

Опредмечивание – это процесс создания новых визуальных образов путем осознанной передачи необходимых свойств средствами художественной выразительности. Этот процесс противоположен процессу распредмечивания. Если процесс распредмечивания позволяет узнать и выделить свойства, то процесс опредмечивания – их выразить и создать. В этом заключается смысл принципа переноса свойств, когда такие визуальные свойства лебедя, как пластичность, плавность, утонченность могут быть выражены формализованно в другом объекте, например в автомобиле. Так, можно создать формальный образ собственной фамилии, профессии, не используя предметные формы, при этом, этот образ будет выражать предмет формализации средствами композиционного формообразования.

Принцип переноса свойств позволят создавать и моделировать безграничное многообразие новых и неповторимых образов в дизайне. Спецификой дизайна, в отличие от произведений изобразительных искусств, литературы, театра, кино, изображающих окружающий мир с позиций творческих взглядов их авторов, является не изображение, а выражение сущности проектируемой вещи, ее назначения, культурного смысла для определенных групп потребителей.

Формирование художественной образности объектов дизайна осуществляется в процессах опредмечивания художественной идеи, замысла, предметного существования этих объектов, а затем распредмечивания, выявления культурного смысла художественной информации, содержащейся в воплощенном художественном образе произведения дизайна.

Смысл, значение художественного образа, составляющего основу дизайн-концепции, первоначально опредмечивается в проекте вещи посредством профессионально отобранных и творчески примененных средств и приемов композиции. Предметной формой существования результата дизайн-проектирования является проект будущего изделия, включающий как двухмерные цветные демонстрационные изображения объекта и чертежную документацию, так и объ-

емные макеты, модели, авторские образцы. Его распредмечивание происходит в процессе анализа и оценки проекта самим автором (самооценка), профессионалами-коллегами, представителями заказчика проекта или членами конкурсной комиссии, а также жюри выставочного комитета и публикой, если проект экспонировался на выставке.

Вторично процессы опредмечивания воплощенного в проектных материалах художественного образа будущей вещи осуществляются при внедрении дизайн-проекта в производство, на всех стадиях материализации в реальных образцах произведения дизайнерского творчества.

Предметной формой существования результата внедрения дизайн-проекта являются сначала опытные образцы изделий, затем образцы опытной партии и, наконец, серийная продукция. А процессы распредмечивания художественной образности материализованного в реальных вещах дизайн-продукта происходят при эстетическом восприятии внедренных в производство изделий в разных ситуациях: на самом производстве; в различных формах презентации, демонстрации изделий (на выставках, ярмарках, конкурсах, салонах); в сфере торговли; и в сфере потребления – самими потребителями дизайн-продукта и другими субъектами эстетического отношения.

И чем больше будет соответствовать воплощенный художественный образ произведения дизайна формирующимся общезначимым, групповым и индивидуальным эстетическим ценностным идеалам, установкам, предпочтениям, тем более успешным считается результат социокультурного воздействия художественной образности дизайн-продукта.

1.5. Уровни организации предметного мира

Предметный мир различается по уровням организации, внутри которых существуют дополнительные деления и сложные системы взаимосвязей.

По типу систем материальный мир делится на *естественные* и *искусственные системы*, которые также называются системами передачи опыта. Естественные системы – это природные объекты и системы. Ботаника, биология,

психология изучают природные системы на уровне отдельных предметов и человека. Созданные человеком системы называются искусственными, разделяясь на материально-вещественные, процессуально-действенные и знаково-информационные.

Материально-вещественные системы – это объекты предметного мира, вещи, материалы, комплексы вещей, архитектурные ансамбли и пр. Материально-вещественные системы формируются на основе трех принципов: *тектонического, технического и модельного*. Тектонический принцип (от слова «тектонос» – строение) – это способ строения объемных форм и структур в пространстве, чаще всего используемый в архитектуре и строительстве.

Технический принцип – это принцип создания предметов на технической, функциональной основе, например промышленные станки, приборы.

Модельный принцип используется при создании функциональных предметов по уже установленному образцу, форме, отвечающей по своему содержанию. В модельном принципе используются понятия «аналог» и «прототип».

Знаково-информационные системы – это системы организации информационного поля и коммуникаций. Они разделяются по типу знаков на иконические, индексные и символные знаки. Иконические знаки (от слова «иконос» – изображение) – это знаки, выражающие собой объекты, которые они замещают, например стилизованные животные, вещи.

Знаки-индексы – устойчивые графические формы, обладающие знаково-стью, но не имеющие изначально никакого значения.

Знаки-символы – знаки, имеющие с замещаемыми ими объектами условно-конвенциональную связь.

Процессуально-действенные системы – это системы действий и процессов, они делятся на точечные, импульсные и линейные процессы. А по характеру участия в них человека разделяются по принципам «я в процессе», «я управляю процессом» и «я наблюдаю за процессом».

Уровни организации искусственных систем взаимосвязаны и взаимообусловлены, поскольку созданы человеком, их отношение к человеку структури-

руется на внутренних морфологических связях. Каждая вещь, обладая знаково-стью и информативностью существует на знаково-информационном уровне. Дорожный указатель – предметная форма, несущая знаковую функцию, или книга – вещь, содержание которой, печатный текст, воспринимается нами на информационном уровне. Системы вещей могут выполнять один или несколько процессов, например, автомобильное движение, значит, вместе с автомобилем проектируется и соответствующий процесс. Знаки могут задавать и управлять процессом того же дорожного движения.

Искусственные системы – это сложный процесс взаимообусловленного взаимодействия материально-вещественных, знаково-информационных и процессуально-действенных систем, с безусловным включением в это взаимодействие человека.

Отношение «природное – техническое» раскрывает взаимодействие естественных и природных систем. Природные (естественные) системы тесно взаимодействуют с миром техническим, созданным человеком для человека. Природа и техника вступают в конфликт, а возникающие противоречия решаются посредством человеческой деятельности, в том числе и дизайн-деятельностью. Различают природные объекты – реки, горы, озера, леса. И технические комплексы – города, села, плотины, заводы, дороги. Проблемы взаимодействия этих объектов очевидны и формулируют принципы экологического подхода в дизайне. В современной практике дизайна и проектной деятельности в целом принято всегда анализировать возможные проблемы взаимодействия и естественного вписывания новых технических систем в природное окружение. Технические системы должны, по меньшей мере, минимально изменять природные системы, но более того, их сохранять и поддерживать.

ТЕМА 2. Система отношений «человек-природа», «человек-цивилизация», «человек – культура» в контексте дизайна

2.1. Отношение «человек – природа» и преобразующая деятельность человека

Человек – это часть природы, но часть обособленная и создавшая свой собственный мир, называемый искусственными системами. При этом человек все также взаимодействует с природой, преобразует ее, видоизменяет по своим потребностям и по собственному видению, которое меняется с развитием человека и цивилизации в целом. Это отношение не одностороннее, природа также воздействует на человека, вызывая ответные действия. Появление первых экологических проблем вызвало необходимость их решать, поскольку уничтожение природы начало доставлять дискомфорт самому человеку.

Практически любое изменение человеком природы называется преобразующим, изменяющим естественный порядок природного. Преобразующая деятельность несет как положительные, так и отрицательные черты для природы или человека. Обособливаясь от природы человек становился от нее защищенным, все более активно вмешиваясь в природный мир, замещая природные системы искусственными.

Преобразующая деятельность человека – это объективный процесс взаимодействия, следовательно, дизайн-деятельность, как деятельность прежде всего преобразующая, также воздействует на отношение «человек-природа». В проектной деятельности всегда учитывается воздействие на природное окружение, а актуальное направление современного проектирования – это *средовое проектирование*, когда новый объект как бы включается в уже существующую систему, согласуется с ней.

В этом отношении учитываются в проектировании факторы экологии, а также глобальные проблемы современности. Материально-техническая деятельность человека не может быть обособленной от проблем цивилизации и природы.

2.2. Отношение «человек – цивилизация»

Цивилизация всегда нечто большее по определению, чем сумма людей на обширных территориях. Развитие человека – это и развитие цивилизации. С каждым этапом развития появляются новые пути и новые средства видоизменения материального мира, установления законов и систем взаимодействия.

Сфера деятельности человеческого разума называется ноосферой. Это специфическое пространство, определяющим признаком которого является разумное, осознанное действие.

Проблемы цивилизации, ее пути развития находят отражение в проектировании. В современной цивилизации наблюдаются два противоположных явления – процесс глобализации и процесс индивидуализации, причем протекают они параллельно, отражаясь в проектировании в форме постоянно возникающих противоречий.

Глобализация проявляется в проектировании в процессах унификации, массовости и функционализма. Унификация – это процесс создания единых норм, стандартов и предметов, производящихся массово и использующихся повсеместно, унифицированная продукция имеет как свои минусы, так и плюсы. Унификация знаковых систем позволяет нам без труда ориентироваться в дорожных знаках и правилах дорожного движения любой страны. Вместе с тем, в производстве унифицированная продукция часто лишена своеобразия, кажется шаблонной. Безусловно, стандартизация и унификация в некоторых случаях уместна и является средством снятия производственных противоречий.

Массовая продукция имеет широкое распространение, невысокую цену, при этом лишена разнообразия и уникальности. Естественно, что одноразовая пластиковая посуда и не должна иметь ничего индивидуального. Подобные проблемы имеет и функциональный подход в проектировании. Функционализм в чистом виде лишен человеческого; порожденный процессами индустриализации, он формирует предметы скорее для удобного производства (ничего лишнего, дешевизна технологий и материалов), чем для удобного пользования человеком.

Индивидуализация отражается в процессах персонализации и уникальности в проектировании. Качественный проект – это проект для личности, формирующий и развивающий личность, соответствующий ее вкусам и потребностям. Такова сущность персонализации в проектировании. У персональной продукции более высокая стоимость и она рассчитана на узкие группы потребителей.

Ориентация проектирования на создание единичных моделей или проектов – это уникальное проектирование. Оно требует большего труда и имеет высокую стоимость. Уникальное не будет массовым по определению. Каждый проект интерьера по-своему уникален и рассчитан на отдельного заказчика, чем на условного «среднестатистического» потребителя.

Глобализация приводит к усреднению и стиранию особенного и личностного, а индивидуализация, наоборот, обогащает мир уникальным, персональным и непохожим.

2.3. Отношение «человек – социум» и «человек – культура»

Развитие общества и социальных систем также происходит с развитием самого человека. С изменением и усложнением структуры общества изменяются и его потребности, что напрямую влияет на характер задач в проектировании. Потребности общества выражаются в формировании *социального заказа*, который задает направление создания различной продукции для общества. Социальный заказ стимулирует научную деятельность, творчество, проектирование, а результатом социального заказа является не столько новая продукция, сколько снятие потребности, что, в свою очередь, ведет к последующему формированию новых потребностей и новых социальных заказов.

Улучшение внутриобщественных отношений, например, путем создания эффективных систем коммуникаций достигается средствами дизайн-проектирования. Поэтому в дизайне возникает *интегративная функция*. Дизайн-деятельность интегрирует элементы общества и социальную среду. Таким образом, общество влияет на процессы в проектной культуре и дизайне. Более того, эти процессы не могут существовать сами по себе, они всегда структури-

руются и направляются социальными задачами. Связь между обществом и дизайном выражена в гораздо большей степени, нежели в художественном творчестве.

Например, процесс индустриализации породил индустриальный подход в дизайне, а процессы гуманизации общества отразились для дизайна ориентацией на личность, индивидуальность. Поскольку дизайн художественными средствами в продуктах дизайн-проектирования выражает социокультурные смыслы, следует отметить, выражаясь словами О.А. Кривцуна, что «художественная идея выражает способ разрешения объективно существующих противоречий между человеком и другими людьми, между человеком и обществом, человеком и природой».

Процессы интеграции в обществе объединяют людей в единые сообщества посредством систем коммуникаций, распознавания и интерпретации информации. *Дресс-код* в одежде позволяет определять различия и объединять по интересам людей (например, у молодежных субкультур панков, хиппи, готов, эмо и пр. существуют системы дресс-кодов, отличных друг от друга). Это значит, что помимо процессов интеграции наблюдаются и процессы дифференциации, разделения и обособления одних людей или групп людей от других. Общество становится разным, поливариантным, но при этом само по себе не распадается на отдельные структуры, оставаясь монолитным организмом.

Естественно, что проблемы современного общества воздействуют на проектную деятельность, отражаясь в социальном заказе и стимулируя движение на всех уровнях организации искусственных систем.

Человек – это носитель культуры. Культурой обладает общество и цивилизация. Культура может быть великой, массовой, локальной, региональной. Определение и видение культуры постоянно меняется. Существует около 500 определений культуры. По определению А.С. Кармина, **культура** – это социальная информация, которая сохраняется и накапливается в обществе с помощью создаваемых людьми знаковых средств. Возникновение дизайна объясняется реакцией культуры на смену цивилизационной парадигмы. Именно изме-

нения цивилизации породили новые социальные отношения и требования, которые не могли выполнить существующие проектные практики и искусства. Это противоречие стимулировало движение внутри культуры и породило новую форму деятельности, получившую название дизайна.

Дизайн является средством создания культуры, сохранения, трансформации и интеграции культурной информации на новые информационные уровни. Посредством дизайна устанавливаются новые формы передачи и восприятия культуры, а дизайн-программы и продукция дизайна могут становиться отдельными носителями культуры, *культурными образцами*.

Культурный образец существует в отдельном культурном контексте. Выпадая из этого контекста, объект воспринимается иначе или утрачивает свое культурное значение. Этот контекст называется *культурным полем*, а сфера проявления культуры – *культурным пространством*.

Художественная среда, мир искусства – элементы культурного пространства, они могут отождествляться с культурой, но само понятие культуры значительно шире и глубже, чем, к примеру, художественное творчество. Культурное поле существует и без таких проявлений культуры как искусство, что может наблюдаться у первобытных народов. Их культура определяется как первобытная культура, культура архаики.

Глобальные процессы трансформации информационного и культурного поля в различных средах через различные источники, активное формирование новых средств передачи любой информации (текст, изображение, фильм, промышленный продукт, произведение искусства) влияют на все поле человеческой деятельности, в том числе и в дизайн-проектировании.

Дизайн, расширяющий свое поле воздействия, находится в сложном и ответственном периоде своего развития. Это обусловлено сущностью дизайна как синтеза научного, художественного и технического творчества. Появление новых функций в дизайне и усложнение старых (традиционных) объясняется возрастающей необходимостью передавать информацию на новых (качественных и количественных) уровнях путем формирования устойчивой образно-

логической системы снятия информационных потоков потребителем. Возникает необходимость дифференциации носителей информации по качественным, системным, родовым и др. признакам. Так формируется образ продукции и информационных носителей, насыщающих и изменяющих культурное пространство.

Проблемы современной культуры влияют на общецивилизационные процессы и отражаются в задачах проектирования (прежде всего, это проблемы сохранения и передачи культурного наследия вопреки процессу глобализации, который в некоторой степени нивелирует различия в культурах народов и регионов). Происходят процессы аккультурации, стирания самобытности, поглощения малых культур большими.

Сохранение национальной культуры, национальной идентичности является одной из задач современного дизайна.

Таким образом, дизайн понимается как деятельность связующая, организующая и гармонизирующая человека с природой, цивилизацией, культурой и обществом.

ТЕМА 3. Становление дизайна как нового вида проектной деятельности. Отношение дизайна и искусства

3.1. Теории возникновения дизайна. Становление дизайна

Дизайн, как и любое явление в мировых системах проходит через стадии зарождения, становления, развития. Подходы к пониманию процесса становления дизайна разнятся, как и определения времени возникновения дизайна. Однако некоторые утверждения являются ошибочными из-за разных взглядов на сущность дизайна.

Так, ремесленное производство керамики не является дизайн-деятельностью, а первым дизайнером не был древний человек, впервые слепивший глиняный сосуд. Процесс создания новых вещественных форм – не есть признак именно дизайн-деятельности. Создание научных изобретений в

области инженерии, устройств и предметов быта на основе чертежей также не может быть признаком дизайна. Конечно, приятно полагать, что первым дизайнером был великий Леонардо Да Винчи.

Возникновение декоративно-прикладного искусства, его обособления от производства в конце XIX века, движение за возрождение ремесел, деятельность В. Морриса, Раскина и пр. можно понимать предтечами дизайна, но собственно практическую деятельность Морриса нельзя назвать дизайном, а его самого – дизайнером. Этот период называется в истории дизайна *протодизайном*. Между тем Моррис сформулировал основные творческие принципы дизайна в организации предметной среды. В.Л. Глазычев в своей книге «О дизайне» вообще называет Морриса и его единомышленников как романтическими ретроградами. В начале своего развития дизайн действительно должен был отмежевываться от декоративно-прикладного творчества, о чем писали его первые теоретики (В. Гропиус, Г. Мутезиус и пр.).

Современное состояние дизайна как деятельности включающей декоративно-прикладное искусство, тесно с ним взаимодействующим, порождает терминологическую путаницу. Например, образцы мебели эпохи Готики рассматриваются как образцы дизайна эпохи Готики. Таким образом, история дизайна значительно расширяется, включая не только историю декоративно-прикладного искусства и ремесла, но и историю развития бытовых вещей и инструментов.

С возникновением первых профессиональных школ дизайна в 20-е годы XX века (Баухауз) связано и возникновение понятий «дизайн» и «дизайнер».

Необходимость обновления вида продукции промышленного производства в капиталистическом устройстве общества в первой половине XX века также вызвало появление дизайна и дизайн-деятельности. Промышленный кризис – это важный элемент, указующий на экономические факторы, обусловившие возникновение дизайна.

Отметим, что дизайн возник как культурное и социальное явление, функцией которого было совершенствование социальной системы через создание

новых материальных форм, соответствующих новым социальным условиям и практическим потребностям. Дизайн представляется и как реакция культуры на сдвиг парадигмы цивилизации.

Парадигма – это совокупность представлений, господствующих в какую-либо данную эпоху в науке и культуре по поводу мироустройства, а также места и роли в нем собственной профессиональной деятельности.

Возникновение дизайна произошло в результате различных предпосылок в социальной ситуации конца XIX начала XX века, в основе которых лежали экономические, социальные и культурные факторы.

В процессе развития декоративно-прикладного искусства XIX века происходил процесс параллельного становления дизайна. Одновременно дизайн отходил от архитектурного проектирования и инженерного творчества, хотя влияние архитектурных концепций долгое время прослеживались в теории дизайна, а многие теоретики дизайна имели образование архитектора.

Ко второй половине XX века дизайн состоялся как особый вид проектной деятельности, окончательно отделившись от влияния декоративно-прикладного искусства и архитектуры, хотя еще долгое время находился в некоторой зависимости от стилистических направлений того времени и соответствующих эстетических концепций (модерн, конструктивизм, ар-деко).

Дизайн понимается не только как особый вид проектной деятельности, но и как особый вид искусства. Эта дуалистичность (двойственность) объясняется наличием в дизайн-деятельности творчества не только инженерного и научного, но и художественного.

Дизайн в системе художественных концепций модерна был очень близок к декоративно-прикладному искусству и потому зависел от стилистических черт модерна. Сами предметные формы тяготели к декоративности, а декоративные мотивы основывались на использовании стилизованных растительных форм. Предметы обладали динамичностью и природностью. Черты стиля модерн делали эти предметные формы утонченными, лишенными грубого эклектизма романтического периода, легкими, сглаженными и плавными, с тонкой и

тактичной декоративностью. Эти предметы отличались качеством отделки и качеством материалов, предметы стремились быть уникальными и имели, как правило, высокую художественную ценность.

Важно отметить, что общая эстетическая платформа модерна, выраженная в особенностях формообразования, сохранилась и сегодня, пройдя сквозь «очищающие воды» конструктивизма и минимализма. Тонкость пропорций, легкость, изящность, лаконичность – эти свойства пришли в материальный мир с искусством модерна и существуют сегодня.

С незначительными изменениями концепция модерна перешла в концепцию искусства ар-деко, отразившись и там в предметах материального быта. В ар-деко наблюдается несколько больший уклон в декоративность, использование более дорогих отделочных материалов. В декоративных мотивах чувствуется тяготение к искусству Африки, Востока. Проявляется еще большая элитарность в предметах и индивидуальность. В формах предметов ощущается вертикализм и более сглаженные пропорции горизонтальных членений.

Полный отказ от декора наблюдается в художественной концепции конструктивизма, который был объявлен средством «обуздания хаоса действительности», а в основе эстетики конструктивизма лег прямой угол как символ порядка (в отличие от эстетики постмодернизма, в архитектурные концепции которого ложились противоположные принципы, например, Ф. Хундертвассер предлагал запретить в архитектуре прямую линию). В архитектуре конструктивизма функция обнажается и выражается максимально, а в дизайне проявляется в чистоте форм, выразительности конструкции, ее лаконичности, функциональности. Конструктивизм в дизайне совпадал с соответствующим стилем и временными рамками – 1920-е – начало 1930 годов, оказав положительное воздействие на формообразование, усилив собственно дизайнерское от декоративного.

С 30-х годов XX века дизайн, ввиду политических изменений, исключается из проектной практики СССР и Германии. В социальных системах этих государств гуманистическая сущность дизайна признавалась вредной и опасной.

Еще большее следование функциональности в проектировании породило направление функционализма, долгое время, использовавшееся в СССР индустриальным обществом. Первые принципы функционализма были определены еще в 20-е годы XX века, например, «то, что хорошо функционирует, так же хорошо выглядит» сформулировал архитектор Бруто Таут. Функционализм в чистом виде создавал безликие, лишенные эмоциональной окраски изделия, выпускавшиеся массовыми тиражами и имевшими невысокую стоимость. Изначально чистые идеи функционализма, каким его видели В. Гропиус и Г. Мутезиус регрессировали до состояния функциональности как догмы, а функциональность вещи определялась удобством и простотой производства. Ярким образцом регрессирующего функционализма являются советские типовые жилые дома 1960-х – начала 1980-х гг., упрощенные и лишенные выразительности.

3.2. Первые концепции и программы проектного искусства

Дж. Раскин, английский философ, создал первые прото-основы промышленной эстетики. Отрицая машинное производство, он указывал на связь между красотой изделия и его пользой. В. Моррис продолжил и развил идеи Раскина, впервые указав на соответствие декора сущности изделия, ее зависимость от материала и предметного окружения.

Важную роль в развитии концепций дизайна сыграли работы немецкого архитектора и теоретика архитектуры Г. Земпера. В своей работе «Стиль в технических и тектонических искусствах...» (1860-1863 гг.) он сформулировал взаимосвязь между функцией и формой, между материалом и технологией производства. Земпер установил порядок факторов, влияющих на формообразование предмета. Первичными факторами назывались материал, функция и технология изготовления. Вторичными являлись культурные, религиозные, национальные, климатические условия. Затем вкусовые предпочтения проектировщика и заказчика.

Иная позиция прослеживается в книге немецкого инженера Ф. Рело «О стиле в машиностроении» (1862), где автор выступил за взаимодействие искусства и техники и за внедрение архитектурных стилей в машиностроение.

Американский архитектор Л. Салливан жестко и четко сформулировал положение, что форма отвечает функции вещи. Отход от концепции декоративизма в дизайне породил в дальнейшем поиск новой концепции промышленных форм, то есть универсального принципа формообразования, который бы, выражая функцию, сводил предметы в единое визуальное целое.

Г. Мутезиус выдвинул в качестве этого универсального принципа функцию вещи, а роль проектировщика виделась ему как искусство правильно понимать функцию вещи, связь между конструкцией и материалом. Эти положения вошли в платформу союза художников и проектировщиков нового типа – Веркбунда, целью которого было возрождение немецкой промышленности из кризиса путем создания всесторонне качественных изделий.

Идеи архитектора В. Гропиуса стали платформой для школы проектирования «Баухауз». Деятельность этого научно-методологического центра оказалась в истории дизайна важнейшим и заключительным этапом становления дизайна, после которого начинаются этапы развития дизайна. В Баухаузе шла разработка принципов обучения художников для промышленности, осуществлялся поиск его содержания и методов. Это способствовало формированию нового профессионального мышления, основанного на принципах «машинной эстетики». Эти принципы получили позже название функционализма, утверждавшего главенство функции и утилитарно-практического назначения вещи.

В России первые дизайн-программы создавались во Всесоюзных художественно-технических мастерских (ВХУТЕИН) и Всесоюзном художественно-техническом институте (ВХУТЕМАС), а отечественной предтечей дизайна принято считать витебское художественное объединение утвердителей нового искусства (УНОВИС).

Отражали смены проектных доктрин промышленные выставки, демонстрировавшие новейшие достижения и идеи первых дизайнеров.

Следующим этапом развития дизайна был послевоенный период, называемый организационным, поскольку в этот период происходил процесс самосознания дизайна и окончательное оформление специфики дизайнерской деятельности. «Организационный» период в мировом дизайне характеризуется переходом от лозунгов и манифестов, декларативных программ к анализу реальной практики и попыткам ее рационализации. Отмечается стремление к построению методик и нормативов, опирающихся на данные технических, естественных и экономических дисциплин.

Со второй половины 60-х годов XX века начинается новый период дизайна, совпадающий с так называемым кризисом функционализма. Идеи функционализма оказались исчерпанными и на практике привели к массе однообразной продукции интернационального стиля, размывающего особенности культуры и среды каждого региона. Идеи «тотального дизайна» оказались устаревшими, начался разворот к гуманизации дизайна и бунт против функционализма. Этот бунт заключался в возникновении течений необрутализма в Англии, антифункционализма, антидизайна.

С 1970-х годов возникает экологический подход в дизайне, который со временем трансформировался в самостоятельное направление.

3.3. Отношение дизайна и искусства

Попытки соотнести дизайн и искусство привели разных исследователей к трем условным формулам понимания этого отношения.

1. Дизайн – это часть (вид) искусства. Продукция дизайна может оцениваться с позиций классического искусствоведения, поддаваться критике по уже сложившимся понятиям о красоте в искусстве изобразительном. Однако понятие красивой функциональной вещи или красивом выражении функции в массовом производстве оказывается непригодным для простого анализа. Простой питьевой одноразовый стаканчик является достижением хорошего дизайна, но в чем будет состоять его художественная ценность и эстетическая значимость?

Ряд других положений дизайна входит в противоречие с теорией искусства или труден для описания на теоретическом уровне.

Допустим, что дизайн сближает с искусством художественное творчество, но продукция дизайна и произведение искусств – это совершенно разные по природе предметы изучения. К тому же развитие дизайна не совпадает с процессами развития и изменения в искусстве в целом.

2. Дизайн – это не часть искусства, а специфический род деятельности.

В этой формулировке как бы опускается художественность дизайна, сводя дизайн к промышленному проектированию. Апологеты этого утверждения вынуждены исключать из дизайн-практики явления, которые не вписываются в подобную трактовку, прежде всего арт-дизайн, шоу-дизайн. А также опускать сферы взаимодействия дизайна с архитектурой и декоративно-прикладным искусством.

3. Дизайн – это часть искусства, выделившаяся в процессе развития в особую деятельность. Это синтетическая формулировка, позволяющая снять противоречия первых двух и объединить общие свойства. Предмет дизайна может иметь художественную ценность, а природа его эстетической ценности имеет свой, особый характер и базируется на собственной системе эстетики (эстетика дизайна, техническая эстетика). Вместе с тем дизайн развивается самостоятельно, а процессы в искусстве могут вызывать лишь резонирование в ткани дизайн-деятельности.

Отношение «дизайн – искусство» позволяет проследить связь понимания и представления о дизайне с объектами и предметами дизайн-деятельности, способами их эстетической оценки и методами создания.

ТЕМА 4. Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности. Техническая эстетика. Функции дизайна

4.1. Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности

В настоящее время существует немало определений дизайна. Некоторые из них являются историческими, потерявшими точность, некоторые не полные, исключающие новые свойства дизайна в современных условиях. Именно в этом заключается сложность определения дизайна, поскольку он видоизменяется, расширяет сферы воздействия на культуру, материально-предметный мир, на общество. В каждый временной период у дизайна были разные функции, через которые и определялся сам дизайн. Проще говоря, определение и видение дизайна изменялось в соответствии с изменениями общества и культуры.

Переходя к определениям дизайна, следует разделить понятия «дизайн» и «дизайн-деятельность». Дизайн процесс, в отличие от дизайн-деятельности – широкого пласта проектной деятельности в течении долгого времени, не сводящейся к конкретному проекту. *Дизайн-деятельность* – это проектная деятельность, использующая для своего осуществления специфические средства дизайна, ей присуща проектная масштабность, которая не сводится к отдельным проектам и многовекторное развитие во времени.

В дизайн-деятельности осуществляется синтез художественного, научного и инженерно-технического творчества. В этом контексте дизайн рассматривается как предметное творчество на стыке мира техники, науки и искусства. Синтез этих видов творчества означает их взаимодействие, взаимообусловленность, когда научное открытие ложится в основу новой технической модели, приобретающую красивую визуальную форму посредством художественных приемов.

Наиболее часто приводится определение дизайна Т. Мальдонадо (1969 г.), считающееся классическим: *дизайн* является творческой деятельностью, цель которой – определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но,

главным образом, к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство с точки зрения как изготовителя, так и потребителя. Дизайн стремится охватить все стороны окружающей человека среды, на формирование которых оказывает влияние промышленное производство.

Специалисты ВНИИТЭ предложили собственное определение: *дизайн* – это творческая деятельность, целью которой является формирование гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека. Эта цель достигается путем определения формальных качеств предметов, создаваемых средствами индустриального производства. К этим формальным качествам предметов относятся не только свойства их внешнего вида, но, главным образом, структурные связи, которые придают системе необходимое функциональное и композиционное единство, способствующее повышению эффективности производства.

Еще одно распространенное определение дизайна звучит так: «*дизайн* – это художественное проектирование и процесс промышленного производства полезной и красивой вещи, гармоничное структурирование предметного и процессуального аспектов системы «человек – предмет – среда», направленное на создание целостной предметно-технической среды жизнедеятельности человека, осуществляющей преобразование предметного мира в соответствии с идеалами общества и реальным развитием материальной и художественной культуры. Сущность его определяется преобразовательным характером, способностью обеспечивать культурную целостность, массово воздействовать на потребителя и выступать средством культурного моделирования».

В последнем определении заметен существенный отход от идеологии индустриальной эпохи, так как дизайн понимается не только как средство для индустриального производства. И. А. Розенсон утверждает, что дизайн – это «проектная практика, требующая от профессионального мышления органичного совмещения образного и системного начал и вносящая в реальность новые социокультурные смыслы».

Понимание дизайна как акта оформления, вернее, очерчивания границы между человеком и вещью, принципиально меняющего их диспозицию и их бытие, апеллирует к буквальному латинскому значению слова «дизайн»: «набрасывать», «очерчивать», «различать», «маркировать». Это значение указывает не на содержание деятельности, а на ее исполнение: дизайн конструирует акт абриса, очерчивания, который и делает возможным содержание. «Мы рисуем, чтобы увидеть, а не рисуем то, что видим. Рисуя – мы создаем форму, посредством которой наш взгляд может испытать, то есть увидеть в мире то, чего без этой формы не увидел бы», – пишет М.К. Мамардашвили. В английском языке значения слова «design» – идея, задумка и даже интрига, а дизайнер – выдумщик и интриган.

Ниже приводятся тринадцать авторских определений дизайна и дизайнера:

Дизайн – это проявление способности человеческого духа преодолевать недостатки (*Джордж Нельсон*).

Дизайнеры, которые проектируют как техника, будут заменены техникой. Дизайн – не цифровой, но интуитивный; не измеримый, но поэтический; не механический, но чувственный; все это делает дизайн более человеческим (*Кэтрин МакКой*).

Дизайн описывает процессы выбора формы, размера, материала и цвета, чтобы создать образ чего-то, что может быть создано. Объектом может быть город, здание, машина, инструмент, или любой другой объект, реклама или комплект чего-либо. Дизайн – это активность, которая формирует большую часть реальности, как нашего опыта (*Джонатан Пайл*).

Дизайн – это кардинальное средство, которым человечество пыталось долго изменить свою естественную среду обитания. Дизайн, как акт создания противоречий в порядке, кажется является судьбой человечества (*Ричард Нейтра*).

Дизайн требует постоянного изменения наших идей и должен адаптировать свой язык к новым возможностям, предлагаемым новыми структурными материалами (*П.Дж. Грилло*).

Дизайн в его широком понимании является созданием систем для проживания (*Йошида Митсукуни*).

Дизайн – это процесс, который превращает идеи в продукты, которые восхищают их потребителей (*Эндрю Саммерс*).

Дизайн – это то, что ты делаешь, а не то, что ты сделал (*Алан Флетчер*).

Дизайн придает форму человеческой мечте (*Кений Экван*).

Хороший дизайн – это решение, хорошо адаптированное к необходимости, но превосходящее ее (*Андрэ Бретон*).

Дизайнер – это возникающий синтез художника, изобретателя, механика, объективного экономиста и эволюционного стратега (*Букминстер Фюллер*).

Дизайн – это полная противоположность катастрофы (*Вернон Барбер*).

Хороший дизайн – это интеллект, имеющий видимый образ (*Ле Корбюзье*).

Широта определений дизайна свидетельствует о его значимости в социальном и материальном обустройстве мира. Каждое из приведенных суждений характеризует отдельные аспекты дизайн-деятельности и роли дизайнера относительно сущностных целей процесса проектирования.

Из представления о дизайне как «дрожжах капитализма» или деятельности, повышающей частоту звона кассовых аппаратов, следует, что дизайн – это коммерческая социальная служба. Естественно, она не приравнивается к дизайну как организующей художественной деятельности. В. Глазычев впервые провел это разделение, позволившее снять некоторые системные ошибки в оценке дизайна и дизайн-продукции.

Отметим, что сегодняшний момент дизайн рассматривается в Великобритании и США вообще как бизнес-консультирование, что косвенно указывает на слияние маркетинга и дизайна в новую деятельность.

Определение дизайна изменяется по мере развития и расширения границ дизайн-деятельности. Дизайн-деятельность уже не сводится к промышленному производству (существует дизайн интерьера и дизайн- виртуальной среды), объектом проектирования становится не столько вещь или комплекс вещей, сколько дизайн систем, процессов. К тому же возникают пограничные виды дизайна – архитектурный дизайн, арт-дизайн. Проявляется синтез дизайна и архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного искусства, дизайна и маркетинга. Дизайн – это деятельность организационная, а его содержание – выражение человека в материально-предметном мире.

В дизайне существуют собственные критерии оценки продукции, эстетика, позволяющая определять культурную ценность продукции, которая не сводится к функциональности и утилитарности.

4.2. Техническая эстетика

Составляя теоретическую основу дизайна, техническая эстетика изучает его общественную природу и закономерности развития, принципы и методы художественного конструирования, проблемы профессионального творчества и мастерства художника-конструктора (дизайнера).

Техническая эстетика – научная дисциплина, изучающая закономерности формирования методами и средствами дизайна гармоничной предметной среды жизни и деятельности человека с целью наиболее полного удовлетворения его материальных и духовных потребностей. Основные разделы технической эстетики – общая теория дизайна и теория художественного конструирования.

Общая теория дизайна изучает его социальную сущность, условия возникновения, историю, современное состояние и перспективы развития, взаимосвязь дизайна с искусством, техникой и культурой в целом, вопросы эстетики и предметной среды; она также формулирует требования к промышленной продукции, определяет методы комплексной оценки и прогнозирования технико-эстетических показателей качества промышленной продукции. Теория художественного конструирования устанавливает место художественного конструирования в общей структуре процесса проектирования, его типологические особенности, исследует закономерности творческого мышления художника-конструктора и определяет средства и методы его профессиональной деятельности.

Существенной ее частью является теория формообразования и композиции промышленных изделий. Законы формообразования раскрывают связи формы изделия с его конструкцией, материалом, технологией изготовления, функцией, выявляют исторические тенденции изменения формы и стиля изделия.

Теория композиции исследует закономерности и профессиональные методы создания целостной, гармоничной формы. Основные категории композиции: объемно-пространственная структура, тектоника, пластика (пластичность), средства гармонизации (пропорции, ритм, контраст, нюанс). На основе анализа проектно-конструкторской деятельности разрабатывается методика художест-

венного конструирования, служащая руководством для практической работы. Методика содержит описание принципов и средств профессиональной творческой деятельности художника-конструктора, форм представления проектов, опыта выполнения образцовых работ.

Особый раздел технической эстетики составляет разработка основ художественно-конструкторского образования: пропедевтических курсов, содержания и структуры учебных дисциплин, методики развития профессионального мышления и навыков.

Тесная связь технической эстетики с социальной практикой приводит к тому, что статус этой дисциплины оказывается различным в разных социальных условиях. Современное капиталистическое общество, с одной стороны, вынуждено развивать техническую эстетику и использовать ее достижения, так как они влияют на конкурентоспособность практически всех отраслей промышленности. С другой – характер экономики ставит препятствия на пути последовательного и планомерного использования данных технической эстетики, а законы рекламы нередко толкают художественно-конструкторскую мысль к созданию вещей, в которых модный внешний вид скрывает устаревшую конструкцию. Техническая эстетика участвует в формировании условий, при которых художественное начало организует человека, его деятельность и среду проживания.

4.3. Эстетические концепции дизайна

Существует несколько эстетических концепций дизайна, сформированных в разные годы и отражающие место дизайна в человеческой системе ценностей.

1. Дизайн как промышленное/производственное искусство. Эта концепция является самой ранней и отражает первичное происхождение дизайна как связующего звена между миром вещей и промышленным производством.

В дальнейшем идеи конструктивистов развились в программах «производственного искусства» 20-х годов XX века. «Производственники», позаимствовав

конструктивно-функциональный подход к созданию вещи, попытались придать своей концепции большую социально-практическую направленность, особо отмечая социальное содержание новой художественной деятельности. Ее задачами виделось воспитание через продукты деятельности нового социалистического сознания, нового творческого отношения к труду и жизни, а также осуществление координирующих функций между производством и потреблением. Основным принципом пролетарского искусства провозглашалось единство формы и функции, а критерием эстетической оценки – целесообразность (социальная, техническая, идеологическая), обусловленность формы осознанной целью. Эти положения в последующем послужили основой советского дизайна, во многом определив его специфику.

Эта концепция является исторической эстетической концепцией в дизайне и сегодня считается устаревшей. Новые формы дизайн-деятельности не являются индустриальными, а в некоторых видах дизайна проявляется антифункциональность.

2. Дизайн как гармонизация и организация материального мира. Принято полагать, что дизайн организует и гармонизирует материальный мир. Однако сами процессы гармонизации и организации могут быть присущи другим родам деятельности, и в контексте дизайна эти понятия весьма неопределенны, поскольку не указываются средства гармонизации. С критикой этой концепции выступают видные теоретики дизайна как В. Глазычев и О. Генисаретский.

3. Дизайн как единство красоты и пользы. Широко известная эстетическая платформа кажется всеобъемлющей, но при ближайшем рассмотрении понятий «красота» и «польза» порождает множество вопросов. Прежде всего, критерии оценки красивого разные и постоянно меняются, находясь в зависимости от моды, тенденционных явлений и социального климата. Понимание «полезного» в дизайне неоднозначно и меняется, особенно в новых сферах дизайна – дизайне коммуникаций, проектировании виртуальной среды.

4. Дизайн как художественное конструирование. Эта эстетическая база строилась на попытке подмены понятия «дизайн» на понятие «художественное конструи-

рование» в советское время. Однако отождествлять дизайн с художественным конструированием ошибочно. Последнее скорее часть дизайна. *Художественное конструирование* определяется как метод практического осуществления задач промышленного искусства и неотъемлемая часть процесса проектирования промышленных изделий, предназначенных для непосредственного использования человеком.

Понимание дизайна как художественного конструирования значительно сужает значимость дизайна и дизайн-деятельности.

4.4. Формообразование в дизайне

Формообразование – это системный процесс создания новых визуальных форм и система знаний о закономерностях создания формы. Дизайн собственными методами создает и моделирует различные материальные и нематериальные формы, которые выражают функции и потребности человека. Формообразование является строго соподчиненным процессом, в котором новая форма создается не по произвольному и иррациональному выбору стихийного творчества, но на основе системного знания о природе возникновения формы и ее содержания. Формообразование зависит от процессов проблематизации в дизайне и смыслообразования.

Смыслообразование – смысловой аспект проектного образа. В образе всегда есть момент переосмысления, следовательно, и неоднозначности формы. В процессе смыслообразования дизайнер занят именно содержанием вещи, и его задача, естественно, будет облегчена, если он будет опираться на некоторое целостное представление об этом содержании. И здесь особое значение имеет представление о формах функционирования вещи в системе жизнедеятельности. Отношение дизайнера к действительности с самого начала должно быть содержательным. Смысл всегда раскрытие существующего, открытие нового и результат творческого переосмысления бытия.

Смыслообразование связано с проблемой тематизации. Нужно сформулировать тему, прежде чем искать конечную морфологию вещи. Тема должна

быть развита в проектную идею, а идея – в конкретный проектный замысел формы вещи. Центральное место среди средств смыслообразования принадлежит *приему сопоставления*. В сопоставлении предметы приобретают вторичные значения, образующие контекст смысла. Если смысловой контекст сильно подчиняет себе собственное значение вещи, то предметная форма теряет свою значимость как таковую и превращается в чистую условность, в символическое обозначение идеи (например, прием используемый в сувенирах: карандаши, которыми нельзя рисовать).

Целесообразность – также принципиальное требование в проектировании и формообразовании. Проект должен быть целесообразен, равно как и его любые элементы. Целесообразность отрицает декоративизм в изделиях, поскольку они скрывают функцию или ее не выражают. Тем не менее, ряд дизайн-проектов направлен на усиление декоративности как основной функции, когда требование целесообразности снимается, или изменяется.

Образотворчество как методика дизайн-проектирования базируется на положении, что создается образ объекта, форма следует образу, который отражает первичную и вторичную функции. Предметный мир – это система визуальных образов, воспринимаемых человеком. Выразительна не столько функция сама по себе, сколько образ функции, не форма, но ее выраженные визуальные свойства в образе.

4.5. Функции дизайна

Дизайн, как и всякая деятельность, обладает собственными специфическими функциями, которые называются функциями дизайна. Функции дизайна опосредованы сущностью его природы, отражающей единство утилитарно-технического и эстетического начал в произведениях дизайна. В работе В. И. Тасалова «Прометей или Орфей. Искусство «технического» века» утверждается, что, «в своей существенной основе единство технического и эстетического подразумевает, таким образом: а) их субстанциональное единство как форм развития творческой способности человека, его всеобщей производитель-

ной силы; б) внутреннюю целостность и универсальность характерного для каждого времени способа переработки человеком предметного мира, чем обусловливается художественно-стилистическое единство всех форм предметной деятельности и материальной среды общества; в) коренную зависимость динамики отношения искусства к материальной практике от социальных условий, в которых на данном этапе осуществляется труд вообще».

Художественно-образное решение дизайн-продуктов обладает информационно-семиотической, конструктивно-технологической и морфологической целостностью. В реализации функций дизайна проявляются его социально-культурные, функционально-потребительские и коммуникативно-эстетические ценности.

Структурная система функций дизайна базируется на обобщенной структуре человеческой деятельности, теория которой разработана М. С. Каганом в работе «Человеческая деятельность: опыт системного анализа», где на основе анализа человеческой деятельности с философских позиций в наиболее общей системе категорий, отражающих субъектно-объектно-субъектные отношения, автором выделены пять базисных аналитически чистых видов человеческой деятельности.

Первая форма – это воздействие субъекта на объект деятельности, его преобразование. Вторая – познание объекта субъектом, отражение объективной сущности познаваемой реальности. Третья – отражение значения объекта для субъекта, его ценностное осмысление. Четвертая форма представляет собой равноправные активные отношения субъектов между собой – общение.

Четыре исходных вида деятельности – *преобразовательная, познавательная, ценностно-ориентационная и общения* (коммуникативная) сливаются воедино в такой специфически человеческой форме активности, как *художественная деятельность* – пятый вид деятельности. В произведениях искусства – продуктах этой деятельности – познание и ценностное отношение, сливаясь, образуют духовную сторону сущности этих произведений, а преобразование и

коммуникативность, опредмечиваясь в произведениях, формируют их материальность.

Поскольку дизайн представляет собой специфическую проектную форму творческой художественно-технической деятельности, система его функций, базируясь на видах человеческой деятельности, оказывается близкой к системе функций искусств и функциям инженерно-технической деятельности.

Таким образом, в полифункциональной структуре дизайнерской деятельности отражается двойственность ее природы (объединяющей утилитарно-техническое и эстетическое начала) и многоаспектность социально-культурной сущности.

Все функции дизайна делятся на социальные (связанные с воздействием на человека и общество) и эстетические (указующие на художественную природу дизайн-деятельности). Помимо общих функций дизайна, существуют и специфические, присущие только отдельным видам дизайна, либо наиболее ярко проявляющиеся в этих видах. Каждая функция в дизайне имеет свои особенности выражения и воздействия через продукт дизайна на культуру, общество и личность.

Расширение границ деятельности дизайна означает расширение его функций и появление новых функций. Примером служат такие функции дизайна как мифологическая и трансформационная, возникшие в процессе развития дизайна и увеличения его культурной значимости. Отметим, что это увеличение значимости усиливает организующие и обще-трансформирующие свойства функций дизайна в современном мире.

Функция – это работа, которую выполняет или предназначено выполнять изделие, смысловая, знаковая и ценностная роль вещи. В проектной деятельности дизайнер моделирует различные ситуации ее функционирования в среде жизнедеятельности человека. Некоторые функции дизайна выводятся из функций вещи, ее отношения к человеку, однако функции дизайна не сводятся к функциям вещи.

Выделяют следующие наиболее значимые функции дизайна: инструментальная, адаптивная, интегрирующая, коммуникативная, организационная, трансформационная, аксиологическая, маркетинговая, социальная, эстетическая, культурная, экологическая, художественная, гносеологическая, аккумулирующая, дифференцирующая и мифологическая.

Инструментальная функция – в дизайне проявляется путем организации вещей как инструментов, усиливающих результаты человеческого труда, способствующая организации процессов потребления и производства, функционирования вещей.

Адаптивная функция – функция адаптации, приспособления мира вещей к миру человека. Адаптивная функция и приспособливает человека к среде жизнедеятельности, организует процесс деятельности человека в мире. Адаптивная функция дизайна также связана с одноименной функцией вещи.

Адаптивная функция дизайна реализует принцип гармонизации предметной среды, понимаемой не только как формально-эстетическое единство всех элементов этой среды в соответствии с определенными эстетическими идеалами, но и как содержательно-эстетическое единство, базирующееся на принципе соответствия предметной среды и ее компонентов мере человека.

Интегрирующая функция – проявляется как форма объединения общества посредством создания максимально комфортной среды обитания. Интегрирующая функция также проявляется в организации единых информационных систем и принципов прочтения знаков. Система вещей организует людей в единое целое, устанавливает единые культурные смыслы и законы обращения со средой.

Коммуникативная функция – средства дизайн-проектирования создают системы коммуникаций, организуя среду коммуникаций и процесс коммуникаций в среде. Наличие коммуникативной функции увеличивает значимость дизайна в современном мире. Коммуникативная функция организует общественные отношения посредством систем знаков в информационном поле, задает на-

правленность процессам и проектирует формы общественных отношений через предметные комплексы.

Организационная функция – дизайн как деятельность, формирующая предметный и не-предметный мир, является организующей, так как организует непосредственно деятельность человека. Это общая функция дизайна, проявляющаяся в работе всех других функций, имеющая свои особенности форм организации на разных уровнях существования и бытия. Иногда организационная функция понимается более узко как функция, организующая процессуально-действенные системы и события.

Трансформационная функция – проявляется в способности дизайна не только накапливать культурное содержание, но и трансформировать культуру и культурные смыслы, национальные традиции, переводя их на новые информационные и семантические уровни. Трансформационная функция – одна из важнейших функций дизайна, обеспечивающая перевод культуры в новые коммуникационные и информационные сферы, адаптируя культурные смыслы к современным языкам культуры.

Аксиологическая функция – обуславливает отражение в форме вещей, создаваемых по проектам дизайнеров, их значения для субъекта ценностного отношения. Дизайн-форма вещей отражает как общезначимые ценностные идеалы, обусловленные общественным сознанием в его развитии, так и групповые, и индивидуальные ценностные идеалы, установки и предпочтения. Собственные субъективные ценностные идеалы дизайнера также проявляются в его произведениях, наслаиваясь на моделируемые им ценностные идеалы потребителей.

Аксиологическая функция дизайна реализуется благодаря знаковости формы и ее коммуникативности – способности передачи в форме как в знаке, коде, символе определенной ценностно-ориентирующей информации.

Ценности разного социально-культурного масштаба проявляются в стилистических характеристиках вещей и предметной среды, в той или иной степени связанных с модными стандартами и объектами, отражающими актуальные ценности моды.

Маркетинговая функция – эта функция проявляется в экономической сфере, обеспечивает коммерческую основу дизайна, формирует потребности и продукцию, отвечающую этим потребностям, тем самым формируя рыночные отношения и коммерческую стоимость продукции. Средства дизайна формируют внешний вид продукции, ее информационное и рекламное обеспечение, тем самым продвигая и внедряя ее на рынок потребления. Маркетинговая функция формирует конкурентоспособность изделия на рынке, способствует созданию национальных брендов, причем не только предметных, но культурных, символических.

Социальная функция – определяет социальную значимость дизайна, который оказывает сильное воздействие на общественную среду, организует ее. то выводится соответствующая Социальная функция дизайна существенна чрезвычайно разнообразна в своих проявлениях. Продукт дизайна по определению имеет социальную значимость.

Эстетическая функция – дизайн-проектирование организует предметную среду эстетически, вследствие чего у проектов появляется эстетическая и художественная ценность, в этой функции заключается особенность именно дизайн-проектирования. Продукция дизайна имеет эстетическую ценность, а сам дизайн формирует системы эстетических ценностей и ценности вообще.

Культурная функция – эта функция выводится из понимания дизайна как явления культурного, изменяющего культуру и влияющего своей деятельностью на культурное поле. Дизайн – это деятельность культуротворческая, создающая новые культурные смыслы и культурные образцы. Возможно, более точное название этой функции – культуротворческая.

Экологическая функция дизайна – проявляется в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и самих людей от последствий ее загрязнения отходами техногенной цивилизации. Внимание дизайнеров (с позиций учета экологических требований) должно быть направлено на свойства конструкционных и отделочных материалов, используемых для создания по их проектам изделий разных видов и их упаковки, тары; на свойст-

ва разных материалов, используемых при эксплуатации изделий и характер процесса производства продукции.

Экологически важной для дизайна является также проблема утилизации отходов не только производства, но и торговли и потребления всевозможной продукции, засоряющей окружающую среду. Дизайн-программы, связанные с решением проблем утилизации отходов, разнообразной тары, упаковки, использования «вторсырья», могут иметь важное социально-экономическое и экологическое значение.

Художественная функция дизайна – отражает сущность многих других функций дизайна как проявление содержательности художественного образа.

В форме вещи – произведения дизайна, являющейся носителем эстетической ценности, профессионально выбранным языком средств и приемов композиции «кодируется» вся художественно значимая информация как об эстетических, так и внеэстетических ценностях данного объекта, актуальных для потребителя.

В художественном образе вещи отражаются обе тесно взаимосвязанные стороны ее сущности – социально-культурная (духовно ценностная) и утилитарно-техническая. Первая формирует у субъекта впечатление красоты образности вещи, вторая – красоты рациональности, целесообразности ее формы. Гармоничная организация формы позволяет достичь ее композиционной целостности и создать впечатление красоты строения формы.

Высокая культура воплощения проектного замысла в реальной вещи, отражающая мастерство, культуру производства, приобретает особую эстетическую ценность, формируя впечатление красоты выполнения объекта.

Проявление художественной функции дизайна в решении проектных художественно осмысленных задач формирования предметной среды и ее компонентов – вещей – позволяет достичь художественной и эстетической ценности продуктов дизайна, превращая прекрасно-полезные вещи в культурные образцы, формирующие материально-художественную культуру, оказывающую влияние на развитие духовной культуры общества. Как и любых других видах

творчества, в дизайне выражается «духовность, объективизированная в производстве» (Ф. Шлеермахер).

Гносеологическая функция – это познавательная функция дизайна, дизайн-деятельность понимается как деятельность познавательная и обуславливающая системы передачи опыта, познания. Наука гносеология рассматривает дизайн в системе познания. Каждая вещь – это единица смысла и опыта, возникающего при взаимодействии с ней, человеческий опыт – это и опыт работы в мире вещей. Вещь познаваема и средства дизайна задают эту познаваемость. Проектируется визуальная информативность формы, позволяющая, благодаря выразительности объемно-пространственной структуры, пластического и цветофактурного решения формы способствовать познанию потребителем всех сторон сущности вещи: ее назначения, материала, способа изготовления, устройства, способа использования, обращения с ней, степени приспособленности к человеку в определенной ситуации и среде функционирования объекта.

Визуальная информативность формы способствует также выявлению социально-культурного смысла вещи, ориентированного на ценностные идеалы определенных групп потребителей и отражающего тенденции развития стиля.

Аккумулирующая функция – дизайн способен поглощать в себя культурную информацию, накапливать ее, тем самым сохраняя для будущего и выражая в объектах проектирования. Аккумулирующая функция отвечает за преемственность культуры и истории в новых культурных и социальных условиях. Актуальность и значимость этой функции в дизайне заключается в широте и распространенности дизайна, проникающего практически во все сферы жизнедеятельности человека.

Дифференцирующая функция – эта функция, противоположная интегрирующей функции, ее работа заключается в дифференциации, разделении общества по интересам, социальным ролям. Продукция дизайна разнообразна и отвечает вкусам и потребностям различных социальных групп и субкультур. Дифференцирующая функция формирует многообразие предметных форм и

разнообразие визуальных образов, создавая уникальность и обилие современного мира.

Мифопоэтическая функция – это новая и актуальная функция дизайна – средства дизайна способны формировать мифологическое сознание и мышление, а также адаптировать существующие явления и предметные формы, равно как и нематериальные образы для современного мифологического сознания. Средства дизайна могут опредмечивать миф, мифологическую реальность в современном мире. Процесс мифологизации истории, или ее героизации посредством создания дизайн-образов также указывает на наличие мифологической функции. Мифологическая функция содержится в особенностях потребления не предметных форм, но визуальных образов. Также мифологическая функция работает в процессах «заколдовывания» материального мира. Как писал Ж. Бодрийяр, «Функциональная вещь обладает эффективностью, а мифологическая – завершенностью».

Следует понимать, что все функции дизайна существуют взаимообусловлено, поэтому дизайн функционирует и изучается в разных сферах жизни человека – относительно культуры, искусства, рынка, общества. Функционирование дизайна в культурном пространстве приводит к постоянному обновлению культуры и ее сохранению, при этом облик материального мира изменяется, равно как и формы отношений в мире и характер протекающих процессов.

Функции дизайна связаны с образом мышления потребителя – потребности человека и общества формируют работу функций дизайна. Эти функции в своем действии соответственно организуют систему потребностей человека и его среду, взаимодействие с которой побуждает у человека новые желания.

ТЕМА 5. Теоретико-методологические принципы дизайна. Типы и методы проектирования

5.1. Принципы дизайна

Осуществление в результате дизайн-проектирования идеи создания гармоничного объекта, в целостной структуре и форме которого воплощаются все общественно необходимые свойства проектируемого изделия (комплекта, комплекса, ансамбля, предметной среды) как с позиций производства, так и с позиций потребления вещи, обуславливает необходимость объединения в процессе художественно-образного моделирования объекта дизайна научных принципов с принципами художественными, а также разработки и применения специфической методики дизайна, отличающейся от других методов проектирования.

В теории дизайна выделяют пять основных взаимосвязанных принципов этой проектно-творческой деятельности, ориентированной на промышленное производство (приводятся по В.Ю. Медведеву): *системности, научной обоснованности, коллегиальности, методической обусловленности и гуманистической направленности.*

Принцип системности предполагает учет при проектировании изделий – объектов дизайна их связей с другими изделиями, со средой функционирования и восприятия этого объекта человеком - потребителем (или группой людей). Объект в соответствии с этим принципом рассматривается как компонент предметно-пространственной системы в тесной взаимосвязи с использующим и воспринимающим его человеком или группой людей. В отличие от инженерного подхода, рассматривающего объект как чисто техническую систему, замкнутую в себе, дизайн осмысливает, анализирует и синтезирует свои объекты в системе «человек – предмет – среда».

Объект формообразования рассматривается в соответствии с принципом системности как система, организуемая на основе учета взаимосвязанных факторов формообразования, обеспечивающих гармонию формы и сущности разрабатываемого объекта, гармонию организации самой формы, в соответствии с

принципами и закономерностями композиции в дизайне, а также гармонию связей и отношений объекта дизайна с другими компонентами предметно-процессуальной и предметно-пространственной систем.

Принцип научной обоснованности заключается в необходимости следовать в процессе дизайн-проектирования общеметодологическим установкам теории дизайна, учитывать положения социологии, психологии, эргономики, экономики, технологии, экологии, кибернетики, эстетики, культурологии.

Дизайнер не должен опираться в своем творчестве лишь на художественный вкус, талант, мастерство и интуицию. Будучи включенным в общий процесс проектирования объектов промышленного производства, дизайнерское творчество обусловлено системой сложно взаимосвязанных факторов, отражающих требования производства и потребления изделий, выражающих утилитарно-техническую и духовно-ценностную стороны сущности создаваемых вещей (их наборов, комплектов, систем) и среды в целом. Поэтому дизайнерские разработки должны быть научно аргументированными.

Принцип коллегиальности подразумевает участие в проектировании объектов, в зависимости от специфики объекта и степени его сложности, постоянно или периодически, специалистов различного профиля и количества: дизайнеров, конструкторов, технологов, экономистов, экологов, социологов, психологов, товароведов, маркетологов и т. п.

Дизайнер выступает в роли координатора деятельности коллектива разработчиков проекта и консультантов, так как именно благодаря дизайнеру достигается целостный и всесторонний подход к объекту разработки.

Чем технически проще объект дизайнерского творчества и чем меньше масштаб проектной задачи, тем менее проявляется принцип коллегиальности. Опытному дизайнеру, работающему над единичным («штучным») объектом, контакты с другими специалистами требуются нечасто, тем более при наличии соответствующей справочной литературы и собственного багажа знаний, умения, навыков, требуемых для решения знакомых ему задач.

При разработке технически и структурно сложных многокомпонентных объектов, основанных на методике дизайн-программирования, инновациях, предполагающих проведение предпроектных исследований и участие большого круга разных специалистов, принцип коллегиальности реализуется обязательно. При этом подразумевается и участие определенного коллектива дизайнеров, внутри которого возможна и целесообразна специализация по различным аспектам решаемой проблемы и компонентам сложного объекта.

Принцип коллективного творчества подразумевает разработку, апробацию и применение различных методических средств, позволяющих в каждом конкретном случае наиболее эффективно решать проектную проблему.

Принцип методической обусловленности заключается в обязательности соблюдения полноты содержания и последовательности этапов процесса дизайн-проектирования, результаты которого воплощаются в соответствующей художественно-конструкторской документации.

Общая методика художественного конструирования раскрывает основополагающие принципы, методы и средства решения задач дизайна, конкретизируемые в отношении к различным группам, видам и типам его объектов. Методика дизайна включает принципы и способы анализа проектных ситуаций, научного и художественного моделирования объектов и адекватные им методы создания проектных идей и концепций, изложенные в их логической взаимосвязи и системном единстве, которое обусловлено, в свою очередь, ведущей методической концепцией.

Принцип гуманистической направленности означает гуманизацию предметной среды и ее компонентов в различных сферах и областях жизнедеятельности людей, преобразование «техноформы» (технической структуры и формы) в «антропоформу» объекта проектирования. Антропоцентризм дизайна базируется на принципах и идеалах гуманизма, противостоящего идеологии технократизма и практицизма. Тасалов писал, что: «техницизм ставит «целое» как искусственную комбинационную совокупность формализованных элементов, в основании которой не заключено художественной цели как свободного самооп-

ределения общественно богатой личности. Вместо органической художественной целостности, свободно вырастающей как синтез индивидуально-неповторимого и социально общезначимого, техницистская модель в эстетике предлагает заменитель организации человека в виде одного из возможных «вариантов сочетания» данного набора формальных элементов».

На основе определенных принципов дизайна выводится система категорий, отражающих сущность дизайн-деятельности (таблица 1).

Таблица 1

<i>Принципы дизайн-деятельности</i>	<i>Закономерности дизайна, выражаемые научными категориями</i>
Системность	Система и элемент Связи и отношения Форма и содержание Структура и функция Уникальное и массовое
Научная обоснованность	Эстетическое и социальное Эстетическое и экономическое Эстетическое и эргономическое Эстетическое и психологическое Эстетическое и коммуникативное Эстетическое и художественное
Коллегиальность (коллективность)	Субъективное и объективное Коммуникабельность и конкурентность Личное и обезличенное Компромиссность и неуступчивость Диалогичность и монологичность
Методическая обусловленность	Цель и средства Задачи и методы Анализ и синтез Процесс и результат (продукт) Формообразование и смыслообразование Эстетическое и технологическое Конструктивное и декоративное Изобразительное и выразительное
Гуманистическая направленность	Материальное и духовное Культурное и природное Антропомическое и техническое Эстетическое и утилитарное Личное и общественное Национальное и общечеловеческое

Принципы дизайн-деятельности и ее закономерности, отраженные в парных взаимосвязанных категориях, вместе целями и функциями дизайна формируют его теоретико-методологическую основу.

5.2. Зависимость формирования дизайн-концепций от входящих факторов

Формирование дизайн-концепций и последующих проектов всегда строится на включении важных входящих факторов, понимание которых и средств их выражения делает проект актуальным и затребованным. Эти факторы усложняют проектные задачи, одновременно конкретизируют их. Наиболее часто перечисляются следующие факторы и аспекты: культурный, исторический, национальный, природный, социальный, политический, психологический, функциональный, организационно-деятельностный, климатический.

Природный, географический и климатический факторы сообщают соответствующие условия реализации проекта. Географическое положение региона формирует набор человеческих потребностей, связанных с особенностями природы и климата.

Так, советское типовое проектирование жилых домов практически не учитывало особенности регионов, причем не только климатические, но и культурные. Такой элемент домов как балкон оказывался ненужным в регионах холодных, с влажным и сырым климатом. На севере обилие летних насекомых делало также их нефункциональными. В южных, пустынных регионах песчаные бури и ветер с песком делал балконы также ненужными. Плоские крыши, пригодные для регионов с малым количеством осадков, оказывались непригодными в регионах с высоким количеством осадков, особенно снега (Беларусь, Прибалтика).

Неучтенные культурные факторы привели к массовой перепланировке этих домов в кавказских странах: квартиры расширялись и объединялись в силу традиции многодетных семей и клановых поселений.

Национальный, культурный и исторический факторы определяют глубокое соответствие проекта с регионом на уровне национальной, культурной и исторической идентичности. Традиции всегда оказывали значительное влияние на формообразование, современные дизайн-концепции часто опираются на эт-

нографический материал, исторические формы организации быта, традиционные материалы и технологии, находя в них новизну и актуальность.

Политический и социальный факторы задают не только поле деятельности дизайна, но и отражаются в предмете проектирования. Политическая система государства может оказывать существенное влияние на организацию материального мира, формировать культурные ценности, стили, воздействовать на формообразование. Так, изменение идеологии СССР привело к закрытию первых дизайн-школ (ВХУТЕМАС, ВХУТЕИН) и перенаправлению проектирования от чистого конструктивизма в социалистический реализм и советский ампи́р.

Общественное настроение формирует потребности и общество принимает либо отрицает старые и новые материальные формы. Дизайн одежды очень зависим от модных направлений. Внутреннее расслоение общества по экономической составляющей отражается на рынке и ассортименте товаров, их внешнего вида и стоимости.

Так работает экономический фактор в дизайне, регулирующий стоимость вещи. Это заставляет дизайнера отбирать материалы и технологии по экономической составляющей, порой в ущерб внешнему виду изделия.

Функциональный фактор теперь не настолько весом и не является главным фактором в проектировании. Само представление о функциональности изменилось, первичной функцией остается основная, рабочая функция вещи, но большее внимание уделяется вторичной, потребительской функции, которая обуславливает многообразие вещей с одной рабочей функцией.

Психологический фактор – это фактор, связывающий вещь с ее психологическим восприятием, воздействием на психику человека. Проект не способен по определению травмировать психику человека, вызывать негативные и острые переживания. Существует и более тонкие воздействия мира вещей на психику. Вещь не только психически воспринимается, но может, с долей условности, обладать собственной психологией. Вещь побуждает действие: кнопка – побудить нажатие, стекло – разбить, чистая плоскость – нацарапать или напи-

сать. Учитывается психология потребителя и психология его поступков, мотивация. Разные психотипы личности вырабатывают присущие только им системы предпочтений, характер поступков.

Собственно, образ – это объект психической реальности, вызывающий у человека эмоции. Они могут быть осознанными и бессознательными. Человек без труда распознает опасность, выраженную цветом и соответствующей резкой пластикой. Вещь, вызывая в нем чувства, отталкивает или нравится, побуждает к использованию или игнорированию. Поэтому существует психология дизайна и дизайн-деятельности.

5.3. Классификация методов проектирования

В дизайне существуют различные методы проектирования, которые базируются на разнокачественном использовании интуитивно-чувственного и логического. *Метод* – это совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности, подчиненных решению конкретной задачи. Методы различаются по типологии аспектов формообразования и делятся на *морфологические, технологические, функциональные и художественно-образные*. Выделяют эмпирические, алгоритмические, эвристические и интуитивно-чувственные методы проектирования.

Также выделяют методы целевого моделирования, методика футуродизайна, метод перевоплощения или заимствования позиции, метод сценарного моделирования, метод игрового ситуационного моделирования, математическое и физическое моделирования динамики объекта в среде.

Морфологический метод проектирования позволяет раскрыть принципиальные возможности, которыми обладает материальная форма относительно задачи воплощения функции. В процессе проектирования необходимо четко прослеживать зависимости морфологических и функциональных характеристик объекта, но в методике допустимо при рассмотрении морфологических свойств абстрагироваться от конкретных функций.

В этом методе используются такие приемы: перекомпоновка элементов при сохранении формы, изменение конструкции, изменение морфологии вещи за счет изменения функции вещи.

Метод технологического проектирования направлен на воплощение дизайн-образа в материальную форму и технологию. Технологическая форма – это проекция технологии на материал вещи.

Метод функционального проектирования базируется на моделировании объекта исходя из его функции и в соответствии со вторичной функцией вещи.

Метод художественно-образного проектирования – выделение и применение в дизайне некоторых средств и приемов художественного освоения и моделирования объектов действительности. Методы художественно-композиционного формообразования используются для достижения целостности формы и повышения ее эстетической выразительности в контексте определенного замысла и подразумевают организацию *формы* изнутри, структурирование *материала* объекта проектирования. Приемами художественного моделирования являются: создание идеального проектного решения, композиционное формообразование, сценарное моделирование, выставочное моделирование и пр.

Эмпирический метод – основан на опытном познании мира и заключается в освоении проектирования через опыт создания проекта и отслеживания его жизнеспособности в существующих условиях, или условиях смоделированных для макета, демо-версии. Опытное освоение значительно совершенствует логический аппарат, переводит теоретические знания в область их практического освоения.

Алгоритмический метод заключается в построении процесса проектирования от начала до конца, с разбивкой его на части, уровни, этапы. Начало алгоритмического процесса – это постановка задач, анализ, синтез и выбор возможных результатов. Алгоритмические методики проектирования включают методы матрицы идей, графика зависимостей (решетка связей), морфологических карт.

Метод графика зависимостей позволяет установить связь между элементами проектируемой системы, где все элементы изучаемого объекта разбиваются на группы, содержащие множество внутренних связей при минимальном числе внешних.

Эвристический метод – направлен на появление внезапных результатов исходя из приемов поиска нестандартных решений. Эвристические методы изучают не процесс мышления, а посторонние воздействия на него. К эвристическим методам относятся метод «мозгового штурма», метод наводящих операций, метод аналогий.

Так, «мозговой штурм» – это поиск коллективного решения и ответа на вопросы. Возникает множество идей, часть которых оказывается непродуктивными, а часть побуждает к новым решениям.

Метод аналогий базируется на использовании четырех типов аналогий: прямые (из области знаний, очевидные), личные (дизайнер входит в образ объекта проектирования), символические (сравнения, метафоры) и фантастические (наделение вещей нереальными способами).

Метод целевого моделирования основывается на создании целевых моделей, поскольку объект проектирования представляется как множество целей и задач, требующих воплощения в форме.

Метод сценарного моделирования – разработка сценариев для испытания макетов и действующих моделей. С помощью *макетов* создается искусственная среда («сцена»), имитирующая реальные условия потребления данной вещи, и на этой «сцене» разыгрываются действия, позволяющие непосредственно наблюдать функционирование вещи в предметной среде.

Метод перевоплощения или заимствования позиции – имеет сходство с известным методом актерского вхождения в образ. Дизайнеру полезно себя представить потребителем, заказчиком, экономистом, технологом и т.д., наблюдая себя в роли другого как бы со стороны.

Методика футуродизайна – доктрина превентивного проектирования, адекватного будущему и прогнозирование смыслов будущего. Девиз футуродизайна: «Будущее как причина настоящего», «Обгонять, не догоняя».

Рабочая позиция футуродизайна – это не пассивное ожидание будущего со свойственной этому подходу экстраполяцией тенденций из прошлого в будущее, а проектный нормативный подход, основанный на постижении мотивов общества будущего и проектировании инноваций, адекватных ему. Критерий эффективности решений футуродизайна – прирост качества жизни, а основной формат разработок – венчур-проекты.

Принципы футуродизайна (по М.А. Марутаеву) следующие: акцент в проектировании как формы познания переносится с движения (изменения) на его сущность и сохранение, ведется поиск динамической устойчивости в процессе становления; принцип тождества противоположностей раскрывается без обращения к классическим параметрам «пространство-время», не количественные, а качественные обобщения.

Принцип назначения и уместности инноваций (адекватность будущему). Инновация определяется как мера качества для общества в виде образа мышления, дисциплинирующей матрицы.

Принцип субъективизации иррациональным потребителем (неопрагматизм, основанный на сбалансированном единстве рации, эмоцио и интуитивных критериев решений).

Принцип прагматизации эстетики (нет разграничения между опытом и мотивом («технологией и нравственностью»)).

Как видно из программы футуродизайна, предлагается равновесие рационального и иррационального. Отметим, что в методиках дизайн-проектирования всегда присутствует иррациональное, нелогичное, случайное и интуитивное начало, эти термины, в целом, соотносятся с понятием творческого в дизайне. Присутствие именно этого компонента делает дизайн творческим, обогащая его внезапными смыслами и личным участием. «В научном мышле-

нии, – писал А. Эйнштейн, – всегда присутствует элемент поэзии. Настоящая наука и настоящая музыка требуют однородного мыслительного процесса».

Рассмотрение методик проектирования также дает более глубокое понимание роли научного, инженерного и художественного в дизайне. Эти три типа творчества находятся в гармоническом взаимодействии. Как писал физик Оппенгеймер, «человек науки и человек искусства всегда живут на краю непостижимого. Оба постоянно должны приводить в гармонию новое и уже известное, чтобы установить некоторый порядок во всеобщем хаосе. В работе и жизни они должны помогать друг другу и всем людям». Перекос в одну из сторон такого треугольника влечет ряд негативных последствий. Преобладание художественного сводит проект в декоративную область, чрезмерное увлечение украшением проекта отвлекает от его настоящего содержания. Перекос в научное приводит к непроработанным конструктивным решениям, фантазийным технологиям. Ориентация только на инженерно-конструкторскую часть проекта делает его сухим, образно невыразительным, не побуждающим интерес и не вызывающим чувств.

5.4. Типы проектирования

При создании проектов учитывается временная ориентация предполагаемого воплощения объекта проектирования. Предмет не может быть спроектирован для любого времени, реализован через любой промежуток времени. Очевидно, что бессмысленно проектировать интерьер квартиры «про запас».

В дизайне разделяют следующие типы проектирования: *оперативное, многолетнее и перспективное*. Тип проектирования определяется в зависимости от проектной задачи и проблемного поля.

Оперативное проектирование – это проектирование, рассчитанное на безусловное воплощение «завтра» или в ближайшее время, поскольку определенная проблема существует уже сейчас. Большая часть дизайн-проектов работает в режиме оперативного проектирования.

Многолетнее проектирование рассчитано на долгосрочную реализацию в течение большого временного промежутка. Перспективное проектирование работает с гипотетическими проблемами, которые возможно возникнут в будущем, а масштаб проекта требует большого времени реализации либо новых технологий, которые сейчас еще не используются, но возможно окажутся актуальными спустя долгое время.

Закономерности использования типа проектирования зависят от проектных задач и проблемного поля.

Также существуют понятия тотального и «включенного» проектирования. Тотальное проектирование неразрывно связано с идеологиями, утопиями и концепциями жизнестроительства, жестко следует определенной художественной программе. Это концепции тотальной, всеобъемлющей организации систем пространства и процессов. Тотальное проектирование является несколько утопичным и теперь является исторической концепцией в проектной деятельности.

Противоположностью тотальному проектированию является «включенное» проектирование. Включенное проектирование, по И.А. Розенсон, – впитывает критику со стороны экологии, антропоэкологии, учитывает сознательные и бессознательные ожидания средового субъекта. Проектирование строится вне единых систем, схем организации человеческого окружения, без извне привнесенных концепций «правильной» жизни, акцентируется исследование сложившейся реальности, художественного эксперимента. Включенное проектирование – это современный и актуальный метод в проектной культуре, обращенный к человеку и окружающей его органичной среде, где новые объекты органично вписываются в уже сложившуюся систему и естественным образом ее дополняют.

Проектирование по специфике формообразования делится на аналоговое и инновационное. Аналоговое проектирование построено на использовании прототипа, аналога. Используются уже известные решения и смысловые ходы. Получившийся результат ненамного отличается от знакомых решений в этой области или проблемном поле.

Значительно более продуктивным является инновационное проектирование. Инновационное проектирование предполагает внесение новизны в проект. Решения формируются путем проблематизации, при этом происходит расширение смыслового контекста с включением новых организующих факторов. Возникает веер возможных решений, обладающих новизной и креативностью.

5.6. Культурно-исторический и системно-целостный подходы в дизайне

В дизайне выделяют два системных подхода в деятельности: культурно-исторический и системно-деятельностный.

Культурно-исторический подход заключается в использовании для построения дизайн-форм, связанных с культурными и историческими реалиями отдельно взятого региона. Объект проектирования должен соответствовать культурной среде и культуре, в которой он должен существовать, быть вписанным в историческую ткань региона. В обратном случае объект проектирования своей формой выпадает из среды, кажется чужеродным и может не вступить во взаимодействие со средой и, главным образом, с самим потребителем. Значит, возникает проблема культурной идентичности объекта проектирования с социальной средой и потребителем.

Системно-деятельностный подход рассматривает объект проектирования как элемент сложной системы взаимодействия и взаимообусловленности между другими элементами, с их морфологическими, структурными, смысловыми, знаковыми связями. Объект проектирования рассматривается неотрывно от среды, пространства, в котором он будет существовать и реализовываться как элемент системы. Еще один компонент системы – это человек, а также социальная система, их потребности порождают предмет, который вступает во взаимодействие с ними. Проектирование оказывается непрерывным процессом и деятельностью, причем деятельностью не только самого проектировщика, но деятельностью общества и продуктом общественной деятельности.

Отсюда становится понятным, что содержанием объекта проектирования является не только сама функция, но и человек в целом. Содержание формирует и определяет форму. Если содержание – это человек и функция, выражающая потребности человека, то форма – это выражение человека. Фактически, проектируя форму, проектируется и человек, что возлагает на дизайн особую ответственность. Человек изменяет материальный мир в соответствии со своими потребностями и системами мировоззрения, а предметный мир изменяет человека, порождая в нем новые потребности и свойства, задающие импульс к дальнейшему изменению материального мира.

Поэтому формула «красота и польза» понимается шире, чем просто создание красивого, эстетичного и полезного предмета. Красота формы – это еще и красота человека, отражение его культуры и путь к совершенствованию.

Системно-целостный подход в дизайне понимается как системное проектирование целого, с охватом всеобъемлющих факторов и требований на различных уровнях и системах материального мира. Проект понимается как целое, состоящее из системы элементов, морфологически связанных друг с другом. Вне зависимости от предмета проектирования этот предмет видится не отдельным предметом, а частью системы уже существующих вещей, факторов, условий.

Системно-целостный подход позволяет выражать в объектах проектирования ответ не на конкретный, отдельный вопрос, задачу, а на комплекс задач и требований. Это развивает у проектировщика представление о мире вещей как целом, согласованной структуре элементов, находящихся во взаимодействии и взаимообусловленности.

Системное мышление является важнейшим требованием в дизайнерской деятельности. Проект понимается как система. А материальный мир – как динамическая система элементов. При этом необходимо знать, что человек – это часть системы и основная структурирующая единица системы, а система среды – это среда человеческой деятельности.

Наряду с этим утверждением, верно и утверждение о художественном мышлении в дизайне. Художественное мышление акцентирует внимание на

красоте и визуальной выразительности проекта, его визуальной подачи. Художественное мышление (видение) позволяет не только создавать, но и элементарно распознавать образные характеристики уже существующих предметных форм, понимать их морфологическую сущность, закономерности построения их образа и средств передачи выражаемых свойств.

Творческий процесс имеет свои этапы. От возникновения первоначальной идеи, апеллирующей к интуитивно-чувственному началу, до создания готового предмета, строящегося на знании технологии, средств создания, свойств материалов. В искусстве картина не просто отблеск идеи и выражение идеи, состояния, сколько понимаемая как материальный объект, имеющий характеристики (цвет, материал, формат). В творчестве работа с материальным выражением идеи является существенным детерминирующим фактором.

В проектировании детерминирующие факторы задают свойства проектируемого объекта, его конструкцию, морфологическую сущность. Детерминирующими факторами являются функция предмета проектирования, характеристики среды (окружения), человеческий фактор. Эти факторы сводятся в условия проектирования: социальные, географические, климатические, политические, этнографические, исторические и т.д. Каждое из этих условий отражается в проекте, задавая определенные свойства. А проектировщику необходимо решать задачу отбора оптимальных средств выражения этих условий и свойств в предмете проектирования.

5.7. Проектирование как процесс «реального времени» и как процесс «предвидимого времени»

Процесс проектирования рассматривается, с одной стороны, как процесс реального времени, а с другой – как процесс предвидимого времени. Процесс реального времени – это непосредственно процесс проектирования, начинающийся от постановки *проектных задач*, разработки первичных эскизов и идей и заканчивающийся цельным комплексом проектной документации, полностью

отражающей предмет проектирования, на основе которого этот проект может быть реализован в материальные формы.

Процесс предвидимого времени понимается несколько сложнее как характеристика сущности проектирования. *Пред-видимое* время выражается в построении проектной ситуации как ответа на актуальные задачи в недалеком будущем. Проект как бы включает новые вложенные потенциальные свойства, обладающие способностью реализоваться и актуализироваться в момент реализации проекта. Актуальные задачи существуют сейчас, но в проекте следует уловить момент их актуализации и реализации именно в будущем, поскольку учитывается время материализации проекта. К этому времени некоторые задачи могут оказаться уже неактуальными либо их решение будет производиться другими средствами, материалами и технологиями. Предвидение в дизайне строится на системном анализе настоящей ситуации и прошлого, исключая случайные, волюнтаристические решения.

Наиболее востребованные проекты всегда строились за счет процесса предвидимого времени, дизайн-деятельность, креативная по своей природе, как бы на шаг опережает существующие материальные формы, создавая тем самым новые предметы, отвечающие потребностям ближайшего будущего. Наиболее ярко это прослеживается в дизайне одежды, очень зависимым от моды. Сама мода циклична, потому составляются прогнозы новых модных течений, более того, мода задается и управляется, создавая проекты немодные, но как бы отталкивающиеся от существующих модных моделей.

5.8. Проблемное поле и проблематизация в дизайне

Проектная деятельность зависит от проблемной ситуации, проблемного поля и проектных задач. *Проблема* – это отчетливо ощущаемая точка неблагополучия, требующая разрешения ситуации со многими неизвестными и предполагающая множественность путей выхода из нее. Важная часть этого определения заключается в понятии множественности, когда одна проблема имеет разные способы ее решения. *Проблемное поле* – это общая проблематика, ха-

ракторная для предмета или системы предметов, которые в процессе своего взаимодействия видоизменяются, в результате чего возникают точки столкновения, противоречия, снятие которых задает движение материальных форм и порождает новые противоречия. Возникновение противоречий – это объективный процесс в проектировании, за счет которого проектная деятельность движется и существует. *Проблемная ситуация* – сфера возникновения системного противоречия на основе определенных проектных задач. Проект является ответом на проблемную ситуацию. *Проектные задачи* – это система сформулированных профессиональных задач, требующих своего воплощения в предмете проектирования.

В методологии дизайна существует прием проблематизации в дизайне. Его сущность заключается в приеме расширения смыслового контекста поставленной перед дизайнером задачи с выведением ее из пространства стереотипных решений в сторону нестандартного разрешения проблемной ситуации. Этот метод отличает дизайн от других форм проектирования.

Широко известно следующее утверждение: *дизайнер организует переправу, а не проектирует мост*. Действительно, мост – это частное решение переправы, причем не единственное. К тому же мост бывает разный – каменный, деревянный, стальной, вантовый, с опорами и без, подвесной, понтонный, временный, раздвижной и пр. Уже здесь проявляется верный выбор нужного моста в зависимости от проблемной ситуации. Если, конечно, проектный поиск привел к мосту как решению. Более того, переправа может быть организована и без моста – паром, подземный туннель, перелет, даже перебрасывание катапультированием и пока еще фантастическое – телепортация. Между тем, в виртуальной реальности компьютерных игр телепортация – известный прием.

На основе анализа проблемного поля и определения проблемной ситуации формируются проектные задачи, воплощающиеся в проектном решении.

Для дизайнера особо важен процесс поиска проблемной ситуации и проблематики в проектировании. Очевидно, что проектные задачи не могут появляться из ниоткуда, формироваться на субъективной основе, вкусах проекти-

ровщика или спонтанного иррационального акта. Иногда, проектное решение опирается на парадоксальное решение, лежащее как бы в другой плоскости от прямых решений. Многие дизайнерские решения основаны на оригинальном прочтении самых очевидных решений, лежащих «на поверхности», но ранее не замеченных. К примеру, фирма-производитель ножей для чистки картофеля поставила задачу увеличения спроса не ее продукцию. Существующие модели ножа были в функциональном плане почти совершенны: специальное лезвие ножа и удобная круглая ручка, окрашенная в разные яркие цвета на любой вкус. Решение, которое повлекло увеличение продаж, заключалось в том, что ручка ножа окрашивалась только в цвет, близкий к окраске клубня картофеля. При такой окраске ножи сливались с картофельной шелухой и часто выбрасывались вместе с мусором.

Другой оригинальный ход был введен при совершенствовании печатной машинки Ч. Лейтеммом Шоулсом в 70-х годах XIX века. При высокой скорости набора текста рычаги цеплялись друг за друга и машинку заклинивало, даже при самом совершенном механизме. Чтобы рычаги близких и часто используемых букв не сталкивались, следовало разнести такие пары в разные части клавиатуры и существенно замедлить скорость печатания, расставив буквы алфавита в почти произвольном, бессистемном порядке (это усложняло их поиск и замедляло печатание). Такое решение позволило модели «Ремингтон» стать основной для всех печатных машинок, а порядок букв на клавиатуре получил название «qwerty» – по первым шести буквам верхней строки английской версии клавиатуры. В этом «почти произвольном» порядке не все часто набираемые буквы разделены, а из букв верхнего ряда составляется английское слово «typewriter», наборщик. Любопытные сведения сообщают результаты современных исследований, по которым скорость печатания на клавиатуре, где буквы расположены в алфавитном порядке, не увеличивается относительно стандартной раскладки, хотя проблема «заклинивания» в компьютерных клавиатурах отсутствует.

Анализ проблемы приводит к пониманию и определению всех входящих дополнительных факторов. Чем больше проанализировано факторов и условий проектирования, тем шире развивается веерное развитие способов разрешения проблемы и поиск отдельного идеального решения.

Д. Норман приводит семь этапов действий в дизайне: 1) формирование цели; 2) формирование намерения; 3) определение последовательности действий; 4) выполнение действий; 5) восприятие изменений в окружающем мире; 6) интерпретация изменений; 7) оценка результатов.

Все существующие возможности делятся на *абстрактные* (возможно все), *формальные* (допустимо возможные) и *реальные* (действительно возможные). Веерное решение включает все эти возможности, а при формировании профессиональных задач происходит последовательный переход от абстрактных через формальные к реальным возможностям.

Идеальное решение включает несколько вариантов из всего веера возможностей, зато должно полностью разрешать проблемную ситуацию и противоречие.

В этом процессе возникновение естественных противоречий между «идеальным» и «материальным» в проектировании неминуемо. Идея, проходя через этапы воплощения ее в реальном проекте, постоянно изменяется, обретая новые свойства и качества и утрачивая старые. Конечный продукт всегда неравен первоначальной идее. Это не делает проект «плохим», но закладывает в нем потенциальные свойства для дальнейшего развития и совершенствования. Это развитие способно реализовываться в результате разных факторов: изменение материала, новая технология производства, совершенствование конструкции, социальные изменения и пр.

Первичная творческая идея в процессе материализации последовательно проходит через следующие стадии: мета-образ (прообраз), проектный образ, дизайн-концепция, проектное решение и проектно-конструкторская разработка. **Проектный образ** – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в которой отражается материальный мир, проектный образ впи-

сан в материальную культуру. Также проектный образ понимается как предметно выраженный смысл.

Дизайн-концепция – это общий замысел, основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования, осознанное состояние, предваряющее и определяющее развертывание любых форм деятельности. Концепция существует на различных уровнях – от концепции дизайна как деятельности, дающей представление об особенностях этого вида проектирования и формулирующей его общие принципы, до концепции конкретного изделия, связанной с творческой позицией дизайнера внутри деятельности и с задачами данной проектной разработки.

Проектное решение делится на эскизное дизайн-предложение и рабочий дизайн-проект. Эскизное дизайн-предложение – это совокупность документов, содержащих основное принципиальное решение и обоснование выбранного решения. После согласования с заказчиком дизайн-предложение служит для разработки рабочего дизайн-проекта и проектно-конструкторской документации. Дизайн-проект – это совокупность документов, содержащих полные и окончательные решения предмета проектирования, на основании дизайн-проекта создается техническая документация, например конструкторская документация (КД) и технологический процесс (ТП).

На каждом этапе проектирования дизайнер отслеживает все изменения первичной идеи и может вносить соответствующие поправки в проект.

ТЕМА 6. Субъект, объект и предмет в дизайн-проектировании. Проблема личности в дизайне

6.1. Субъект, предмет и объект в дизайне

Дизайн – это специфический род деятельности, поэтому, как и у всякого рода деятельности, изучаются субъект, предмет и объект дизайна, цели дизайна, методы дизайна, содержание деятельности.

Форма и содержание в предметах дизайн-проектирования совершенно разные, многообразие форм обеспечивается многообразием функций предметов. Уже отмечалось, что содержанием формы является человек, его потребности, выраженные в функциях предметов и свойствах материально-предметной среды. Форма вещи – есть отражение и выражение ее функции, содержания. Человек – содержание предмета проектирования.

В дизайн-деятельности выделяют понятия субъекта, предмета и объекта проектирования. Субъект дизайна рассматривается двояко: 1) непосредственно дизайнер, тот, кто создает дизайн-проект; 2) потребитель, тот, кто потребляет проект, на кого ориентирован дизайн-продукт.

Предмет дизайна – непосредственно то, что является содержанием деятельности и оказывает воздействие на объект проектирования. В.Ю. Медведев определяет предмет дизайна следующим образом: «предметом дизайна является создание гармоничной, содержательной и выразительной формы объекта, в которой отражается целостное значение его потребительной ценности для субъекта – адресата дизайн-продукта. В процессе композиционного формообразования и смыслообразования дизайнер стремится к слиянию в конкретном объекте присущих ему свойств пользы и красоты, к достижению высокого уровня потребительского качества объекта, представляющего как потребительная ценность для тех людей, в расчете на которых он и был спроектирован».

Объект дизайна – сфера существования субъекта, состоящая из вещей, систем вещей, среды, процессов и идей, которые могут быть преобразованы средствами дизайн-деятельности. Объект дизайна выражается в проекте и в готовом продукте, дизайн-объекте. Объект дизайна рассматривается морфологически – форма, конструкция, структура и аксиологически – содержание, смысл, ценность. Следовательно, морфология объекта проектирования – это его строение, форма, конструкция, материалы и их логическая зависимость.

Комплексный объект дизайна – совокупность взаимосвязанных объектов, рассматриваемых как целостный объект, единая система, объединенная по одному из следующих принципов: как группа технически родственной продукции

(радиоэлектроника, холодильники, мебель и пр.); как функциональная система деятельности (предметное оснащение фирмы, службы, отрасли, культурного или спортивного мероприятия, потребительской группы); как предметно-пространственное средовое образование (жилище, цех, офис и т.п.): как графический комплекс (фирменный стиль, система визуальной коммуникации, графика изделия, рекламная серия и т.п.) (по К. А. Стрикелевой).

Объектом дизайна также является деятельность человека сама по себе, а дизайн организует эту деятельность специфическими средствами. Цель дизайна не проектирование вещи, но организация деятельности посредством этой вещи. Компьютерная игра проектируется с целью организации досуга человека, автомобиль – для организации перемещения по пространству, фирменный стиль – для организации эффективной деятельности фирмы.

Понимание дизайна как проектирование деятельности снимает противоречие, возникающее при определении предмета проектирования виртуальной среды, поскольку проектируется не-предметная среда, а виртуальные образы (виртуальная продукция) и сфера их взаимодействия. Однако эта сфера зависит от человека и, по сути, организация виртуальной среды – это организация деятельности человека в виртуальном пространстве.

Возникает связь между субъектом деятельности через предмет деятельности к объекту. Эта связь является динамичной, постоянно формируя новые отношения, выражающиеся в движении дизайн-деятельности. Отметим, что смысловая организация объекта проектирования есть организация функционирования человеческой деятельности.

Анализ проблемной ситуации и проблемного поля служит методом для определения объекта, предмета и субъекта проектирования. Возникают вопросы: что проектируется? для кого? как проектируется? для чего? Определение субъекта, предмета и объекта проектирования является важным аналитически-подготовительным этапом в дизайн-проектировании.

Субъект проектирования, прежде всего, влияет на образную и функциональную организацию объекта проектирования. С одной стороны, объект про-

ектирования зависит от адресата дизайна, субъекта, выражая в себе его потребности. С другой – проект формируется субъектом-дизайнером, зависит от его понимания аспектов проектирования, внутренней системы мировоззрения, уровня профессиональной подготовки, психоэмоциональным состоянием. Адресат дизайна – это субъект проектирования, для которого проектируется этот конкретный продукт, в котором воплощаются ожидания адресата, его система мировоззрения. Заимствуя выражение у Э. Блоха, добавим, что в процессе субъектно-объектных отношений осуществляется воспитание субъекта объектом и объекта – деятельным субъектом. Объект деятельности претерпевает любые изменения только при взаимодействии с деятельным, но не пассивным субъектом, то есть в процессе человеческой деятельности.

Из этого следует, что многообразие предметных форм строится на многообразии человеческих потребностей и их ожиданий, сфер интересов, увлечений, социальных ролей.

В зависимости от предмета и объекта проектирования проводится типологизация проектирования. Систематизация объектов проектирования строится на выделении системной единицы, элемента. Эта единица в одном случае является типом, а в другом – классом. **Класс** – это множество предметов, выделяемое на основании одного или нескольких общих признаков.

Тип – исходная единица конструирования научной, проектной и художественной картины мира, вычленяемая на основе идеальной модели и являющаяся носителем программы культуры. В основу типологизации берется типологизирующий признак. Для классификации достаточно общего для ряда объектов признака. Типологизация адресатов дизайн-продукта проводится по их социокультурным ориентациям и предпочтениям.

Так что типологизация адресатов проектирования считается методической операцией, направленной на обеспечение адресного проектирования массовой продукции. Дизайн-проектирование, как правило, ориентируется на качественно определенный тип потребителя, которому и предназначается конкретное проектное решение. Типологизация позволяет создавать систему потреби-

тельских предпочтений, на основе которой формируются новая дизайн-продукция, находящая своего потребителя.

Зависимость формообразования и тенденций в формотворчестве от адресата дизайна прослеживается на примере стайлинга. **Стайлинг** – целостное структурообразование формы вещи по принципу стилизации как придания облику предмета определенного, заданного эстетического характера, нередко вне прямой связи с его внутренней структурой и содержанием. Стайлинг связан с конкретными характерными чертами образа жизни человека, модой и изменением предпочтений.

Это явление в дизайне принято считать негативным, поскольку, не затрагивая сущностное совершенство, направлено на изменения визуальной формы, выражающей отдельные свойства потребителя. Однако именно в этом и заключается успех стайлинга, поскольку он смог создавать вещи, равные своим адресатам, которые помогали им находить идентичность с занимаемыми ими социальными ролями или ролевыми играми. Теоретик и практик дизайна Т. Мальдонадо критически оценивал стайлинг так: «Стилизация – это новый вариант украшательской страсти к «хромированному убожеству», с той только разницей, что стилисты видят в этом не убожество, а путь ко всеобщему благосостоянию. Они убеждены в том, что стилизация активизирует потребление, возросшее потребление обеспечивает работу большому числу людей, а большая занятость, в свою очередь».

6.2. Сферы дизайн-проектирования

В зависимости от направления деятельности и предмета проектирования все объекты проектирования разделяются по трем группам, которые называются сферами проектирования. Сферами дизайн-проектирования являются: индивидуально-личностная; профессиональная и общественная. Каждая из них имеет свои особенности проектирования.

Индивидуально-личностная сфера – сфера, наиболее приближенная к человеку, его личной жизни. К этой сфере принадлежат вещи, которыми пользу-

ется человек и направленные на обустройство лично его интересов (часы, автомобиль, квартира, одежда). Такие предметы выражают отдельного человека, своего хозяина, отвечают его системе мировоззрения.

Профессиональная сфера – это сфера трудовой, профессиональной деятельности человека. Объекты проектирования здесь изменяются в зависимости от характера этой деятельности, и их функция заключается в создании максимально комфортных условий для труда.

Профессиональные наручные спортивные часы для подводного плавания отличаются от часов для светского раута или молодежных часов. Индивидуальный фонарик в быту используется нечасто и отличается от профессионального фонарика для охоты, перемещению по шахтам. Он может быть даже не ручным, а надеваться на голову для большего удобства, либо, как в случае с шахтерской каской, быть уже встроенным в другую конструкцию.

Общественная сфера – это сфера объектов, функционирующих в общественной (социальной) среде, они могут функционировать для всех, либо ими пользуются многие люди по отдельности, но в одной общественной среде. Здесь учитываются интересы и потребности общества, социальной группы. Объекты проектирования должны быть отражением и выражением потребительских ожиданий людей. Определение общественного присваивается целому ряду объектов материального мира – общественный транспорт, общественное заведение, социальный объект. Формообразование объектов проектирования для общественной сферы отличается от проектов в других сферах, в них заметнее элементы обобщения, рассчитанные для естественного восприятия всеми людьми. Безусловно, каждый такой объект не всегда отвечает интересам всего общества, скорее наибольшей группы, а значит, будет всегда содержать в себе противоречие (например, большинство дверей и турникеты в метро не рассчитаны для пользования левшами).

В практике современного проектирования наблюдается тенденция учета в объекте проектирования потребностей малых групп людей. Преимущественно это касается людей с ограниченными возможностями. На денежных купюрах

наносятся специальные выпуклые знаки денежных номиналов для прочтения их слепыми. Будильники для глухонемых оборудованы световым мигающим сигналом и вибросигнализацией.

Общественная сфера дифференцируется по функции и социальной специфике. Отметим существенную проблему вкусовых предпочтений. Объект должен соответствовать культурным и эстетическим нормам общества, но учесть все вкусовые индивидуальные предпочтения практически невозможно. Если в индивидуальной сфере эта проблема решается широким ассортиментом для многих групповых предпочтений, то общественное проектирование такой возможности лишено. Поэтому общественные формы образно сглажены и корректны.

Говоря о разнообразии изделий, следует понимать, что их различия продиктованы ориентацией на отдельные категории потребителей, адресатов дизайна. Так выявляются рабочая и потребительская функции вещи.

6.3. Цели дизайна

Предметный мир – это мир вещей, которые являются средствами обеспечения человеческих потребностей и способствуют повышению качества жизни людей. Это значит, что целью дизайна является содействие повышению качества жизни людей и совершенствованию социально-культурных отношений между ними путем формирования гармоничной предметной среды и ее компонентов во всех сферах жизнедеятельности людей для удовлетворения всего многообразия их материальных и духовных потребностей. Исходя из предмета дизайн-деятельности выделяют культурологическую цель, в которой дизайн является средством культуротворчества; социальную, в которой дизайн выполняет собственные социальные функции; эстетическую – моделирование новых эстетических ценностей; художественную – формирование художественной среды и создание художественно ценных форм.

В. И. Коломиец о социальной цели дизайна пишет следующее: «Социальной целью художественно-проектной деятельности как институционально

оформленной функциональной деятельности является профессиональное отражение и продуцирование эстетических социальных ценностей в продуктах социального производства и обеспечение функциональной динамики эстетических ценностей в обществе». Следовательно, продуктом такой деятельности является, по утверждению В.И. Коломийца «эстетические ценности как проявление и деятельное выражение смысла социального бытия человека».

Многоаспектность цели дизайна, как специфической формы бытия культуры и способствующей взаимосвязи материальной и духовной сфер благодаря художественному осмыслению объектов разработки в процессе их художественного моделирования, обуславливает структуру социальных функций дизайна. В.И. Коломиец пишет, что «художественное проектирование как эстетическая деятельность есть момент воспроизводства структуры управляющей деятельности сознания человека, ее эстетических компонентов в структуре коллективной формы организации деятельности, в промышленном производстве, что специфицирует последнюю как родовую человеческую деятельность».

Формулируются такие общие цели дизайна как гуманизация, эстетизация и организация материально-предметного мира. Уже в первых дизайн-программах говорилось, что основная цель дизайна – это упорядочение материального мира специфическими методиками дизайн-деятельности. Само по себе упорядочение – понятие размытое, потому что уборка как элементарное наведение порядка тоже упорядочивание, но не дизайн. Выстраивание и соподчинение разрозненных элементов в визуально целые формы – задачи композиции, но композиционное формообразование это еще не дизайн.

Для организации материального мира для каждой эпохи существовали разные профессии, адаптированные к реалиям конкретных культур. Культура сама по себе пониматься, в том числе, как процесс организации и упорядочивания среды проживания человека. В этом контексте дизайн-деятельность – актуальное средство культуры современного упорядочения мира.

Гуманизация материального мира – это его организация в соответствии с этическими и эстетическими нормами эпохи и отдельно взятого региона, наро-

да, направленная на сохранение и развитие человеческой личности. Не абстрагированная красота для красоты, порядок для порядка, но красота для человека, порядок для человека.

Но и гуманизация сама по себе процесс сложный и реализующийся не только в дизайн-деятельности. Специфичность гуманизации в дизайне заключается в том, что она осуществляется посредством эстетизации материальных форм и сред. Очевидно, что цели дизайна понимаются как единство организации, гармонизации и эстетизации материального мира специфическими средствами дизайн-проектирования.

Еще один важный ракурс целей дизайна заключается в понимании дизайна как организации человеческой деятельности. Это значит, что гармонизация, организация и эстетизация, связана с деятельностью, выраженной опосредованно в дизайне вещей, предметно-пространственных комплексов, процессов, знаковых систем. Все они являются предметами, организующими деятельность человека.

Рассматривая продукт дизайна как продукт культурный, отвечающий культурному контексту, целесообразно ввести понятие *«культурный образец»*. Вещь как культурный образец – это материализованный комплекс представлений о ее функции в социокультурной и художественно-эстетической проекции контекста общей культурной платформы. Культурный образец отличается от канона или канонического образца как неизменной модели для создания и подражания. Культурный образец более динамичен, морфологически поливариативен и не сводится к правилам и стандартам.

Цели дизайна неотрывно связаны с человеком и его жизнью. Характер и методы реализации целей дизайна определяются через свойства культуры, равно как и сами цели дизайна отвечают характеру культуры и текущим культурным явлениям.

6.4. Проблема личности в дизайне

Понимание личности в дизайне всегда является важным элементом данной деятельности. Личность как субъект дизайна понимается двояко: личность как дизайнер и личность как потребитель, адресат дизайна. Дизайн не может быть дизайном для дизайна или дизайном для индустрии. Такой подход обезличивает дизайн и лишает его своей гуманистической направленности.

Человек отражается в объектах проектирования, предметы отражают и выражают человека, его культуру, систему мировоззрения, потребности. В разной степени это понималось всегда, указывалось единство человека с его средой. В трактате по архитектуре (предполагаемого авторства Лукаша Апалиньского), изданного в Кракове в 1659 году, в предисловии к «можным» писалось, что «кожны народ павінен будаваць адпаведна свайму небу і звычайу». «Можные» – это те, кто могут, могущие, преобразующие; «небо» – географические и климатические условия; «обычаи» – культура и национальные особенности. В еще одной народной мудрости говорится о связи человека с его средой – «які лес, такі і лёс».

Материальный мир воздействует на личность, развивая ее либо подавляя. Например, стрессы и депрессия – болезни больших городов, с их визуальной и информационной перегруженностью. Образ жизни и окружающая среда оказывают воздействие на организацию психической структуры человека, его психотипа. Современный ускоренный ритм жизни, давление массмедиа стимулируют процессы шизоидации личности. Истерические черты личности формируются в ответ на избыточность общества потребления и всеобщую шоуизацию культуры. (Термином «шоуизация» 1980-х годов культурологи обозначают явления перевода реальных событий и процессов в театрализованное, условное игровое действие, когда главным свойством процесса делается его зрелищность. Возникают понятия «шоу-политика», «шоу-культура», «шоу-индустрия», их телевизионные проекции – «политическое шоу», «развлекательное шоу», «реалити-шоу» и т.д.)

Безусловное негативное воздействие на человека оказывает деперсонализированная продукция, продукция без адресата, без персоны. Эта продукция как бы лишена человеческого фактора, кажется отстраненной и образно безликой. Потребление такой деперсонализированной продукции вызывает процесс «размывания» личности. Личность начинает утрачивать свои уникальные качества, особенные черты, поскольку они не находят идентификации в соответствующей продукции. Размывание личности приводит к формированию серой человеческой массы с узким спектром потребностей, примитивными эмоциями и минимальными желаниями. Иллюстрацией деперсонализации является описание общества и его порядков в романе-антиутопии «1984» Р. Оруэлла.

Процесс деперсонализации – это процесс тоталитарных систем и обществ. Наряду с *паноптизмом*, деперсонализация является действенным методом подавления человеческой воли, желания и чувств. Деперсонализация в советском обществе реализовывалась посредством индустриализации. Вещь должна быть произведена минимальными технологиями и силами, должна быть удобной для производства, для индустрии. Индустриализм опирался на концепции функционализма и техницизма в дизайне и проектировании. Согласно Тасалову, техницизм связан: 1) с переоценкой роли техники и конструкций в художественном формообразовании; 2) с претензией архитектурного конструктивизма на роль «порядка» в обуздании «хаоса действительности»; 3) с механизацией и стандартизацией функционального содержания строительства. Избыточный функционализм породил технократические безликие предметы, лишённые образного своеобразия и эстетической выразительности, что привело к формированию нового советского человека, содержательная сущность которого заключена в остроумном названии такого человека – «совок». Пределом техницистского видения служит определение человека Ж.О. Ламетри в 1747 году, как говорящей самозаводящейся перпендикулярно ползающей машины, состоящей из атомов и следующей законам механики.

Разнообразие личности человека, его социальной роли, материального благосостояния, вкусов, фантазий и потребностей обуславливает многообразие

предметного мира. Личность потребителя, его возраст, пол имеют значение. И дети имеют свою психологию восприятия, делятся по возрастным категориям и половому признаку, что отражается в мире детских вещей. Как писал искусствовед М. Фридлендер, «строго говоря, за всяким творением рук человеческих всегда стоит некая личность со своим уникальными и неповторимыми особенностями».

Стремление к индивидуализму влечет разделение проектирования на массовое и элитное. Элитное проектирование ориентировано на отдельных личностей, оно отличается индивидуальным подходом, учетом желаний конкретного заказчика с высоким, как правило, уровнем доходов и высоким положением в обществе. Элитное проектирование высокотехнологично, имеет большую степень сложности, ее отличает эксклюзивность, повышенная комфортность и высокая стоимость. Массовое проектирование ориентируется на обобщенные по потребностям и интересам группы людей, имеет относительно невысокую стоимость и довольно усредненные образные характеристики. Существует закономерность: чем более продукция усредненная и массовая, тем ниже ее стоимость. Чем выше эксклюзивность, исключительность проекта, изделия, тем выше его стоимость.

Элитное проектирование – это индивидуальное проектирование, а массовое – это серийное, тиражное. Например, в моде эксклюзивная модель одежды, предназначенная для элиты общества, высшего класса имеет высокую стоимость (допустим, 50000 евро) и существует в единственном экземпляре. Далее происходит опускание моды на нижестоящие социальные уровни. Та же модель для среднего класса, но количеством в 100 экземпляров будет иметь стоимость уже 10000 евро, а тиражом в 1000 экземпляров – 1000 евро. Еще больший тираж формирует более низкую цену в 200 евро. Эта модная модель достигает нижних слоев общества с существенным временным запозданием, выпускаясь из дешевых материалов скоростными технологиями миллионными тиражами, будет обладать еще меньшей стоимостью.

Если элитарное произведение создается на базе идеологии индивидуализма, то в обществе формируются представления о моделях – своеобразных образцах моды, вкуса. Ж. Бодрийяр в «Системе вещей» определяет модель как «схему коллективно-мифологической проекции». Модели свойственна некоторая идеалистичность, либо идеальность – этим обусловлено постоянное стремление к реализации модели, которая всегда актуальна за счет своей идеальности в социальной проекции. Выражаясь словами Шиллера, «Что никогда не происходит, не устареет никогда». Модель единична и уникальна, но эти качества сразу теряются у серийной продукции, произведенной на основании этой модели. Серийная продукция многочисленна и вариативна за счет формирования серии вещей, которые разнятся лишь незначительными модификациями (по материалу, цвету, форме) или псевдо-функциональными усложнениями. Модель является достижением культуры, в ней теплится красота, естественность, подлинность – тех самых фундаментальных качеств, которые отсутствуют у серийной вещи и компенсируются избыточностью вторичных черт.

Модель является культурным образцом, по ней, в силу ее значительной знаковой функции, определяется мода, стандарты и серии. В Японии говорят: «Один цветок лучше, чем сотня, передает цветочность цветка». Ж. Бодрийяр пишет: «Так как модель, по сути своей, лишь идея, то есть некоторая *внутри-системная трансцендентальность*, она способна к бесконечному прогрессу, всецело и дальше убегая вперед; отождествляясь с системой, она остается неуловима. Нет ни малейшего шанса, что модель превратится в серию, не будучи при этом заменена новой моделью. Модели движутся быстрее, чем серии, они актуальны, тогда как серии тщетно пытаются их настичь, оставаясь где-то между прошлым и настоящим. Это стремление и разочарование динамически отражается на уровне производства, образуя ось, по которой и разворачивается гонка за вещью». Модель подобна идеалу, о котором М. Фридлендер писал, что «идеал не должен быть чем-то застывшим, он должен быть открытым ко всему новому и быть готовым к изменениям».

Отношение элитное – серийное отражается в сущности понятий «элитное» и «серийное»: элитное проектирование – произведение высокого дизайна, массовое проектирование – продукция массового дизайна. Здесь же прослеживаются закономерности возникновения авторского и анонимного дизайна. Элитарная продукция, как правило, связана с автором-дизайнером, это особенно хорошо прослеживается в моделировании одежды. Массовая продукция, в свою очередь, анонимна, хотя практически любой объект производства имеет своего автора (дизайнера, инженера, архитектора).

В архитектуре уникальные и выдающиеся проекты имеют своих авторов-архитекторов, массовая, тиражная и типовая архитектура имеет авторство лишь номинальное, рабочее.

Дизайн, как правило, анонимен, однако в настоящее время мы можем прочитать биографии 100 великих дизайнеров, а работы и творческие концепции классиков дизайна изучаются в истории дизайна. Звучат имена известных и модных дизайнеров. О других говорят, что они обладают собственным авторским почерком (чаще это встречается в графическом дизайне иллюстраций и проектировании интерьеров).

Для дизайнера вообще возникает проблема авторского стиля или почерка, а также творческого самовыражения. Творческая личность хочет признания, известности – этого порой трудно добиться в сфере промышленного дизайна. Выставка работ художника и выставка проектов дизайнера принципиально разные. Действительно, имена великих профессионалов дизайна знакомы только специалистам.

Отметим, что средства шоу-дизайна позволяют сделать дизайнера известным, тогда дизайнер оказывается прежде всего шоуменом, делая из себя и своей работы развлекательное шоу-представление.

В дизайне степень авторской свободы весьма ограничена. Объект проектирования создается для общества, потребителя, что отличает его от произведения искусства, где художник отражает, прежде всего, свой субъективный внутренний мир и субъективные переживания, рефлексии. Значит, в дизайн-

творчестве важны факторы самоограничения, формирующие профессиональную этику и этикет. С другой стороны, профессиональные ограничения и культурные нормы, стилистические каноны не являются элементами подавления творческой свободы автора, а как раз наоборот, позволяют творчески осмыслить и выразить форму на основе этих ограничений. Тем более что, как писал М. Фридлендер, «чем сильнее творческая воля, тем больше вариативность».

В этом заключается субъективный фактор в дизайне, работающий в отношении «потребитель – объект» и «дизайнер – объект». Очевидно, что особенности личности дизайнера или проектировщика в той или иной мере отражаются в его проектах. В этой связи следует указать на высокую ответственность дизайнера как человека, создающего элементы материального мира, вступающие во взаимодействие с человеком, оказывающие на него эмоциональное воздействие и изменяющие мыслительные системы. Дизайнеру нельзя проецировать в объекты проектирования свои психологические проблемы, вкусовые предпочтения, особенно если они резко отличаются от общих культурных и эстетических понятий, внутреннюю и внешнюю идеологии. Тем более это касается проекций любых негативных эмоций и культурных установок. Здесь следует разделить *целенаправленное, осознанное выражение* в проекте и *бессознательное проецирование*. Последнее, по определению, трудно поддается контролю, тем более самоконтролю. Стремление проецировать себя во внешний мир, в опредмеченные формы – это естественное стремление человеческого эго, или «я».

Понимая вещь как зеркало потребителя, оказывается, что проектирование предмета – это проектирования человека и его свойств. Поэтому выделение свойств потребителя является начальным этапом проектирования. Например, активный, импульсивный, яркий харизматичный человек будет стремиться организовать свое жилье контрастно, ярко, динамично – эти свойства легко поддаются опредмечиванию и выражению в проектировании интерьера. Иногда образ интерьера строится на отождествлении с образом заказчика.

Но и сами предметы характеризуют потребителя и его социальную роль или игру. Дресс-код в субкультурах существует для распознавания «своих» и «чужих» и собственной маркировки. Профессиональный образ рыбака или офисного менеджера указывает на профессию, или образ жизни, социальный статус или игру, как в случае с образами панков, готов и пр. Это значит, что, выделяя свойства потребителя в распредмеченном виде, они вновь выражаются опредмеченно в визуальных формах. Формирование образа потребителя происходит на основе выделения его отличительных свойств и качеств, характеризующих максимально весь спектр его человеческого бытия. Допускается утверждение, что человек вступает во взаимодействие с миром через свои свойства.

На основе этих свойств в методике дизайна создается формальный образ потребителя, раскрывающий основные особенности потребителя средствами художественной выразительности. Образ выражает современные ролевые и социальные игры, исходя из того, что человек эпохи тотальной театрокрации – это человек играющий. Такому человеку для вживания в роль и самоидентификации с собственным социальным статусом требуется особое вещное окружение, среда, которая, как зеркало, выражает его роль и статус.

Для лучшего понимания желаний и потребностей заказчика существует эффективная методика вживания дизайнера в личность потребителя. Дизайнер начинает воспринимать мир как его возможный потребитель, пытаясь чувствовать, как он, также мыслить и желать, определять побуждающие мотивы.

Здесь важно понять психологическую основу действия. *Эмоциональный стимул* попадает и вступает во взаимодействие с мыслями человека, его внутренним миром, мироощущением и мировоззрением, следствием чего возникают переживания (чувства). Следствием чувств являются мысли, приводящие к действиям (поступкам), либо действие является прямым следствием чувств. Дизайнер, внимательно слушающий заказчика, рассказывающего о том, что он думает об этом проекте, должен также при этом понять, что чувствует заказчик, поскольку его мысли – это следствия его переживаний.

Любая форма, прежде всего, действует на чувственное восприятие, прежде чем перейти в область логического анализирующего, рефлексирования и резонирования. Какой бы ни был качественный и правильный, технологичный и конструктивный проект, если он не находит эмоционального отклика у потребителя, связанного с его внутренними ожиданиями от этого объекта как отражающего свои свойства и желания, то такой проект останется нереализованным. Широко известно утверждение: «Нас окружают желанные, но не практичные вещи». Моррис Реймс писал, что «вещь для человека – это что-то вроде неживой собаки, принимающей его ласки и на свой лад умеющей их возвращать, что-то вроде зеркала, верно являющего ему не реальный, а желанный образ».

Трансформация объектов по потребительской функции называется персонализацией проектов. В этой связи отметим явление стайлинга в дизайне как метода, изменяющего внешний вид, в котором отражаются свойства потребителя, вследствие чего стайлинг оказался затребованным и жизнеспособным коммерческим явлением. Форма в стайлинге «оторвана» от реальной функции и несет скорее символическую, аллегорическую нагрузку (нефункциональное автомобильное крыло сообщает о том, что эта машина не ездит, но летает как птица). В связи с этим Ж. Бодрийяр пишет: «Автомобильное крыло не является знаком реальной скорости, им обозначается скорость высшая, безмерная. Оно внушает мысль о волшебном, благодатном автоматизме, в нашем воображении машина приводится в движение самим присутствием этого крыла, она летит на собственных крыльях, имитируя тем самым более высокий организм. Реальной действующей силой машины является двигатель, воображаемой же – крыло. Чтобы оформить такой спектакль спонтанной и сверхвещественной действительности, не обойтись без природной символики – и вот автомобиль украшается крыльями и фюзеляжем, которые в других машинах служат структурными элементами; автомобиль присваивает себе знаки самолета – прообраза вещи, преодолевающей пространство; а в конечном итоге эти знаки оказываются похищенными у природы – у акул, птиц и т.д.».

Следует учесть, что от особенностей внедрения нового проекта в среду зависит и степень его адекватности для потребителя. Прослеживается зависимость от характера среды потребителя, суммарных общих установок, которые называются *культурой потребления* или *потребительской культурой*. Между тем и сам дизайн формирует и управляет потребительской культурой через механизмы моды, рекламы и моделирования потребностей. В потребительской культуре выделяют субъективный и объективный факторы. Последний отражает состояние культуры, культурных и социальных процессов в целом, экономических факторов, политических и др. Субъективный фактор отражает отношение отдельных субъектов проектирования.

Современное общество называется обществом потребления (консум-общество), когда потребление выводится в самоцель и становится самоценностью. Потребляется все: вещи, интерьеры, продукты, информация, процессы, услуги, но если еще более точно – не сами они, сколько их образы. Критики общества потребления называют этот процесс в культуре «конsumerками души». В последнее время сырьевые, энергетические и экономические кризисы оказали мощное воздействие на рынок потребления, что безусловно отразится в консум-обществе.

Дизайн-деятельность – это способ формирования человеческой личности и его деятельности, средство интеграции человека в социум посредством системы вещей и образов.

ТЕМА 7. Типология дизайн-деятельности и классификация видов дизайна

7.1. Типология дизайн-деятельности

Дизайн, как всякая деятельность и культурное явление рассматривается феноменологически, как динамический процесс зарождения, становления и развития. Обособление дизайна в особый род деятельности позволило дизайну самоактуализироваться и развиваться. Это развитие заключалось в расширении

границ дизайн-деятельности. Всякое увеличение количественного дизайна приводило к качественным скачкам, проявлением которых являлось возникновение новых видов дизайна.

Если первый, «чистый» промышленный дизайн обособлялся от других форм создания объектов быта и среды (архитектура, декоративно-прикладное творчество, изобразительное искусство, ремесла, стилизаторство, декорирование и пр.), выражая качественно новый подход к промышленному проектированию, то каждый последующий этап развития дизайна вплотную приближался к указанным видам деятельности. Сегодня это привело к возникновению так называемых «пограничных» видов дизайна, где объект проектирования понимается двойственно. Например, беседка – объект проектирования в архитектурном дизайне, но и объект архитектурной деятельности. Арт-объект – объект арт-дизайна, являющийся произведением предметного искусства.

Разделение дизайн-деятельности произошло в результате обособления дизайна как особого рода деятельности и это разделение есть результат закономерного расширения границ дизайн-деятельности.

Пограничные виды дизайна являются как бы условными маркерами, очерчивающими зыбкие границы дизайн-деятельности. Границы возникают в отношениях «дизайн – архитектура», пограничный вид дизайна – архитектурный дизайн. Довольно условным разделением считается масштаб проекта – чем масштабнее объект проектирования, тем ближе он к архитектуре, чем ближе объект к человеческому масштабу и напрямую связан с человеком, тем ближе он к дизайну.

Отношение «дизайн – декоративно-прикладное искусство» возникает в возникновении проектов, несущих декоративную ориентацию, создание предметов, первичной функцией которых является декоративная функция, декоративные элементы интерьера и экстерьера, украшения, ювелирные изделия. Сегодня декоративно-прикладное искусство и дизайн тесно переплелись, это противоположная ситуация по сравнению с концом XIX века. Дизайн отличается от декоративно-прикладного искусства системным подходом, весомой проек-

ной составляющей, целенаправленным проектированием. Декоративно-прикладное искусство более творческое, с превалированием эмоционально-художественных подходов.

К тому же, в некоторых странах декоративно-прикладное искусство считается видом дизайн-деятельности.

Отношение «дизайн – искусство» проявляется в возникновении пограничного арт-дизайна, создающего или проектирующего арт-объекты, обобщенно – проектирование эмоций, выражение их в опредмеченной форме. Произведения арт-дизайна – не изделия или вещи, они могут быть объектами искусствоведческого анализа и иметь высокую художественную ценность, как это происходит в изобразительном искусстве и с произведениями искусства. В таблице 2 иллюстрируется отношение видов предметного творчества с его ценностными значениями (приводится по В.Ю. Медведеву).

Таблица 2

№	Виды предметного творчества	Ценностные значения и отражение сущности объектов творчества
1.	Инженерно-техническое проектирование промышленной продукции	Доминирование практической полезности. Отражение в форме и конструкции целесообразности и утилитарной значимости объектов при отстранении от эстетической значимости
2.	Инженерно-техническое проектирование строений, сооружений	
3.	Инженерная архитектура	Превалирование утилитарной ценности. Выражение в форме и конструкции объектов красоты целесообразности
4.	Инженерный дизайн	
5.	Архитектура	Гармония утилитарной и эстетической ценностей. Художественно-образное выражение в форме объектов единства красоты и пользы
6.	Дизайн-архитектура	
7.	Дизайн	
8.	Прикладное искусство	Превалирование эстетической ценности. Выражение в форме объектов приоритета художественной значимости при вторичности практической полезности

9.	Арт-дизайн	Доминирование эстетической ценности. Отражение в форме объектов в основном художественной значимости при отстранении от практической полезности
10.	Декоративное искусство (в том числе искусство орнаментации)	

Систематизация основных групп объектов предметного художественного творчества по признакам, свойственным разным видам архитектурных искусств приведена в таблице 3 (по В.Ю. Медведеву).

Таблица 3

<i>Виды архитектурных искусств</i>	<i>Основные группы объектов предметного художественного творчества</i>
Архитектура (зодчество, градостроительство)	Пространственные, утилитарно и эстетически значимые крупномасштабные объекты: поселения (города, поселки); здания жилого, общественного, производственного назначения, различные сооружения, их комплексы, ансамбли; большие средовые системы, интегральные формы среды (транспортные, военные, религиозные и т.п.)
Дизайн-архитектура (средовой дизайн)	Предметно-пространственные разномасштабные, утилитарно и эстетически значимые объекты архитектурно-дизайнерского проектирования: объекты дизайна городской среды, транспортной среды; экспозиций, шоу, массовых праздников, спортивных состязаний; ландшафтной среды; интерьеров помещений в зданиях разного назначения
Дизайн промышленных изделий	Объемные и плоскостные разномасштабные, утилитарно и эстетически значимые промышленные изделия разных видов бытового, общественного и производственного назначения, разной степени технической сложности и разной серийности выпуска; их комплекты, комплексы и системы
Дизайн и прикладное искусство	Объемные и плоскостные разномасштабные, в разной степени утилитарно и эстетически значимые, технически простые изделия бытового назначения разных видов, рассчитанные или на промышленное, или на ремесленное изготовление
Декоративно-прикладное и декоративное искусство, арт-дизайн	Объемные и плоскостные разномасштабные, преимущественно эстетически значимые, технически простые изделия разных видов и назначения, рассчитанные на ремесленное изготовление

Следует добавить, что термин «архитектонические искусства» означает группу предметного творчества, в состав которой входит дизайн, вместе с архитектурой и декоративно-прикладным искусством, в силу их бифункциональной природы и соответствующему способу создания объемной формы на основе архитектурного принципа организации. Бифункциональность заключается в наличии художественной и утилитарной функции объектов этих искусств в разном качестве и количестве. В дизайне, архитектуре и декоративно-прикладном искусстве утилитарная функция заключается в материально-практическом значении, а художественная функция, в отличие от изобразительного искусства – в опредмеченном выражении в форме объектов их социокультурной роли.

Дизайн по характеру своей деятельности и конечному продукту (продукт дизайна) в системе искусств относится к бифункциональному искусству.

Дизайн – деятельность системная, но существуют и внесистемные элементы в дизайне, названные «стихийным» дизайном. *Стихийный дизайн* – это непрофессиональная и не оторефлексированная сознанием организующая деятельность человека. Стихийный народный дизайн – явление низового дизайна и искусства. Человек непрофессионально украшает свою среду по своим собственным представлениям о красоте и комфорте.

Это касается собственного жилья, интерьеров, элементов интерьера и наружного оформления, элементов декора, облагораживания территории у дома вплоть до собственного изобразительного искусства (девиантное, примитивное искусство). Стихийный дизайн хорошо заметен в оформлении водителями кабин общественного транспорта. Появление там этого самостоятельного дизайна «с низов» указывает на некоторую непредусмотренность в дизайне кабины водителей, на какой-то неучтенный фактор. Очевидно, что представление о красивом разное. Водитель, украшая кабину, прежде всего, организует себе комфортное рабочее место.

Стихийный дизайн отличается бессистемностью, а порой и случайностью, произвольностью средств выражения, отсутствием внятной сознательной

мотивации и по своим характеристикам роднится с низовым искусством. Однако наличие стихийного дизайна говорит о некоторой незавершенности предметной среды человека и конфликте эстетики низменного и возвышенного. В этом заключается проблема оценки предметов стихийного дизайн-творчества. Также существование стихийного дизайна указывает на природное стремление человека к организации, причем средствами художественной выразительности.

Системный дизайн – это целенаправленная профессиональная проектная деятельность в системе проектной культуры и художественного пространства.

Типология дизайн-деятельности строится на определении предмета проектирования, связанного с уровнями организации искусственных систем. На этой основе выделяют проектирование материально-предметных форм, проектирование процессуально-действенных систем и проектирование знаково-информационных систем. Возникает типология объектов проектирования: вещь, комплексы вещей, пространство, среда, предметно-пространственные комплексы, ансамбли, знаки, знаковые системы, информационные системы, действия, процессуальные системы, ситуация, сценарий.

Укажем на естественную взаимосвязь между уровнями организации систем, эта взаимосвязь и взаимообусловленность проявляется в каждом отдельном объекте проектирования. Проектирование интерьера – это и проектирование элементов интерьера, мебели и проектирование процесса, который должен протекать в нем. Проектирование процесса – это и проектирование знаков, сопровождающих и направляющих процесс, вещей – материальных носителей знаков и организация среды, в которой процесс будет протекать. Методика дизайн-проектирования во всех типах проектирования остается неизменной, с незначительными корректировками связанными с особенностями объекта проектирования. Наиболее важные особенности будут рассматриваться отдельно в соответствующих темах.

7.2. Классификация видов дизайна

Классификация видов дизайна зависит от предмета и объекта проектирования, а также от уровня организации искусственных систем. В дизайне предметно-пространственных форм и комплексов, дизайне процессуальных систем и дизайне знаково-информационных систем возникают разные объекты проектирования, результатом чего является выделение отдельных видов дизайна.

Внутри дизайна возникают отдельные течения, связанные с особыми принципами проектирования, выделяющимися из общей методологии дизайна качествами новизны, смелости и протеста (этно-дизайн, анти-дизайн, треш-дизайн и пр.). Направления в дизайне дифференцируются по принципам и целям проектирования (футуродизайн, стайлинг, нон-дизайн и пр.).

Различают следующие виды (специализации) дизайна: промышленный дизайн, графический дизайн, дизайн интерьеров, архитектурный дизайн, средовой дизайн, ландшафтный, коммуникативный, процессуальный дизайн, дизайн виртуальной среды, моделирование одежды, экспо-дизайн, арт-дизайн.

Промышленный дизайн – это проектирование продукции, производящейся промышленным способом. Иногда используется другой термин, подобный промышленному дизайну, – индустриальный дизайн. Объектами проектирования в промышленном дизайне являются средства транспорта и приборы, средства изготовления, технические объекты, товары бытового назначения и пр. Промышленный дизайн – «чистый и классический» вид дизайна, в деятельности которого наиболее ясно просматриваются специфические принципы дизайнерского формообразования и специфика дизайна в целом.

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и культурной сферы, способствуя формированию визуального ландшафта современности. Графический дизайн классифицируется по категориям решаемых задач. Объектами проектирования в графическом дизайне являются: типографика, шрифты и каллиграфия; дизайн книг, проспектов, катало-

гов, журналов и газет; фирменный стиль, включая разработку знаков, логотипов, эмблем, брендбуки; визуальные коммуникации, знаки, системы ориентации; плакаты рекламные, социальные, афиши; дизайн упаковок, этикеток, наклеек.

Графический дизайн в настоящее время становится все более интегрирующей профессией, объединяющей в работе со сложным, многоуровневым предметом визуальной реальности принципы и методы различных профессиональных дисциплин. Кроме визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности, как движение, время, интерактивность и оперирует все более разнообразными средствами экономических, маркетинговых и культурных коммуникаций. Это сближает графический дизайн с другими специализациями дизайна.

Средовой дизайн – обобщенное определение организации среды и протекающих в ней процессов. Разделяют внутреннюю среду (интерьер) и внешнюю (экстерьер), на основе чего выделяются дизайн интерьеров и дизайн архитектурный, экспозиционный и ландшафтный. К средовому дизайну традиционно не относят дизайн виртуальной среды, поскольку виртуальная среда – это среда не-предметных форм.

Дизайн интерьеров (интерьерный дизайн) – отрасль дизайна, художественно-техническая практика комбинирования и других манипуляций объектами интерьера с целью приведения помещения к удовлетворению функциональным и эстетическим запросам пользователей (оптимизация), в частности повышения эргономичности труда в помещении, понижения уровня цветовых, формовых и прочих шумов, улучшение навигации в крупных помещениях, оптимизация маркировки используемой мебели, разработка специализированных помещений (например, студия звукозаписи, студия киномонтажа, студия фотографии, аквапарк).

Объектом проектирования в дизайне интерьеров является интерьер различной специфики: жилая квартира, дом, производственные помещения, офисы, общественные помещения – кинотеатры, магазины, кафе, рестораны, клубы, залы бракосочетаний и пр. Интерьерный дизайн близок *дизайну мебели*, по-

скольку объектом проектирования последнего является мебель и оборудование, а их организация – цель дизайна интерьеров. Проектирование мебели также считается частью более широкой деятельности дизайна интерьеров.

Архитектурный дизайн – дизайн-деятельность по организации открытого пространства природной или искусственной среды, городских комплексов и ансамблей, а также отдельных архитектурных объектов, приближенных по масштабу и функции к человеку. Объект проектирования в архитектурном дизайне – городская среда, комплексы, например развлекательные, детские площадки, фонтаны, временные сцены и комплексы, стационарные объекты незначительного масштаба, элементы среды (поручни, лестницы, скамьи, киоски, урны, системы освещения), наружного оформления (вывески, указатели, дорожные знаки) и пр. Архитектурный дизайн – это проектирование малых архитектурных форм, в отличие от более масштабного архитектурного проектирования.

Архитектурный дизайн близок к ландшафтному дизайну. Также устанавливается взаимосвязь между дизайном интерьеров и архитектурным дизайном, базирующая на создании визуальной и образной общности внутреннего и внешнего пространства.

Ландшафтный дизайн – это искусство и практическая деятельность по озеленению, благоустройству, организации садово-парковых насаждений, газонов, горок, клумб, рокариев, применению малых архитектурных форм в зеленом строительстве. В отличие от садоводства или огородничества, основная задача которых имеет сельскохозяйственную направленность, ландшафтный дизайн – более общая и универсальная дисциплина. Главная задача ландшафтного дизайна – создание гармонии, красоты в сочетании с удобствами использования инфраструктуры зданий, сглаживание конфликтности между урбанизационными формами и природой, зачастую от них страдающей.

Одной из форм ландшафтного дизайна является *фитодизайн* – организация выразительных зеленых композиций и цветов, букетов, миниатюрных садов и зеленых уголков. Объект фито-дизайна – не только ландшафтная среда,

но и закрытые интерьерные пространства, которые необходимо украсить предметами мира флоры.

Коммуникативный дизайн – общее название процесса организации средствами дизайна систем коммуникаций, знаково-информационных систем и процессов. Коммуникативный дизайн охватывает сферу графического дизайна, дизайна виртуальной среды и веб-дизайна.

Процессуальный дизайн – дизайн-организация процессуальных систем, отдельных процессов, действий, ситуаций. Объектом проектирования в процессуальном дизайне является развлекательное шоу, массовое мероприятие, демонстрация, флеш-моб, перформанс и др.

Дизайн виртуальной среды – организация объектов виртуальной среды, виртуального пространства, мультимедийной продукции, разработка анимации, веб-дизайн, 3D модели, развлекательные и обучающие симуляторы, компьютерные игры, моделирование интерактивных процессов. Объект проектирования нематериален, виртуально реален, но, вступая во взаимодействие с человеком, требуется естественность и удобство пользования и восприятия. Виртуальная среда – среда не только Интернета и компьютера, фактически, это среда экранных культур в любых их формах, например, самая массовая – телевидение.

Составной частью дизайна виртуальной среды является *веб-дизайн* (от англ. *web design*) — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений. Веб-дизайнеры проектируют логическую структуру веб-страниц, продумывают наиболее удобные решения подачи информации, а также занимаются художественным оформлением веб-проекта. Веб-дизайнер должен быть знаком с последними веб-технологиями и обладать соответствующими художественными качествами.

Веб-дизайн, согласно определения Д. Бородаева, – вид графического дизайна, направленный на разработку и оформление объектов информационной среды интернета, призванный обеспечить им высокие потребительские свойства и эстетические качества. Подобная трактовка отделяет веб-дизайн от веб-

программирования, подчеркивает специфику предметной деятельности веб-дизайнера, позиционирует веб-дизайн как вид графического дизайна.

Непосредственно с дизайном сайтов соседствует маркетинг в Интернете (интернет-маркетинг) специализирующийся на продвижении и рекламе созданного ресурса, поисковой оптимизации. Визуальными средствами решаются самые разнообразные задачи, такие как повышение продаж, укрепление доверия, создание определенного имиджа.

Моделирование одежды – комплекс системного художественного проектирования одежды, аксессуаров. Дизайнер-модельер проектирует не только одежду, но и моду в целом, организуя пространство ткани и процесс потребления одежды.

Экспо-дизайн – отрасль дизайна, объектом проектирования которой является организация пространства выставок, музейных экспозиций, отдельных витрин, их комплексов, стационарных и временных (передвижных) выставочных комплексов, а также организация выставочного процесса, экспозиции и разработка выставочных концепций.

Экспо-дизайн – это также искусство презентации, искусство экспонирования. В нем содержатся элементы дизайна интерьеров, графического дизайна и архитектурного дизайна.

Арт-дизайн – специфическая отрасль дизайна, цель которой заключается в опредмеченном выражении художественных идей, эмоций, образов, ориентация на эмоциональные впечатления от объектов арт-дизайна. Объект арт-дизайна может не быть утилитарной или функциональной вещью, он единичен и воспринимается как арт-объект, уникальное произведение дизайна. Деятельность арт-дизайнера приближается к деятельности художника.

При всем разнообразии специализаций дизайн-деятельности повсеместно наблюдается взаимодействие и согласование видов дизайна, элементы синтеза разных видов деятельности, а также синтез дизайна и архитектуры, дизайна и искусства. Современное проектирование – это продукт синтеза деятельности

дизайнера, инженера, архитектора, художника-декоратора, менеджера и других специальностей в зависимости от специфики проектных задач.

7.3. Внутривидовые направления и течения в дизайне

Внутривидовые направления в дизайне различаются по принципам различной организации объектов проектирования. К внутривидовым направлениям относят эко-дизайн, этно-дизайн, треш-дизайн, анти-дизайн, техно-дизайн.

Эко-дизайн (экологический дизайн) – внутривидовое направление в дизайне, использующее экологический подход в организации предметной среды, принципы экологии восприятия и антропоэкологии. Для экологического дизайна характерно использование натуральных материалов, традиционных технологий и технологий, обеспечивающих экологическую чистоту изделий. Образы в экологическом дизайне отличаются свежестью, природностью, ориентацией на природные формы, простотой, гармоничностью и естественностью.

Этно-дизайн (этнографический дизайн, фолк-дизайн) – внутривидовое направление в дизайне, ориентирующееся на использование в формообразовании национальных и культурных традиций, традиционных натуральных материалов, технологий и конструкций, региональных этнографических особенностей и специфических черт.

Треш-дизайн – (от английского *trash design* – дословно мусорный дизайн, *trash* – вздор, хлам, мусор) – направление в дизайне, ориентирующееся на отрицании канонов модернистского формообразования и систем пропорционирования, принятых эстетических норм и понятий о красоте. Для образов в треш-дизайне характерны грубость, брутальность, лапидарность, атектоничность, диспропорциональность. Эстетика треш-дизайна – это протест, эстетический вызов общепринятым вкусам и представлениям о прекрасном, контркультурность и нонконформизм. Идеология треш-дизайна подобна приемам *шок-дизайна* – дизайна, направленного на культурное шокирование, провоцирование и эмоциональный эпатаж.

Анти-дизайн – направление в дизайне, близкое к эстетике треш-дизайна, ориентирующееся на революционное формообразование, некоммерческие образы и проекты. Эстетическая концепция анти-дизайна базируется на отрицании традиции эстетики модерна в современном формообразовании. Близким треш-дизайну и анти-дизайну по своей специфике является *радикальный дизайн*.

В *техно-дизайне* за основу образной организации берется мир техники и механизмов, которые не скрыты внешней оболочкой, но наоборот, максимально обнажены. Эстетика техно-дизайна исторически связана с течением футуристов, которые впервые провозгласили преклонение механике, силе машин и скорости. В техно-дизайне красота подлинных механизмов акцентируется и усиливается, широко используются механические ритмы, геометрическая пластика и металл. Жилые и общественные интерьеры (ночные клубы) в стиле «техно-дизайна» по образу напоминают скорее интерьеры заводов XX века, котельные и отсеки подводных лодок.

Внутривидовые течения: шоу-дизайн, стайлинг, нон-дизайн, футуродизайн, антропологический дизайн, арт-дизайн.

Шоу-дизайн – течение в дизайн-практике, основанное на организации процесса проектирования и его презентации как шоу-действия, демонстрации, с использованием новейших форм экспонирования и воздействия на социальные группы людей. Шоу-дизайн – это реализация игрового принципа в дизайне, обладает свойствами декорации, театральности. Элементы шоу-дизайна используются в шок-дизайне.

Стайлинг – целостное структурообразование формы вещи по принципу стилизации как придания облику предмета определенного, заданного эстетического характера, нередко вне прямой связи с его внутренней структурой и содержанием. Стайлинг связан с конкретными характерными чертами образа жизни человека, модой и изменением предпочтений.

Нон-дизайн – направление вербального дизайна на создание дизайн-концепций словесно сформулированных решений культурной или социальной

проблемы, не лежащее в области предметного проектирования или традиционных социологических решений.

Футуродизайн – методика превентивного проектирования решений, адекватных будущему, и прогнозирования смыслов будущего. Активная позиция футуродизайна заключается не в пассивном ожидании будущего, со свойственной этому подходу экстраполяцией тенденций из прошлого в будущее, а в проектном нормативном подходе, основанном на анализе мотивов общества будущего и проектировании инноваций, адекватных будущему. Критерий эффективности решений футуродизайна – прирост «качества жизни». Формат разработок – венчур-проекты.

Антропологический дизайн – течение в современной архитектуре и дизайне, возникшее в конце XX века на стыке архитектуры и психологии. Причиной возникновения методологии явилась необходимость выявить законы и систематизировать знания о влиянии объектов архитектуры и дизайна на психологическое состояние человека, взаимозависимость дизайна внешней среды и психологического состояния человека, находящего в данной среде.

Антропологический дизайн является результатом междисциплинарных исследований в области трансперсональной психологии и практики дизайна. Целью данной методологии является создание психо-экологичной среды обитания человека.

Как интегративная методология, антропологический дизайн позволяет проектировать объекты архитектуры, дизайна и градостроительства непосредственно учитывая психологические особенности заказчика и актуализируя градостроительные задачи. Антропологический дизайн позволяет прогнозировать и создавать гармоничные психологические состояния людей средствами архитектуры и дизайна. Основателем и автором направления является архитектор и психолог Н. Ивановская.

Арт-дизайн – течение в дизайне, направленное на эмоциональное воздействие на зрителя, потребителя. В отдельных случаях это воздействие доходит до *эпатажа* и *шокирования*. Эпатаж и шокирование как самоцель и метод ис-

пользуется в *шок-дизайне*. Арт-дизайн рассматривается и как самостоятельный вид дизайна.

Периодические возникают и ложные формы дизайна и названия, связующие некоторую деятельность с дизайном. Это происходит из-за исключительной актуальности дизайн-деятельности и популярности дизайна как такового (известный социальный постулат о том, что дизайн – это модно и дизайн – это коммерчески выгодно). Популяризация дизайна вызывает желание переименовывать привычные названия разных организующих и эстетических деятельности в виды дизайна. Эти виды называются формами квази-дизайна (или псевдо-дизайна).

Рассмотрим некоторые виды квази-дизайна. «Скульптурный дизайн» – таким термином пытаются назвать массовую коммерческую скульптуру, как правило, невысоких эстетических и художественных качеств, предназначенную для обустройства офисов и ландшафтов. Коммерческая массовая скульптура – не есть дизайн.

«Строу-дизайн» (от английского – *straw* – солома, соломенный) – соломенный дизайн (!), под этим названием маскируется обычное и традиционное искусство соломоплетения. «Ногтевой дизайн», «дизайн причесок» – рисунок или роспись на ногте, какой бы она мастерской ни была не является формой дизайна, равно как и другие прямые способы совершенствования человеческой внешности. Дизайн – это средство организации человеческой деятельности, выраженной опосредованно в предметах материальных и нематериальных (виртуальных) сред, но никак не средство организации человека. Поэтому и *визаж* не является формой дизайна внешности, а скорее прикладным искусством.

ТЕМА 8. Определение вещи в дизайне и её функции

8.1. Определение вещи в дизайне

В проектировании материально-предметных сред вещь является минимальной единицей проектирования. Взаимодействие даже двух вещей между

собой называется системой, равно как и взаимодействие вещи с субъектом дизайна, человеком, потребителем.

Вещь – это материальный объект, введенный человеком в свой обиход или созданный им для своих нужд, не относящийся к недвижимости или ее части. Следует различать понятия *вещи, предмета, материала и артефакта*. Считается, что в восприятии человека существует 30 000 вещей.

Так, камень в поле – еще не вещь, а предмет. Если этим камнем разбивать орехи, то он станет функциональным, ему присваивается назначение, камень окажется вещью, будет храниться в кармане или дома. Если из камней выкладывается стена, но камень выступает в виде строительного материала. Дом, архитектурный объект нельзя называть вещью, равно как и отдельные элементы строения – дверь, камин.

Артефакт – объект, созданный человеком, он может и не иметь никакой функции, но как-то отражать мотивы создания и выражать тем самым человека. Изучение древних цивилизаций строится, в том числе, и на изучении дошедших до нас вещественных артефактов.

Вещь всегда функциональна, а ее функция приводит к многообразию вещей и их форм (понятие *«вещные формы»*). Возникает отношение «вещь – функция». По этому отношению различают *моно- и полифункциональные вещи, вещи с «плавающей» функцией, вещи с измененной/смещенной функцией, нефункциональные вещи*. Монофункциональная вещь имеет только одну функцию, например монитор, его функция – отражать информацию, или флеш-карта (хранение информации). Полифункциональная вещь имеет две и более рабочие функции. Ножницы режут и стригут. Каждая вещь имеет первичную (рабочую) и вторичную (потребительскую) функции, но это не признак многофункциональности.

Множество вещей имеет несколько совмещенных функций, из которых одна будет главной, а другие второстепенные. Например, мобильный телефон, у которого основная функция – коммуникация, дополнительные функции весьма многообразны: FM-радио, плеер, фото- и видеокамера и пр. Сложные при-

боры часто имеют несколько совмещенных функций. Главный критерий совмещения функций – это уместность, целесообразность совмещения. В кухонный комбайн добавлять фотокамеру кажется нелепым, однако иногда это приводит к весьма неожиданным результатам. Считается, что вещи с комбинированными функциями из-за своей сложности чаще ломаются и менее функциональны, однако развитие технологий делает это утверждение спорным.

Иногда с развитием цивилизации, технологии, производства некоторые вещи изменили свою функцию. Так, керамические кувшины сейчас чаще используются только в декоративных целях, а не в прямой утилитарной функции. Изменение функции может происходить и в индивидуальном порядке.

При взаимодействии вещи с человеком наблюдается и явление смещения функции, когда предмет целенаправленно используется не по своему назначению (чашка как подсвечник, книга как подставка).

Ряду вещей присуща «плавающая» функция. Палка – это и оружие защиты или нападения, опора, инструмент для сбивания плодов, декоративный элемент в интерьере и пр. Плавающая функция не приносит существенных изменений в форму изделий.

Наш мир представляется как мир людей и мир вещей, а дизайн – как деятельность, связующая эти два мира, своеобразный посредник. Развитие человечества, в первую очередь техническое и научное, коренным образом меняет мир вещей, потребности остаются и возникают, тем самым стимулируя развитие новых форм вещей и совершенствуя и видоизменяя функционирование других. Вещи усложняются, одни и те же функции выражаются в совершенно разных по степени сложности и конструкции вещах: косить траву можно традиционной косой, а можно и газонокосилкой. Последняя не пригодна для кошения пшеницы, которую косят косой или комбайном. *История науки и техники* изучает особенности и закономерности развития вещей. Вместе с миром вещей изменяется и мир людей. Современные функциональные приборы эффективны, они сложнее чем сами люди, более того, происходит все больший отрыв между функционирующим механизмом вещи и ее оболочкой, которая мало сообщает о

характере работы этого устройства, выставляя на панель удобные, но визуально ни с чем не сочетаемые кнопки, рычаги. Так происходит мифологизация технических вещей, а вместе с ней формируется неверное магическое видение устройства всемогущего прибора, о реальной работе которого узнать практически невозможно. Отдельные детали и механизмы формируют так называемые «тех-немы», которые, равно как и другие элементы языковых структур организуются в более сложные технические «слова», «высказывания», «тексты». Если технические тексты начала XX века могли быть опознаны и прочтены, то современные приборы в массе не оставляют никакого шанса быть прочтенными, особенно в сфере микро- и макро- технем компьютеров. Если приборы начала прошлого века были оснащены множеством понятных кнопок, рычагов, рулей и пр., то в современном приборе его функция запускается одним нажатием кнопки, вид которой мало сообщает потребителю о ее функции, кроме как функции «единственного нажатия». О последствиях такого генезиса вещей Ж. Бодрийяр писал следующее: «Вещи стали сложнее, чем действия человека по отношению к ним. Вещи делаются все более, а наши жесты – все менее дифференцированными. Ненужными оказываются многие привычные жесты, прерываются многие бытовые ритмы, основанные на телесных движениях, и все это имеет глубокие психофизиологические последствия».

На примере истории отдельных предметных функциональных форм всегда прослеживается закономерность их развития. В мюнхенском музее истории техники экспонируется внушительная коллекция приборов освещения от простой лучины. Относительно последней, керамическая масляная лампа совершенна по своим функциональным и эстетическим качествам, о чем говорят образцы византийских, римских и арабских ламп с высокохудожественной отделкой. На смену выразительным и великолепным по пластике и конструктивным решениям свечным канделябрам пришли грубые, но дающие больше света керосиновые лампы. После расцвета изысканных и утонченных форм керосиновых ламп, многие из которых и сейчас поражают своей оригинальностью и красотой без потери функциональной полезности, возникли простые и технические

формы первых ламп накаливания, более ярких, чем керосиновые или газовые. Наконец, эпоха электрического света нашла свое выражение в многообразии по функциональным и эстетическим характеристикам ламп, бра, светильников и пр. При очевидном воздействии на формообразование технологий, научно-технических достижений, не стоит забывать и о подчинении формы культурным и социальным идеалам, стилистическим направлениям, человеческим вкусам и профессиональным потребностям. Тем более что и сейчас используются керосиновые лампы, свечи и факелы, а канделябр с зажженными свечами в тихом романтическом кафе создает своим теплым бархатным светом неповторимо уютную и интимную атмосферу. Как писал в связи с этим Э. Блох: «Производительные силы, как и производственные отношения могут обнаружить такой прогресс, за которым надстройка не только не поспевает, но порой и противостоит с особыми культурными потерями».

Разнообразие форм вещественного мира является результатом непрерывного процесса изменения, усиления и смещения функций вещей. Вещь, противоречие которой всегда заложено в ее сущности, на протяжении своего бытия сталкивается с внешним условием (например, смена технологии), провоцирующем раскрытие этого противоречия, вследствие чего вещь прекращает свое существование, одновременно порождая новую форму. Так осуществляется диалектический синтез предметного мира и его движения.

8.2. Типология функций вещи. Рабочая и потребительская функции вещи

Функции вещи делятся на рабочую и потребительскую, первичную и вторичную. Также выделяют непосредственные функции вещи относительно их роли для человека (инструментальная, адаптивная, результативная, интегративная и игровая/ ролевая функции).

Рабочая функция – это первичная функция вещи, ее непосредственное назначение, как правило, выраженное в форме изделия.

Потребительская функция – это вторичная функция вещи, отвечающая за ее образное многообразие в зависимости от характера адресата дизайна и особенностей работы первичной функции.

Например, первичная функция вещи – резание, выражается в ряде инструментов – ножницы, ножи, офисные измельчители бумаги, косы, режущее холодное оружие, газонокосилки. Целевое уточнение основной функции ведет к определению класса вещи. Вторичная функция формирует вопросы: «кто режет?», «для чего?», «где режет?», «что режет?», «как режет?». Уже сами ножницы и соответствующий принцип резания разделяются на ножницы для бумаги, металла, садовые, портные, парикмахерские, кухонные, маникюрные, детские, хирургические, бытовые и пр. Эти уточнения обеспечивают видовое многообразие ножниц, специфическую работу одной и той же функции.

Емкость для питья – это стакан, бокал, чашка, кружка, пиала, кубок, чаша. Формообразование бокалов принято различать по виду напитка – для белого вина, портвейна, ликера, шампанского и пр. Образно отличаются одноразовые питьевые приборы, питьевые приборы повседневности и приборы для светского раута.

Вторичная функция вещи выражает ее характер, выражает и человека, его социальный статус, вкусы, личностные особенности. Вторичная функция может быть декоративной, обеспечивать художественную ценность вещи. Если декоративность – это первичная функция вещи, то и сама вещь признается не утилитарной, декоративной (декоративная ваза).

Первичная функция вещи меняется на вторичную, либо вовсе теряется в силу эволюцию материального мира или в процессе собственного старения. Также первичная функция способна изменяться в указанном процессе.

Функциональное содержание вещи является способом классификации предметных форм материального мира.

Инструментальная функция – это функция, направленная на преобразование материала и предметной среды человеком, при этом опредмечивание этой функции детерминировано нормами культуры, этическими правилами и

законами, региональными традициями. Это существенно обогащает образы этих вещей. Инструментальная функция является основой для оснащения, орудий труда, инструментов и пр.

Адаптивная функция – это способность вещи и среды улучшать процесс адаптации к нему человека и его деятельности, она понимается как комфортность среды. Понятие комфорта тесно связано с культурными нормами и этническими представлениями, вследствие чего любой дизайн-проект должен неотрывно рассматриваться как элемент культурного поля, адекватный существующей культуре потребления и жизни. Процессы адаптации рассматриваются в рамках таких представлений, где человек выступает в качестве ведущего элемента системы, привносящего в нее социальные, психологические, физиологические, антропометрические и другие параметры.

Результативная функция – направлена на достижение целей, результата; эта функция, приобретенная вещью в процессе знакового закрепления в общественном сознании ее роли и смысла для деятельности человека. Вещь в процессе создания и в конечной форме промышленного продукта выступает носителем целей общества и по отношению к ним обладает результативной функцией. Поэтому при проектировании вещи должна специально моделироваться ее результативная функция, то есть способ связи общественных целей в вещи как промышленном изделии. В отличие от инструментальной и адаптивной функций, целиком лежащих в плоскости объекта, результативная функция переносит внимание на уровень целевых установок и на те изменения в жизни общества, которые повлечет за собой будущая вещь.

Интеграционная функция – направлена на общественную интеграцию людей вокруг определенных культурных ценностей, поскольку вещь фокусирует в себе культурные смыслы, традиции, ценности и формы. Проявляется в историческом, социальном и средовом контексте. Рассмотреть вещь с точки зрения ее интегративной функции – означает взять ее как фрагмент и образ целого.

Игровая (ролевая) функция – заключается в том, что вещь служит элементом декорации и знаком, при помощи которой человек ассоциирует себя с соб-

ственной социальной ролью или игрой. Игра теряет смысл без необходимых атрибутов и декораций. Вещи поддерживают социально-ролевую идентификацию человека, являясь своеобразным игровым зеркалом.

Игровая функция приближается к знаковой функции вещи, в которой вещь рассматривается как знак. *Знаковая функция* вещи определяется как материальное выражение приспособительных усилий человека при адаптации его к социально-культурной среде: в сфере коммуникаций, карьеры и интеллектуально-духовной жизни. Фактически, в одном из определений потребления отмечалось, что оно является деятельностью систематического манипулирования знаками. Система вещного мира – это алфавит, набор знаков, которые комбинируются в сложные тексты, составляющие современный дискурс.

В книге И.А. Розенсон приводится следующая типология *знаковой функции* вещи: материальная (модельная), перцептивная, речевая, умственная. Эти типы согласуют форму деятельности и соответствующую роль вещи. *Материальная (модельная) форма деятельности* проявляется в сфере создания материальных форм. Знаковая функция вещи в ней – *инструмент* – вещь, демонстрирующая свою полезность в практической деятельности. Молоток – инструмент мастера.

Перцептивная (чувственная) форма деятельности проявляется в сфере организации коммуникаций, в том числе культурных и художественных. Знаковая функция вещи в ней – *тавро* – вещь, указывающая на сопричастность одной идее, идеологии, субкультуре, группе, организации. Натальный крест говорит о том, что носящий его (этот знак-символ) – христианин.

Речевая форма деятельности проявляется в сфере организации общества, политики, менеджмента. Знаковая функция вещи в этой деятельности – *визитная карточка* – вещь, демонстрирующая социальный, политический статус личности (например, ручка «Паркер» – знак преуспевания менеджера).

Умственная форма деятельности проявляется в сфере интеллектуального и духовного творчества. Знаковая функция вещи в ней – *талисман* – вещь,

наделенная культурным смыслом, стимулирующая воспоминания, моделирующая ассоциативные ряды.

В процессе развития вещей их символическое и знаковое прочтение менялось. Как отмечал Ж. Бодрийяр, «Старинные орудия – сложные комплексы жестов и сил, символов и функций, оформляемых и стилизуемых энергией человека... Мир старинных вещей предстает театром жестокости и инстинктивных влечений, если сравнить его с нейтральностью форм, профилактической «белизной» и совершенством вещей функциональных». Очаг, источник огня, соединяя в себе функции обогрева, освещения и приготовления пищи, обрел сложное символическое звучание, от которого в современной газовой плите остались лишь едва уловимые отблески. Живая энергия огня превратилась в плохо осознанную абстракцию электрической энергии, питающую многочисленные приборы обогрева, освещения и приготовления пищи, лишенных своей символической нагрузки в виду их абстрагированной функции и технической формализации. Электрокамин на колесиках не может быть объектом мифологизации и символом домашнего очага. Особенно если сравнить такой прибор с символикой и мифологией древней славянской печи, опосредованно выраженной во множестве сказок. В языческие времена она символизировала солнце и источник жизни, была главным символом дома, а в христианское время обрела противоположное значение, печь оказываласьместилищем нечистой силы, домовых, символом подземных, «темных» энергий и миров. В современном мире многие предметы, предметные комплексы и ансамбли утратили свое символическое значение, отчего кажутся незавершенными и «пресными», хотя достаточно функциональными и экономичными.

Следует различать вещь и значение вещи, отделяя означаемое от означающего. Означающее связывает вещь с ее культурным контекстом. В зависимости от принципов связывания возникают идейно-ценностный и культурно-языковой подходы к проектированию. *Идейно-ценностный подход* заключается в построении символической нагрузки вещи, ее символическом значении для потребителя. Вещь становится воплощением социальных ожиданий и ценно-

стей. Культурно-языковой подход заключается в создании вещи, в которой целостно выражено ее место в культуре, которая естественно соотносится с современным ей культурным и художественным языком.

8.3. Проблема устаревания вещи

Мир вещей изменяется и некоторые вещи устаревают. Процесс устаревания вещей является закономерным, а само устаревание носит разный характер, вследствие чего устаревание разделяется на несколько типов.

Типы устаревания: физический износ (ветшание); функционально-технологическое устаревание; моральное старение; искусственное старение.

Физический износ, или ветшание – из-за своих эксплуатационных характеристик и условий эксплуатации вещь временно выходит из строя или ломается. Вещь может обветшать или изнашиваться (как одежда), приобрести признаки старения – царапины, сколы, потертости, коррозия, от чего ухудшаются ее эстетические характеристики, и вещь оказывается непривлекательной. Для пользования вещью предусматривается срок эксплуатационной службы, после истечения которого вещь утилизируется. Это старение предусматривается при проектировании, как и возможность дальнейшей утилизации.

Технологическое устаревание – развитие техники и технологий влечет за собой отказ от прежних технологий и техническое совершенствование новых вещей. С появлением кассет и кассетных магнитофонов устаревшими оказались проигрыватели виниловых пластинок и бобинные проигрыватели. С появлением CD-дисков с аудио- и видеозаписями незаметно исчезают кассетные магнитофоны и видеомангнитофоны. Новые форматы информационных носителей вытесняют старые. На современных компьютерах пропадает традиционный вход для дискет, а USB-порты наоборот, выносятся на переднюю панель для более удобного пользования флеш-картами.

Моральное старение – вещь может быть еще функциональной, технологически современной и не выглядеть обветшавшей, но и ее функция или внешний вид уже не соответствуют понятиям современной вещи. В таком случае

вещь признается морально устаревшей. Особенно это характерно в мире одежды, зависимой от моды.

Технологическое устаревание и моральное старение привели к возникновению обширного ряда старых вещей, которые, в зависимости от ряда характеристик, называются антиквариатом, винтажем и вещами в стиле «ретро». К последним могут относить почти все старые вещи, которые своим внешним видом демонстрируют прошлые технологии, конструкции, материалы и формы очень широкого временного отрезка от середины XIX века по конец XX века. Вещи старше пятидесяти лет принято считать антиквариатом, а младше, но не младше двадцати – винтажем. Эти вещи нередко вызывают романтически-сентиментальные чувства и оформились в особую группу предметных форм, с помощью которых передается дух прошлого и формируются образы и атмосфера ретро-стиля.

Искусственное старение – в отличии от естественного старения, искусственное старение моделируется рынком, рекламой и производителями. В этом процессе потребителю говорится о преимуществах новой формы, которая, как правило, незначительно отличается от предыдущей. При этом средства рекламы связывают представления об успешности и современности с этой новой вещью. Не зря говорится, что «новое – враг хорошего». В искусственном устаревании меняется внешняя форма, а внутреннее строение не улучшается, а остается неизменным. В лучшем случае, добавляется новая дополнительная функция. Крайняя формула такого старения такая: новое, что есть – уже устарело, модно то, что будет завтра.

Объективно, в виду описанных процессов искусственного и естественного старения, процесса возникновения новых функций (в первую очередь потребительских) и изменения уже существующих функций мир вещей постоянно видоизменяется.

ТЕМА 9. Образ и функция в дизайн-проектировании. Приемы образной и функциональной организации. Стиль и стилизация в дизайне

9.1. Понятие образа и образности в дизайне

В дизайне образная организация является одним из важнейших критериев успешного проекта. Широко используются понятия образа в дизайне, дизайн-образ, образотворчество, образная выразительность, проектный образ.

Прежде всего, **образ** – это объект психической реальности. А.А. Мещанинов определяет образ так: «*Образ* – особый феномен и продукт нашей психики, Божий дар одномоментного постижения явления через целостное представление... Образ имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом нашего отношения к явлению». Тот же автор пишет: «*Образ* – это ценнейшее свойство нашей психики и наиболее экономичный способ накопления человеком «свернутой», «упакованной» информации об окружении, без необходимости вспоминать или мысленно перечислять отдельные черты, свойства явления... Это способ обретения и хранения существенных черт объекта без необходимости задействования рассудочно-логической, интеллектуальной компоненты оценки и суммирования полученных данных».

Различают проектный образ и образ художественный. *Художественный образ* – это (по А.А. Мещанинову) носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей... Создание художественного образа становится возможным благодаря образно-синтезирующей способности и интуиции художника.

Проектный образ вписывается в потребительскую культуру, что отличает его от художественного образа. *Проектный образ* – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, отражающая реальный мир; это целостная и завершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в этой форме со-

держанием; это предметно выраженный смысл. Относительно дизайна термин проектный образ тождествен термину дизайн-образ.

К. А. Стрикелева относительно образа пишет: «Образ в дизайне (проектно-художественный образ) – идеально-чувственное предметное представление смыслов и идей, возникающее в процессе формирования замысла, проектирования, создания и восприятия (освоения) *вещи*. Восприятие произведения дизайна подчиняется общему закону, справедливому для искусства. Человек потребляет вещи в той мере, в какой он создает в своем воображении собственный образ идеального бытия. Восприятие здесь вплетено в процесс жизнедеятельности, неразрывно связано с ним. Образ вещи отражает сложную структурную взаимосвязь ее функциональных аспектов, делает ее моделью культуры. Поэтому дизайнер должен воссоздать в своей художественной модели бытия образ вещи, который был бы органичен данной потребительской культуре, воплощал ее прогрессивные тенденции. Через образ вещи в процессе восприятия и освоения происходит осознание ее культурной ценности, возникает коммуникативная связь дизайнера и потребителя.

Образ вещи, создаваемый воображением дизайнера, должен отражать познанный им мир человека. Причем человек в дизайн-концепции вещи, мира также должен быть понят и представлен как образ – образ потребителя, покупателя, оператора. Образ вещи и человека в дизайне аналогичен художественному образу в искусстве по методу, а не по социальной функции».

С понятием образной выразительности связана проблема функциональной выразительности. Различается выразительность функциональная и эстетическая. Визуальный образ обладает художественной и эстетической выразительностью, сообщая человеку нечто большее, чем суммарное представление о предметной форме и более, чем только наслаждение от пользования предметом, удовлетворяющего его потребности, в том числе и эстетического порядка. В философии эта ценность художественного образа определялась как «незаинтересованное удовольствие» по Канту, «реально-идеальное единое жгучее пламя» по Шеллингу, «чувственная видимость идеи» по Гегелю.

Художественный образ обладает следующими свойствами: *эмоциональной окрашенностью, целостностью, одномоментностью, укорененностью в культуре и архетипах, идеальностью*. Образ всегда эмоционально окрашен, вызывая у потребителя эмоции и чувства, приходящие одновременно с визуальным восприятием объекта. Образ целостен, поэтому он воспроизводится в сознании одномоментно, сразу же. Одномоментность не означает что-то сиюминутное, преходящее, в этом понятии заключается способность образа к мгновенному разворачиванию идеальной модели бытия вещи, предмета во времени, в любом отрезке времени любой длительности, в которой этот предмет был активизирован. Образ идеален, поэтому он воспринимается чувствами и существует в идее без материального выражения. Идеальность образа еще не говорит о его истинности. Исходя из этого, выводится отношение *«форма-образ-идея»*, где форма – это опредмеченное выражение образа, который заключает в себе идею.

Наконец, образ укоренен в культуре и архетипах. Это значит, что его создание и восприятие возможны только внутри конкретной культуры и среды. Это объясняет известный исторический научный факт, что индейцы не видели кораблей Х. Колумба. Образ корабля был не знаком индейцам, его не было в их культуре, если нет образа, то нет и материального предмета. Индейцы скорее не то что не видели кораблей, скорее, они не могли их воспринимать.

Для объяснения отношения «образ – архетип» следует привести выдержку из работы К.Г. Юнга «Психоанализ и искусство», в которой об архетипах пишется следующее: «Коллективное бессознательное нельзя мыслить как некую самостоятельную сущность; в потенции оно досталось нам от первобытных времен в специфической форме образов или было унаследовано в анатомической структуре мозга. Не существует врожденных идей, но существуют врожденные возможности появления идей, которые контролируют самую бурную фантазию и направляют деятельность нашей фантазии в рамках определенных категорий... Они [архетипы] проявляются только в оформившемся художественном материале, как регулирующие принципы, определившие эту форму;

другими словами, только исходя из уже законченного произведения мы можем воссоздать древнейший оригинал первобытного образа. Первобытный образ, или архетип, это некие очертания демона, человека, или процесса, которые постоянно возрождаются в ходе истории и возникают там, где творческая фантазия свободно себя выражает. Таким образом, по существу это мифологическая фигура». Из этого следует, что в соответствующем архетипам образе содержится невероятно глубокий, уходящий в древнейшее прошлое пласт информации, заключающий в себе опыт неисчислимых поколений людей. В архетипичности образа заключена идея «специфической сцепленности обстоятельств-ситуаций, которая с незапамятных времен способствовала формированию прообраза» (У. Эко, цитируется по И. В. Морозову). В процессе формирования мета-образа проектного решения, в сознании дизайнера изначальная идея всегда, так или иначе, будет заключать в себе этот архетипический пласт информации, заключенный в оболочку прообраза.

9.2. Приемы образной и функциональной организации в проектировании

Такие характеристики образа как идеальность, целостность и осмысленность выводятся в соответствующие методики образной организации: художественное моделирование, композиционное формообразование и смыслообразование. *Художественное моделирование* – это воспроизведение идеальной жизни вещи в художественном воображении. *Композиционное формообразование* – это построение вещи приемами композиции для достижения цельности, гармоничности, завершенности, пропорциональности и пр. *Смыслообразование* – это постижение смысла вещи, раскрывающего содержание ее социокультурного бытия.

Художественное моделирование – это выделение и применение в дизайне некоторых средств и приемов художественного освоения и моделирования объектов действительности. К методам художественного моделирования относят планирование идеального проекта, помещение объекта в ситуацию выставки,

перевоплощение или заимствование позиции, отождествление проектировщика с объектом, заимствование аналогий из области искусства.

Композиционное формообразование – строится на принципах композиционного моделирования и принципах построения выразительной формы. *Выразительная форма* – это конструктивный (системный и структурный) каркас содержания. Воображение переносит объект проектирования в идеальную действительность и строит его целостно. *Целостность* – эстетическое свойство, характеризующее построенность и завершенность образа вещи в проекте как художественном произведении. Целостность предполагает обоснованность формы объекта его содержательностью и осмысленностью. Идеальная вещь, создаваемая в образе, должна обладать качеством совершенства формы, воплощающей мысль. Совершенство формы есть свидетельство адекватного отражения и воплощения сущности бытия вещи в образе.

В композиционно-образном мышлении устанавливаются типы отношений между предметным содержанием и формой. Типы этих отношений определяются категориями композиции: ритмичностью, масштабностью, пропорциональностью, тектоничностью, пластичностью и др. Категории композиции позволяют вычленять в эмпирическом многообразии явлений целостные структуры, выявлять главное и отбрасывать случайное, видеть невидимое, связывать в единой художественной проекции то, что разделено в пространстве, помещать в единое время то, что разобщено во времени, находить центр равновесия, гармонии предметной реальности.

К классическим средствам композиционного формообразования (композиции) относятся: пропорция, ритм-аритмия, масштабность, симметрия-асимметрия, контраст-нюанс-тождество, статика-динамика.

В *смыслообразовании* используются такие приемы организации смысловой формы как метод сопоставления, метонимия, символ, метафора, аллегория, омонимия и синонимия.

В *сопоставлении* предметы приобретают вторичные значения, образующие контекст смысла. Если смысловой контекст сильно подчиняет себе собст-

венное значение вещи, то предметная форма теряет свою значимость как таковую и превращается в чистую условность, в символическое обозначение идеи. В результате в языковой культуре возникают слова, означающие разные предметы. Например, «летучая мышь», наряду с известной опереттой, означает и рукокрылое животное и знаменитый, существующий и сейчас керосиновый фонарь с запоминающейся, теперь уже с романтическими оттенками, формой.

Метонимическое смыслообразование выражается в том, что смежные предметы или их детали наделяются общим наименованием – подчиняются общему конструктивно-технологическому принципу (гараж-ракушка, веер).

Метафорическое смыслообразование иллюстрирует проектная концепция Ле Корбюзье: дом – машина для жилья, а предметы в нем – инструменты. Обширная сфера метафорического творчества дизайнера – бионическое формообразование. Смысл метафорического решения состоит в том, что дизайнер заменяет прежнее наименование вещи новым, сбрасывая с нее вместе со старой формой и устаревшие социальные и культурные смыслы.

Аллегорическое смыслообразование соотносит вещь с миром ценностно-смысловых символов той или иной социальной группы. Дизайнер подыскивает подходящий предмет-символ, чтобы сделать из него практическую вещь – носитель утраченного или недостающего смысла. Примеров аллегорического решения вещи много: зажигалка в виде гранаты – символ милитаризма; сервиз в форме атрибутов сельского пейзажа – символ безмятежного покоя.

Архитектонический принцип выразительности основывается на законах взаимодействия материально-технических и художественно-образных начал в области предметных искусств и связан с выделением и визуальной акцентировкой в материально-художественной форме предмета определенных социально-культурных ценностей и смыслов с целью гармоничной организации отношений в системе «общество – предметная среда». Возникает архитекtonика предметных форм и архитектурное формообразование как выразительность конструкции, материала, технологии и функции.

Также существуют модульный, комбинаторный и бионический принципы организации предметных форм.

В результате образной организации объект проектирования наделяется не только социокультурным смыслом, но обретает специфический текст-сообщение, содержание которого выходит за рамки выражения первичной, утилитарной функции объекта. Значение такого текста зависит от уровня культуры и социальной адаптации потребителя, равно как и с его степенью индивидуализации, развития личности.

Средствами дизайн-проектирования образ создается в рамках отдельного поэтического жанра, в зависимости от характера взаимодействия субъекта с предметной формой, в результате чего изменяется знаковая функция формы, ее субъективная ценностная значимость. Уровнем отношения с формой определяется символично-поэтический жанр, вместе с соответствующей стилистикой формируемого объекта. Проследим это на пяти уровнях отношений между субъектом и объектом, предметной формой. Так, на уровне созерцания, медитативного проникновения в фантастическое и ирреальное, возникает форма-икона, образный язык ее организации основан не на рациональной логике и даже не на чувственном восприятии, а на уровне надчувственного, духовного символического видения. На уровне наблюдения или анализа создается рациональная форма, реалистический роман или публицистика. Текст такого образа логичен и последователен, построен на композиционном выражении функции, а предметные формы просты, утилитарны и соответствуют реалистической картине мира. На уровне элементарных пассивных психофизиологических реакций появляется форма-аттракцион, вещь-развлечение. Такая форма развлекает, ее текст действительно прост, а потому вызывает скорые эмоциональные реакции. На эмоциональном уровне отношений образ формы реализуется в жанрах героизации, пародии, гиперболы и т.д. Предметная форма, ее текст представляет собой, в зависимости от жанра, героический эпос, оду, балладу, анекдот и даже шутку (возникают монументальные героические вещи или комплексы и случайные серийные вещи-шутки).

На более высоком творческом уровне активных интеллектуально-философских рефлексий форма подобна роману со сложно согласованными отрывками пространства и времени, петляющим, как у коллажа, сюжетом и версиями происходящих событий. Такими текстами обладают уникальные и элитарные вещи, понятные немногим, по-настоящему развитым личностям с широким кругозором и развитыми способностями чувственного восприятия формы. В этих предметных формах смыслы могут меняться, они как бы вложены друг в друга и, при неизменности первичных функций, порождают новые культурные смыслы и слои интерпретаций. Наконец, на уровне синкретического восприятия создается форма-миф, форма-сказка. Эта форма вне пространства и времени, хотя и существует в отдельном, условном месте слияния времени и пространства. Текст вещей-сказок символичен и магичен, он не выражает первичную функцию вещи, он неделим и логически немыслим, поскольку прочитывается на языке до-вербальных (или не-вербальных) отношений.

9.3. Свойства дизайн-проекта

Каждому дизайн-проекту могут быть присущи самые разные свойства, из которых обобщенно важны те, которые задают ценность и актуальность этого проекта. Эти свойства могут быть заключены в треугольник «конструкция – концепция – креатив». Эта триада отражает баланс средств проектирования и обеспечивает проекту предметную завершенность и эстетическую ценность. Конструкция – отвечает за непосредственно строение проекта, его конструктивную убедительность, технологичность. Концепция отражает цельность идейного подхода в образной организации и цельность выражения идеи в проекте. Креатив – отвечает за отражение в проекте актуальных проблем, что обуславливает его востребованность завтра. Хороший проект – это единство конструкции, концепции и креатива. А конструктивность, концептуальность и креативность понимаются не только как свойства проекта, но и как необходимые свойства дизайнера.

Еще одна триада «образность – системность – инновационность» понимаются как свойства дизайн-проекта и свойства мышления проектировщика. Треугольник «конструкция – концепция – креатив» соотносится с треугольником «образность – системность – инновационность». Конструкция отвечает системности, концепция – образности, а креатив – инновационностью.

Образность – важная и необходимая черта дизайн-проекта, она является содержанием концепции в проекте. Системность – выражается в логическом и функциональном соподчинении элементов общему смыслу, конструкции. Наконец инновационность – это требование к практически любому дизайн-проекту, который должен вносить в материальный мир некоторую степень новизны, снимая какое-либо противоречие или проблему, содержать креативность.

Следовательно, сам дизайнер, как субъект проектирования, также должен обладать навыками системного, инновационного и образного мышления. Их синтез позволяет выйти за пределы аналогового проектирования, качественно и результативно изменяя содержательную сущность проектной деятельности.

9.3. Стил и стилизация в дизайне. Типология стилизаций и их роль в образной организации

Стил и стилизация занимают весомую часть дизайн-практики, являясь эффективными средствами образотворчества. Под стилем понимают художественно-пластическую однородность предметной среды, выделяемую в процессе восприятия, которая складывается в ходе развития материальной и художественной культуры как единого целого, объединяющего разные области жизни. Характерный признак стили – его сравнительное постоянство.

Слово «*стил*» происходит от латинского «*stilus, stylus*» и греческого «*stylos*» – что означает палочку для письма. Термин «*стил*» определяется как устойчивое единство, общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания и характеризующее художественное своеобразие тех или иных совокупностей явлений искусства.

Термин «стиль» употребляется в различных значениях и в современной теории стиля существуют различные мнения об объеме этого понятия: иногда с ним связывают весь комплекс сложных диалектических взаимоотношений содержания и формы в искусстве, иногда ограничивают его структурой образа и художественной формой; однако вне зависимости от той или иной трактовки понятия стиля подчеркивается глубокая обусловленность формальных структур художественного произведения социальным и культурно-историческим содержанием эпохи, творческим методом и мировоззрением художника.

Не менее важно, что эта обусловленность не имеет прямого, механического характера, поскольку стилистические признаки могут сохраняться и тогда, когда искусство существенно меняет свое идейно-художественное содержание (особенно в таких складывающихся веками стилях, как, например, готика или классицизм); в результате стили, выступающие в период своего подъема и расцвета носителями художественной правды и образной глубины (например, классицизм), в период кризиса и упадка могли вырождаться в носителей консервативных, безжизненных доктрин.

По словам М. Фридлендера, «стиль всегда появлялся там, где действует индивидуальная творческая сила». Действительно, отдельные творческие личности, являясь детьми своей эпохи и стиля, в своем творчестве обрели как бы «надстилистическое» звучание. К таким относятся художники Рембрандт, Рубенс, Пикассо, архитектор Гауди. Для объяснения художественных намерений и проблем формы в истории искусств А. Ригль ввел понятие «художественная воля», связывающее развитие стиля с деятельностью творческими силами человека. Теория Ригля впервые ввела в научный обиход вновь открытые стили «готики», «барокко» и многочисленные стили неклассического, внеевропейского искусства (африканское, японское, арабское).

Понятие «стиль» имеет несколько уровней, к тому же наблюдается постоянная эволюция этого понятия от античных авторов (Платон, Аристотель) до исследователей конца XIX – начала XX века (А. Ригль, У. Моррис, А. Ван де Вельде, Г. Вельфлин, В. Гропиус, А. Ф. Лосев и др.). В античном мире стиль

обозначает литературный слог и индивидуальную манеру. Выделяются индивидуальные художественные особенности творчества писателя, художника, композитора.

Иногда термин «стиль» отражает устойчивые особенности культуры и искусства народа, региона, сословия («японский стиль», «московский стиль», «народный стиль»).

Стиль в дизайне, декоративно-прикладном искусстве, ремесле и промышленности определяется как совокупность особенностей общей формы произведения (набора, комплекса, системы, ансамбля, среды) и его деталей, рисунка, колорита, орнаментации и всего исполнения, воплощаемого в определенной системе устойчивых характерных признаков, обеспечиваемых общностью композиционных приемов, формирующих художественный образ произведений дизайна.

В. Ю. Медведев приводит такую типологию стиля в дизайне: 1. Стиль предметной среды определенного периода (этапа, стадии) развития материально-художественной культуры, обусловленный художественным осмыслением достижений научно-технической и социально-культурной сторон прогресса; 2. Стиль предметной среды в различных сферах и областях жизнедеятельности людей; 3. Стиль различных художественных направлений, течений в дизайне, отражающий разные концепции стилеобразования предметной среды и ее компонентов в определенные периоды развития дизайна; 4. Стиль родственных по основной (рабочей) функции, но различных по культурному смыслу, ситуациям и среде использования видов изделий; 5. Стиль сходных по назначению изделий, но ориентированных на удовлетворение разных эстетических запросов и предпочтений различных групп потребителей в соответствии с их ценностными ориентациями; 6. Стиль, образно идентифицирующий данное изделие – товар (или услугу) с продукцией или обслуживающей деятельностью определенной фирмы – фирменный стиль; 7. Индивидуальный творческий стиль дизайнера (с учетом его изменения в разные периоды творчества и специфики разрабатываемых изделий); 8. Стиль отдельного произведения дизайна (изделия, ком-

плекта, ансамбля, предметной среды); 9. Стиль отдельных компонентов произведений дизайна (в том числе составных частей конструкции, элементов комплекта, принадлежностей к изделию, характера декора, отделки изделия).

Важным для дизайна является тесная связь стиля с общественными и эстетическими нормами эпохи, а также ценностный характер проявлений стиля. В дизайне стилевое решение часто носит концептуальный характер, выражая творческую ориентацию.

Стилистическая чистота в дизайне понимается как единство приемов образной организации предметов и среды, например, интерьера. В связи с этим признается нереальность достижения полной стилистической чистоты, допустим, в дизайне интерьеров, либо архитектурном дизайне. В первом случае эклектизм возникает из-за привнесения в стиль интерьера необходимых элементов техники и оборудования, находящихся как бы вне стилистического поиска. В архитектурном дизайне эклектизм появляется из-за неравномерного возникновения в разных временных отрезках отдельных форм, ансамблей, строений, создающих пространственно-временную ось места, города. Отсюда возникает проблема внестилевых явлений в дизайне.

В дизайне определяют фирменный стиль (корпоративный стиль) как набор графических форм и принципов построения, объединенных одной идеей, основная задача которых — выделить компанию среди себе подобных, и создать узнаваемый образ в глазах потребителей. Понятие фирменного стиля появилось в начале XX века в США, когда количество компаний, работающих в одной области, критически возросло, и стала актуальной проблема их узнаваемости.

Рассматривая стилизацию как один из инструментов создания стиля, Н. Л. Адаскина выдвигает гипотезу, что «стиль как объективный и непреднамеренный результат образуется, формируется через субъективную и целенаправленную художественную стилизацию в творчестве отдельных его создателей».

Подходя к пониманию стилизации, выделяют два определения этого понятия. С одной стороны, «*стилизация*» определяется как намеренная имитация

художественного стиля, часто связанная с переосмыслением художественного содержания, составляющего основу имитируемого стиля. С другой – существует определение *стилизации* в более широком значении, как обобщение изображаемых фигур и предметов с помощью условных приемов. Так, в декоративно-прикладном искусстве орнамент является стилизованным объектом изображения, превращенным в мотив узора. Фактически, любая буква, графема представляет собой плод последовательных стилизаций.

О стилизации как намеренной имитации говорят тогда, когда мы рисуем знаки, похожие на, допустим, японские иероглифы по характеру начертания. В таком случае происходит следующий процесс: мы рассматриваем существующие образцы японского письма и выделяем наиболее характерные *стилистические черты*, приемы и подбираем нужную технологию имитации.

Стилизация (англ. *stylization* – подражание стилю) в литературе определяется как: 1) стилистический прием умышленной имитации характерных особенностей чужой речевой манеры для достижения определенной художественной цели; 2) родовая общность «двуплановых» (термин Ю.Н.Тынянова) художественных произведений, в которых при полной самостоятельности и самоценности «плана содержания», «план выражения» представляет собой систему последовательных аллюзий на стиль чужого текста или группы текстов (относящихся к отдельному жанру, к творчеству одного автора или представителей определенного литературного течения, к определенной историко-литературной эпохе).

В произведениях, сюжеты которых обращены в историческое прошлое, стилизация часто окрашивает как речь авторскую, так и речь персонажей («Песня про купца Калашникова...» М. Ю. Лермонтова, «Петр Первый» А. Н. Толстого). В подобных случаях стилистические особенности текста определяются его тематикой. Стилизация, как в сказках, создает видимость «правдоподобия». В теории жанра различают родовое и видовое значение термина «стилизация». Стилизация в родовом значении есть любое «двуплановое» про-

изведение, а в видовом – стилизация используется для обозначения одной из форм стилистических жанров.

Так, существуют *комические стилизации* (пародия) и *вариации* (в которых автором привносится аллюзия), а также *подражания* (сознательное применение стиля не мотивируется художественными задачами). Часто стилизация используется в качестве украшения произведения. В таком случае проявляется «*орнаментальная*» функция стилизации.

Выделяют стилизацию по свойству, когда путем формализации выражается свойство средствами художественной выразительности.

Одной из форм стилизации является ретроспективная стилизация, которая включает в себя историческую стилизацию, этнографическую стилизацию и ретро-стиль. *Ретроспективная стилизация* (лат. *retro-specio* – смотрю назад, *stylizatio* – подражаю) – это форма стилизации, использующая характерные особенности исторических стилей и форм, ассоциирующихся с прошлым, для создания соответствующего художественного образа. Используется и тождественный ретроспективной стилизации термин «ретро-стилизация». К ретроспективной стилизации относят исторические стилизации, этнографические стилизации и ретро-стиль.

Ретро-стиль (*ретроспективный стиль, стиль «ретро»*) – это направление в искусстве и дизайне, формирующее художественный образ на формах прошлого, используя такие приемы как устаревшие или традиционные технологии, искусственное состаривание и архаизация вещей, традиционные материалы либо их имитация, признаки исторических стилей, смена культурного контекста предметов и т.д. Относительно понятия «формы прошлого» следует понимать, что не всякая устаревшая форма является носителем образности ретро-стиля. Метафорически выражаясь, ретро-стиль – это не стиль, в котором мы смотрим во «вчера», а «позавчера», не в прошлое, а в позапрошлое. Действительно, устаревшие модели автомобилей начала девяностых годов прошлого века не вызывают ассоциаций с «ретро», как и все формообразование прошедших двадцати-тридцати лет, в отличие от подлинных ретро-автомобилей пер-

вой половины XX века. Ретроспективная образность возникает не у форм прошедших, устаревших, но у форм, которые предшествовали им. Поэтому, нередко подобные «позавчерашние» формы приобретают приставку «ретро-» (ретро-автомобиль, ретро-фотоаппарат, ретро-конструкция, ретро-фотография, ретро-интерьер).

Необходимо различать ретроспективную стилизацию и исторический стиль в стилизации (например, часы в историческом стиле). Если первое понятие связано с общими приемами «ретро», в какой-то степени являясь близким ретро-стилю, то второе можно конкретизировать как умышленное использование образа исторического стиля или эпохи.

Исторические стилизации в дизайне делятся по количеству использованных признаков стиля и степени авторского участия в процессе стилизации. На этом основании выделяется: историческая (или научная) реконструкция, копирование (новодел), имитация, репликация, ретроспекция, реминисценция, интерпретация, авторская импровизация. В отдельную группу сводятся этнографические стилизации, богатство которых основано на обилии национальных культур и этнографического материала.

Репликация определяется как интерпретация конкретного исторического прототипа без существенных изменений формы и содержания. Репликация близка к новоделам, или копиям. Разница между ними прослеживается на процессе регенерации исторического центра Минска – площади Свободы. Целиком восстановленная ратуша в прежних размерах на старом месте по сохранившимся чертежам (разрушена в 1857 г.) представляет собой новодел. В то время гостиница «Европа» (разрушена в 1941 г.), восстановленная не на своем старом месте, с понижением на один этаж и в уменьшенных пропорциях является репликацией.

Ретроспекция предусматривает системное использование исторического стиля в авторской интерпретации, подразумевая бóльшую свободу творческого переосмысления. *Реминисценция* характеризуется условной и отдаленной передачей признаков стиля в свободной авторской трактовке.

Вариация, в отличие от импровизации, подразумевает меньший отход от прототипа, законов построения стиля.

Имитация – условная передача характерных особенностей прототипа, выполненная, как правило, в другом материале. В дизайне под имитацией понимается создание объектов, указывающих, сообщающих о функции, которую не выполняют.

Историческая (научная) реконструкция – полное или наиболее приближенное воссоздание элемента предметного мира в подлинных материалах, полученных или обработанных в соответствии с технологиями, характерными для времени существования реконструируемого предмета. Такие реконструкции характерны для создания костюмов, оружия, что иногда входит в круг задач дизайнера.

Интерпретация, в контексте ретроспективизма, определяется как творческое переосмысление исторического наследия, выражение «духа» стиля, индивидуальный подход в понимании и трактовке стиля.

«*Авторская импровизация*» – это отражение крайней формы стилизации, когда авторский прием превалирует над собственно объектом стилизации (исторический стиль, природные мотивы) в художественном образе. Это отличает авторскую импровизацию от вариации и интерпретации.

Возникновение ретроспективного образа возникает при смене либо утрате первичной функции объекта; при смене контекста восприятия; при смене субъекта восприятия; при смене культурно-пространственной среды; при историко-временных изменениях. Деревянное колесо от телеги, перемещенное в пространство интерьера кафе, формирует иное восприятие этого объекта, а он сам создает и передает ретроспективные оттенки (в приведенном случае – этнографическое звучание). Ретроспективные окраски у предметов быта также появляются при изменении субъекта восприятия, его культурных настроек и эстетической системы. Новые особенности функционирования вещей изменяют и наше отношение к старым вещам, от чего им присваиваются новые культурные смыслы.

Стилизация как прием в дизайне создает формы, равные по временному масштабу с прошедшим. Такие формы используются для организации малых архитектурных форм и средств визуальных коммуникаций в исторических кварталах городов или отдельных исторических мест.

Следует отметить, что существуют закономерности использования отдельных форм исторических и ретроспективных стилизаций в отдельных областях дизайна. Прежде всего, это касается уместности и целесообразности использования, особенностями среды, для которой необходимы именно объекты, образ которых строится на исторических стилизациях.

Анализ факторов, ведущих к возникновению ретро-стиля, позволяет выявить условия его применения в области дизайна. Среди этих условий, направляющих ретроспективную стилизацию, И. М. Коновалов выявил, что ретроспективная стилизация в дизайне может применяться: 1) как база для национального дизайна; 2) как форма отражения и трансформации национальной и региональной культуры и традиций; 3) как средство сохранения исторического облика городов в условиях изменения функций исторических памятников и необходимостью внедрения объектов, чуждых исторической среде.

Ретроспективные стилизации в дизайне выполняют следующие функции: информационную, гносеологическую, трансляционную, трансформационную, креативную, коммуникативную, аксиологическую, эстетическую, гуманистическую, синтетическую, культурологическую, историческую, мифологическую, идеологическую, контекстуальную, знаково-символическую, декоративную, игровую, экологическую, маркетинговую. Некоторые из этих функций (например, коммуникативная) являются общими для дизайна, а ряд других характеризуют особенности функционирования ретро-стилизаций в проектной культуре. К ним относятся трансформационная, историческая, мифологическая, идеологическая, знаково-символическая, декоративная, игровая, экологическая и маркетинговая функции.

Эти функции указывают на приоритетные направления применения ретро-стилизаций в их связях с национальными традициями, региональным дизай-

ном и экологическим дизайном. Ретро-стилизации органически связывают региональный и экологический подходы в дизайне, в чем заключается их ценность как средства современного дизайна, идейно направленного на естественное взаимодействие человека с природой и средой его жизнедеятельности, на подчеркивание и выделение уникальности региона, культурных традиций.

Таким образом, возможности стилизаций в дизайне очень широки, а ретроспективные и исторические стилизации в дизайн-проектировании могут быть использованы как средства сохранения и трансформации национальных традиций и культуры.

ТЕМА 10. Принципы и особенности проектирования предметно-пространственной среды

Системы взаимодействия вещей в пространстве ведут к возникновению предметно-пространственных форм или сред. Предметно-пространственная среда – понятие большее, чем система вещей, поскольку речь идет о ее взаимодействии и взаимообусловленности с человеком. Предметно-пространственная среда – это освоенное человеком предметное окружение, мир материальных объектов.

В артикуле К.А. Стрикелевой о предметно-пространственной среде дается следующая характеристика: ***предметно-пространственная среда*** – это непосредственное окружение, совокупность природных и искусственных пространств и их вещное наполнение, находящиеся в постоянном взаимодействии с человеком и изменяемые в процессе его деятельности: ландшафт, как совместное произведение природы и человека, город, селение, здания и технические сооружения, транспортные пути и средства, интерьеры жилых и производственных сооружений, комплексы их оборудования.

Организация предметно-пространственной среды с точки зрения оптимального обеспечения образа жизни и потребностей человека и общества – одна из основных задач архитектуры и дизайна. Главная характеристика предметно-пространственной среды – взаимодействие с субъектом, отсюда – уровень

рассмотрения, зависящий от субъекта (индивид, социальная общность, вплоть до человечества в целом). Субъект в процессе жизнедеятельности обустроивает, изменяет среду в соответствии со своим образом жизни и тем самым структурирует ее.

В соответствии с типами функциональных структур предметно-пространственная среда классифицируется на естественную и искусственную, городскую и сельскую, жилую (бытовую) и производственную. Внутри предметно-пространственной среды выделяются предметная среда, техническая среда (оборудование), инженерные сооружения, социокультурная среда и пр.

Предметная среда – совокупность окружающих человека изделий и их комплексов, используемая им для организации функциональных процессов жизнедеятельности и удовлетворения материальных и духовных потребностей.

Оборудование – элементы технического оснащения жилища, предприятия, города, дорог и пр., устройства и объекты, функции которых непосредственно связаны с использованием и поддержанием порядка в той или иной среде. В оборудование входят техническое оснащение помещений (сантехника, вентиляция, отопление, освещение, лифты, мусоропроводы), вспомогательное оснащение производства и учреждений (специальная мебель, верстаки, стеллажи и т.д.), технические элементы оснащения города, строительные и промышленно-изготовленные элементы городской среды (лестницы, переходы и мосты, ограждения, устройства на детских площадках и в парках, устройства для сбора мусора и пр.

Формирование предметно-пространственной среды – процесс проектирования и реализации предметно-пространственной среды с вычленением комплексного объекта (жилище, цех, офис, предприятие), как средового образования, а также его результат. Предполагает определение *функциональных зон*, проектирование оборудования, *визуальных коммуникаций*, обеспечивающих оптимальное протекание функции в среде, построение логически взаимосвязанной структуры среды, отражающей структуру жизнедеятельности.

Функциональная зона – часть средового пространства (города, села, производственного комплекса, жилья и пр.), а также часть пульта управления, станка и

пр., предназначенная для выполнения одного или группы функциональных процессов и оборудования в соответствии с ее назначением. Функциональная зона может занимать отдельное пространство; иногда в пределах одного пространства совмещаются несколько функциональных зон; возможно также и пространственное наложение функциональных зон при временном разведении функций. Предметно-пространственная организация функциональных зон – один из основных объектов дизайна. Проектируются способы их ограничения, связи с окружающим пространством и другими функциональными зонами, оборудование и орудия функционального процесса.

Функциональная зона производства, общественных зданий, жилья принадлежит к комплексным объектам дизайна, и для оптимального решения ее предметно-пространственной среды необходим учет многих факторов – функциональных, конструктивных, эргономических, экономических, социокультурных и пр.

Помимо функционального пространства существует и архитектурное пространство как пространство, организованное архитектурными формами и средствами архитектурного проектирования. Функциональная организация пространства, ее эстетическая и символическая нагрузка являются смысловой организацией пространства. Если пространство – это активное поле бытия человека, то организация этого пространства понимается как организация его смыслов. Главным образом, культурных смыслов, отвечающих идеалам конкретного общества или отдельно взятого человека (в условиях проектирования его индивидуального жилья). Смысловая организация пространства не должна сводиться только к функциональной организации, поскольку теряется эстетически-художественная составляющая, культурный контекст и особенности мировоззрения общества, социальной среды и отдельного человека.

Следовательно, критерии оценки предметно-пространственной среды комплексные, заключаются в сопоставлении этой среды качественным характеристикам: функциональности, комфортности, эстетичности, эргономичности, соответствии контексту. Заметим, что среда – это хорошо освоенное окружение.

Важным критерием оценки качества пространства является его удобство и комфортность для человека.

Комфорт – это совокупность положительных психологических и физиологических ощущений человека в процессе его контактов с вещью или средой.

Комфорт заключается не только в успешном функционировании среды, но и свойствах самой среды, которая своей образной организацией соответствует представлениям о качественной и удобной среде проживания, профессиональной и общественной деятельности. Понимание комфортности индивидуальной среды зависит от особенностей личности, потребностей и заключается в ее максимальной идентификации человеку (потребителю).

Существуют морфологический, семиотический и феноменологический уровни рассмотрения среды. *Морфологический уровень* – это уровень восприятия среды, ее визуальной организации и структуризации. *Семиотический уровень* – это уровень прочитывания культурных смыслов, знаков и ассоциаций. *Феноменологический уровень* – это уровень, когда среда становится феноменом воспринимающего сознания на чувственном уровне, формируя эмоциональные переживания и соответствующие оценки. Через такие уровни рассматриваются условия функциональной и эстетической полноценности среды.

Эти условия соответствуют характеристикам среды. Основные характеристики среды – целостность, структурированность, разнообразие, специфичность. *Целостность* – это освоение среды единым сознанием человека, результатом которого является материальная система, соподчиненная потребностям и отражающая идеологические ожидания социума.

Структурированность – это результат системного подхода к среде, в результате чего среда внутренне распределена функционально и эта организация визуально выражена.

Разнообразие – свойство среды, позволяющее отличать одну среду от другой, что обогащает материальный мир.

Специфичность – это свойство среды возникает не только из-за ее функциональной ориентации, сколько из-за позиции проектировщика и его умения формировать визуально выразительные образы.

И. А. Розенсон в «Основах теории дизайна» приводит следующую сводную таблицу (табл. 4) условий функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды.

Таблица 4

Уровни рассмотрения среды	Основные характеристики предметно-пространственной среды			
	целостность	структурированность	разнообразие	специфичность
<i>Морфологический</i>	Целостность объемно-пространственного решения предметного окружения	Структурная упорядоченность предметов	Отсутствие монотонности в объемно-пространственном решении предметного окружения	Выразительность объемно-пространственного решения объекта, его легкая узнаваемость
<i>Семиотический</i>	Целостность культурного пространства среды, определенность ее тематизации и смыслообразования	Внутренний порядок и ясность закодированных в среде культурных смыслов	Богатство заложенных в объекте культурных смыслов	Несводимость культурных смыслов объекта к банальности и стереотипу
<i>Феноменологический</i>	Целостность образа среды, ее феномена в сознании субъекта	Убедительная артикулированность образа среды в восприятии субъекта	Разнообразие и интенсивность стимулируемых средой эмоций	Уникальность эмоциональных переживаний, провоцируемых средой

При проектировании среды различают функциональный, технический и архитектурный объекты. Каждый из них имеет специфику проектирования, масштаб и социальное назначение. Архитектурные объекты – наиболее масштабные строения, имеющие сложную тектоническую конструкцию и играющие важнейшую роль в организации среды. Архитектурные объекты имеют разное назначение и наиболее ярко отражают пространственно-временную и стилистическую оси среды. Мир архитектурных объектов создает визуализированные пространственные оси целостного восприятия пространства, временные

оси, которые, равно как и стилистические оси формируют семантическую ткань смыслов и образов, создающую всякий раз неповторимую по своим характеристикам культурную среду.

Технические объекты в наименьшей мере взаимодействуют с человеком, обслуживая технические функции среды (распределительные коробки, провода и пр.), но их организация также важна и необходима. Технические объекты как бы маскируются в среде, как серые мачты освещения на дорогах. В противном случае, красные мачты существенно дробили бы своей активностью пространство, привлекая внимание.

Функциональные объекты имеют масштаб, приближенный к человеку, и активно вступают во взаимодействие с ним (остановочные пункты, скамейки, поручни, телефонные будки), что напрямую выражается в форме этих объектов. Если разнообразие технических объектов обуславливается инженерными требованиями и рабочему обеспечению, то многообразие функциональных объектов объясняется различными потребностями и желаниями человека (общества).

Естественная проблема при проектировании среды заключается в образной цельности в процессе ее организации либо сохранении цельности при привнесении в уже существующую среду новых объектов и форм. В последнем случае новый объект естественно и органично вливается в общие образные характеристики (исторические ансамбли городов, площади), поддерживать главенствующий стиль, не разрушая своей новизной «дух времени». Такое формообразование О. И. Генисаретский называет *миметическим*. Второе решение заключается в сведении собственной визуальной активности объекта до минимума, когда объект как бы визуальнo растворяется и поглощается окружающим пространством, тактично выполняя нужную функцию.

При проектировании предметно-пространственных комплексов и объемно-пространственной среды используются методики функционального и художественного проектирования. Это задает среде не только функциональность, но также эстетичность и художественность, а сама среда качественно отличается функциональностью и образной художественностью.

Пространство предмета естественно взаимодействует с пространством интерьера (внутреннее) и экстерьера (внешнее), которое определяется характеристиками внешнего объема, строением здания (архитектурного объекта), даже стилистически возникает соподчинение внутреннего внешнему. В архитектурной практике прошлого это было нормой, архитектор, создавая внешний вид постройки, одновременно создавал и ее внутреннее наполнение, что являлось стилистическим единством и соподчинением.

Современное многообразие стилей в интерьере ведет к многообразию стилистических черт у предметов, элементов интерьера и общей широте возможных образных решений жилых интерьеров. В современном явлении полистилии возможно соседство совершенно разных по образным свойствам стилей (рококо и хай-тек, ар-деко и функционализм, колониальный стиль и техно). Их выбор зависит порой только от вкусовых предпочтений заказчика или особенностей выражения художественной идеи общественного заведения (ресторана, клуба, кинотеатра). Например, кафе-чайная «Чайхана Три Колодца» ассоциируется с восточными стилистическими мотивами, образами пустыни, барханов и караванов. Рестораны японской кухни широко используют японские национальные мотивы в интерьерах. Использование национальных мотивов характерно практически для всех ресторанов любой национальной кухни.

Соотношение – это естественное положение о соотнесенности внутреннего внешнему, архитектурный элемент соотнесен с архитектурным объектом, элемент интерьера – интерьеру, а предмет – интерьеру. Таким образом достигается образное единство среды и предметных комплексов. В уже рассматриваемых ресторанах единство стиля выражается и в соподчиненности не только пространства интерьеров, но и в предметах – столовые приборы и посуда, емкости, одежда официантов, графическое оформление меню, счетов, названия блюд и даже отдельные процессы.

При организации материально-предметных форм широко используются композиционные методы, главным образом пропорции и системы пропорционирования, которые могут задавать все необходимые размеры и величины

внутреннего и внешнего. В этой связи следует упомянуть масштабность элементов и со-масштабность элементов целому, элементов к пространству интерьера и элементов к пространству экстерьера. Скамья в интерьере, перемещенная в открытое пространство улицы, теряет свою визуальную активность, поглощается пространством. В обратном случае не масштабная интерьеру уличная скамья внутри интерьера будет казаться грубой, непропорциональной. Декоративный лепной пояс в интерьере более легок и изящен, тонок – эти свойства окажутся незамеченными при переносе этого пояса, допустим, на наружный фасад здания. Со-масштабность элементов является важной задачей в проектировании и видение масштаба – ценным профессиональным качеством дизайнера.

Композиционными средствами передается и временной масштаб среды, временные характеристики ее объектов, их соподчинение временным осям и воссозданию во времени. В.А. Фаворский писал: «Композиция и есть соединение разновременного в воображении» – организация форм относительно временных осей не означает их стилистического единства, но определяет характер отбора средств композиционных приемов для создания органического взаимодействия и сочетания разных форм в едином временном пространстве, воспроизводящееся в нашем сознании цельными образами, которые порождают работу воображения и инспирируют творческие процессы.

Также следует учитывать не только образно-функциональное обустройство среды, но и свойства непосредственно организуемого пространства. Замкнутое, ограниченное и неограниченное пространство уже сами по себе качественно различимы, однако качественные характеристики отличаются и в каждом из этих пространств. (Например, ограниченном пространстве определяется глубина, высота, структурная сложность, пластические особенности и др.) Без учета внутренних характеристик пространства проект производит обратное впечатление, кажется непропорциональным. Проект предметно-пространственной среды не может быть универсальным, проектироваться без учета качественных параметров пространства.

Достаточно важными составляющими пространственных комплексов являются их статические и динамические характеристики. Статичность и динамичность – это свойства пространственных комплексов и критерии для образной организации. Например, для стиля барокко характерный принцип – нахождение в пространстве и движение в пространстве, барочные формы динамичны, передают иллюзию визуального движения форм, их непостоянства. Выразительной динамикой снизу вверх обладает готический стиль, «пламенеющая готика». Пульсирует и мерцает рококо, плавно движется природными мотивами и криволинейной пластикой модерн (наиболее яркий пример – архитектура Антонио Гауди).

Статичность, отсутствие движения, монументальность, размеренность – присущи романскому стилю, ренессансу, классицизму и ампиру. Функциональное насыщение пространства также задает отношение статики и динамики. Разные эмоциональные ощущения возникают при восприятии торжественной статики зала бракосочетаний и наполненного динамикой ночного клуба.

Качественная природа интерьера отличается по его функциональной нагрузке, что существенно влияет на выбор средств для образной организации интерьерного пространства. Качественно интерьеры делятся на реальные, декоративные и виртуальные. Реальный интерьер проектируется под полноценное функционирование в нем человека. Декоративные или имитационные интерьеры – это интерьеры для киносъемок, театра. В таких интерьерах при сохранении образных характеристик и визуальной убедительности снимается часть проектных задач, характерных для реальных интерьеров, одновременно изменяется инструментарий средств моделирования таких объектов. В виртуальных интерьерах, главной особенностью которых является их нематериальность и имитационность, отсутствие действия физических законов, инструментарий средств образной выразительности существенно расширяется в связи со снятием материальных ограничений.

Устойчивый инструментарий передачи отдельных свойств и образных характеристик в интерьере приводит к образованию мифопоэтических моделей

интерьеров. Например, широкое использование атрибутики рыцарской романтики формирует устойчивую мифопоэтическую модель – «рыцарская романтика». Существует много мифопоэтических моделей, связанных с историей – «Серебряный век», «Морские приключения», «География путешествий», «Английские традиции».

Существует и ряд отдельных подходов в проектировании объемно-пространственных комплексов: комплексное и ансамблевое проектирование, унифицированное, агрегатированное и модульно-комбинаторное проектирование, проектирование трансформируемых объектов.

Комплексное проектирование – системное проектирование предметных форм, где объект проектирования – комплекс (предметная система). Комплекс – это интерьер и система интерьеров, целостная группа вещей, архитектурная композиция. В комплексе каждый элемент как часть системы находится в четком соподчинении с другими элементами и всей средой, каждый элемент отражает образ среды и выражает собственную функциональную нагрузку.

Ансамблевое проектирование – это крупномасштабное проектирование, относящееся скорее к архитектуре, когда проектируются не отдельные строения, но целые архитектурные комплексы (площади, улицы, кварталы, вокзалы и пр.). Каждый элемент – это часть ансамбля, имеющий собственную визуальную нагрузку (будучи главным, дополнительным, второстепенным).

Унифицированное проектирование – ряд функциональных и технических объектов требуют массового промышленного производства в силу их универсальности (осветительные мачты), для сближения технических требований эти объекты унифицированы, сведены к общим типовым проектам, а сам объект способен встраиваться в практически любую среду. Это относится к отдельным элементам или конструкциям, крепежным деталям. Унификация изделий – также рациональное сокращение числа типов, видов и размеров изделий одной функции, приведение их числа и форм к рациональному минимуму.

Унификация не только метод или следствие стандартизации производства, но и средство создания более сложных форм проектирования на основе

унифицированных форм – модульно-комбинаторного проектирования и агрегатированного проектирования.

Несмотря на наличие сфер, где унификация приводит к нужным экономическим показателям, использование унифицированного проектирования используется не везде и не всегда, поскольку оно ведет к усреднению материального мира, его однообразию и образной сухости, что противоречит задачам современного дизайна.

Агрегатированное проектирование – это метод проектирования изделий, различных по своей функции, из ограниченного количества элементов многократного использования путем изменения характера соединений и пространственного сочетания этих элементов. Это метод создания машин или оборудования, основанный на геометрической и функциональной взаимозаменяемости отдельных агрегатов и узлов, каждый из которых приспособлен к использованию при создании различных модификаций машин одного и того же класса или назначения, реже – разного функционального назначения. Агрегатирование – метод формирования необходимых финальных изделий из унифицированных и оригинальных структурных элементов.

Модульно-комбинаторное проектирование – основывается на использовании модульного и комбинаторного принципа формообразования. Модуль, дублируя себя, создает сложные плоскостные и пространственные структуры. Модульная система строится на основе одного модуля (тротуарная плитка, облицовочная плитка, кирпич, блок) или нескольких. Их главная особенность – способность полностью организовывать пространство при высокой вариативности форм. Примером модульного проектирования служат капсульные гостиницы и проекты жилых домов. Комбинаторный принцип заключается в возможности формы одного вида или нескольких форм создавать непохожие структуры различной степени сложности. Модуль остановочного пункта может комбинироваться, создавая остановки больших размеров, удлиненные, спаренные или сложной конфигурации. В модульно-комбинаторном проектировании используются унифицированные элементы.

Проектирование трансформируемых объектов – трансформирующийся объект способен принимать несколько устойчивых форм в зависимости от особенностей его конструкции (например, складываться и раскладываться), различные формы трансформации содержит и само пространство, формируясь в зависимости от присвоенной функции. Мобильное изменение характеристик среды обеспечивается трансформационным формообразованием (например, мобильные сцены клубов, передвижные развлекательные комплексы).

ТЕМА 11. Принципы и особенности проектирования знаково-информационных систем. Дизайн и семиология

11.1. Знаковые системы и дизайн

Знаково-информационные системы – это уровень организации искусственных систем передачи опыта на основе знаковых систем и носителей информации (вербальная, невербальная). Информация – это сведения, способные передаваться, сохраняться, прочитываться. Информационное поле – это система нахождения и движения информационных носителей, сфера информации, основанная на знаковых системах. Современное общество описывается как информационное общество, в котором главным продуктом потребления становится информация. Организация информационных потоков, средств передачи информации и организации систем прочтения информации, ориентации в ней может производиться и производится средствами дизайн-проектирования.

Знак представляет собой явное или неявное соглашение о приписывании чему-либо (означающему) какого-либо определенного смысла (означаемого). **Знак** – это материально выраженная замена предметов, явлений, понятий в процессе обмена информацией в коллективе. Знаки (по Ю. Лотману) делятся на *условные и изобразительные*.

Условный знак – знак, в котором связь между выражением и содержанием внутренне не мотивирована. Самый распространенный условный знак – слово.

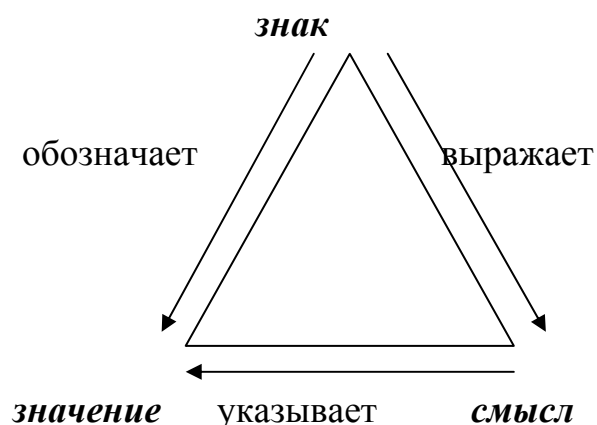
Изобразительный или иконический знак – знак, в котором значение имеет присущее ему выражение. Самый распространенный изобразительный знак – рисунок. Знаком также называют конкретный случай использования такого соглашения для передачи информации.

Знак бывает составным, то есть состоять из нескольких других знаков. Например, автобус №81, знак-цифра «81» не говорит ни о чем, кроме как о конкретном маршруте, маршрут №82 не имеет логической связи с №81, не указывает ни на какую последовательность. Значит, знак «81» или «82» – односоставной, цельный. Если номер офиса «507», то мы ищем его на пятом этаже, значит, знак «507» сложный и делится на знак «5» – порядковый номер этажа и «07» – нумерация помещений.

Знаком называется материальный объект, который для некоторого интерпретатора выступает в качестве представителя какого-то другого предмета. Знак как бы замещает собой называемый им объект, материальную форму, одновременно отсылая к ней.

Значение знака (экстенсионал) – предмет, представляемый (репрезентируемый) данным знаком. *Смысл знака (интенсионал)* — информация о репрезентируемом предмете, которую содержит сам знак или которая связывается с этим знаком в процессе общения или познания.

Взаимосвязь этих характеристик графически представлена в виде семантического треугольника.



Информационное поле состоит из знаков, а любой предмет наделяется знаковостью. Знаковость выражается максимально, когда предметность теряется, а может быть выявлена слабее.

Единственное значение знака называется *денотацией*, денотативным значением. Вторичные значения знака, возникшие в процессе действия этого знака, называются *коннотацией*, или коннотативными значениями. Так, слово «собака» означает определенное животное, отличающееся от других без связки с породой собаки. Коннотативное значение слова «собака» возникает при использовании его как негативной характеристики человека.

Знаки, взаимодействуя между собой, образуют знаковые системы. Выпадение знака из его системы иногда приводит к потере смысла самого знака. Значение знака зависит от субъекта восприятия, его культуры, мировоззрения, от контекста восприятия. Знак « + » может быть понят как крест и как плюс. Система знаков « – » и « + » сразу позволяет распознать этот знак как именно плюс. Житель диких племен Африки не знает всех двух значений этого знака либо приписывает собственное, существующее в его изолированной культуре. Маленький ребенок играет с распятием, поскольку он еще не знает о христианстве и для него распятие не является ни символом, ни знаком.

Выделяют отношения знака к своему значению, знака к контексту и знака к субъекту восприятия. Последнее отношение формирует действенность и знаковость знака в культурном пространстве. Знаковая функция вещи передает зрителю ее культурные смыслы и функциональные значения. Лимузин – символ богатства, кресло в стиле барокко – роскоши, королевский трон – власти, античная колонна – классики. Собственно функция знака – обеспечивать процесс коммуникаций между людьми.

Отдельные системы знаков образуют знаковые языки. *Язык* – это упорядоченная коммуникативная знаковая система, моделирующая действительность и обеспечивающая обмен, накопление и хранение информации в обществе, которое им пользуется. Язык является результатом социальной конвенции (договоренности), поэтому подразумевает конкретное отношение «означающего» к

«означаемому». *Означающее* – это внутренний смысл информации, план содержания, *означаемое* – это внешняя форма, заключенная в знаковую форму, план выражения. Одно означаемое может быть заключено в разные означающие. Например, в магазине ассортимент сливочного масла (означаемое) визуально заключается в различии упаковок (означающих).

Языковые системы делятся на «жесткие» и «мягкие». *«Жесткие» языки* – это системы знаков, в которых за одним означаемым закрепляется только одно означающее. Примерами «жестких» языков являются азбука Морзе, язык морских сигналов, язык дорожных знаков.

«Мягкие» языки – это системы знаков, в которых допускается возникновение нескольких, порой плавающих, значений у одного знака. «Мягкие» языки создают явление полисемии (многозначность смыслов), к ним относятся все естественные языки, язык поэзии. *Естественные языки* – это языки человеческой коммуникации, обладающие высокой сложностью в отличие от *искусственных языков* (морские сигналы, шрифт Брайля, языки программирования).

Если в жестких языках значения не меняются на протяжении всего их существования, то в мягких языках наблюдается постоянное или постепенное изменение значений знаков. Это явление называется процессом поступательного движения семиозиса (в научное знание понятие ввел У. Эко в книге «Отсутствующая структура. Введение в семиологию»). В языковых системах процесс смещения и изменения значений знаков является естественным.

Например, всеобщее название черной расы «негр» со временем получило негативную коннотацию, от чего было изменено на «чернокожий». Это слово в наши дни также приобрело негативное звучание и теперь представителей черной расы принято называть «афро-американец». Возможно, и это слово окажется со временем негативным и возникнет другое означающее. В психологии многие термины, получившие негативные окраски, заменяются новыми, с целью избежать нежелательных коннотаций: истерический тип личности называется театральным, психопатический – социопатическим.

В проектировании знаковых систем и отдельных знаков принято различать знаки, строящиеся на основе стимульного, быстрого восприятия, к которым относят *иконические знаки, знаки-символы и знаки-индексы* и знаки, рассчитанные на резонансное, медленное восприятие (гербы и эмблемы).

Иконические знаки (от греческого «иконос» – изображение) – это знаки, представляющие собой в разной степени стилизованные изображения того, что они обозначают (замещают). Изображение лисицы означает лисицу, но мужская фигура на двери – мужская уборная. В этом отношении иконический знак становится знаком-символом.

Знаки-символы – разные знаки иконического или индексного происхождения, которые приобрели собственные значения, не связанные прямо со своим собственным значением (иконические), либо появившиеся как условное обозначение чего-либо. «В символе видимое передает невидимое, подобно тому, как буква передает звук», – писал искусствовед М. Фридлендер.

Месопотамский иероглиф «алеф» – бык похож на стилизованного быка. В греческой культуре «алеф» называется «альфа», а соответствующий знак предельно обобщает вавилонского быка. Современная «а» уже практически никак не напоминает нам о быке, а значение буквы «а» равно звуку, который ею обозначается. Буквы алфавита – простейшие знаки-символы. Знаки дорожного движения – знаки-символы. Еще один пример перехода иконических знаков в символы – знак «Playboy» (голова кролика с галстуком-бабочкой). В культуре, не знакомой с «Playboy», этот знак будет означать не его, а кролика с бабочкой.

Со временем наблюдается и обратный процесс, когда известные знаки-символы утрачивали свое значение, становясь знаками-индексами. Эти символические структуры известны порой лишь узким специалистам, например, алхимические знаки. Изменение культуры делает целые знаковые системы устаревшими, а смысл их утрачивается.

Знаки-индексы – знаки, имеющие с обозначаемым ими объектом или явлением, процессом только причинно-следственную связь, основанную на социальной конвенции, сами по своему строению ничего не выражающие. Знаки-

индексы, к примеру, это всевозможные условные обозначения, принятые для облегчения процесса коммуникации в знаково-информационной среде.

Иногда знаком-индексом становится иконический знак, прошедший несколько стадий стилизации и обобщения, когда его структура перестает даже ассоциативно связываться с исходным прототипом.

Комбинация графического элемента и шрифтовой композиции, либо только шрифтовая композиция называется *логотипом* (от др.-греч. λόγος – слово + τύπος – отпечаток) – оригинальное начертание полного или сокращённого наименования организации или товара. Логотип является словесной частью товарного знака и важнейшим элементом корпоративного имиджа компании. Логотипы появились для того, чтобы отличать продукцию различных фирм в рамках одной отрасли. Зарегистрированная торговая марка защищает компанию от недобросовестной конкуренции и позволяет защитить ее права в суде. В восприятии потребителя наличие логотипа или торгового знака является гарантией качества товара. Товары, не имеющие логотипа, называют *попаме* (безымянные).

Если стимульные знаки воспринимаются быстро, на уровне чувств, что отражается в их запоминаемости, и от чего формируются принципы образования знаков, то эмблемы и гербы запоминаются сложнее, фрагментарно и обобщенно, преимущественно на логическом уровне. *Эмблема* – это сложноподчиненная комбинация знаков-символов, изображений и текстовых элементов (девиз, аббревиатура, слоган). Эмблема понимается как высказывание на языке символов. Эмблемы, построенные по правилам геральдики, могут называться гербами. Наука о гербах и эмблемах называется геральдикой. Сложные сочетания символов и эмблем создают *аллегории*. Аллегорические смыслы всегда довольно условны, границы значений символов широки и размыты, к тому же их значения изменяются в зависимости от способа использования, начертания и выражения.

Культуры, порождающие новые символы, называются символическими. Они чередуются с несимволическими культурами, рационалистическими по своей организации. Символические культуры создают собственную мифоло-

гию, так как миф – это символический сюжет, «результат переноса на мир универсальных смыслов общественно-исторической практики» (И. В. Морозов) и «скрытый принцип организации опыта» (О. Шпенглер). На основе мифа выстраивается новое эстетическое и художественное видение мира и форм, в результате чего возникает новое представление о реальности и новые способы прочтения и трансформации реальности.

В дизайне формирование знаковых систем представляется на современном этапе как разработка символических культур, органично внедряющихся в мифологическое сознание. Прежде всего, это касается виртуальной реальности, в которой мифологическое мышление играет важную роль, а знаковые системы складываются в сложные символические структуры.

Не каждое изображение можно назвать знаком, равно как не каждая стилизация обладает знаковостью. Для построения визуально устойчивых изображений, обладающих свойством знаковости, необходимо придерживаться принципов знаковости: *автономность, выразительность, узнаваемость, активность, запоминаемость.*

Автономность знака заключается в его минимальном взаимодействии с пространством, визуальной изолированности. Это дает возможность знаковому изображению быть автономным в любом пространстве. При масштабировании знака следует учитывать, что он не должен терять своих визуальных форм, пропорций как при увеличении, так и при уменьшении.

Выразительность указывает на степень сложности знака, когда его активность высока, а общая целостность, убедительность структуры позволяет называть знак выразительным. Предельная стилизация позволяет сделать иконическое изображение знаком, но полное обобщение приводит к схематизации объекта и утрате его художественной выразительности.

Активность зависит от визуальной устойчивости изображения, ее статичности и цельности. Активность и выразительность позволяют быстро считывать знак и запоминать его без необходимости сознательных операций по восстановлению его структуры и конфигурации. Линейные, сложно структурирован-

ные построения, легкие и тонкие линии, растворяющиеся в пространстве, снижают знаковую активность изображения.

Запоминаемость является важнейшим свойством знака или графической структуры, быстро устанавливающей образ знака с его значением. Запоминаемость возникает при достаточной визуальной активности знака, его выразительности. Знаки должны визуально различаться зрителем, распознаваться по своей пластике, строению, идее.

Узнаваемость как свойство присуще знакам-символам и иконическим знакам. Здесь степень стилизации и обобщения не должна сводиться к схеме, или предельному упрощению, когда от первичной формы остается настолько тонкий намек, что она перестает ассоциативно связываться с прообразом. С другой стороны, высокая степень сложности, обилие деталей усложняет процесс визуального восприятия знака, делает его визуально тяжелым – это ухудшает его выразительность и активность.

Проектирование знаково-информационных систем – это проектирование процесса коммуникаций между людьми, где формируются новые и совершенствуются существующие языки знаков, способы их визуального выражения и адаптации к новым культурным смыслам.

11.2. Дизайн и семиология

Дизайн-проектирование – это создание текстов, смыслов и значений, поэтому семиологический ракурс дизайна необходим для понимания закономерностей возникновения знаковости, структуры знаковых систем и кодов восприятия. В семиологии рассматриваются знаковая и символическая функции вещи.

Семиология – это общий раздел науки о знаках и способах их прочитывания. Внутри семиологии выделяют *семиотику* – науку о знаках и знаковых системах в природе и обществе, *семантику* – науку об отношении знака к его значению, *синтактику* – науку о правилах соединения и комбинирования знаков в системы, *психосемиотику* – науку об особенностях восприятия знаков людьми, *прагматику* – изучающую отношение текста к сознанию, его понимание, опи-

сание процесса коммуникации в момент речи или восприятия текста. Семиология близка к *лингвистике*, которая изучает естественные человеческие языки.

Семантически отношение знака к его значению образует связку «контекст-смысл». В таком случае объектом внимания в дизайне становится культура как палитра ценностных моделей. В прагматике возникает отношение «смысл-знак», что в дизайне трансформируется в восприятие мира визуальных образов как набора выразительных средств. Синтаксическое отношение «знак-текст» представляется в дизайне в виде системного и композиционного мышления как способа организации сообщения.

Семиотически вещь понимается как текст-сообщение, при этом понимание этого сообщения зависит от субъекта восприятия и контекста восприятия. Переход от восприятия вещей к восприятию вещей-знаков называется семиозисом, а возникновение знаковой реальности называется семиотизацией.

Отношение «означаемое – означающее» устанавливает отношение между содержанием и формой, значением и обозначением. Возникновение смыслов и значений отражает треугольник Огдена – Ричардса: в вершинах этого треугольника понятия «денотация», «денотатор» и «коннотация». Денотатор – это человек, воспринявший знак и его истолковавший. От человека зависит возникновение коннотативных значений и узнавания первичного, денотативного значения. Это объясняет положение о том, что дизайн-продукция ориентируется на потребителя, каждый из которого прочитывает в этой продукции собственные тексты. Вещь обретает значимость, актуальность и знаковость для этого потребителя в именно этом культурном контексте.

В процессе семиозиса объект проектирования актуализируется только тогда, когда он выходит за рамки предметной формы и начинает восприниматься как знак. Следует отметить, что информация бывает релевантной и нерелевантной. *Нерелевантная информация* – это информация, не обладающая культурной значимостью для пользователя. *Релевантная информация* – информация, значимая в конкретной культурной системе. Перевод вещей в систему культурной значимости одновременно означает и внедрение ее на рынок потребления,

актуализацию вещи средствами рекламы, анонсирования и пр. Запрос на вещь – это запрос на актуальный текст, актуальность которого могла оказаться специально смоделированной средствами рекламы и маркетинга, разрабатывающих специальные «стратегии желаний».

Укажем на процесс *суггестии* (психологический термин), внушения, навязывания некоего состояния и действий, характерного для рынка коммерческой продукции и манипулирования общественными вкусами и модой. Однако и сама информация может быть суггестивной. *Суггестивность информации* – это способность информации воздействовать на сознание, подсознание и эмоции человека, направленно вызывая в нем определенные состояния, побуждая к действиям и поступкам. Информация способна убеждать человека и внушать ему состояния, эмоции, действия. Даже простая вывеска на магазине оказывает воздействие на прохожего, изменяя привычный ход мыслей и перенаправляя его внимание на смыслы вывески, распускающиеся веером интер- и гипертексты, вызывая внутренние рефлексии. Характер вывески всегда сообщает больше, чем ее прямое значение, равно как и значение любого знака выходит за пределы прямого его значения. Изучая рекламные объявления прошлого, нетрудно заметить такую закономерность: реклама эволюционирует от простого донесения информации о товаре к системе внушения и, наконец, к технологиям незаметного внушения. Используя свойство суггестивности информации, рекламные технологии управляют спросом на продукцию посредством не прямого указания на объект рекламы, но через просчитанную систему ассоциативных связей и тонкие психологические связи. В рекламном ролике для слогана «новое поколение выбирает «Продукт» зрители видят красивый видеоряд, который должен ассоциироваться с представлениями о новом поколении. В результате любой, причисляющий себя к новому поколению, будет, даже на неосознанном уровне, стремиться к любому подставленному в этом слогане продукту.

Семиологически минимальной единицей информации принимается код. *Код* – это модель, являющаяся результатом ряда условных упрощений, производимых ради того, чтобы обеспечить возможность передачи тех или иных со-

общений. Если это сообщение существует в культурном пространстве, то такой код называется культурным.

Коды комбинируются по парадигматической и синтагматической осям. *Парадигматическая ось* – это ось репертуара и правил комбинирования, *синтагматическая* – это ось свободной комбинации кодов с учетом правил и репертуара. На синтагматической оси возникают смыслы комбинаций кодов, тогда как на парадигматической оси мы имеем дело с правилами. Например, кирпичи имеют физические размеры, правила комбинации (кирпичная кладка), которые можно изучать и располагать на парадигматической оси. Многообразие кирпичных стен, их функциональная и смысловая нагрузки возникают не столько от знания правил кирпичной кладки, сколько от ее характера, произвольных отношений, хотя и структурированных правилами сочетания кирпичей.

Если рассматривать вещь как эстетическое сообщение, имеющее культурный смысл, то необходимо распределять эти смыслы по уровням информации. Бензе приводит следующую классификацию информационных уровней: физических носителей; дифференциальных элементов на парадигматической оси; синтагматических связей; денотативных значений; коннотаций; идеологических ожиданий.

Уровень физических носителей – это уровень организации материалов, предметных форм, систем их распознавания и отличий (характер материала, цвет, фактура, текстура). Физические характеристики материалов – хрупкость, твердость, текучесть, мягкость и др.

Уровень дифференциальных элементов на парадигматической оси – здесь прочитываются морфологические (строение), структурные и композиционные особенности организации форм (масштаб, пропорции, ритмы, пластические характеристики).

Уровень синтагматических связей – организует информацию, которая передается в композиции, визуальная цельность, образная целостность, особенности конструкции, технология.

Уровень денотативных значений – это уровень восприятия соответствующих информационных кодов. На уровне денотаций возникает прочтение первичной функции предмета, его прямого назначения.

Уровень коннотаций – образует сложные системы кодов, стилистические языки, риторические приемы и обороты. На этом уровне возникает эмоциональное восприятие формы-информации, от чего возникают эмоционально окрашенные образы. Визуальная форма как бы «обрастает» дополнительными коннотативными значениями. Эти значения могут меняться в зависимости от субъекта восприятия и контекста прочтения. От коннотаций зависит возникновение вторичной образности в предмете и характеризуют вторичную функцию предмета.

Уровень идеологических ожиданий – на этом уровне информация обретает ценностное значение. Образ сопоставляется окружению, культурной среде и устанавливается в систему эстетического восприятия. Идеологические ожидания – это система ценностей и мировоззрения человека и общества, которые заключаются в предполагаемых (ожидаемых) свойствах объекта.

Это значит, что все визуальные формы воспринимаются на разных информационных уровнях. Возникновение конкретной образности объекта возникает не на всех уровнях. Примером служит ретроспективный образ в объектах, который прямо не связан с определенным цветом, фактурой или их соотношением на парадигматической оси. Синтагматические связи также не указывают на ретроспективный характер изделия, хотя и задают некоторую структуру. Денотативные значения, как правило, в ретро-стиле устанавливают первичную функцию вещи (ваза – декоративная).

Вторичная образность объекта возникает на уровне коннотаций, очень зависимых от контекста и субъекта восприятия. Один и тот же предмет вызывает разные коннотации – в стиле «ретро», старая, не модная, анахроничная, оригинальная, традиционная, либо вообще не вызывает никаких коннотаций, если вторичная образность не воспринимается.

Здесь же стоит выделить смещение кодов, когда предмет, допустим, построенный на основе стилистического кода, декодируется адресатом с позиции тонального кода. Барочное кресло может быть названо просто старым и причудливым креслом. Отсюда широко известная коннотация «сейчас так не делают», которая, касается современных изделий в каком-либо историческом стиле.

Различие между уровнем коннотаций и уровнем идеологических ожиданий заключается в широте и глубине привлекаемых ресурсов восприятия культуры – уровень коннотаций ограничивается относительно небольшой территорией, государством, слоями общества, локальными культурами и нормами. Тогда как идеологические ожидания более масштабны и включают в себя множество входящих факторов вплоть до уровня развития человеческой цивилизации.

Выделяют следующие уровни организации кодов: коды восприятия; узнавания; передачи; тональные; иконические (фигуры, знаки, семы); иконографические; вкуса и сенсорные коды; риторические; стилистические; коды бессознательного.

Коды восприятия – основаны на психологии восприятия, теории зрительного восприятия. *Коды узнавания* – это совокупность коннотаций объекта, текста, образа. *Коды передачи* – основаны на физической теории информации, условия восприятия, особенности материалов. *Тональные коды* – системы конвенций (договоренностей). На этом уровне возникают стили, вторичная образность объектов. Для его обозначения используются прилагательные. Кресло – старое, барочное, дорогое, утонченное. Одежда – спортивная, рабочая, строгая, смешная.

Иконические коды – на этом уровне коды организуются в знаки. В иконических кодах выделяют *фигуры, знаки и семы*. *Фигуры* – это первоначальные элементы, не имеющие собственного значения. *Знаки* – коды, имеющие значение, которое меняется исходя из контекста. *Семы* – это сложные системы знаков.

Иконографические коды – системы социокультурных интерпретаций знаков. Например, изображение воина в латах, который держит в левой руке весы, а в правой меч – это архангел Михаил. Человек с закрученными вверх усами,

державший на поводке лангуста и гуляющий по пустыни на фоне горящих жирафов – Сальвадор Дали.

Коды вкуса и сенсорные коды – обеспечивают эстетические представления, выраженные в опредмеченной форме. Греческий храм – это гармония, античность, христианский крест – символ веры и Христа.

Риторические коды – возникают в условиях, когда первоначальная оригинальная идея становится шаблоном, стереотипом. Надпись на значке или рекламной площади – «Здесь должна была быть ваша реклама»; рекламная характеристика товара – «Наша продукция – ваш лучший выбор», «Будь успешным, покупай нашу продукцию», «Наша продукция – это древние традиции и современные технологии».

Стилистические коды – организуют системы представлений о стиле, стилистике в литературе, архитектуре, дизайне.

Коды бессознательного – уровень глубинных отношений, впечатлений. Коды бессознательного формируют психологические переживания через визуальные, тактильные, обонятельные уровни. Эти коды устанавливают системы восприятия риторических кодов. Наиболее иллюстративно это прослеживается в рекламе, которая активно использует риторические коды.

Так, изображение с синим небом, лазурным морем, песочным пляжем и пальмами устойчиво отождествляется с отдыхом, счастьем, благополучием, вызывая чувства беззаботности и спокойствия. Соответственно, помещенная в это изображение реклама какого-либо товара или услуги также должна говорить о том, что этот товар/услуга принесет те же чувства через ассоциирование.

Уже описанная выше ретроспективная стилизация представляет собой такую конфигурацию кодов, которая, прежде всего, указывает на прошлое в самых различных измерениях, а на уровне кодов бессознательного вызывает ряд чувств и ощущений, связанных с прошлым, например, ностальгия, традиция, ритуал, возвращение к «корням», устойчивость, спокойствие. Этим объясняется широкое использование в рекламе (плакаты, видеоролики) исторических сюжетов, указывающих на традиции производства, традиционное качество, ручной труд.

Создание любого дизайн-проекта означает системную структуризацию информации по уровням организации кодов. Дизайн-образ – это текст, в котором осуществлен синтез разноуровневых систем кодированной информации в цельную визуальную оболочку.

ТЕМА 12. Принципы и особенности проектирования процессуальных систем. Специфика виртуального пространства и проектирования виртуальной среды

12.1. Проектирование процессуальных систем

Процессуально-действенные системы – это форма организации взаимодействующих элементов передачи опыта на уровне динамических процессов в материальных средах и человеческих действий. Соответствующим объектом проектирования являются событие, действие и процесс. Цель проектирования – организация процессуальных систем.

В проектировании процессов рассматриваются отношения предметов, их комплексов и человека, возникающие и протекающие во времени. Процесс организует как предметы, так и человека, одновременно человек в предметной среде моделирует процессы и действия. Проектирование действий человека и его взаимодействия с предметами во времени – это специфика проекта в процессуально-действенных системах. Установка процесса, стимулирование процесса, контроль а процесса, организация удобства проведения процесса или действия – задачи дизайн-проектирования.

Каждый процесс имеет собственные характеристики и особенности протекания в конкретной среде. Более того, сам человек существенно оказывает влияние на процесс и его характеристики. Поведение человека зависит от его психологического состояния, возраста, пола, физических параметров, особенностей мышления, скорости реакции, социальной роли. На процесс влияют особенности личности (психотипа) человека, темперамент, его привычки, жизненный опыт, система представлений и интерпретаций, потребности и ожида-

ния, проекции общественных настроений, культурно-эстетические нормы, поведенческие регламенты. Каждый из этих девятнадцати факторов способен повлиять на процесс, стимулировать его начало, включение в процесс или его остановку, прекращение.

Разница протекания процессов заметна даже при рассмотрении образа действия людей, идущих по улице. Проектирование сложных общественных комплексов также включает проектирование процессов. Совершенно разные люди одинаковым способом заходят в метро через турникеты, садятся в вагоны, проходят по тоннелям и пр. Существующие правила регламентируют нормы поведения и процессов в разных местах, как бы «выравнивая» разницу и ограничивая возможности случайных ситуаций или нежелательных действий.

Проектирование выставки – это проектирование процессов выставки. Процесс, фактически, уже включен в проектирование самых элементарных вещей: особенности процесса резания формируются конструкцией ножниц или ножа. От характера процесса зависит форма вещи, ее функция.

Процессы бывают точечными (случайными), импульсными (нерегулярными) и линейными (регулярными). *Точечный процесс* – процесс случайности, он происходит внезапно и внезапно останавливается. Это неконтролируемая форма процесса. Точечный процесс не является объектом проектирования, но в процессуальных системах предусматривается возникновение возможных случайных (непредполагаемых) действий.

Импульсный процесс – это нерегулярный процесс, который может возникнуть или не возникнуть в определенной среде, ситуации. Человек, возвращаясь с работы, заходит или не заходит в магазин.

Линейный процесс – это регулярный процесс, который происходит постоянно, периодически на протяжении долгого времени. Например, человек должен периодически есть, чистить зубы, расчесываться и т.д.

В процессах выделяют случайность (прецедент), рецидив, тенденцию, закономерность и систему. *Случайность (прецедент)* – это уникальная ситуация, которая более не повторилась. *Рецидив* – это повторение одного процесса в не-

который промежуток времени, достаточный для того, чтобы найти тождественность с уже происходившим прецедентом. *Тенденция* – это повторение процесса одних и тех же характеристик на небольших временных отрезках. *Закономерность* – устойчивое повторение процесса в течение более продолжительного времени. *Система* – постоянное повторение одного и того же процесса на протяжении долгого времени. Тенденция переходит в закономерность, а закономерность – в систему. Устойчивая веками система называется *традицией*. Выражение «старые традиции» не вполне корректно, поскольку традиции не могут быть новыми, хотя в свободном языке общения так называют некоторые события или процессы.

Процессы обладают следующими основными свойствами: алгоритмичностью, сюжетностью, вариативностью, направленностью, динамичностью, детерминированностью, синхроничностью, избирательностью, управляемостью.

Алгоритмичность – практически любой системный процесс поддается алгоритмизации, выстраиваясь от начала до конца по разделяемым этапам в строгой последовательности. Например, можно составить алгоритм процесса выпечки пирога. Создание проекта также имеет собственный алгоритм, процессуальную обусловленность, порядок. Процесс создания порядка протекания называется алгоритмизацией.

Сюжетность – процесс обладает сюжетностью, значит, взаимодействием элементов в пространстве и времени. Простое перемещение элемента из одной точки в другую является простейшим сюжетом. Образ действия предмета или человека включает соответствующий сюжет, пространственно-временную композицию взаимодействия. Сюжет процесса отражается в сценарии, который является элементом проектирования процессов.

Вариативность – это свойство процесса заключается в способности изменения его протекания во времени, что необходимо учитывать в процессуальном дизайне, анализируя возможные варианты действия, отдельных элементов. Некоторые процессы исключают альтернативные варианты протекания. В других, менее «жестких» процессах, количество возможных вариантов протекания

оказывается очень большим или вообще неограниченным. К примеру, путь от дома к остановочному пункту составляет десятки возможных маршрутов. Их выбор бывает произвольным, основанным на эмоциональном состоянии человека или обусловленным входящими факторами и условиями.

Вариативность позволяет вносить в процессы элементы импровизации, свободы действий, но только в тех случаях, когда это не приведет к нежелательным или негативным последствиям.

Направленность – каждый процесс имеет собственное направление, вектор движения, развития. Эта направленность задается особенностями результатов процесса или действия. Причем результаты бывают конечными и промежуточными. Это значит, что каждый процесс имеет цель и стремится реализовать предполагаемый результат.

Направление способно меняться или корректироваться. В случае ошибочных действий человека процесс не должен прерываться или привести к повреждению приборов, элементов процесса или к травмированию самого пользователя.

Динамичность – каждый процесс существует в движении, обладает динамичностью. Динамические характеристики (интенсивность протекания) у процессов разные: быстрые, медленные, прерывающиеся, непрерывные, циклические, обратное движение.

Детерминированность – это жесткая последовательность действий в процессе. Некоторые процессы обладают «жесткой» обусловленностью, когда у каждого следствия есть только одна причина. «Жестко» детерминированные процессы исключают вариативность протекания, либо количество вариантов просчитано, а их возникновение также подчиняется определенной формуле. Сравните характеристики следующих процессов: фабричное производство мороженого и написание рассказа. Безусловно, даже самый свободный процесс может быть разделенным, даже условно, на этапы и содержать собственные последовательности и детерминизм.

Синхроничность – все кинетические элементы процесса и действия людей могут происходить одновременно. Так, одни люди заходят в магазин, другие совершают покупки, третьи выходят из магазина, четвертые обслуживают покупателей.

Избирательность – элементы процесса могут взаимодействовать друг с другом избирательно, нерегулярно. Относительно этого возникают действующие, частично действующие и бездействующие элементы процесса. Человек в процессе действует избирательно: в процессе шопинга в один магазин зайти, в другой – нет. В некоторых «жестких» процессах избирательность исключается.

Управляемость – процесс может быть управляемым извне, или производиться управление скоростью процесса, его направлением. Катящийся с горы тяжелый камень трудно остановить, но можно изменить траекторию его движения. Агрессивную толпу трудно остановить, поскольку возникнет столкновение, зато ее рассекают, перенаправляют, рассеивают.

В этой связи различают *управляемые и неуправляемые процессы*. В целом, большинство процессов управляемые, либо они могут стать управляемыми. Некоторые процессы, которые на первый взгляд кажутся неуправляемыми, на самом деле являются управляемыми. Например, изменение моды в одежде – управляемый процесс. Политические технологии позволяют управлять общественным сознанием.

Управление процессами осуществляется посредством сводов правил, законов, кодексов, предписаний и инструкций, нормативами, в том числе нормами поведения, эстетикой, этикой, историческими традициями. Инструкция по эксплуатации прибора – простейший пример управления процессом пользования. Процессы дорожного движения направляются и управляются знаками дорожного движения (разрешающие, запрещающие, информационные, предписывающие, предупреждающие).

Помимо специально организованных процессов в мире существуют самоорганизующиеся системы. Для увеличения продуктивности процессов элементы системы начинают соподчиняться друг с другом, вступая в процессуальные

отношения. В животном мире существует явление *группового киногенеза* – в холода животные одного вида собираются на ночлег в одном месте и спят, тесно прижавшись друг к другу. Таким образом, за счет общего уменьшения площади контакта с холодным воздухом они сохраняют тепло и энергию. История городов и мест проживания представляется как естественный процесс самоорганизации жизни и отношений.

Проектирование сценариев протекания процесса зависит от функции процесса и его результативной цели. В сценарном проектировании значительное место отводится для анализа возможных вариантов действий и возможностей импровизирования в процессе. Импровизация всегда заключается в определенные рамки, размеры которых задаются особенностями и направлением самого процесса. Импровизация позволяет процесс делать более живым, поскольку человеку, участнику процесса, предоставляется некоторая свобода действий. Свобода действий в процессе делает его неповторимым, разнообразным и уникальным. Также возможности импровизации улучшают общую результативность действий. В некоторых профессиональных видах деятельности работа по свободному рабочему графику намного результативнее нормированного графика. Служащий, которому разрешается делать перерывы на сон в течение рабочего дня, работает эффективнее.

В современных процессуально-действенных системах повышается вариативность и возможности импровизированных действий. Все чаще применяются «умные» системы, реагирующие на свойства индивидуального потребителя, гибкие системы протекания и управления процессами.

Не менее важной является проблема алгоритмизации процессов и направленных действий. Прежде всего, создание гибких процессуальных систем позволяет избегать излишней алгоритмизации и детерминизма действий. Установлено, что строгая алгоритмизация и сведение свободы действий к минимуму отделяет человека от среды, отчуждает от материального мира и общества.

Излишний контроль процессов и избыток управления ведет к деперсонализации личности, когда человек частично утрачивает свои индивидуальные

особенности, природные навыки ориентации в среде. Процесс не должен облегчать мышление человека, но способствовать мышлению, смекалке. Обилие рекламы, информационных стендов, блоков, указателей и знаков в современном городе оказывает порой противоположное действие на приезжего, не ориентируя его на местности, а запутывая и перегружая информацией. В Европе практикуется альтернативная организация дорожного движения на перекрестках без светофоров и любых других знаков дорожного движения. Их называют «живыми перекрестками» и количество дорожно-транспортных происшествий там ниже, чем на регулируемых участках. Это объясняется тем, что водителю транспортного средства приходится ориентироваться в реальной ситуации и принимать решения исходя из настоящего положения процесса, мыслить оперативно и быстро, что увеличивает самостоятельность и вариативность выбора решения. На регулируемых знаками дорогах водитель такой возможности лишен, а его действия существенно ограничены.

Значение человека в процессе различается по занимаемой в нем роли: *человек в процессе, человек управляет процессом и наблюдатель*. Человек может быть в самом процессе, управлять процессом или наблюдать за ним. В зависимости от этого определяется степень вовлеченности пользователя в процесс от минимальной пассивной до максимальной активной. Эта процессуальная активность зависит от характеристик человека и мотивации нахождения в процессе (случайная, вынужденная, интерес). Важным является психофизиологическое состояние человека: воодушевление, усталость, гнев, обида, спокойствие и т.д. Возникающий интерес смещает человека в процессе с пассивной роли на активную, с роли критика на роль творца. Усталость, наоборот, переводит человека из активного участия в пассивное состояние, с игрока на созерцателя. Возможные состояния проектируются и определяются терминами «поведенческая ситуация» и «средовое поведение». Среда побуждает в человеке действия, от ее характеристик зависят возможные действия, в том числе и ошибочные.

И.А. Розенсон в «Основах теории дизайна» приводит типологизацию посетителей выставок по В.В. Селиванову: равномерно заинтересованные (услов-

ное наименование «муравей»), равномерно незаинтересованные («жук»), избирательно заинтересованные («пчела»). Если первые внимательно и скрупулезно рассматривают все экспонаты, то вторые – мельком охватывают общее впечатление, а третьи – выбирают наиболее впечатляющие экспонаты. Очевидно, что для организации выставочного пространства и непосредственно выставки требуется предметное насыщение для всех типов посетителей, в таком случае эффективность экспозиции будет больше. Проектируя процессуальную систему, всегда учитываются характеристики возможных потребителей, активных участников процесса.

В дизайн-практике свойства проектируемой процессуально-действенной системы выражаются средствами формальной композиции, которая называется *«образ действия»*. Образ действия, являясь средством формализации свойств процесса и особенностей процессуальной системы, служит образной базой для дальнейшего опредмечивания в проектировании.

12.2. Проблемы проектирования виртуальной среды.

Понятие виртуальной среды и виртуальной реальности

Значение слова «виртуальный» происходит от латинского *«virtualis»*, что значит возможный, потенциальный, мнимый, способный появиться. Христианские философы средневековья использовали этот термин в схоластике. Николай Кузанский допускал виртуальное присутствие дерева в семени, а семени в исходном начале. Дунс Скотт утверждал, что реальная вещь содержит свои качества виртуально. В мифологическом сознании визуальная форма вещи равна самой вещи и равна ее символу, что означает равенство между реальными и воображаемыми формами. В основе виртуальной реальности лежит положение о «как бы» существующей форме, условная реальность которой воссоздается в представлении и воображении.

Возможные или представляемые, воображаемые миры действительно возникают из порождающей реальности человеческого сознания. Вполне возможно, что древний человек, изобразив сцену охоты на мамонта в своей пеще-

ре, мысленно воспроизводил или представлял это действие всякий раз, когда его взгляд падал на эти схематические и символические рисунки. Такие рисунки могли обладать магической функцией, предшествующей процессу охоты, либо служили своеобразными инструкциями по охоте.

В некотором смысле, любые визуальные изображения, например картины, включают элемент виртуальности, поскольку мы способны на них распознавать предметы и представлять сюжет, взаимодействие даже большее, чем отражает недвижимая красочная поверхность. Фантазийные миры человека так же являются виртуальными, вне зависимости от средства их описания в устном, литературном или изобразительном виде (миф, сказка, песня, картина, книга, игра, пьеса, фильм). Наиболее выразительные виртуальные миры хорошо представимы и действительно описуемы (античные мифы, древние эпосы, саги, сказки). В истории изобразительного искусства впечатляющий по своей реалистичности, инфернальности, символичности и обстоятельности виртуальный мир создал на своих полотнах голландский живописец Иероним Босх (1453-1516). К его творческому наследию относят всего 25 картин и 8 рисунков, однако их трудно переоценить: никакое другое творчество не потрясало воображение современников и не удивляло сейчас, чем плоды богатой фантазии Босха, этого первого в мире сюрреалиста XV века, «почетного доктора кошмаров», как называли его сюрреалисты начала XX века, среди которых Макс Эрнст и Сальвадор Дали называли себя наследниками Босха. Отметим, что сами сюрреалисты также внесли немалый вклад в трансляцию фантазийных миров изобразительными средствами и весомой символической нагрузкой. Уже в этих примерах прослеживается такая важная составляющая виртуальных миров как символичность, характер функционирования которой несколько отличается от функции символов в реальном мире. В виртуальной реальности, как и в мифологической, архетипической реальности символичность и метафоричность проявляется в значительно большей степени.

Наряду с виртуальностью первобытного мифологического сознания, виртуальностью изобразительного фантастического искусства нельзя не упомянуть

о виртуальности детских фантазийных миров, существующих в живом воображении ребенка и реализующихся в играх. В качестве прекрасной иллюстрации приведем отрывок из рассказа чешского писателя К. Чапека «Обыкновенная жизнь»: «А есть еще и другие миры, где ребенок – сам по себе, один; например, в штабеле длинных досок попадаются доски покороче, и вот вам маленькая пещерка, есть у нее и потолок и стены, и пахнет она смолой, теплым деревом. Никто сюда не пролезет, а для мальчика, для его таинственного мира здесь достаточно места. Или можно повтыкать щепки в землю – это забор; насыпать опилки, а в них вдавить горстку разноцветных фасолин – это курицы, а самая большая, крапчатая фасолина – петух. Позади дворики, правда, есть настоящий забор, и за ним кудахчут настоящие куры, и настоящий золотистый петух стоит, поджав одну ногу, и озирается пылающим глазом, но ведь это не то; мальчик сидит на корточках над крошечной оградой иллюзии, сыплет опилки и тихонько шепчет: «Цып-цып-цып!» Это – его хозяйство, а вы, взрослые, должны делать вид, будто ничего этого не видите, потому что если посмотрите – разрушите чары».

Теоретическая основа для формирования виртуальной среды и самой идеи виртуальности содержится в трудах великого математика Г.В. Лейбница, открывшего формальную логику в поисках универсального языка природы и создал язык символов, с помощью которого можно описать любое явление вне зависимости от того, что означают эти символы. Предрекая эру программирования, Лейбниц говорил: «Позвольте нам загрузить все это в нашу общую систему, а затем просто сесть и вычислить».

Разработанная в XVII веке Лейбницем метафизическая теория монад (монадология), согласно Д. Репкину, имеет непосредственное отношение к развитию виртуальной среды: «Описывая вселенную монад, Лейбниц точно воссоздал структуру глобальной компьютерной сети, которая смогла появиться только через пару сотен лет. Сама сеть и есть центральная бесконечная монада, объединяющая и координирующая множество пользователей – монад, отображающих целый мир через свои терминалы. Никто из пользователей реально не

видит Сеть в целом, но он, влекомый своими собственными побуждениями, он отображает ее часть через свой терминал, изучая и достраивая эту виртуальную вселенную. Сеть, аналогично божественному мышлению, позволяет мгновенно достигать требуемого решения – информации, для достижения которой в реальном «физическом» пространстве необходимо совершить немало шагов».

Сегодня виртуальная реальность понимается как трехмерное иллюзорное пространство интерактивной компьютерной игры, внутри которой находится играющий, используя специальный шлем с датчиками. Понятие *искусственной реальности* было впервые введено Майроном Крюгером в конце 1960-х годов, а в 1989 году Дж. Ланьер ввел более популярный термин «*виртуальная реальность*». В 1964 г. Станислав Лем в своей книге «Сумма технологий» под названием «фантомология» описывает задачи и смысл для цивилизации ответа на вопрос «как создать действительность, которая для разумных существ, живущих в ней, ничем не отличалась бы от нормальной действительности, но подчинялась бы другим законам?». Речь шла о возможном создании виртуальных миров. В фантастической литературе жанра «киберпанк» виртуальная реальность понимается как способ общения человека с «киберпространством» – средой взаимодействия людей и машин, создаваемой в компьютерных сетях.

Различные модели виртуальных миров встречаются в фантастической литературе. Так, в рассказе писателя-фантаста Р. Бредбери «Вельд» описывается детская комната, состоящая из телевизионных стен и специального оборудования, позволяющего имитировать другие миры, обладающие высокой степенью виртуальной реалистичности. В 1992 году такая виртуальная комната была разработана в Иллинойском университете (Чикаго, США) и получила название CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), что дословно значит «пещера». В этой системе достигнут эффект трехмерного присутствия зрителя в моделируемой среде (3D-эффект), который теперь получает очень широкое распространение, в том числе в индустрии развлечений (новые форматы фильмов в кинотеатрах).

Первой системой виртуальной реальности стала «Кинокарта Аспена», созданная в Массачусетском технологическом институте в 1977 году. Эта компьютерная программа симулировала прогулку по городу Аспен, штат Колорадо, с возможностью выбора между разными способами отображения местности.

Современное понимание виртуальности значительно шире и не сводится только к пространствам интерактивных игр. А.М. Орлов в книге «Виртуальная реальность» определяет виртуальную реальность как любое пространство нашего восприятия, которое существует для нас, но может не существовать в реальности. Там же перечисляются виды этой виртуальности – пространство экранных продуктов (кино, теле, видео, монитор), живопись, литература, поэзия, музыка, речь. А.М. Орлов утверждает, что «Виртуальная реальность – это оболочка, всегда окутывающая нас в виде нашего восприятия и тем самым отделяющая нас от мира. Эта оболочка, по-видимому, имеет защитную функцию и служит своеобразным буфером между человеком и окружающей средой. В случае искусственно создаваемых виртуальных реальностей возникает не просто как еще одна, дополнительная оболочка, – часто возникает новый, иной модус восприятия».

В этом контексте уместно вспомнить философию А. Шопенгауэра с разделением мира на представление о нем и собственно реальностью. В современной философии массовая культура критически представляется искусственно «натянутой на глаза» человеку.

Виртуальная реальность определяется как искусственно созданная человеком не-материальная среда, состоящая из смоделированных не-материальных образов. Нематериальные образы формируют экранные среды или культуры. Самой простой исторической формой экранной среды является камера-обскура XVIII века, создающая экранное отражение материального мира. Театр теней, оптические игрушки разных времен, первая анимация являются предтечами современных экранных культур.

Виртуальная среда – это виртуальное пространство электронных сред (например, компьютерные игры), мультимедиа, экранная продукция и интер-

нет-ресурсы, их называют формами виртуальной среды. Фактически, виртуальное пространство организовано нематериальными образами, построенными на знаково-информационном уровне. Следует добавить, что виртуальная среда является актуальной и очень популярной, стремительно развивающейся качественно и количественно, средой человеческого общения и коммуникаций. Стремительный рост исполнительных мощностей искусственного интеллекта практически снимает ранее существовавшие ограничения по ресурсам и сложности, что отражается на усложнении виртуальной среды, особенно в сфере анимации. Необходимо отметить, что некоторые способы восприятия среды существенно отличаются от привычных форм восприятия, как и осознание существования в виртуальности происходит иначе, чем в объективной реальности.

Некоторые культурологи называют системы коммуникаций в виртуальной среде электронным неоязычеством, поскольку способ мифологического мышления и видения мира древних архаических культур во многом совпадает со спецификой восприятия виртуальной среды. Э. Нойманн связывал представления древнего человека об унитарном пространстве, выраженном в мифах и сказках как характерных для детей и современного мироощущения следующим образом: «В символической унитарной реальности нет ничего мистического, и она не находится за пределами наших ощущений; это мир, который воспринимается там, где расслоение на внешнее и внутреннее, проистекающее из разделения психических систем, либо еще не вступило в силу, либо уже не действует. Это подлинный, заверченный мир трансформаций». Не случайно первая виртуальная комната была названа «пещерой» – в этом названии улавливается единая основа переживания современных виртуальных миров и пещерного, первобытного опыта восприятия мира.

Цель дизайна виртуальной среды – организация человеческой деятельности на уровне виртуальности во всех ее формах и носителях. При создании виртуальной среды осуществляется слияние всех порядков искусственных систем, тем более, что визуализируются любые визуальные формы, при эффекте полноценного присутствия зрителя в виртуальном мире, включающем визуальное, звуковое, так-

тельное и даже обонятельное сопровождение. Моделирование запахов средствами программирования уже не представляет никакой сложности, потому что разработана специальная технология формирования обонятельных эффектов. В 2004 году на основе технологических разработок американской компании Trisenx, британский интернет-провайдер предложил внедрять в тело электронных сообщений запахи путем добавления специальных электронных меток, которые затем считываются компьютером при получении письма и служат сигналом генерации заданного запаха. Технологическая новинка получила название «Ароматический купол» (Scent Dome) и представляет собой небольшое компактное устройство со сменным картриджем, содержащим 20 базовых компонентов, при помощи которых можно сформировать 60 запахов (в усовершенствованной модели предполагается моделирование уже двух тысяч запахов).

Виртуальное пространство синтетично по своей природе, поскольку является результатом порождающей материальной реальности. Виртуальная среда синтезирует объемно-пространственные, знаково-информационные и процессуально-действенные системы. Соответственно, в проектировании виртуальной среды используются методики создания объемно-пространственной среды, моделирования знаково-информационных языков и формирования процессуально-действенных систем. Проект виртуальной телестудии не отличается от материальной студии, макет виртуальной Праги, в которой можно перемещаться, точно отражает настоящий город. Архитектурный объем создается на тех же принципах образной выразительности и визуальной убедительности, что и материальный объект.

Существуют разработки систем виртуальной реальности для использования в промышленности. Промышленные системы виртуальной реальности основаны на тех же компонентах, что применяются и в индустрии развлечений, но с повышенными требованиями к деталям, скорости и количеству. Они дополняются различными периферийными устройствами, например, сенсорные перчатки, позволяющие как бы касаться объектов, встречающихся в виртуальном пространстве, манипулировать ими и брать в руки. Специальные жилеты,

вызывающие ощущение непосредственно в теле пользователя при его взаимодействии с объектами киберпространства.

С помощью сложного программного обеспечения пользователь способен спроектировать дом и затем прогуляться внутри, чтобы соотнести себя с будущим жилищем и его элементами (лестницы, мебель и оборудование), перемещать их по вкусу. В автомобилестроении можно сесть в виртуальную кабину, проводить манипуляции, чтобы проверить эргономические параметры проекта. Как и в настоящем производстве, проектируются даже оптимальные звуки, с которыми должна закрываться дверь автомобиля. Возможные изменения вносятся оперативно благодаря высокой производительности компьютерной техники.

Многообразием функциональности отличаются такие электронные продукты как симуляторы – программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде. В основе симулятора лежит принцип точного воспроизведения особенностей отдельной тематической области, к примеру авто-симулятор максимально точно воспроизводит физические особенности машины. Симуляторы широко используются в индустрии развлечений в виде компьютерных игр (авто-симуляторы, симуляторы самолетов, подводных лодок и другой техники, боевых кораблей, космических аппаратов и фантастических машин, исторических реконструкций) и обучающих систем.

Обучающие или тренировочные симуляторы широко применяются как горнолыжные тренажеры, тренажеры для пилотов, имитаторы хирургических операций в медицине. Виртуальные тренажеры в медицине представляют собой системы, моделирующие при помощи компьютера реальную операцию и полностью имитирующие реакцию тканей на действия хирурга. Врачи, осваивавшие практические навыки при помощи виртуального тренажера, значительно быстрее и увереннее переходят к настоящим операциям, а их дальнейшие реальные результаты становятся более профессиональными. Например, так характеризуется американский симулятор для ангиографии CathLabVR: симулятор предназначен для отработки практических навыков выполнения интервен-

ций в ангиографии. Роботизированное устройство обеспечивает тактильную чувствительность с обратной связью, что позволяет максимально точно имитировать ощущения, а мгновенно изменяющиеся изображения на мониторах клинически достоверно и реалистично воспроизводят интервенцию. Включает реалистическую подачу операционных инструментов и материалов, программные учебные модули, содержит построение 3-х мерных моделей на основе реальных историй болезни.

Отдельные свойства виртуальной реальности могут быть использованы для тренировки умственных способностей и моделирования психических состояний.

Разница возникает в масштабах и функционировании виртуальных объектов. В виртуальной среде не действуют законы физики, сила тяжести, не работает масса и объем в их привычном материальном восприятии. Виртуальные ножницы не требуют эргономичности и их не нужно затачивать, зато они должны быть визуально убедительными в их обозначении. Интерактивные кнопки могут нажиматься, в них выражаются условные физические свойства имитируемых материалов – мягкие кнопки, твердые. Электронные страницы листаются, но другими способами, их динамические характеристики отличаются от материальных книг.

Создаваемое виртуальное пространство практически бесконечно и неисчерпаемо, если, конечно, можно говорить о возможностях и объемах памяти серверов, хранящих невероятное количество цифровой информации. В виртуальном мире возможно все, фантазия в моделировании электронных образов практически неограниченна. Это хорошо заметно в современном кинематографе, насыщенном электронными (цифровыми) эффектами, 3D-моделями фантастических городов, оружия, персонажей. Так, исторический масштабный фильм «300 спартанцев» снят целиком в студии за шестьдесят дней без каких-либо натурных съемок и дорогостоящих декораций, вся историческая среда смоделирована, вместо традиционных «массовок» в сценах сражений были продублированы тридцать оцифрованных актеров, которые заменили многотысячные

армии. Некоторые критики отметили, что этот фильм демонстрирует технологии киноиндустрии будущего.

Виртуальная среда также и среда процессов, которые там реализуются или, скорее, визуализируются. Например, визуализируется процесс листания книги, поединок на мечах, функционирование оружия и т.д. При помощи уже упомянутых картриджей-модераторов запахов электронный сигнал способен создавать необходимые обонятельные ощущения, моделируя любые ароматы так, как моделирует цвет картридж струйного принтера. Помимо проектирования таких процессов, моделируются и процессы непосредственного пользования сайтами, компьютерными мирами, симуляторами, играми. Особенности проектирования зависят от характеристик объекта проектирования.

Объектами проектирования виртуальной среды являются электронные информационные ресурсы (веб-сайты) и элементы их насыщения (баннеры, анимация и пр.), анимационная продукция, экранные среды, обучающие и развлекательные симуляторы, компьютерные игры, мультимедийная продукция, графические интерфейсы программ, телевизионная продукция и пр. С дизайном виртуальной среды связано и проектирование оборудования для моделирования виртуальной среды или нахождения в виртуальности (шлемы, очки, экраны, приборы).

12.3. Свойства виртуальной реальности

Виртуальной реальности присущи следующие специфические свойства: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, условность, избыточность. *Порожденность* – виртуальная среда всегда порождается и активизируется внешней реальностью. *Актуальность* – виртуальная среда существует актуально, в данный момент времени, когда активизирована первичная порождающая реальность. *Автономность* – в виртуальной реальности существует свое собственное время, пространство и отношения. Нематериальные объекты виртуальности существуют не сами по себе, а в момент акта коммуникации, взаимодействия. *Интерактивность* – это способность виртуальной реальности

взаимодействовать с другими реальностями, в том числе с порождающей реальностью, материальным миром.

Условность – виртуальная реальность формируется не предметами, а знаками, их обозначающими. Условность виртуальности возникает в силу конвенциональных договоренностей, выраженных в способе прочтения, восприятия и интерпретации знаково-информационных систем. *Избыточность* – виртуальная среда по своей природе информационно избыточна, поскольку одному означаемому соответствуют несколько означающих. Также под избыточностью понимается отсутствие видимых ограничений, констант. Константность – это свойство реального мира. Отсутствие константности в виртуальной среде делает ее непривычной, что затрудняет ее понимание логико-понятийным аппаратом сознания. В синкретическом восприятии константность отсутствует, поэтому для понимания виртуальности используется синкретическое мышление.

В виртуальной реальности количество условных миров неограниченно. В одном ресурсе открывается другой. Одна моделирующая система формирует другую, внутри которой возможно создание еще одного мира. При этом время течет в этих порожденных мирах разное, в виртуальной реальности категории прошлого и будущего практически не используются, так как настоящее в виртуальности – это время ее активизации до завершения активности. В этой связи возникает проблема рекурсии и рекурсивных пространств.

Рекурсия – это способность одной программы создать внутри себя еще одну. Допустим, внутри виртуального мира заложена возможность смоделировать еще один, внутри которого снова предусматривается возможность создания новой реальности. Такие пространства реальностей называют *рекурсивными пространствами*. Метафорически их можно назвать бесконечными матрешками. Проблема заключается в том, что потребитель, как бы «послойно» погружаясь в виртуальные миры, может потерять в них ориентацию. Похожее состояние бывает в мире сновидений, когда человек осознает, что он спит, но просыпается в другом сновидении. Дезориентация в рекурсивных мирах сравнима с теми чувствами, которые испытывает человек, каждый раз осознавая,

что он спит и все время просыпается в еще одном уровне сновидения, не имея возможности проснуться в реальности. Еще Р. Декарт доказал, что нет логических и математических доказательств, которые бы позволили отличать сновидение от реальности. Особое звучание этой проблемы возникнет, когда моделирующие способности виртуальных миров окажутся приближенными по своей реалистичности и убедительности к характеристикам материального мира. Представление о возможностях виртуальных игрушек и встроенных миров оригинально и иронично интерпретировал в своем фильме «Экзистенция» (1999 г.) режиссер Д. Кроненберг.

Выстраиваемые виртуальные миры различаются по своим свойствам и способностям воздействовать на человека в процессе погружения в виртуальность. В зависимости от негативной или позитивной направленности виртуальной среды возникает деление на высокие и низкие виртуальные среды. Высокие среды также называются тонкими средами, духовными мирами. Низкие среды определяют как тяжелые, грубые среды, темные миры.

Образ действия в этих мирах разный. В кинематографе и анимации как экранных продуктах, существуют великолепные примеры презентации этих слоев. Примером служит шедевр мировой анимации, английская мультипликационная лента «Yellow Submarine» (режиссер Дж. Даннинг, 1968 г.). Тонкие миры Пеперленда насыщены плавностью, органичностью, бесконфликтностью, что характерно и для образа действия персонажей, способа их общения. В мирах злых, «синих злючек», наблюдается истерия, визуальная «рваность», «дерганность» персонажей, конфликтность, резкость.

Еще одним примером служит уникальный шедевр кинематографа, классический фильм С. Параджанова «Цвет граната» (Мосфильм, 1972 г.). В этой ленте миры демонические и духовные выражены действенно и символически. Этот фильм практически трудно поддается логико-понятийному прочтению, поскольку создан для восприятия духовно-чувственного, полного синкретичности и символизма.

Интересно привести слова оригинального христианского философа начала XX века, отца Павла Флорентского, писавшего в книге «Иконостас», что знак всегда больше или меньше своего значения. В доске с масляной живописью нет святости, это материальное изображение, лик святого лишь отсылает к тому, что этот лик символизирует. Сам иконостас с иконами – это не мир духовный, но скорее иконы – это окна в духовный мир.

Исследователи, анализируя переживания пользователей виртуальной продукцией (например, компьютерными играми), сформулировали восемь свойств виртуального события (приводится по И. А. Розенсон): непривыкаемость; спонтанность; фрагментарность; объективированность; измененность статуса телесности; измененность статуса сознания; измененность статуса личности; измененность статуса воли.

Непривыкаемость – каждое состояние пребывания в виртуальности разное, человек никогда не привыкает к своему измененному состоянию. Это состояние сознания возможно также при гипнозе, при сеансе холотропного дыхания, медитации. Выходя из этого состояния, человек вспоминает свой опыт как яркий, необычный, впечатляющий. Непривыкаемость обеспечивается исключительной подвижностью и мобильностью образов в виртуальности. Поэтому замечается влечение к миру компьютерных игр, порой переходящее во вредное пристрастие.

В меньшей степени это проявляется в телевидении, поскольку оно на сегодняшний момент исключает активное участие зрителя в изменении телесобытий (если не считать такими изменениями массовые телевикторины, голосования и пр.). Тем не менее, телевидение привлекает внимание и вызывает некоторое привыкание. Отдельные люди не представляют жизнь без включенного телевизора, а когда он не может быть включен, человек испытывает чувство беспокойства, а мир кажется пустым и лишенным смысла.

Непривыкаемость – уникальное свойство экранных интерактивных культур. Это свойство имеет неоспоримые преимущества, но и негативные черты,

поскольку оно приводит к изменениям в материальном мире и человеческой культуре.

Спонтанность – переход из реальности в виртуальность всегда внезапный и не фиксируется пользователем. Временной границы между виртуальным состоянием и реальным (до- или после- виртуальным) не существует. Несмотря на то, что изменение сознания протекает незаметно, разница восприятия существенна.

Фрагментарность – заключается в особенностях восприятия виртуального образа, когда состояние виртуальной реальности переживалось всем человеком, а в восприятии (после выхода из виртуального мира) сохраняется образ самостоятельного поведения отдельного фрагмента тела. В мифопоэтическом мышлении отождествление целого с его частью заключается в том, что часть целого – это и есть целое, что часто встречается в поэтических тропах, сказках и мифах. Фрагментарное мышление характерно для детского сознания и архаического символического мышления. Этот признак сильно сближает виртуальную реальность с реальностью мифологической.

Объективированность – заключается в восприятии себя самого как объекта воздействия различных внешних сил. Психологически осуществляется перенос (или приписывание) собственных ощущений во внешний мир, что характерно для переживаний маленького ребенка. В объективизации субъективные переживания обретают форму объективных явлений (тревожный ветер, веселящие облака и пр.). Внешний мир воспринимается как магическая сфера, наполненная эмоциями, духами, энергией или силами.

Измененность статуса телесности – находясь в виртуальном мире, изменяется чувство собственного тела, физических и сверхфизических возможностей. У тела возникают новые свойства, которые переживаются иначе, чем в реальности. В «тонких» виртуальных средах тело становится невесомым, прозрачным, движения плавные и легкие, а окружающее пространство благоприятным и располагающим. В «низких» виртуальных мирах тело оказывается

тяжелым, движения трудными и резкими, а пространство – непроницаемым, темным и угрожающим.

Измененность статуса сознания – виртуальная среда изменяет процессы в сознании. Образ мышления и мыслительные процессы оказываются зависимыми от характера среды. В «тонких» экранных культурах сознание расширяется, мысли светлые и быстрые, легкие, возникают интуитивные решения. В «грубых» мирах сознание гаснет, мысли тормозятся, становятся темными, вязкими.

Человек, вживаясь и ассоциируясь с собственной виртуальной проекцией, виртуальным героем (например, персонажем игры), начинает обладать свойствами этого персонажа, которые не равны собственным свойствам человека, его сознанию и свойствам личности. Замечено, что при возвращении из виртуального мира, человек еще некоторое время живет виртуальными переживаниями и воспринимает виртуальные свойства себя как реальные. Это затрудняет ориентацию в реальном мире, особенно для подростка, процесс его самоактуализации и самореализации.

Измененность статуса личности – человек иначе воспринимает свои личностные качества, изменяется самооценка, возникают новые личностные качества, исчезают привычные. Характер виртуальной среды моделирует возникающие свойства личности. В «тонких» средах личность крепнет, усиливается самоуважение и уверенность, возникают чувства одухотворенности, вдохновения, могущества, силы. В «грубых» средах возникают ощущения утомления, собственная самооценка падает, личность кажется ничтожной, пустой, слабой и беззащитной.

Измененность статуса воли – собственная воля человека изменяется и обуславливается характеристиками виртуальной среды. В одних случаях волевые усилия даются легко, сами по себе, различные проявления воли реализуются без напряжения, противоположные волевые свойства, вплоть до полного безволия возникают в других условиях, в «темных мирах», когда любое усилие сталкивается с затруднениями и преградами.

В виртуальном пространстве характерно быстрое изменение образов, отсутствует разделение на центр и периферию, затрудняется способ локализации себя в этом многомерном пространстве и времени. Пространство и время в виртуальной среде нелинейны, прерывисты и не взаимообусловлены. Следовательно, сами процессы, происходящие в виртуальном пространстве, также нелинейны. Виртуальное пространство по своей сути мифологично и метафорично (метафора – наиболее часто используемая поэтическая тропа), поэтому и понимается оно на уровне метафоры и мифологического сознания.

Игра и роль в виртуальности имеют гораздо большее значение, чем игры в реальности, поскольку в виртуальном мире происходит более полное отождествление человека с виртуальной ролью в соответствующем пространстве. Роль и игра более убедительны, а средства ассоциирования с ролью значительно шире. Погружаясь в виртуальность, человек, соответственно, сознательно исключает себя из реальности. Играя в виртуального героя, человек действительно попадает в среду, в которой этот герой существует полноценно, она отражает и выражает его, как, собственно, и сам герой обладает достоверной визуальной оболочкой, достаточной для обеспечения ассоциации с ним игроку.

В реальности человек, надевший рыцарские доспехи, будет актуален в относительно ограниченной среде (к примеру, на рыцарском фестивале), причем довольно символической и условно обозначенной. Реальное материальное окружение не трансформируется относительно игровой роли человека, в отличие от искусственной реальности. В реальности рыцаря делает рыцарем доспехи и наличие мощного стимулирующего объекта-знака. Им оказывается замок или его руины, историческое событие. Ребенку легче вписаться в роль рыцаря, потому что им ребенок себя почувствует, надев на голову жестяное ведро в качестве шлема, держа в руках деревянную палку (в роли меча) и большую крышку от кастрюли (щит). Еще большую убедительность такой игре добавит появление еще одного ребенка-рыцаря, в силу возникновения коллективной игры. Заметим, что сетевые компьютерные игры набирают все большую актуальность, так как создают коллективное восприятие одной условной реальности.

Наиболее актуальные аркадные видеоигры поддерживают виртуальную реальность, что позволяет игрокам бороться не с генерируемым программой противником, а друг с другом.

12.4. Технологические средства моделирования виртуальной реальности

Существует несколько способов создания иллюзии нахождения в виртуальности специальными системами, позволяющими ориентироваться в виртуальном пространстве.

Система отслеживания движений головы позволяет направлять взгляд в любую сторону киберпространства. Ряд высококачественных систем виртуальной реальности используют специальные манипуляторы, подобные мыши и джойстику, передвижения которого вверх и вниз интерпретируется датчиками как движение пользователя вперед и назад. Эти устройства дают дополнительную возможность передвижения в виртуальной реальности. Элитарные системы виртуальной реальности предлагают также стереоскопические 3D-изображения и стереозвук, а также возможность общаться с другими пользователями в единой интерактивной среде с помощью встроенных микрофонов.

Степень иллюзорной убедительности виртуальности базируется на способах моделирования 3D-изображения. Предметный мир – трехмерный. Глаза воспринимают объекты под разными углами: два независимых изображения анализируются мозгом, и в результате их сопоставления формируется образ предмета, его признаки и глубина изображения. Расстояние между глазами человека обычно составляет 6-7 см, и когда зрачки сосредотачиваются на предмете, глаза фокусируются в этом направлении, а угол обзора изменяется в зависимости от расстояния до объекта. Мозг анализирует расстояние, основываясь на различии между изображениями, получаемыми левым и правым глазом. Это различие называется параллаксом зрения. Именно с помощью него моделируются трехмерные объемные изображения.

Обычно используются следующие методы моделирования: метод фильтрации цвета, метод параллакса, метод затвора, или «волшебных очков», метод раздельного формирования изображений (виртуальные шлемы), а также дополнительные детекторы перемещения и манипуляторы.

Метод фильтрации цвета. Эффект 3D достигается за счет того, что синий цвет, наблюдаемый через красный фильтр той же глубины цветности, невидим, а при просмотре через синий фильтр кажется черным. Разместив перед одним глазом синий, а перед другим красный фильтр, во время просмотра изображения, закодированного соответствующим образом, за счет светового преломления создается иллюзия 3D. Такой метод неудобен, так как сильно утомляет глаза и нормальная цветопередача все же не обеспечивается.

Метод параллакса. Перед одним глазом помещается прозрачный, а перед другим практически черный фильтр. Эффект 3D проявляется только при наблюдении за движущимися объектами. В основе создаваемой иллюзии лежит различие во времени распознавания изображения каждым глазом через черный и прозрачный фильтры. Для статичных изображений этот метод не подходит.

Метод затвора «волшебные очки». Этот принцип состоит в формировании изображения поочередно для левого и правого глаза. Чтобы в нужный момент картинка попадала только на сетчатку соответствующего глаза, необходимо каким-то образом синхронизировать изображения с устройством «шторки», закрывающей другой глаз. Для этой цели используется скоростная LCD-затворная линза, управляемая платой синхронизации, одна из главных трудностей на этом пути – невысокая частота вертикальной развертки мониторов. В последнее время эта проблема практически решена.

Метод раздельного формирования изображений. Заключается в построении изображения непосредственно на цветной LCD-матрице шлема и очков. Примером такой системы, достаточно разработанной и с программным обеспечением, служит шлем VFX-1 (фирма Forte Technologies, США).

12.5. Тропичность языка выразительности медиадизайна

Тропами называются приемы выразительности поэтического языка, образительно-выразительное средство. *Троп* – это двуплановое использование слова или образа, в котором реализуются буквальное и иносказательное значения. В современном медиадизайне язык выразительности во многом выстраивается на основе поэтических троп.

Принцип смежности или внутреннего родства выражается в приемах синекдохи и метонимии. *Синекдоха* – это характеристика целого через его часть, через крупный план его эмоциональной значимости (человек в шинели – «шинель», солдаты в серых шинелях – «серые шинели») или использование родового значения вместо видового (дайте скорость, значит, автомобиль).

Метонимия – перенос свойств отношений с предмета-средства на объект. Действия и переживания передаются через их атрибуты, характерные черты (усталость – лежать пластом, панк – прическа «ирокез» и ошейник).

Принцип сходства выражается в приемах метафоры, которая разделяется на гиперболу и литоту. Метафора – предмету по внешнему сходству уподобляется другой, при этом происходит усиление общих смыслов (например, диван-губы Мей Уэст или телефон-лангуст Сальвадора Дали). В *гиперболе* свойство предельно усилено, а в *литоте* выражено незначительно, тонко. Чтобы персонажу передать его хищность и коварство, ему рисуется преувеличенный горбатый крючковатый нос (метафора – нос как клюв у хищного орла или грифа). Отличной иллюстрацией анимационной гиперболы служит мультипликационная лента Тима Бартона «Мертвая невеста». В целом, гиперболизация активно используется для разработки образов в фирменных стилях, анимации, персонажей, и контекстуальных сред.

Принцип контраста реализуется в оксюморе и иронии. *Оксюморон* – это контрастное сопоставление несопоставимого (черная квадратная луна), парадоксальные сочетания (черный свет, черненькое белеет), стилистические контрасты. *Ирония* – иносказательный принцип, в котором изображается одно,

а подразумевается другое. В иронических целях используются существующие образы, стили, помещаясь в иное смысловое поле.

Внутреннее родство расширяет проектные образы, а внешнее сходство усиливает глубину эмоционального воздействия этого образа на пользователя.

ТЕМА 13. Методика предпроектных исследований. Допроектный анализ. Структура проектного анализа

13.1. Сущность предпроектных исследований

Важной частью создания дизайн-проектов является этап предварительного анализа целей и задач проекта, определение проблемного поля и проблематизации. Это необходимо для восстановления порядка дизайн-факторов, отбора верных возможностей реализации идеального проектного решения, организации проектных требований, условий и критериев отбора методов и средств проектирования. Цель проектирования заключается в организации, создании и стимуляции социально значимых свойств потребителя в процессе его взаимодействия с предметным окружением и визуальными образами.

Дизайнер, воплощая в проектном решении материальные потребности человека, занимается, собственно, опредмечиванием свойств и распредмечиванием уже существующих форм.

При проведении предпроектного анализа производится поиск проблемной зоны и определение сущности решаемых проектных задач. Затем на основе проблематики исследования выделяются входящие факторы, требования, условия и критерии, позволяющие сформулировать возможные свойства объекта проектирования и средства их реализации, воплощения в визуальную форму. Между разработкой эскизного решения и выделением свойств объекта производится поэтапное опредмечивание этих свойств. Свойства вносятся в матрицу визуализации, которая отражает соответствующий отбор средств художественно-графической выразительности для их перевода в формальный и предметный образы. На основе этих образов проводится конкретизация проектируемого

объекта с позиций его композиционной целостности, пластической выразительности, убедительности конструкции и компоновки.

13.2. Уровни содержательного анализа формообразующих факторов в допроектном анализе

Допроектный анализ в дизайне является комплексной творческо-аналитической процедурой, направленной на системное изучение проектной проблемы и поиска средств ее разрешения. В узком смысле «допроектный анализ» – это комплексное дизайнерское исследование, предваряющее стадию проектирования (проектного синтеза), состоящее из взаимообусловленных этапов проблематизации, тематизации и предметизации, необходимое для выяснения проблемного поля и обстоятельств проектирования, согласования отношений входящих факторов с целью реализации проекта, как снятия существующей проблемной ситуации.

В структуру допроектного анализа входит процедура создания матрицы визуализации, которая определяет содержание формально-графического образа объекта и предметной формы в виде эскизного предложения или клаузуры (здесь клаузура определяется как быстрое проектное предложение, выполняемое в скетчевой форме), (таблица 5 – структурное представление допроектного анализа).

Таблица 5.

Допроектный анализ		
1.	Проблематизация	
	1.1.	Определение проблемы
	1.2.	Определение объекта, предмета и субъекта проектирования
	1.3.	Определение типа и сферы проектирования
	1.4.	Установка проектных требований и критериев
	1.5.	Определение проектных свойств
2.	Тематизация	
	2.1.	Цель и задачи проекта
	2.2.	Определение последовательности действий
	2.3.	Исторический анализ
	2.4.	Типологический анализ. Прототипы и аналоги

3.	Предметизация	
	3.1.	Конкретизация предметного содержания
	3.2.	Функциональные характеристики
	3.3.	Эстетические и стилистические характеристики
	3.4.	Психофизиологические и эргономические характеристики
	3.5.	Конструкторско-технологические характеристики
	3.6.	Экономический аспект
4.	Вывод	
5.	Матрица визуализации	
6.	Формальный образ	
7.	Эскизное предложение	

Первым этапом допроектного анализа является *проблематизация*, в которой устанавливается первопричина конфликтной ситуации, собственно проблемное поле и проблемная ситуация как исходные точки в процессе проектирования. Как отдельный этап допроектного анализа проблематизация имеет внутреннюю структуру соподчиненных между собой исследовательских операций.

Проблематизация – первый этап допроектного анализа, направленный на исследование проблемного поля и выявления конкретной проблемной ситуации, исходя из которой определяются субъект, предмет, объект, сфера и тип проектирования, устанавливаются характеристики среды, определяющие обстоятельства, проектные требования и критерии, что позволяет сформулировать проектные свойства.

В процессе проведения проблематизации исходные данные, представленные как осязаемая точка неблагополучия (собственно проблема) переводятся на уровень понятийного представления в развернутом и конкретно сформулированном виде.

Первый подпункт – *определение проблемы*. Проектное задание представляется в контексте его общей формулировки как проблемной ситуации в заданных условиях и обстоятельствах. Анализируя проблемное поле в целом, исследователь постепенно проводит «отмежевание», логически установленное отделение того сектора проблемного поля, в котором и может существовать объект проектирования (или в котором уже есть некоторый объект, чье функционирование вступило в противоречие с другими элементами системы). Первый слу-

чай характерен для инновационного проектирования, когда проблемная ситуация ранее не снималась. Второй случай возникает в условиях, где прототипы есть, но требуют пересмотра и где результатом будет усовершенствованная разработка. Область проблем сужается до отдельной проблемной ситуации. Проблема описывается с ее значимостью (культурной, социальной, экономической и т.д.) и актуальностью.

Второй подпункт – *определения объекта, предмета и субъекта проектирования*. В этой важной части формулируется то, что будет создаваться – объект проектирования; то, на что направлена разработка – предмет проектирования и тот, для кого будет объект – субъект проектирования.

Теоретическая формулировка помогает снять противоречия еще в области исходных определений, устанавливая их сообразно с найденной проблемной ситуацией и между собой. На этом этапе следует избегать как чрезмерно общих определений, так и слишком суженных. Для сравнения: 1) объект проектирования определяется как «приспособление для сидения»; 2) объект проектирования определяется как «кресло», т.е. уже сформулированное представление о конкретной модели. Такая формулировка не только узка, но и включает методическое упущение, потому что исследователь сразу вышел на конкретную форму, без логического объяснения.

В третьем подпункте излагается *определение типа, сферы и условий проектирования*. Определяется тип проектирования (оперативный, многолетний, перспективный), соответствующий проектной проблеме и комментируются его особенности в данном случае. Определяется сфера проектирования – индивидуально-личностная, профессиональная, общественная и ее характеристики.

Четвертый подпункт посвящен *установке проектных требований и критериев*, которые выводятся из предыдущих. К требованиям относят то, что должно быть в проектной форме, а критерии устанавливают «проектные рамки», границы, в пределах которых и будет создаваться проект по качественным параметрам (характеристикам).

Пятый подпункт – это *определение проектных свойств*. Под ними понимаются отличительные и важные относительно дизайн-проектирования характеристики объекта проектирования, которые должны быть воплощены в его функции, конструкции, внешней форме.

Вторым этапом допроектного анализа является этап *тематизации*. Если на первом этапе объект проектирования существовал в форме проблемной ситуации, то на этом этапе объект проектирования переводится в форму концепции.

Тематизация – второй этап допроектного анализа, в котором, исходя из результатов этапа проблематизации, конкретизируется тематика проектирования, определяются непосредственные цель и задачи проекта, определяется последовательность действий. Тематизация включает в себя процедуры проведения исторического анализа и типологического анализа.

Первый шаг этапа тематизации – формулировка *цели и задачи проекта*. Ориентация в проблемном поле обеспечивают представление о том, что будет целью проекта. Поэтому цель проектирования определяется в развернутом виде и является не исходной точкой проекта, а обоснованным результатом. Относительно цели формулируются и задачи проекта, которые представляют конкретные точки реализации цели.

Второй шаг тематизации – *определение последовательности действий*, где создается, на основе цели и задач проекта, логическая последовательность проектных операций, начиная от этапов самого допроектного анализа до предполагаемого результата. Определение последовательности действий является планом-алгоритмом, которому дизайнер будет следовать.

В третьем подпункте тематизации проводится *исторический анализ*. В историческом анализе прослеживается развития объекта проектирования и закономерности его исторической трансформации. Приводятся характерные исторические примеры, особенности их функционирования и формообразования. К примеру, исторический анализ компьютера не ограничивается разработками считающих машин XIX-XX вв., а уходит к первым приборам счета. Анализи-

руются факторы, обусловившие появление и потребность в новых формах, технологиях, научных знаниях. В историческом анализе объясняется наличие многообразия объектов данной функции и прогнозируется их возможные пути генезиса.

Четвертый шаг тематизации называется *«Типологический анализ. Прототипы и аналоги»*. Анализ аналогов позволяет установить существующие недостатки и противоречия, выявить специфику функционирования и взаимодействия аналога с человеком, средой. Предметные аналоги и проектные прототипы типологизируются по рабочей и потребительской функции.

Третий этап допроектного анализа – *предметизация*. На нем реализуется перевод объекта проектирования из концепции в предметную форму, когда объект разработки как бы «обрастает» проектным содержанием.

Предметизация – третий этап допроектного анализа, в котором, опираясь на полученные результаты предыдущих этапов, осуществляется процедура предметного насыщения определенных проектных свойств, исходя из установленных критериев и условий функционирования, в результате чего описываются морфологические, семиотические и образные характеристики объекта проектирования, его эстетико-стилистическую, функциональную, конструкторско-технологическую и эргономическую организацию.

Первый шаг – *конкретизация предметного содержания*. Здесь, на основе проектных свойств описывается то, как именно они будут отражены в объекте проектирования и какими средствами.

Второй шаг – *функциональные характеристики*. Рассматривается зависимость функции и формы объекта от входящих факторов проектирования, в частности, климатические и географические условия, социокультурные факторы. Описываются первичная и вторичная функции, в сложных объектах (комплексах) – функциональные зоны, дополнительные функции. Закономерно отслеживать функцию объекта с момента его проектирования до последующих этапов производства, хранения, транспортировки, системы распределения, эксплуатации, обслуживания, ремонта, утилизации.

Эстетические и стилистические характеристики являются третьим шагом предметизации. Объект проектирования описывается как совокупность эстетически ценных свойств, как цельный художественный дизайн-образ. Указывается соответствие объекта с культурной средой и эстетическими идеалами. Разъясняется стилистика объекта, его культурные смыслы и культурная ценность. Объясняется эстетическая выразительность объекта, его формы, пластики, образная выразительность и приемы ее достижения.

Четвертый подпункт предметизации – *психофизиологические и эргономические характеристики*. Объект описывается с восприятия его как визуальной формы, способности стимулировать переживания, оценивается с точки зрения психологического комфорта. Эргономически объект анализируется по антропометрическим и эргономическим параметрам, рассматривается удобство пользования объектом, общая комфортность.

Пятый подпункт – *конструкторско-технологические характеристики*. Рассматривается и сопоставляется конструкция с функцией предмета. Конструкция изучается в совокупности с материалами и технологией. Содержание технологического анализа составляет обзор применимости новых и традиционных материалов, возможности новых технологий. В проектировании нематериальных форм используются возможности компьютерных программ, их совместимости, способов экспорта и инсталляции файлов, программного обеспечения и элементов электронного контента.

Экономический аспект – завершающий шаг предметизации, где прогнозируется и обосновывается рыночная стоимость объекта, экономическая целесообразность и эффективность внедрения проекта.

Текстовая часть допроектного анализа завершается **выводом** – кратким изложением результатов анализа и соответствия их цели и задачам. Далее систематизация материалов анализа проводится на основе **матрицы визуализации**, в которой определенные свойства переводятся на язык визуальных образов художественными средствами. Свойства объекта структурируются по четырем параметрам (степень сложности, масштабность, пластические и цвето-

фактурные характеристики) и вписываются в столбик, далее подбираются соответствующие средства для формального образа (композиции) и предметной формы. Сопоставительно-ассоциативные аналогии служат для уточнения отдельных свойств, визуальной иллюстрацией качественной и количественной меры (ср. смену восприятия свойства «яркий» в зависимости от сопоставления: «как луч света», «как попугай»).

Формальный образ. Построение формального образа производится на чувственно-визуальной основе. Формальный образ воспринимается как бы мимолетным впечатком от возникнувшего на секунду объекта проектирования. Свойства объекта выражаются абстрактно, пятнами, линиями.

Эскизное дизайн-предложение. Эскизное дизайн-предложение – итог допроектного анализа, когда объект визуализируется в предметную форму. В эскизном дизайн-предложении изображаются проекции объекта, с прорисовкой объема и цвето-фактурных отношений. Наносятся масштабы, помещается изображение объекта в перспективе, иногда – разрезы, схемы, отдельные узлы.

Методическая ценность допроектного анализа для дизайнера определяется показателями:

- 1) понимание и практическое закрепление знаний о специфике дизайн-проектирования, где проект – это способ снятия проблемной ситуации и овладение приемами проблематизации как эффективному средству дизайна;
- 2) развитие аналитического аппарата, основанного на системном подходе и принципе научной обоснованности;
- 3) определение и представление значимости факторов, условий, требований и характеристик определяющих проектное решение;
- 4) формирование целостного мировоззрения и креативного мышления, с адаптацией уже полученных знаний рисунка, композиции, цветоведения, конструирования, эргономики, истории дизайна, психологии, социологии, эстетики, семиотики в художественно-проектное видение;

5) использование знаний из науки, техники, искусства и культуры для создания художественно осмысленной формы, являющейся воплощением социокультурных смыслов и эстетических ценностей;

6) развитие навыков создавать проектное решение, организовать его конструкцию, образ и форму логическими средствами и интуитивно, средствами наглядного отображения для дальнейшей разработки;

7) способность управлять творческим процессом, применяя логические доказательства, объективные факты, проводя анализ конструкции, технологии, интегрируя образное в конкретное, осязаемое в материальное.

Матрица визуализации. Систематизация материалов проводится на основе матрицы визуализации, в которой определенные в анализе свойства объекта переводятся на язык визуальных образов средствами художественной выразительности. Свойства объекта структурируются по различным параметрам матрицы визуализации (табл. 6), при этом указываются качественные и количественные показатели.

Таблица 6

Матрица визуализации			
Качественная природа: 1. Объект 2. Сфера 3. Потребитель			Ассоциативные аналогии
	Средства		
	Формальный образ	Предметная форма	
Свойства			
Степень сложности			
Масштаб и масштабность			
Пространственные характеристики			
Пластические характеристики			
Цвето-фактурные характеристики			

В качественной природе указывается родовое название объекта (стул, интерьер, карнавал), сфера функционирования (индивидуально-личностная, профессиональная, общественная), потребитель (строитель, ребенок 3-5 лет, студент). В степени сложности указываются качественные и количественные характеристики структурной, конструктивной, технологической и визуальной сложности. В масштабе и масштабности указываются масштабы – метрический, временной и пространственный и соответствующие масштабности (у временного – прошедшее, настоящее, будущее). В пространственных характеристиках указывается характер пространства – замкнутое, ограниченное, неограниченное. В пластических характеристиках рассматривается тип пластики – скульптурная (криволинейная), геометрическая и структурная с указанием процентных отношений. Цвето-фактурные характеристики отвечают за свойства, формирование которых выражается цветом и фактурой (свойство яркость, праздничность и др.).

Аналоги подбираются по средствам и свойствам, они служат для уточнения отдельных свойств, конкретизации пластики, визуальной иллюстрации.

Средства заполняются в соответствии со свойствами, они определяют способы визуализации на языке формальной композиции и различаются в зависимости от принципов построения формального и предметного образа. Если в формальном образе работают пятна, линии и фактуры, то в предметном – поверхности, объемы и характеристики материалов.

Формальный образ. Построение формального образа производится на чувственно-визуальной основе. Формальный образ воспринимается как бы мимолетным впечатком, импрессией от возникнувшего на секунду и пропавшего объекта проектирования. В силу этого свойства объекта выражаются формализованно, в виде пятен, линий, фактур, пространственных отношений. Формальный образ можно сравнить с первым этапом проявления фотографии, когда возникают наиболее существенные визуально-активные пятна, еще не дающие реалистического изображения.

Приведем общие требования к графическому и текстовому оформлению допроектного анализа. Предпроектный анализ должен иметь титульный лист с указанием темы предпроектного анализа, персональной сферой и потребителем, а также стандартное указание необходимых данных (год, кто выполнил, руководитель и пр.). Как правило, текст набирается 14 размером шрифта с полуторным интервалом, с разделением на разделы предпроектного анализа и с внутренней структуризацией текста. В предпроектном анализе допускается оглавление, вступление и заключение, список литературы и источников. В качестве приложения могут быть подшиты распечатки прототипов, исторических аналогов.

Затем прилагаются или отдельно экспонируются формальный и предметный образ с заполненной схемой-матрицей и визуальными аналогами. Образы выполняются на бумаге свободного формата в свободной или комбинированной цветной графике (акварель, гуашь, акварельные карандаши, тушь, перо). Допускается выполнение образов графическими пакетами программ на ПК, с дальнейшей распечаткой образов.

Эскизное дизайн-предложение выполняется ручной подачей в смешанной технике либо средствами компьютерной графики. Помимо указанных требований, эскизное предложение должно содержать оформленное заглавное название объекта и его сферу, а также содержать информацию об авторе и руководителе. Эскизное предложение – это графический документ, его материалы (проекции, схемы и т.д.) должны быть грамотно размещены в пространстве листа, согласованно между собой, логично подавая проектную идею. Иногда в качестве итогового дизайн-предложения требуется создание макета, условного или демонстрационного.

13.3. Структура проектного анализа

Проектный анализ – это важная часть проектной деятельности, раскрывающая содержательную часть дизайн-проекта на уровне теоретических исследований. Содержательная часть проектного анализа раскрывает особенности

функционирования объекта проектирования, взаимодействие с другими элементами системы (человеком, обществом, предметной средой, природой). Проектный анализ системно и поэтапно раскрывает все элементы проекта, входящие факторы, условия, требования и критерии.

Проектный анализ понимается как самостоятельное дизайнерское исследование на начальной стадии проектирования. Цель проектного анализа – установить систему взаимодействия всех входящих факторов и способов их отражения и опредмечивания в возникающих свойствах объекта проектирования. Устанавливается переход из области возможностей в область конкретизации проектного решения, отбора необходимых средств и методик их выражения в проекте. В проектном анализе комплексно используются различные методики проектирования (например, матрицы возможностей, методики морфологического моделирования и пр.), а их выбор зависит от характера решаемых задач и специфики проекта. Естественно, что специфика проекта, цели проекта обуславливают и особенности проектных задач.

Проектный анализ производит привязку к конкретным (или моделируемым) условиям ситуации реализации проектного решения. Этот этап определяет объективную необходимость и возможность реализации свойств предмета. Тем самым переводятся формальные свойства и функции предмета на «любой конкретный язык» из области техники, науки и искусства.

Предварительным этапом проектного анализа является информационное обеспечение проекта, сбор материалов. К материалам относятся: ГОСТы, эргономические параметры, конструкторские и технологические материалы, исполнительные и энергетические ресурсы, сведения о существующих аналогах и прототипах, близкие дизайн-программы и т.д. Анализ аналогов позволяет установить существующие недостатки и противоречия, выявить специфику функционирования и особенности взаимодействия аналога с человеком, средой, природой. Предметные аналоги и проектные прототипы типологизируются по рабочей и потребительской функции, что необходимо для понимания особен-

ностей этого класса объектов и потенциальных возможностей уже существующих опредмеченных форм.

Анализ аналогов не является самоцелью проектных исследований, равно как и создание новой формы или проекта не сводится к механическому видимому улучшению уже существующего объекта. Исключением является особый тип проектных задач, в которых необходимо именно незначительное обновление или «ювелирное» тактичное улучшение материальных комплексов и объектов. Сравните постановку следующих проектных задач: создание фирменного стиля для новой компании, организации; разработка нового фирменного стиля для уже существующей организации; обновление фирменного стиля организации.

Еще одна форма предварительных проектных исследований – это так называемые «полевые» или натурные исследования, в которых дизайнер изучает реальное функционирование объектов, наблюдая либо участвуя. К этим исследованиям относятся опросы потребителей, наблюдения за их действиями в объектах (или средах), близких к объекту проектирования, изучение ситуации в среде в режиме реального времени.

Методика предпроектных исследований – предпроектный анализ – рассматривается как предварительный этап проектного анализа. Анализ проблемного поля и определение свойств объекта, которые затем последовательно выражаются в формальном и предметном образах служит для конкретизации будущего проекта.

Проектный анализ включает в себе комплекс различных анализов, позволяющих всесторонне изучить объект проектирования. В проектном анализе выделяют следующие уровни: типологический анализ, функциональный анализ, конструктивный анализ, технологический анализ, психофизиологический анализ, эргономический анализ, экономический анализ, эстетический анализ.

Типологический анализ. Цель типологического анализа – определить типологию объекта проектирования. На этом уровне проектного анализа дизайнером анализируются объекты, близкие по функциональному содержанию. Выявляются особенности выражения этих функций и закономерности функциониро-

вания объекта в потребительской среде, сфере функционирования. Это позволяет определить характер принципов, определяющих решение близких проектных задач.

На этапе типологического анализа используется материал анализа аналогов в классе предметов по рабочей и потребительской функции.

Функциональный анализ. Цель этого анализа – описание функции объекта, особенностей функционирования с привязкой к среде, человеку и другими элементами системы. Рассматривается зависимость функции и формы объекта от входящих факторов проектирования, в частности, климатические и географические условия, социокультурные факторы.

Анализ этих условий проводится как на макро-уровне в целом, так и на микроуровне (например, особенности климата всего региона и климатические условия (микроклимат) конкретного места, среды).

В функциональном анализе объект проектирования рассматривается от этапа проектирования предмета, через этап его производства, распределения, транспортировки, эксплуатации и обслуживания до демонтажа и утилизации предмета. Это позволяет избежать возможных противоречий на этапе проектирования и раскрыть возможные неучтенные факторы. Такой подход делает проект более глубоким и всесторонним.

Конструктивный анализ. Цель конструктивного анализа заключается в анализе особенностей конструкции объекта проектирования. Рассматривается конструкция предмета на наличие типовых деталей, узлов, звеньев и механизмов. Это касается как объекта проектирования, так и аналогов. Нередко используется сравнительная характеристика конструкций нескольких предметов. В объекте проектирования бывает задействована конструкция (конструкторское решение), которая существует в уже созданном предмете с другой функцией.

В ходе этого анализа сопоставляется организация конструкции с функцией предмета и особенностями его функционирования в среде. Конструкция изучается в совокупности с материалами и их комбинировании, а полученные результаты далее влияют на технологический анализ.

В конструктивном анализе предмет понимается как совокупность деталей общего назначения и специальных, анализируются возможные кинематические схемы, последовательность сборки-разборки, проверяется применимость типизированных и унифицированных деталей, агрегатов, узлов, механизмов. Конструктивный анализ позволяет создавать предмет с убедительным и достоверным конструкторским решением, способным к действительной реализации средствами производства.

Отметим, что любой проект графического интерфейса веб-сайта предусматривает его соответствие с конструкцией электронного документа и общим конструированием экранной и цифровой продукции.

Технологический анализ. Цель технологического анализа – изучение технологических особенностей производства объекта проектирования. Содержание технологического анализа составляет обзор применимости новых и традиционных материалов, анализ их весовых, прочностных характеристик, характеристик и трудностей обработки, способы утилизации.

Проверяются возможности использования новых технологий или технологий, отличных от примененных при изготовлении аналогов. Одновременно производится анализ промышленной сложности изготовления и возможность замены технологий. Проектируемый объект как бы «прогоняется» через технологический фильтр, в результате чего предмет обретает технологическую достоверность и убедительность. На этом этапе также могут возникать неучтенные противоречия, которые влияют на конечный проект изделия.

В технологическом анализе функция и внешняя форма объекта сопоставляются с действительными технологическими возможностями реализации с подготовкой будущего технологического процесса. Технология неразрывно связана с материалами и конструкцией предмета. В проектировании нематериальных форм используются технологические возможности компьютерных программ, совместимость файловых расширений и электронных модулей, возможностей импортирования, экспортирования и инсталлирования отдельных файлов и элементов электронного контента.

Психофизиологический анализ. Цель анализа – воздействие объекта проектирования на психику и физиологию человека-потребителя (пользователя). Объект проектирования анализируется с позиций восприятия его как визуальной формы, способности вызывать и стимулировать эмоциональные переживания, побуждать мысли и действия. Предмет оценивается с точки зрения психологического комфорта и его соответствия с критериями этого комфорта. Производится анализ соответствия возможного эмоционального воздействия с поставленными в проектных задачах вызываемых эмоций. Также указываются сравнительные характеристики близких аналогов.

Физиологический аспект анализа заключается в рассмотрении тактильных ощущений от объекта (мягкий, шершавый, скользкий и пр.), вкусовых, зрительных, слуховых. Этот уровень анализа позволяет обнаружить возможные негативные свойства объекта относительно человека, неучтенное незапланированное воздействие на психику и физиологию человека.

Эргономический анализ. Его цель – проверка объекта проектирования и существующих аналогов по антропометрическим и эргономическим параметрам. Рассматривается удобство пользования объектом, удачное выражение функции и общая комфортность, соответствие метрическим параметрам человека и особенностями его жизнедеятельности, сферы отдыха и работы. Как и в других уровнях проектного анализа, приводятся сравнения с уже существующими аналогами, анализ их эргономических показателей и удобства пользования.

Экономический анализ. Цель анализа – экономические составляющие объекта проектирования, в котором прогнозируется возможная рыночная стоимость объекта относительно существующих аналогов, приводится обоснование указанной стоимости и экономическая целесообразность проекта, а также экономическая эффективность от внедрения проекта, эффективность использования материала и технологий, сложность сборки и внедрения, хранения, обслуживания и утилизации.

В экономическом анализе указываются особенности производства (уникальное, серийное, массовое), задаются промышленные минимумы серии.

Эстетический анализ. Цель эстетического анализа – анализ объекта проектирования с позиций эстетики и его соответствия с культурной средой и эстетическими идеалами общества. Объект сопоставляется со стилистическими особенностями существующих аналогов и принципами их формообразования, рассматривается соответствие культурной значимости объекта, его культурных смыслов к культурному пространству среды и общепринятым представлениям о красоте.

Анализируется эстетическая выразительность объекта, его формы, функции, пластики, использованных материалов. Объясняется стилистическая чистота формы, ее образная выразительность и приемы достижения образной выразительности.

Необходимость этого этапа заставляет дизайнера критически, исходя из сложившейся предметной системы, оценить результат своего проектирования, свое идеальное проектное решение, сформировать технические параметры и технологические требования для проектного решения, не изменяющие образную выразительность предмета, его форму.

Проектный синтез является ответом в виде визуально-графических и технологически-конструкторских средств на сформулированную в процессе проектной деятельности задачу. В результате этого этапа формируется конкретное содержание проекта: графическое решение, чертежно-конструкторская документация, карта цвето-фактурного решения, наглядное изображение (технический рисунок) и т.д. Проект становится графическим представлением художественными средствами предметного решения проблемной ситуации и определением ценностных характеристик предметного мира.

Методическая ценность проектного анализа для дизайнера определяется следующими показателями:

- 1) возможностью логическими средствами и интуитивно, средствами наглядного отображения, зафиксировать конструкцию и форму предмета, создать проектное решение – основу для дальнейшего технолого-конструкторской, по-

лиграфической, цифровой, программной разработки и промышленного изготовления;

2) необходимостью использовать нормативные знания из науки (физика, химия и т.д.), техники (черчение, материаловедение и технология, эргономика, конструирование, техническая механика, патентоведение), искусства и культуры (эстетика, культурология, семиотика);

3) реализацией практического умения, полученного в процессе обучения рисунку, живописи, пластики, цветоведению, моделированию, компьютерному проектированию, шрифтам, композиции;

4) ю реально управлять творческим процессом, применяя логические доказательства на основе объективных фактов и практических примеров, одновременно проводя анализ конструкции, технологии и аналогов. Это позволяет корректировать чувственное видение логическими средствами;

5) определять значимость факторов и характеристик лежащих в основе решения;

6) последовательно формировать целостное мировоззрение и креативное мышление.

Таким образом, проектирование понимается как деятельность, занимающая важнейшее место в процессе формирования профессионального дизайнера. Значимость проекта требует синтеза широких областей знаний, профессионального умения и навыков, в согласовании с целями и задачами проекта, его методикой, с одновременным применением всех технических и образных возможностей организации проектной концепции.

ТЕМА 14. Методика формирования проектного решения и художественно-конструкторской проработки. Способы разрешения технических противоречий. Подготовка и систематизация проектной документации

14.1. Методика формирования проектного решения

Создание проекта имеет ряд последовательных этапов, которые устанавливают логику создания проектной формы. Информационное обеспечение проекта, сбор материалов, предпроектный и проектный анализы являются важными предварительными стадиями в проектировании. Результатом этого этапа является конкретизация проблемной ситуации и способ ее решения в виде будущей идеи проекта, идеального проектного решения.

Первый этап создания новой формы – это возникновение мета-образа проекта, условного интуитивно-чувственного представления о внешнем виде и визуальном образе объекта проектирования. Мета-образ (или прообраз) лишен всякой конкретики и сложно описывается языком вербальных коммуникаций, так как он существует в чувственно-идеальной сфере. Иногда мета-образ называют дизайнерской идеей, еще не воплощенной в визуальные формы. Однако дизайн-идея поддается описанию и выражению, она формулируется. Мета-образ возникает на интуитивно-чувственном уровне как тонкая, эфемерная, призрачная трудноуловимая форма.

Следующей стадией проектирования является перевод мета-образа в сферу логико-понятийного уровня. Это происходит посредством постепенного насыщения образа предметным содержанием. Перевод осуществляется созданием формального образа, который художественными средствами проецирует чувственное видение образа в визуальную форму. Дальнейшее предметное насыщение происходит во время создания предметного образа, когда степень конкретизации логически структурируется. Первоначальная идея возникает в мире визуальных носителей, теряя свою идеальность, но обретая способы материальной реализации.

Первоначальное видение об объекте конкретизируется в процессе эскизирования, вариативного поиска объемно-пространственного, композиционного, конструктивного, компоновочного и пластического решения. На этой стадии дизайнеру требуется осуществить синтез перечисленных компонентов проектной формы, работая одновременно на всех направлениях. Пластика соподчиняется визуальным свойствам объекта, компоновка – функцией объекта и его конструкцией. (*Компоновка* – это процесс поиска оптимальных соотношений различных элементов формы и пространственного объединения их в единое целое, а также результат этого процесса).

Эти решения взаимообусловлены, однако, их потенциальные возможности создания новой формы практически неограниченны. Следует отметить, что дальнейшие стадии проектирования учитываются уже на стадии эскизирования, тем самым дизайнер отбирает возможности исходя из экономических, производственных, технических и других возможных факторов. Несмотря на то что эти факторы должны были рассматриваться на стадиях проектного анализа, учитываться они должны на всех стадиях проектирования.

На стадии эскизирования первичная идея проходит различные конструктивные и визуальные трансформации, порождая разные формы воплощения.

Это позволяет дизайнеру выбрать наиболее удачное решение и далее разрабатывать именно его. Если выбранное решение оказалось ошибочным, всегда существует возможность вернуться к первым эскизам и выбрать другую форму воплощения. В эскизировании проводится работа над детализацией проекта, разрабатываются отдельные элементы проекта, функциональные связи, конструктивные узлы, возможные сочетания материалов. При этом каждый отдельный элемент проходит через соподчинение целому (особенно это важно в проектировании сложных комплексов) и рассматривается как неотъемлемая часть конструкции, внешней формы, которая создается в зависимости от конструкции, технологии и материала.

Возникают противоречия, связанные с проблемой реализации конструкции подобранными материалами и технологические противоречия. Устранение

их происходит различными способами. Например, заменяется материал или конструкция, ее элементы, крепежные узлы, модули; корректируется технологическая карта проекта и конструкторское решение. Компонентное решение может быть изменено из-за эргономических особенностей или возникшего противоречия со средой.

Важнейшим значением в дизайне является материал и его конструктивные и визуальные свойства. Внешний вид материала определяется цветом, фактурой, текстурой, блеском и чистотой поверхности, а также качеством покрытия, окраски, обработки. Материал бывает искусственным или природным. Фактура в материале – это внешнее строение поверхности с такими ее показателями как гладкость, шероховатость, рельефность. Текстура – рисунок на поверхности материала, возникающий из-за строения материала. Текстуры и фактуры могут быть природными, подлинными или имитационными (фактура «под дерево», «под кирпичную кладку»). Блеск – это способность поверхности материала зеркально отражать свет, наиболее простое разделение поверхностей по этому показателю – блестящая и матовая.

Свойства материала – это его физические особенности и способность технологически обрабатываться. Исходя из этих свойств материалы делятся на конструкционные, декоративно-конструкционные, декоративные, декоративно-защитные.

Конструкционный материал – материал, несущий рабочую нагрузку конструкции благодаря наличию необходимой жесткости, упругости, прочности, гибкости. Декоративно-конструкционный материал – материал, конструкционные и декоративные свойства которого одновременно использованы (выявлены) в изделии. Декоративный (отделочный) материал – материал, применяемый для улучшения внешнего вида изделия. Отделочные материалы обладают богатой текстурой, фактурными возможностями, блеском, цветом, хорошей сочетаемостью с другими материалами и пр. Одним из видов отделки является покрытие – слой или несколько слоев материала, искусственно полученных на поверхно-

сти (окраска, гальванические покрытия, облицовка). В зависимости от назначения различаются защитные, защитно-декоративные и декоративные покрытия.

В производстве существует нормирование декоративных свойств материала (качество окраски, степень полировки, матовости). Это необходимо учитывать при составлении цвето-фактурной карты проекта. При возможной корректировке проекта возможна замена одного материала на другой, но только в том случае, когда это вызвано целями улучшения конструкции или внешнего вида изделия. Нередки случаи замены материала по экономическим критериям (дефицит исходного сырья или его высокая стоимость, требование снижения себестоимость продукта и пр.).

Цвето-фактурная карта проекта – это документ, устанавливающий качество и количество использованных цветов, фактур и материалов в проекте. Цвета устанавливаются по стандартным шкалам (RGB, CMYK, Pantone) и ГОСТам красителей, красок. Применяются готовые альбомы цветовых карт и колоритов. Дизайнеру важно понимать особенности технологии нанесения красящего материала и соответствие свойств краски и поверхности материала.

При создании эскизного решения используются изображение и построение объекта в проекционной зависимости и перспективы. Проекция не только отражает основные внешние качества проекта, но и при их построении позволяют обнаружить конструктивные противоречия или откорректировать форму для ее согласованности в различных видах. Из этого следует, что проекционные виды – это способ организации целостной формы и общей конкретизации проекта. Объект проектирования уточняется, насыщается деталями, масштабирующими элементами – это делает его визуально убедительным и графически полноценным. Дизайнеру важно владеть навыками проектной графики для передачи иллюзорного построения или быстрого эскизного моделирования, а также владеть способами графической трансформации в соответствующих пакетах компьютерных программ. На этапе построения проекций и перспективного изображения проект превращается в убедительную и выразительную визуальную форму.

Еще одним средством и проектным требованием является масштабирование и передача визуального масштаба проекта. Помимо установленных нормированных конструкторских масштабов необходимо передавать масштабность визуальную и сомасштабность элементов проекта целому. Средствами передачи масштаба является помещение в проект изображения человека (как правило, условного) либо его части (рука, голова), а также иллюзорное или условное изображение среды, куда помещается объект проектирования. Через визуальное сопоставление объекта с человеком возможно обнаружение немасштабных элементов, особенно это касается сложных пространственных комплексов (интерьеры, экстерьерные комплексы).

Традиционная ручная графическая подача позволяет тонко прописывать проектную ткань, устанавливая визуальные отношения чувственно – это делает проектную подачу живой и очеловеченной, индивидуальной.

В сравнении с традиционной подачей, компьютерная графика значительно холоднее по эмоциональной составляющей, а компьютерные визуальные образы выглядят несколько отстраненными. Однако средства компьютерного моделирования позволяют в гораздо большей степени конкретизировать проект и устанавливать формы подачи невозможные традиционными средствами. В первую очередь, это касается передачи динамических сред и образа движения, моделирования динамического освещения и расстановка видеокамер, создания маршрута прохождения по интерьерам, домам, экстерьерам. В смоделированной компьютерной среде интерьера самостоятельно выбираются нужные ракурсы и рассматривается проект интерьера с любой точки, включая невозможные для обычного человеческого восприятия. Следует привести частую ошибку в выборе ракурса, когда в погоне за красивым видом выбирается такой ракурс интерьера, который не существует при реальном нахождении в нем. Подобная ошибка в архитектуре называется «ошибкой архитектора». Макет комплекса домов выглядит убедительно и красиво сверху, но при опускании точки восприятия для человека внутри этого комплекса объемы, тектоника и компоновка выглядят менее убедительно и красиво, чем с высоты птичьего полета.

Одновременно с этапом построения проекций и перспективного изображения объекта проводится этап макетирования. *Макетирование* – это выполнение макетов предметов, комплексов в натуральную величину или в масштабе из макетных материалов. Макетирование служит не только для создания и последующей демонстрации объекта проектирования, но и как средства установления компоновочной структуры, соотношений объемов и эргономических параметров, которые при графическом построении воспринимаются иначе и труднее согласовываются.

Макетирование дает возможность решать ряд задач проектирования, начиная от формирования проектных идей, проверки и отработки наиболее важных и ответственных сторон проектного решения, имеющих отношение к будущему функционированию объекта, и заканчивая важнейшей методической функцией фиксации движения проектной мысли на различных этапах проектирования. Поэтому стадия макетирования методически проводится *параллельно* с этапом графической проработки. На этой стадии создаются макеты различной степени сложности: рабочие поисковые (служат для уточнения и оперативной отработки фрагментов, узлов и пр.), иллюзорные, условные. В качестве материалов используются бумага (белая или тонированная, окрашенная), картон, пластмассы (гибкие и жесткие, прозрачные, окрашенные, матовые), древесина, проволока, жость. От характера макета и проекта отбирается соответствующий макетный материал.

Макетирование является значимой проектно-исследовательской частью дизайнерской деятельности и одной из важнейших дисциплин в профессиональном обучении дизайнера.

В макетировании различают следующие виды моделей: материальную, технологическую, имитационную, действующую.

Материальная модель – геометрически точное отображение реального объекта по принципу подобия элементов, построенное в масштабе и соответствующее всем его функциональным и конструктивным параметрам.

Технологическая модель – материальная модель объекта, воспроизводящая его функционально-морфологические свойства.

Имитационная модель – воспроизводит внешний вид изделия для передачи его художественной сущности, совмещает функциональную и имитационную задачу, исполняется как в натуральную величину, так и в необходимом для экспонирования масштабе.

Действующая модель – исполняется в реальном материале для проверки действия спроектированного изделия.

На заключительной стадии подачи проекта подготавливаются необходимые планшеты с главными видами, перспективами, развертками, планировкой, планами местности, проекциями, чертежами, компоновочными и конструктивными схемами, эргономической частью. При необходимости все необходимые чертежи и конструкторско-технологическая документация могут прилагаться отдельно. Наносятся текстовые элементы: название, размеры, указание масштаба, экспликации, детализации, сопроводительные надписи, пояснения. Логика их размещения предусматривается общей компоновочной схемой планшетов, как и выбор размеров и шрифта. Здесь используются знания основ композиции, шрифтовой и проектной графики. В целом, проект должен быть подготовлен как художественно выразительный объект, имеющий собственную художественную и эстетическую ценность.

Кроме планшетов или распечаток, в экспозиционном пространстве помещается оформленный макет и пояснительная записка (как правило, написанная на основе проектного анализа). Дополнительными элементами экспозиции могут быть видеоряд, музыкальное сопровождение, рабочие эскизы, электронные презентации и пр.

14.2. Методы разрешения технических противоречий в дизайне и поиска ошибок

В дизайн-деятельности всегда возникает проблема ошибок проектирования, способов их устранения и обнаружения, а также методов разрешения технических противоречий и тупиковых ситуаций.

Методы преодоления тупиковых ситуаций, которые могут сложиться на разных этапах проектирования по самым разным причинам: тактика повторений – выясняются причины возникновения неприемлемого результата и соответствующая часть процесса проектирования осуществляется вновь. Тактика изменения основания поиска – причины возникновения неудовлетворительного результата не анализируются, а соответствующая часть процесса ведется в новом направлении, тупиковая ситуация не столько преодолевается, сколько обходится. Тактика параллельного поиска – часть процесса, давшая неприемлемый результат, проигрывается дизайнерами, не участвовавшими до этого в работе и привлекаемыми на время.

В тупиковой ситуации возможен следующий порядок действий:

- 1) выйти за рамки исследовательской и проектной позиций, встав на позицию критика, переоценить проектную ситуацию;
- 2) определить новые ценностные ориентиры;
- 3) с познавательно-проектной позиции выявить характер конфликта в контексте переосмысленной проектной ситуации;
- 4) сформулировать в объектных категориях («образ», «функция», «морфология», «технология») задачу преобразования объекта;
- 5) трансформировать проблему, выразив ее в категориальных оппозициях;
- 6) найти культурный образец, дающий предметную аналогию смысловой структуре конфликта;
- 7) сформулировать на этой основе замысел и воплотить его в трансформациях объекта.

Иногда технико-эксплуатационные и потребительские свойства изделий можно улучшить и привести в соответствие с изменившимися нормами и требованиями за счет преобразования лишь структуры изделия и (или) его внешнего вида – такой проект будет считаться *модернизацией*.

Модернизация, при которой структура изделия принципиально не меняется, а происходит лишь частичное его изменение – замена материала, технологии, отдельных деталей формы и т.д., называется *модификацией*.

Внесение технологических изменений происходит в следующих проектных случаях: 1) технология обеспечивает снижение умственной нагрузки при сохранении сути задачи; 2) технология используется с целью сделать заметным ранее не заметные части, усиливая обратную связь и способность управлять процессом; 3) если технология осуществляет переход к автоматизации при сохранении сути задачи; 4) изменение характеристик задачи (шнурки на ботинках не нужны, потому что они фиксируются липучками).

Д. Норман в книге «Дизайн обыденных вещей» приводит рекомендации устранения проектных ошибок и их избегания при функционировании объекта.

1. Понять причину ошибки и свести их к минимуму.
2. Сделать возможным отмену предыдущих действий или уменьшить вероятность необратимого действия.
3. Облегчить поиск ошибок и их исправления.
4. Изменить отношение к ошибкам.

Эти рекомендации могут использоваться дизайнером для своеобразного диалога с потребителем и его культурой потребления, отслеживая ошибки функционирования или пользования. Ошибка пользователя – это ошибка проектировщика, следовательно, если человека изменить сегодня нельзя, то следует менять вещь или систему вещей, после чего неминуемо последует изменение самого человека.

Проектные ошибки обнаруживаются как скрытые противоречия в процессе реализации вещи, комплекса вещей и их функционирования в среде и с человеком. Следовательно, наблюдение за реальной жизнью проектов является действенной дизайн-практикой, позволяющей использовать эмпирические знания в проектировании и создавать новые формы «на минуту» раньше, чем возникнет ошибка пользования (или противоречие) в реализованном проекте и появится настоящая потребность в новой форме.

14.3. Принципы подготовки, организации и систематизации проектной и нормативной документации

В дизайн-деятельности существует ряд документов, в которых последовательно излагаются проектные идеи, способы реализации, программы. В зави-

симости от проектных задач различают *дизайн-концепции* и *дизайн-программы*. Приведем выдержки из работы К.А. Стрикелевой «Дизайн: содержание деятельности и основные термины», где поясняется сущность этих понятий.

Дизайн-концепция – «общий замысел, основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования, осознанное состояние, предваряющее и определяющее разворачивание любых форм деятельности. Концепция существует на различных уровнях – от концепции дизайна как деятельности, дающей представление об особенностях этого вида проектирования и формулирующей его общие принципы, до концепции конкретного изделия, связанной с творческой позицией дизайнера внутри деятельности и с задачами данной проектной разработки.

Возникновение концепции обусловливается насущной необходимостью систематизации накопившихся знаний, выбора стержня последующей деятельности. Дизайн-концепция – обязательный элемент дизайн-процесса и управления им. Разработка дизайн-концепции предполагает исследование социально-производственного заказа с обязательным выделением «действительного предметного конфликта»; определение целей и задач проектирования; разработку технико-эстетического задания, выработку единичной проектной установки, предполагающей определение направления и вида разработки. Одно из основных требований – целесообразность – социально экономический, технический, общественный, функциональный и эстетический аспект оценки степени необходимости и возможности производства вещи. Целесообразность предполагает достижение максимальных результатов минимальными средствами, эффективность вещи, ее конструкции (целесообразность конструкции), технологии изготовления (целесообразность технологии).

Системный подход в дизайне предполагает рассмотрение сложного разветвленного *объекта* дизайнерского проектирования как системы взаимосвязанных материально-функциональных и социокультурных элементов. Требуется установления четких функциональных связей между средой, ее элементами – вещами и процессами, протекающими в ней с участием человека (групп людей, об-

щества). Результатом такого рассмотрения является построение системного объекта.

Средовой подход – рассмотрение среды как результата освоения человеком его жизненного окружения. Соответственно деятельность и поведение человека принимаются как центр и определяющий фактор, связующий отдельные элементы среды. Исходная продукция данного подхода в дизайне – целостный образ и функциональная организация среды.

Ценностный подход (аксиологический) – рассмотрение проектирования как деятельности по созданию ряда объективных и субъективных ценностей, связанных с устройством *образа жизни* индивида и, соответственно, с типом личности, социальными и личностными ценностными нормативами, в том числе и эстетическими. Отправной точкой в формировании замысла объекта является конфликтность его существующего состояния. Выявление конфликта предполагает ценностное противопоставление того, что есть, тому, что должно быть. Это противопоставление задает контекст, в котором и обретает смысл постановка вопроса о конфликте между какими-то сторонами существующего объекта. Конкретные цели и задачи, возникающие на основе дизайн-концепции, решаются посредством дизайн-программы – следующей фазы процесса проектирования, определяющей целевую структуру процесса реализации концепции».

Дизайн-программа – «порядок поэтапного изложения групп операций по реализации *дизайн-концепции*. Основные структурные составляющие дизайн-программы: дизайн-концепция, формулирующая культурно-эстетический идеал, общий замысел, художественные принципы, цели и задачи проектного преобразования комплексного объекта; оргпрограмма, задающая общий порядок действий, процедур и мероприятий по проектному преобразованию комплексного объекта из исходного состояния к конечной цели и обеспечивающая реализуемость целей за счет создания эффективного механизма организационной коммуникации дизайна с системами управления промышленностью; *проект* комплексного объекта, включающий разработку социально-культурных процессов жизнедеятельности и предметное оформление этих процессов.

Дизайн-программа имеет два значения: *дизайн-программа-1* – методический и тематический план работы дизайнера над сложным системным объектом; *дизайн-программа-2* – сложный комплексный объект, разрабатываемый дизайнером порядок системы деятельности (предполагающий ее предметную оснастку).

Оперативные стратегии выбираются и пересматриваются по ходу дела, поэтому не бывают линейными. Если после получения результатов на одной из стадий приходится возвращаться к предыдущим, стратегия становится циклической. Каждый этап при такой стратегии приобретает поисковое значение. Если же при одних и тех же исходных условиях и целях возможны разные варианты решений, но оценить заведомо, какой результат лучше, нельзя, необходим перебор вариантов с целью последующей оценки и принятия решения. А это есть перерастание циклической стратегии в стратегию разветвленного поиска. Такая стратегия применяется, когда есть возможность расчленить задачу на относительно самостоятельные части и спланировать параллельные этапы.

Адаптивная стратегия подразумевает, что по окончании каждого этапа проектирования проектной ситуации с учетом результатов пройденного этапа и определяются новые цели и задачи.

Импровизационная стратегия характеризуется отсутствием заранее разработанного плана действий и предполагает, что дизайнер, имеющий богатый опыт, не связанный, однако, с конкретной ситуацией, может найти решение проблемы с самой неожиданной стороны».

При создании дизайн-проекта составляются соответствующие пояснительные записки и проектный анализ. Их следует понимать как действительные документы, определяющие проектные обоснования для выбранного решения и включающие различные вспомогательные и дополнительные элементы.

При создании эскизного дизайн-предложения обычно приводится пояснительная записка. В дизайн-предложениях и дизайн-проектах предусматриваются более полные текстовые документы. На их основе, равно как и на графическом изображении, составляется конструкторская документация (КД) и раз-

рабатывается технологический процесс (ТП) – дальнейшие стадии промышленной или производственной реализации проекта. Сам проект представляет собой пакет проектной документации, включающий дизайн-проект, используя который можно целиком реализовать (или произвести) изделие. Технический чертеж, конструкторская документация позволяют воспроизвести объект по размерам. Технологический процесс, технологическая карта позволяют задать необходимые технологии и материалы для воспроизведения.

Также существует специальная нормативная документация (ГОСТы, стандарты, санитарные, пожарные нормы и т.д.), регламентирующая отдельные аспекты проектирования. При создании проекта эти нормы и стандарты должны учитываться, их использование может разрешить возникающие противоречия в процессе реализации проекта.

При создании конструкторской документации и технологического процесса первоначальная дизайнерская идея порой существенно корректируется для ее адаптации существующим технологиям, материалам, способам их обработки. На этом этапе предусматривается взаимодействие работы дизайнера, конструктора, инженера и других специалистов (программиста, архитектора, художника, оформителя, менеджера и др.). Отметим, что различные изменения порой неизбежны, но они также являются практическим средством для снятия возникающих противоречий и производственных сложностей. Для того чтобы с найденным решением произошли минимальные изменения, дизайнер еще на этапе проектного анализа и поиска идеи предусматривает обязательные конструкторские и технологические составляющие. В ином случае идея окажется либо сильно искаженной, либо вообще проявит свою нежизнеспособность в условиях материальной реализации. Тем не менее, это не значит, что дизайнер должен целиком жертвовать своей идеей во благо технологии и конструкции. В некоторых случаях для сохранения эстетических параметров и образной выразительности можно менять технологию (более экономичную или дешевую на более энергоемкую), материал (древесину канадского клена на обычный клен), вносить изменения в конструкцию.

В 1971 г. в ВНИИТЭ была разработана система художественно-конструкторской документации СХКД, регламентирующая разновидности дизайн-документации. Различается дизайн-документация: *технический дизайн-проект* – совокупность документов, которые содержат полные и окончательные решения относительно дизайн-проектирования объекта. После согласования с заказчиком и утверждения технический проект служит основанием для разработки рабочей и технической документации.

Дизайн-документация, выпускаемая в процессе авторского надзора, – совокупность дизайн-документов, которые отражают изменения дизайн-решений предыдущих стадий разработки, появившихся в процессе рабочего проектирования, после проведения испытаний и освоения изделия.

К дизайн-документам относятся графические и текстовые документы, а также модели, макеты, опытные образцы, которые в отдельности или в совокупности определяют существо дизайн-решения, требования к изготовлению изделия, данные сравнительного анализа и обоснование выбранного варианта. К наиболее типичным видам дизайн-документов относят:

- *техническое задание* – документ, содержащий назначение, технические, экономические и другие требования, необходимые при дизайн-проектировании, а также требования эргономики, инженерной психологии, качества и т.п.;

- *чертеж (планишет) компоновки* – документ, отражающий компоновку (планировку) элементов объекта проектирования;

- *чертеж (планишет) общего вида* – документ, отражающий основные особенности внешнего вида объекта, его общую композицию, геометрию основных отдельных элементов, цветовое решение и графику;

- *технический рисунок (перспективное изображение)* – документ, отражающий особенности внешнего вида изделия, его элементов или деталей;

- *теоретический чертеж* – документ, определяющий геометрическую форму (обводы) изделия и координаты расположения составных частей;

– *модель* – документ поискового характера, отражающий объемно-пространственное решение объекта проектирования;

– *макет* – документ, отражающий объемно-пространственное решение объекта проектирования, его цвет, фактуру материала и графические элементы;

– *макетный (опытный) образец* – действующее изделие, отражающее объемно-пространственное решение объекта проектирования, его цвет, фактуру материала и графические элементы;

– *пояснительная записка* – документ, содержащий описание и обоснование выбранного дизайн-решения, перечень требований, замечаний либо к последующим стадиям разработок, либо к изготовлению образцов (серий) объекта проектирования;

– *расчет* – документ, содержащий расчеты, необходимые для подтверждения выбранных параметров, схем экономического обоснования;

Используется и другая классификация дизайнерской документации, например:

общий вид изделия – изображение внешнего вида объекта, его общей композиции, геометрия и цвето-фактурное решение всего объекта и его отдельных элементов (*макет*, рисунок или фото);

оригинал графических элементов – точное воспроизведение фирменного знака, логотипа, эмблемы, упаковки и сопроводительной документации на изделие;

карта цвето-фактурного решения изделия – документ, фиксирующий варианты цвето-фактурного решения изделия, необходимые материалы для его изготовления, нормы цвета, блеска, фактуры, текстуры, чистоты поверхности в виде числовых значений или контрольных образцов. Служит для контроля в процессе производственного воспроизведения проекта.

14.4. Правовая защита проектов

Авторское творчество и дизайн-проекты являются объектами закона о праве. Они охраняются законом и в случае ряда несанкционированных дейст-

вий или нарушений прав правообладателя преследуются в установленном законом порядке.

Законом об авторском праве и патентах, законами о товарных знаках объектами правовой защиты являются рационализации, изобретения, промышленные образцы, полезные модели и товарные знаки. По закону Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» от 16 мая 1996 года (и его редакции от 11 августа 1998 г.) авторское право распространяется на произведения науки, литературы и искусства, являющиеся результатом творческой деятельности и существующие в какой-либо объективной форме. Ряд дизайн-разработок охраняются как произведения прикладного искусства и как промышленные образцы (на последние составляется специальный документ – промышленный паспорт изделия). Промышленные образцы охраняются на основании соответствующего выданного патента. Важно различать промышленную продукцию и уникальное произведение.

Товарный знак охраняется как объект авторского права и охраняется законом о защите товарных знаков. В этом случае возникает разделение авторского владения и авторства. Владельцем права (в том числе и на использование знака, получение прибыли) может быть не его автор, а организация-заказчик. Тогда за дизайнером остается только признание его авторства. Как видно из трактовок закона, идея, эскиз или проект не могут быть взяты под защиту и не являются объектами авторского права. Законом охраняется объективный результат творческого процесса, а не его этапы. До тех пор пока идеи не будут объективно реализованы, а знаки зарегистрированы, их правовая защита оказывается проблемной, равно как и авторство или соавторство.

Следует понимать, что многие идеи буквально «летают в воздухе», поэтому возникают близкие решения и авторское первенство трудно доказать. Также существует ряд стереотипных решений (риторические приемы) и решений, которые первыми приходят в голову («механические», простейшие решения). В силу их объективной универсальности и широкого распространения закреплять за ними авторство нецелесообразно.

В случае оригинальной разработки используется понятие патентной чистоты дизайн-проекта, когда определяется степень новизны конструкции, технологии, пластического решения и др. Эта чистота определяется сравнением объекта с существующими образцами.

На этой основе различают плагиат, подделку, частичное использование (заимствование), компиляцию и интерпретацию. *Плагиат* – это сознательное повторение без авторского разрешения или согласия правообладателя конкретной формы, фирменного стиля, названия (чаще всего с коммерческой целью). Плагиат бывает полный либо частичный, когда воспроизводится несанкционированно часть идеи, разработки. Отметим, что название фирмы в одной области деятельности совпадать не должно, но может повторяться, если род деятельности разный.

Подделка – чаще всего это товар более низкого качества, в производстве которого используется фирменный стиль либо характерные элементы зарегистрированной продукции. Подделку бывает трудно отличить от оригинальной продукции (оригинала), в некоторых случаях бывает трудно доказать нарушение авторских прав или патента. Например, поддельные наручные часы «Rudo» не только отличаются названием, похожим на оригинальное «Rado», но и незначительными изменениями формы и размеров, незаметных на первый взгляд. В некоторых случаях распознать особо точные подделки могут только специалисты.

Заимствование – это частичное использование оригинальных элементов без указания на источник и разрешения автора (или правообладателя). Заимствование, цитирование широко используется в постмодернизме, чаще всего для иронической интерпретации и серьезного нарушения в таком случае не представляет. *Интерпретация* – еще один способ использования оригинальных образов, он заключается в том, что исходный образ трансформируется, порой до неузнаваемости, от чего трудно установить настоящее авторство или сам первоисточник. Интерпретация широко используется в массовом дизайне, это его регрессивная форма, поскольку новая форма создана не на новизне свойств,

идеи, а на основе существующей (порой мастерски или оригинально видоизмененной).

Еще одной формой повторения существующих образов является *компиляция*. В компиляции образ создается на основе нескольких других существующих образов – новое создается из уже существующих элементов, тем самым оно не будет создавать новые культурные смыслы и отвечать актуальным ожиданиям. Такой подход к формообразованию «из кусочков» иногда относят к регрессивным формам дизайна.

Подобную практику компилирования нужно отличать от компилятивного образотворчества, строящегося на создание новой формы на основе совмещения свойств других объектов. Результаты этого компилятивного метода действительно могут быть весьма неожиданными. Например, если мы возьмем от яблока – форму, от асфальта – цвет, от клубники – свойства поверхности, то у нас возникает асфальтовое яблоко с клубничной фактурой. Компилятивные приемы часто используются в плакатной графике, шок-дизайне, дизайн-провокациях и арт-дизайне.

Доказательство авторства, в случае его нарушения, позволяет: а) признать стороной, нарушившей право, авторство; б) восстановить положение, существовавшее до нарушения; в) пресечь действия нарушения права; г) возместить убытки, моральный ущерб и упущенную выгоду; д) получить доход и компенсацию. Чаще всего возникают разногласия (правовой спор или конфликт) между автором-разработчиком и заказчиком.

Доказательствами авторства могут являться авторские публикации, показания свидетелей, оригинальные эскизы с авторскими знаками, договоры подряда на работы, экспертные заключения. Для заблаговременного страхования авторства специалистами рекомендуется запечатать в конверт и послать самому себе по почте распечатки эскизов, оригиналы, графические носители (например, фирменного стиля – знаки, слоганы, плакаты, рекламные сценарии). Конверт при получении не вскрывается, поскольку ценность такого действия заключается в почтовых штампах, указывающих на дату отправки. В случае

возникновения правового конфликта нераспечатанный конверт частично доказывает авторство. Е. Шилина, юрист Белорусского союза дизайнеров, замечает (ее статья использовалась при подготовке этого материала на основе сопроводительной статьи каталога «Знак. Логотип. Выпуск 2»), что «к недостаткам данного способа относится то, что это доказательство одноразовое (конверт может быть вскрыт только один раз) и оспоримое (если конверт был плохо запечатан)».

Знание законов об авторском праве позволяет дизайнеру как автору профессионально защищать свои права и отслеживать возможные нарушения права в области дизайн-деятельности.

ТЕМА 15. Дизайн-экспертиза проектов и предметных форм

15.1. Дизайн-экспертиза как деятельность

Профессиональный дизайнер должен не только грамотно решать проектные задачи, но и уметь проводить самостоятельную дизайн-экспертизу, экспертную оценку проектных разработок и существующих предметных форм.

«Экспертиза потребительских свойств изделия – это анализ и оценка изделия с целью определения уровня его качества с позиций потребителя. На основе анализа изделия, условий и способов его потребления выявляется эффективность его использования различными группами потребителей, определяется социальная значимость изделия, его практическая полезность, удобство пользования, степень эстетического совершенства. В условиях, приближенных к реальным, используются экспертные и экспериментально-лабораторные методы, проводятся социологические опросы и апробирование изделия у потребителей. Экспертиза потребительских свойств часто проводится дизайнерскими учреждениями для присвоения изделиям особых знаков соответствия их требованиям технической эстетики.

Методы экспертизы потребительских свойств определяются типами аналитических процедур (расчетно-измерительные, экспертные, эксперименталь-

ные, социологические, статистические), составом операций (дифференциальные, комплексные, комбинированные), задачами и формами организации экспертизы (экспресс-метод, метод эксперта и группы, метод комплексной экспертизы)» (К.А. Стрикелева. Дизайн: содержание деятельности и основные термины).

В дизайн-экспертизе используется методика морфологического и художественно-композиционного, эстетического, функционального, конструкторского и технологического анализа предметных форм, комплексов, дизайн-концепций и программ. Отдельно используются методики антропологического, психологического и экологического подходов в дизайн-экспертизе. Они служат для оценки полного взаимодействия объекта с человеком. Проводится организационно-деятельностный анализ, оценивается использование методов «включенного» проектирования и средового подхода в дизайн-проектах.

В морфологическом анализе оценивается оригинальность строения объекта, особенности строения и принципы построения формы, формообразующие факторы.

Художественно-композиционный анализ используется для оценки выразительности образной организации объекта, средств выразительности и их целесообразности относительно функции и потребителя. Рассматриваются композиционные особенности и использованные средства композиционного формообразования.

В эстетическом анализе оцениваются образные свойства объекта, его эстетическая целостность и ценность относительно культурного пространства. Выявляются культурные смыслы объекта.

Функциональный анализ позволяет отследить особенности функционирования объекта на всех стадиях его существования, оценить качество функции и средства выражения функции в объекте, выявить первичную и вторичную функции с особенностями их выражения, определить соответствие формы рабочих и потребительской функциям.

Конструкторский анализ позволяет оценить особенности конструкции изделия, использование отдельных конструктивных элементов, узлов и их логическое соответствие объекту.

В технологическом анализе проводится оценка технологий и соответствия материалов, способов и качества их обработки, достоинства и недостатки использованного технологического процесса. Проверяется настоящая физическая и визуальная работа материалов, их конструктивных и декоративных качеств. Особое внимание отводится оценки инновационности технологий.

Антропологический анализ позволяет проводить дизайн-экспертизу объекта, основываясь на естественности соответствия человеческим параметрам и эргономическим требованиям.

Психологический анализ служит для экспертной оценки психологического воздействия объекта на человека. Исследуются возможности психологической реакции человека на объект, анализируются эмоциональное состояние и переживания пользователя в процессе взаимодействия с объектом, оцениваются показатели психологического комфорта и общего удовлетворения от объекта. В случае дизайн-экспертизы проектной разработки оцениваются возможные показатели.

Экологический анализ включает оценку воздействия на экологическое состояние среды и антропоэкологический анализ – воздействие объекта на человека, экология восприятия объекта.

Организационно-деятельностный анализ определяет качество организации процесса человеческой жизнедеятельности, соответствие параметрам этой деятельности относительно функции объекта. Отметим, что дизайн – есть средство организации деятельности, поэтому важно понимать и давать оценку объекта как предмета организационно-деятельностной системы отношений.

Методика средового подхода с методикой «включенного» проектирования используется для оценки соответствия объекта его среде (реальной или предполагаемой в случае проекта).

В дизайн-экспертизе проводится выявление формообразующих факторов и закономерностей построения дизайн-проекта. Анализируется соответствия проекта условиям функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды. Определяется степень новизны проекта или предметной формы, креативность образа и инновационность проекта в целом.

Количественные показатели дизайн-экспертизы зависят от объекта оценки и количества всевозможных входящих факторов и ситуаций. Сравните объемы дизайн-экспертизы карманного брелока с мебельным гарнитуром, интерьера квартиры с интерьерами вуза, архитектурного комплекса и города.

Экспертная оценка проводится на основе сравнительного анализа промышленных и предметных прототипов, в результате чего определяется степень новизны проекта и его качество (изобретение, инновация, модификация, усовершенствование, модернизация).

Инновация – это нововведение в области техники, технологии, организации труда или управления, основанное на использовании достижений науки и передового опыта, обеспечивающее качественное повышение эффективности производственной системы или качества продукции.

Понятие инновация относится как к радикальным, так и постепенным изменениям в продуктах, процессах и стратегии организации (инновационная деятельность). Инновация — это такой процесс или результат процесса, в котором: 1) используется частично или полностью охраноспособные результаты интеллектуальной деятельности; 2) обеспечивается выпуск патентоспособной продукции; 3) обеспечивается выпуск товаров и/или услуг, по своему качеству соответствующих или превышающих мировой уровень.

Инновации рассматриваются с разных точек зрения: в связи с технологиями, коммерцией, социальными системами, экономическим развитием. При концептуализации понятия «инновации» полезно сравнить его с другими понятиями. В частности, отмечается, что понятие «инновация» часто смешивается с понятием «изобретение», обозначающее создание новой технической разработки или усовершенствование старой. Кроме того, многие усовершенст

ния товаров и услуг было бы правильнее назвать «улучшением». Понятия «изменения» и «креативность» также иногда употребляются вместо понятия «инновации», что не совсем верно.

Особенность инновации в том, что она позволяет создать дополнительную ценность и связана с внедрением. В рамках этого взгляда инновация не является инновацией до того момента, пока она успешно не внедрена и не начала приносить пользу.

В рамках альтернативного подхода другие понятия используются как часть определения инноваций: «Инновация имеет место, когда кто-либо использует изобретение – или использует что-то уже существующее новым образом – для изменения образа жизни людей». В данном случае изобретением может быть новая концепция, устройство или другие вещи, которые облегчают деятельность, а инновационность не связывается с тем, получил ли организатор инновации какую-либо выгоду и принесла ли она позитивный эффект.

15.2. Систематизация результатов дизайн-экспертизы

Материалы дизайн-экспертизы структурируются в логической последовательности, разделяясь на обозначенные пункты. При формировании оценочных утверждений следует всегда аргументировать оценку с описанием критериев оценивания, в ином случае возникает ощущение субъективного восприятия и вкусовых различий. Исходя из этого, при проведении экспертизы следует избегать личного отношения к объекту экспертизы и его оценки с точки зрения собственных вкусов, предпочтений и внутренней идеологии. Также следует избегать крайних эмоциональных оценок и выражений, заменяя их сдержанными и аргументированными утверждениями.

Цель дизайн-экспертизы заключается не в критике в стиле «не оставить камня на камне», но в беспристрастном изучении и выявлении достоинств и недостатков объекта экспертизы с убедительной аргументацией.

1. Тема дизайн-экспертизы или экспертной оценки. Указывается название изделия, комплекса, процесса, системы.

2. *Типологический анализ.* В типологическом анализе определяется вид и класс объекта, сфера функционирования. Определяется класс потребителя (фокус-группа) и его характеристики. Здесь же приводятся сравнительные характеристики с другими подобными объектами или проектами.

3. *Эстетический анализ.* В эстетическом анализе сопоставляется соответствие образа объекта его названию, прослеживаются закономерности раскрытия образа, общая идея и средства ее материального воплощения или выражения, а также цельность идеи и образа, степень его раскрытия на всех уровнях организации (для комплекса). Определяется, что является носителем образа и как образ построен, анализируется стилистика (или стиль) объекта с указанием стилистических особенностей. Объясняется использование данного цвето-фактурного решения, пластики, элементов декора и пр.

Например, при проведении дизайн-экспертизы заведения общественного питания прослеживается цельность образной организации и полнота раскрытия образа и проекта на всех носителях: интерьер, экстерьер, соответствие внутреннего внешнему, элементы декора, масштабность, столовые приборы и посуда, скатерти, салфетки, музыкальное сопровождение, фирменная одежда, меню и пр. Те же требования касаются экспертизы фирменного стиля, процессуальной системы или любого другого сложного комплекса.

Оценивается стилистическое соответствие среде и контексту восприятия. Определяются культурные смыслы объекта и его общая культурная значимость.

4. *Функциональный анализ.* В данном анализе оценивается соответствие формы назначению, определяются функции объекта, особенности работы функции, как первичной рабочей, так и вторичной, потребительской, исследуются принципы функционирования и процесс функционирования объекта.

В экспертизе сложных комплексов отдельно оценивается грамотность функциональной организации пространства, распределения функциональных зон.

5. *Технологически-конструкторский анализ.* На этом уровне экспертизы оценивается отношение конструкции к материалу, конструкции к функции,

особенности конструкторского решения и их целесообразность. Рассматриваются технологические особенности и отношение технологии к материалу и технологии к конструкции, определяется физическая работа конструкции и материалов.

Оценивается выбор материала и их сочетание, характеристики фактур, качество обработки поверхностей, нанесения цветового покрытия, функции и свойства покрытий. Выделяются инновационные технологии и материалы.

6. Эргономический анализ. Объект оценивается с точки зрения удобства пользования и оптимизации деятельности (например, насколько удобно отдыхать на диване). Проверяется его соответствие антропометрическим показателям и эргономическим требованиям, гигиеническим нормам. Оценивается удобство эксплуатации, доступность ремонта, безопасность, в том числе экологичность.

В сложных комплексах исследуется удобство пользования для всех пользователей и обслуживающего персонала (в кафе – посетители, бармены, официанты, уборщики). Анализируется удобство расположения, организации процесса, размежевание функциональных зон (в ночном клубе – зоны пассивного и активного отдыха, барные стойки, сцены, проходы, санузлы, гардеробы).

7. Психофизиологический анализ. Определяется характер эмоционального воздействия объекта на потребителя, анализируются чувства и эмоциональные состояния человека, его впечатления, действия, мысли, определяется соответствие воздействия образа с заложенными в него свойствами и дается оценка создаваемой психологической атмосфере. Прогнозируется возможное или оценивается реальное отношение к объекту разных социальных групп общества.

На физиологическом уровне находится соответствие между физиологическими ощущениями человека от взаимодействия с объектом и возникающими от этого чувствами. Например, если тактильные ощущения показывают, что тарелка скользкая и липкая, то человек начинает испытывать чувства брезгливости, отвращения. Определяется образ действий, которые вызывает объект, ка-

кие действия и мысли он побуждает в потребителе или разным по свойствам потребителям.

8. *Заключение.* Приводится экспертная комплексная дизайн-оценка объекту экспертизы. Делается заключение об его образной, функциональной, эстетической и средовой полноценности. Указываются наиболее интересные моменты, решения, инновационные внедрения и наиболее существенные недостатки с указанием на возможные пути их устранения.

В качестве приложения могут использоваться фотографии объекта, чертежи, раскадровки, схемы, графики, опросные листы, отчеты, изображения аналогов по функции и т.д.). Наличие приложения позволяет увеличить доказательность и наглядность дизайн-экспертизы.

Дизайн-экспертиза понимается не только как вид дизайн-практики, но и как средство повышения профессиональной грамотности и расширения видения мира сквозь призму дизайна.

ТЕМА 16. Дизайн в контексте постмодернизма. Проблемы и актуальные тенденции современного дизайна

16.1. Дизайн, культурная ситуация и художественный образ постмодернизма

Дизайн нельзя рассматривать в отрыве от актуальных явлений в культуре и философской парадигмы второй половины XX – начала XXI веков. Эта культурная парадигма всеобъемлюща и получила название постмодернизма. И. Ильин дает следующее определение постмодернизма: «Многозначный и динамически подвижный в зависимости от исторического, социального и национального контекста комплекс философских, эпистемологических, научно-теоретических и эмоционально-эстетических представлений. Главным образом, постмодернизм выступает как характеристика определенного менталитета, специфического способа восприятия, мироощущения и оценки, как познавательных возможностей человека, так и его места и роли в окружающем мире. По-

стмодернизм прошел долгую фазу первичного латентного формообразования, датирующуюся приблизительно с конца Второй мировой войны (в самых различных сферах искусства: литературе, музыке, живописи, архитектуре и пр.), и лишь с начала 80-х годов был осознан как общеэстетический феномен западной культуры и теоретически отрефлексирован как специфическое явление в философии, эстетике и литературной критике». Постмодернизм связан с постструктурализмом и деконструктивизмом в философии и эстетике.

Можно говорить об эпохе постмодернизма и культурной платформе постмодернизма, обществе постмодернизма. Характеристики этих моделей отличаются от существовавших ранее (модернизм) и обладают своими свойствами. Постмодернизм во многом отрицал концепции модернизма, так, положение конструктивизма о диктате прямого угла сменяется постмодернистским предложением архитектора Ф. Хундертвассера о запрете прямой линии. На смену рационализму и материализму приходят иррационализм и сенсуитивизм; вместо диалектического отрицания – синкретическое принятие и слияние; вместо логических формализованных форм функционализма возникают чувственно значимые формы бионики и органики; линейное время превращается в прерывистое, пульсирующее, прямая линия – в спираль, прямоугольная плоскость – во фрактальные структуры; вместо ясных текстов рационально-реалистического мира – мерцающие, интуитивно-сказочные тексты, наполненные многозначностью, символизмом и иронией. Эстетике авангарда, провозгласившей уничтожение прошлого, в постмодернизме выставляется альтернатива – ироничное переосмысление с умножением смыслов и эмоциональным резонированием, а вместо классического антропоцентризма – универсальный гуманизм, в котором человек является одним целым с природой и космосом. Так преодолевается вредная иллюзия ценности только человека и его потребностей, во имя которой вершились массовые катастрофы мировых войн, техногенное разрушение природы и естественной среды, наряду с формализацией человека и вытеснением его чувственной природы.

Отрицая любое проявление тотального, постмодернизм апеллирует к гуманистическим ценностям и одушевлению материального мира, избавление от техницизма (в виде преклонения перед технологией и техникой) и потребительства (в виде дословного проедания ресурсов планеты), а так же идеологии индивидуализма (в виде антисоциальной установки в достижении личных интересов вопреки всем и всему). Внимание проектировщиков переключается с объективного на субъективное, с функционального на образно-чувственное, с практического на метафорическое, с рационального на сказочное, с очевидного на скрытое.

На смену проектных концепций модернизма, с их ориентацией на так называемый «интернациональный» дизайн, тотальным проектированием, утопическими и формалистскими идеями стилистического единства мира, приходит время экзистенциального проектирования, мифопоэтического образотворчества, реализации средовых и игровых принципов. Любой догматизм в дизайне искореняется, чтобы уступить место профессиональной гибкости, смелости, интуиции и креативности, основанных, конечно, на принципах гуманистического дизайна и методах практического проектирования. Позволительно метафорическое сравнение модернистского дизайна со скоростным локомотивом, мчащемся по строгому, детерминированному маршруту из одной конкретной точки в другую на основе философского диалектического отрицания. А постмодернистский дизайн похож, скорее, на улыбчивый паровозик из известного мультфильма, который сходит с рельсов, чтобы понюхать цветочки, на основе чувственного принятия. (Такая метафора, безусловно, не должна восприниматься прямо, как отрицание универсальных диалектических законов развития, характерных для любого движения).

Философия постмодернизма оказало существенное влияние на специфику проектирования в условиях нового информационного общества, одновременно, эта философия помогает определить особенности и закономерности современной проектной практики.

Дизайн в эпоху постмодернизма обладает новыми чертами и отличается от классического дизайна и дизайн-программ. Культура постмодернизма оказывает широкое воздействие на дизайн-деятельность и проектную культуру.

Это проявляется в борьбе традиционного и «трикстерского» проектирования. Трикстер – это плут, озорник, провокатор, он сочетает в себе свойства обоих полюсов оппозиции «хаос-космос», что позволяет ему в созидательном процессе выступать посредником, медиатором. Дизайнер-трикстер – это посредник между миром вещей и миром людей. *Трикстерское проектирование* по своей природе поливариантно, иронично, двусмысленно. Проект не столько отвечает функции, сколько вызывает обсуждение, провоцирует на действия. Отсюда возникают понятия дискурса и нарратива в дизайне. *Дискурс*, по определению Ж-К. Коке, это сцепление структур значения, обладающих собственными правилами комбинации и трансформации. *Нарратив* – сжато понимается как своеобразный текст-повествование, присутствующий в любых объектах материального мира и вызывающий дискурс. В этой связи мы понимаем дизайн-проект как текст-сообщение, текст-повествование, способный считываться и интерпретироваться субъектом восприятия.

Трикстерское проектирование – особенность дизайна в эпоху постмодернизма. В дизайне проявляется такое значение этого понятия, как интрига, задумка. Современный дизайн можно разделить по характеру создания образов на классические высокий и низкий, с добавлением нового принципа – пиратский (пиратство понимается не как плагиат), трикстерский. Высокий дизайн – дизайн элитный, уникальный, дорогой, обладает чистотой высокого стиля, что соответствует эстетической категории трагического в дизайне. Низкий дизайн – это дизайн массовой продукции, ярмарочно-карнавальный, народный, лубковый, пестрый, наивный, эстетически комический. Пиратский дизайн – провоцирующий, эпатирующий, смеющийся, ироничный, играющий, его эстетические характеристики трудно вписываются в термин «комическое». *Трагическое, комическое и пиратское проектирование формирует три роли дизайнера – дизайнер-трагик, дизайнер-комик, дизайнер-пират.*

Для постмодернизма характерны явления цитатного мышления и языкового сознания. Цитатное мышление – это мышление готовыми модусами уже существующих форм, приемов. Цитата в дизайне – создание новой формы с использованием старой, уже известной, либо включение в форму уже существующего компонента. Цитатность – свойство и признак современной культуры.

Языковое сознание опирается на утверждение о том, что основным средством передачи информации является язык, речевой акт. Существует то, что произносится, что способно быть описанным речью. Дизайн-проект представляется как сумма интерпретаций и ссылок на вложенные тексты в проекте. В связи с этим возникает проблема пара-, интер- и гипертекстуальности в проектировании.

Паратекстуальность в проектной культуре связывает объект проектирования с его названием. Так, слово «ретромобиль» задает направление к восприятию изделия, первичному образному представлению.

Интертекстуальность – это способность текста обладать вложенными текстами и смыслами, обрывками цитат, которые узнаются сознательно или бессознательно. Р. Барт считал, что «каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры». Проект включает в себя культурную ткань других проектов, вызывая их распознавание.

Гипертекстуальность – это свойство текста отсылать в другой текст, когда в одном тексте вложена потенциальная способность к разворачиванию другого текста.

Пародийность – еще одно свойство культуры постмодерна. В эстетике постмодернизма пародия занимает важное место, ее роль в современном искусстве И. Ильин объясняет так: «Произошла явная смена парадигмы: пародия уже не трактуется как контестация, искажение, протест, где серьезные драматические тона заглушают комическое начало, – теперь пародия связана скорее с об-

разом мирного сосуществования стилей и идей, с комедийной игрой смыслами на бесконечном поле интертекстуальности».

Устойчивые смысловые организации элементов образуют *сюжетные модусы*. Комбинирование разных сюжетных модусов порождает новые формы. Использование сюжетных модусов хорошо просматривается в кинематографии. В дизайне сюжетными модусами выступают стилистические приемы, устойчивые принципы создания визуальных форм, связанных одной функцией.

Деконструкция как прием в постмодернизме может быть использован как метод в дизайн-проектировании. И. Ильин пишет: «Смысл деконструкции как специфической методологии исследования текста заключается в выявлении внутренней противоречивости текста, в обнаружении в нем скрытых и не замечаемых не только неискушенным, наивным читателем, но ускользающих и от самого автора, «спящих», остаточных смыслов, доставшихся в наследие от дискурсивных практик прошлого, закрепленных в языке в форме неосознаваемых мыслительных стереотипов». В дизайне прием деконструкции позволяет выявить внутренние противоречия изделия или проекта, обнаружить стереотипы и скрытые цитаты. Это позволяет в дальнейшем совершенствовать проект. Деконструкция связана с процессом распрямления и применяется как прием проблематизации в проектировании. Владение методами деконструкции значительно расширяет возможности дизайнера, особенно его креативную составляющую.

Развитая терминология постмодернизма частично включается в терминологическую базу дизайн-проектирования. Например, для понимания стилизации в дизайне, могут использоваться такие термины постмодернизма как аллюзия, аллегория, гротеск, символ, метонимия, метафора, парадокс, игра, игровой принцип, маска, коллаж, цитата, интертекстуальность, паратекстуальность, пародия, пастиш, код, двойное кодирование, план выражения и план содержания.

Концепция «складки» означает, что материя движется не по кривой, а следует по касательной, образуя бесконечно пористую и изобилующую пустотами текстуру. Понятие «складки» ввела К. Видаль, чтобы символически обо-

значить барочную сущность современного мира в пространстве духовном и материальном. Ж. Делез полагал, что складка объясняет существование новой особой субъективности, ведущей к индивидуализации. К. Видаль считала складку символом 1980-х годов, объяснительным принципом всеобщей культурной и политической дезорганизации мира. Ни один проект не обладает абсолютным характером. Существуют лишь одни фрагменты, хаос, симуляция, триумф видимостей и легкомыслия. Для методики дизайна концепция складки важна для понимания культурных процессов, отражающихся в вещественном мире, проектировании и особенно в проектировании не-предметном – виртуальной среды и виртуальных объектов. Тем более что все большее количество процессов, в том числе и культурных, реализуются именно в виртуальной среде, в результате чего происходит виртуализация человеческой жизни.

Еще одним приобретением постмодернистского дизайна является «маска» в дизайн-образе. Форма не выражает функцию, а отрывается от нее, выражает что-то другое, маскирует одно и обозначает другое. На основе маски в дизайне строится *игровой принцип в проектировании*, а игра используется как методика формирования проекта.

Чтобы «вжиться» в предмет проектирования, дизайнер одевает маску, играя в адресата дизайна, тем самым проникая в сущность предмета проектирования. Игра в проекте означает свободный выбор желаемой роли для потребителя. Происходит игра образов и вкладываемых в них смыслов и их интерпретаций.

Игра в дизайне отражается в явлении стайлинга. Образ больше чем функция, покупается не функциональное изделие, а образ, идентифицирующий с личностью покупателя. Дизайн предлагает потребителю образы, обладание которыми как бы укрепляет личность в своем собственном представлении о себе. Например, псевдоспортивного вида наручные часы сообщают владельцу и его окружению о том, что он – спортивный человек. Современный человек эпохи постмодернизма – это человек играющий. Ему важны предметы, означающие его роль, его игру или разные игры, без них игра невозможна и неполноценна. Супермен оказывается суперменом только тогда, когда он выглядит как супер-

мен, в соответствующем облачении. Разница между вещью и тем, что она символизирует, бывает значительной. Так, ребенок может идентифицировать себя с рыцарем, надев на голову в качестве шлема половинку порванного резинового мячика и взяв в руки палку-меч и кастрюльную крышку-щит. Этого вполне достаточно для роли рыцаря в детской игре. «Взрослые игры» предполагают более серьезные дизайн-решения атрибутов, указывающих на социальное положение и роль.

Для художественного образа в постмодернизме характерны следующие свойства и признаки: *метафоричность, цитатность, ироничность, полистилистичность, деконструктивность, этничность*. Визуальные образы эпохи постмодернизма полны разнообразных метафор, намеков, цитат, могут включать эстетику абсурда и бессмыслицы. Эти образы ироничны и пародийны, использованные цитаты не просто вырванные из предыдущей культуры фрагменты, но использованы в иронических целях, это задает двойственный характер интерпретаций в образах.

Постмодернизм – это полистилиия, равенство всех стилей во всем их богатстве, своеобразное полифоническое звучание образов. У. Эко определяет лабиринт как символ постмодернизма, универсальная метафора многосложного пути. Лабиринт, как «иррациональная серия неожиданностей» (Р. Арнхейм), не случайно является символом постмодернизма. Формированию образов теперь не присущ строгий, линейный детерминированный порядок; образы обретают гибкость, в том числе и содержательную, интерпретационную, возникают спонтанно, порой без видимой причинности и логики, что ассоциируется с брожением по лабиринту. Образы создаются по коллажному принципу, состояются из отдельных фрагментов по единому замыслу или функции. Коллаж, открытый в начале XX века дадаистами, оказался существенным достижением культуры постмодерна.

Этничность, возвращение к фольклорным формам, природным и национальным мотивам также характерно для художественного образа и культуры

постмодернизма в целом. В дизайне стремление к этнографическим формам привело к появлению отдельного течения – этно-дизайн.

В эпоху постмодернизма дизайн, в целом, усложнился качественно и обрел новые свойства, а образная организация предметов отходит от формулы «форма следует содержанию» в сторону более сложных смысловых линий и принципов образотворчества.

16.2 Проблемы и актуальные тенденции современного дизайна

Дизайн в эпоху информационного общества значительно расширил границы своего воздействия. Наблюдаемая сегодня смена цивилизационной парадигмы ведет к возникновению и новых задач современного дизайна. Объективное расширение границ дизайн-деятельности означает и увеличение воздействия дизайна на социум.

Как никогда актуальна маркетинговая функция в дизайне. Изменяется и видение дизайна. Коммерческие организации в США (20%) и Великобритании (30%) трактуют дизайн как бизнес-консультирование или как бизнес-проектирование. Актуальным является и представление о дизайне как *инновациях на поток*.

Действительно, инновационная деятельность пользуется спросом, а дизайн-деятельность, инновационная по природе, приобретает еще большую значимость.

Немаловажное место занимает дизайн в системе коммуникаций. Системы коммуникаций – это не только объект проектирования в дизайне. Формируется понимание дизайна как коммуникативной деятельности. Возникает соответствующее направление в дизайне – коммуникативный дизайн. Отмечается очевидное воздействие дизайн-проектирования на общество, его структуру и культурное поле.

Меняется и язык современного дизайна. Как и в эпоху постмодернизма, современный дизайн обретает все новые свойства и качества. В результате чего изменяются и методики дизайн-образования и сама методологическая картина

дизайн-деятельности. Характеризуя современные условия проектирования, И.В. Морозов в «Герменевтике зодчества» замечает, что «на практике это означает переход к особому, скажем так, экзистенциальному типу проектирования, при котором объект-субъект, если и сопоставляются, то аналитической рефлексией, и то с последующим синтезом, герменевтической интерпретацией синергетической природы-сущности».

Для понимания отдельных явлений в дизайне требуется не столько философия объективного диалектического материализма, но философия идеализма, экзистенциализма, интуитивизма, сенсуитивизма, иррационализма и, безусловно, философии постмодернизма. Таким образом, полезным опытом оказывается рассмотрение дизайна сквозь призму современной *философии неоплатонизма*.

Отдельные явления в дизайне могут быть поняты сквозь призму философии иррационализма и волюнтаризма (волюнтаризм от лат. *voluntas* – воля) – как философии, признающей волю первоосновой всего сущего; через понимание дизайна как воли и представления в контексте философии Артура Шопенгауэра (1788 – 1860).

Пространство и причинность, на которых обоснованы все процессы реальности, есть только функции мозга, отсюда вывод, что мир есть такой как он есть, и такой, каким он представляется людьми. Шопенгауэр пишет: «Непосредственно сознаваемое ограничено пределами кожи или, точнее, самыми крайними окончаниями исходящих из церебральной системы нервов. За этими пределами лежит мир, о котором мы знаем только посредством образов в нашем мозгу. Вопрос в том, соответствует ли и насколько соответствует этим образам мир, существующий независимо от нас». Значит, образы в дизайне могут быть неравны реальным предметам, что важно для понимания сущности современного образотворчества.

Шопенгауэр предлагает синтезировать рациональное и интуитивное мышление, так как это единые составляющие человеческого познания. Кроме внешнего опыта и основанного на нем рационального познания существует

внутренний опыт, причем интуитивное познание возникло раньше логического, поэтому разум должен основываться на интуиции и должен быть дополнен ею. В интуитивном познании проявляется метафизическая сущность бытия как мировая воля. Представляя дизайн как синтез интуитивного и рационального, процесс проектирования оказывается гораздо более глубоким по своей сущности и значимости, поскольку позволяет заглянуть в систему вещей и систему мира как процесса проявления воли, в том числе и человеческой.

В этой связи отметим, что искусство представлялось Шопенгауэром как средство освобождения души от страданий жизни, что перекликается с задачами дизайна и особенностями современного «одушевленного» проектирования.

Современный дизайн глубоко метафизичен (метаφύσικα с др.-греч. та мета та φύσικα – «то, что после физики») – раздел философии, занимающийся исследованиями первоначальной природы реальности, бытия и мира как такового и может быть объектом изучения для метафизики. В качестве примера следует привести работу Г.Н. Лола «Дизайн. Опыт метафизической транскрипции».

Метафизика связана с миром идей и идеального в целом. Философ М. Хайдеггер понимал метафизику спутником любой речевой деятельности. Рассматривая вещь как текст-сообщение, стоит обозначить метафизическую природу этой вещи и характер ее взаимодействия с человеком в системе интерпретаций. Отметим и связь между метафизикой как науке о сущем и онтологией, как науке о бытии.

В метафизическом ракурсе дизайн представляется средством «заколдовывания» материального мира. Дизайн-образы обрастают смыслами и интерпретациями, свободно группируются в новые смысловые образования, требующие постижения, но на первый взгляд лишены связующих звеньев. Дизайн задает миру многозначность, делая его менее предсказуемым и как бы играющим. Вещь больше уже не функциональный предмет, а вещь-игрушка, способная порождать новые смыслы для человека, становясь ближе иррациональной сущности человека.

Процесс «заколдовывания» символичен и метафоричен, с его помощью мир видится загадочным и мерцающим, стимулирующим к поступку, к разгадке. Значение мира вещей сводится не к предметно-пространственным утилитарным комплексам, но к появлению новых, порой неожиданных смыслов и случайно возникающих образных оттенков и ассоциаций. Игра образов приближает материальные формы к человеку, при этом они не теряют свою основную функциональную нагрузку, но обретают более важную гуманизирующую функцию.

Современный дизайн также *мифопоэтичен*, поскольку наблюдается возрождение мифологического мышления, особенно заметного в виртуальной реальности, повсеместно встречаются архаические элементы прошлого и прошедших культур. На основе мифологического мышления выстраивается мифопоэтическая модель мира.

Мифопоэтическая модель мира – это модель, представляющая собой особое культурное явление, поскольку это сокращенное и упрощенное отображение всей суммы представлений о мире внутри данной традиции. Такая модель глубоко символична, поскольку предстает как результат вторичной перекодировки первичных данных с помощью знаковых систем. Как раз дизайн и занимается перекодировкой смыслов прошлого на знаковый уровень нового информационного пространства, например виртуальных миров.

Структурные единицы мифов называются мифологемами, прообразами, а в ткань современной мифопоэтической модели мира «вплетаются» множества этих прообразов-мифологем. Мифологемы обладают мощным эмоциональным зарядом и могут быть прочитаны на уровне бессознательного.

Мифологическое мышление, по Л. Леви-Брюллю, – это доличностный, доиндивидуальный и дологический уровень сознания, сохраняющийся в структуре мышления современного человека наравне с его рациональным и научным знанием. Для мифологического мышления характерна синкретичность как первоначальная целостность и диффузность как нераздельность понятий простран-

ство-время, предмет-знак и т.д. Синкретичность и диффузность характерны для младенческого восприятия мира и архаического, ического мышления.

Архетип, по К.Г. Юнгу, – это форма коллективного бессознательного. Это еще не образ, а только потенциальная возможность оформиться им в соответствии с заданной в сознании «кристаллической решеткой». Изначальный опыт наделяется содержанием только тогда, когда он становится осознанным и наполняется материалом сознательного опыта. Архетипы обладают мощным эмоциональным потенциалом и находят свое выражение не только в человеке, но и в его материальных созданиях. Образ становится символичным.

Разделяют пространственные и природные образы-символы. К первым относятся образы пути, вертикали, горизонтали, моста, ворот, арки, окна и пр. Природные образы – вода, космос, огонь, река, гора, дерево и т.д. Эти образы обрели сложную символическую нагрузку и могут быть поняты с позиции герменевтики (наука о толковании смыслов). Например, врата символически отделяют разные смысловые миры и территории, обозначая место перехода из одного мира в другой, вступление новых законов и прекращение действия старых, обретения новых свойств. Врата храма означают переход из пространства мирского в пространство сакрального, непостижимого.

Некоторые образы обладают амбивалентностью – двойственной системой прочтения. Вода – это символ текучести, изменчивости, но и стабильности, покоя, глади. Отдельные образы могут комбинироваться друг с другом, порождая новые значения: вода и течение (ось) – река, водопад. В свою очередь, возникновение определений усиливает образные оттенки и изменяет значение: бурная река, значение – опасность, испытания.

В мифологическом мышлении пространство и время не равны понятиям рациональным. Пространство образует фрагментарные лоскуты-складки, за которыми неорганизованная пустота, оно разнородно, зависит от того, что в нем происходит. Мифологическое время субъективно, имеет характер субъективного переживания, эмоционально окрашено. Это время имеет относительную длительность, растяжимость, протекает неоднородно и неравномерно в разных

пространствах. Это наблюдается в сказках и мифах, детских играх и мирах, а в проектировании – в виртуальных компьютерных играх и соответствующих виртуальных мирах.

Принцип диффузности означает архаичное неразделение вещи от слова, которое его обозначает, существо – от имени, формы от содержания, предмета от знака его обозначающего.

Мифопоэтика современного дизайна базируется на образной организации знаковых компонентов среды. Возникают соответствующие *мифо-концепции* в дизайне и графической культуре. Они могут использовать архаизмы, к которым относятся мифологемы (мифы, связанные с этим местом), стереотипы (общие шаблонные представления о месте) и так называемая «память стилей» (культурные модели, жестко ассоциированные с конкретным местом); литературной речи (культурные модели, отраженные в архитектурном стиле) и сленге (неравномерном и неустойчивом пласте ассоциаций, вступающем в противоречие с общей культурной средой).

В качестве основы для мифо-концепции может выступать история среды, историческая или мифологическая личность, героический персонаж, событие, географическая особенность, памятник архитектуры и пр. Например, мифологемы Минск – город-герой, Несвиж – резиденция князей Радзивиллов, Шклов – «огуречная столица», стереотипы – Могилев – город на Днепре, Минск – столица Беларуси, память стилей – Минск – город контрастов. Литературная речь – Несвиж – ренессанс и барокко, Минск – соцреалистический ампи́р. Сленг – Кобрин – «Дажынкі-2009».

Мифо-концепции значительно расширяют возможности отдельных областей проектирования, например архитектуры, средового дизайна и обогащают среду новым содержанием в соответствии с уже существующим культурным пространством.

Современная культура трактуется как культура тотального необарокко. Мультивариативность образов современного дизайна объясняется определением современной культуры как культуры необарокко. Испанская исследователь-

ница Кармен Видаль этим термином определила характер культуры с 80-х годов XX века и связывает это с необарочным мироощущением. Х.Р. Вентос также использовал термин «необарокко» для характеристики современного общества. Свойства этого мироощущения проявляются во фрагментированном восприятии, пантеизме, динамике, многополярности и фрагментации.

К. Видаль указывает, что барочными по своей сущности являются определения современной культуры как системы симулякров Ж. Бодрийара, системы кажущихся предметов; общество спектакля Г. Дебора; театрокрации Ж. Баландье; империи эфемерного по Ж. Липовецкому.

Мир в эпоху тотального необарокко воспринимается как призрачная декорация, образы сложные по своей организации, а их значения «плавающие», неустойчивые и театральные по сути. Мир вещей – это мир масок и форм для игры, обеспечивающих визуальную убедительность проигрываемой роли. Не случайно современный мир – это мир шоу, сфера представления, возникают понятия шоу-дизайна, шоу-политики. Спорт, кино, медицина и пр. переводятся на язык всем понятного развлекательного шоу. Ценность информации зависит от увлекательности повествования и презентации. Необарочный мир вещей это сложный, избыточный и брутальный набор плавающих означающих, множественных и мерцающих коннотативных значений, спонтанных и петляющих в лабиринтах постмодернистского сознания. Вещи «разговаривают» не на честном языке функции, материала и естественных форм, а зыбком диалекте моды, знаковых значений и символов, инспирированных системой рекламы и ценностей общества потребления, в котором потребляются не вещи, но их знаковые функции.

Поэтому, необарокко, равно как и любые другие мировые идеологии и культурные явления, несет в себе исключительно сильный заряд трансформирующей энергии, способный изменить образ современного мира, что является безусловным плюсом, но и содержит в себе описанные выше негативные процессы. Дизайнер в эпоху необарокко обеспечивает указанную презентабельность и увлекательность, заключая информацию в убедительные оболочки (графический интерфейс сайта, виртуальные презентации событий, научных

знаний и пр.). С другой стороны, дизайнер обеспечивает перевод культурных ценностей на язык современной медиа-культуры, организует соответствие между ролью и человеком посредством создания необходимых для создания образа или имиджа атрибутов, вещей, среды.

Отчасти возникает естественная проблема стилистического единства предметной среды. В культуре полистилии, где все стили равны, они вступают в визуальное противоречие между собой, делая среду порой перегруженной, разнородной и от этого лишенной целостности.

Сегодня требование чистого стиля или стилистического решения в проекте всегда сталкивается с внутренним эклектизмом, что особенно проявляется в проектировании интерьеров. В некоторой степени можно говорить о грамотном согласовании разностилевых элементов между собой или вписывании в уже существующую предметную среду.

Уместность вписывания нового объекта или комплекса объектов считается важной задачей современного проектирования, что говорит о стилистическом согласовании отдельного места, среды, но никак не о тотальной стилистической чистоте на больших территориях. Такие установки являются пережитками утопических концепций дизайнеров-функционалистов, изолировавших человека от природы и органического взаимодействия со средой, предлагая взамен действительно технократическое единство предметики, лишенной любой одухотворенности, отчего оказывающее деструктивное воздействие на личность человека.

Зависимость проекта от среды кажется естественной и связана с явлением *мультикультурализма* в объектах дизайн-проектирования. Объекты в дизайне поликультурны, содержат разные культурные смыслы, отвечающие отдельно взятым средам, регионам и территориям.

Это исключает представление об образном единстве материального мира – отзвука теории тотального проектирования и интернационального дизайна. В эпоху необарокко образное единство построено на различии сложных образов, их тонком балансе и визуально-смысловой согласованности.

В современном дизайне, как в зеркале отражаются глобальные проблемы современности. Это проблемы глобализации, стирания культурных различий, экологические проблемы, проблемы энергосбережения. Они в разном качестве проявляются в виде входящих требований в проект, условий, факторов и профессиональных задач.

Массовое производство и проектирование в системе глобализации приводит к созданию массовых объектов, лишенных отличий и функционирующих повсеместно. Однако процесс индивидуализации стимулирует к созданию уникальных, персонифицированных проектов, направленных на одного потребителя или группы потребителей.

Глобализация приводит к формированию унифицированного проектирования и соответствующей методики, к производству массовой обезличенной продукции. Уникальное проектирование – это проект вещи в одном экземпляре, существующий только для одного потребителя. Иногда под уникальным проектированием понимают нестандартные подходы в проектировании и формообразовании, использование новейших или неожиданных технологий.

Персонифицированное проектирование рассчитано для отдельных групп потребителей, связанных одними потребностями, социальным статусом, экономическими возможностями. Это проектирование работает с потребительской функцией вещи, которая обуславливает образное разнообразие. Использование только одной рабочей функции характерно для массового унифицированного проектирования. Следовательно, продукция делится на массовую и элитарную, ее образное решение различное и строится на разных проектных принципах.

Помимо экологических задач и требований экологичности продукции, необходимо указать и об экологии восприятия – чистоте восприятия форм, которые не вызывают визуальной перегрузки у человека. Экология восприятия важна и как фактор в средовом проектировании. Среда не должна вызывать зрительную перегрузку информацией объектов. Проблема визуальной перегрузки наблюдается в городах, на улицах, рынках, где обилие рекламы, разнообразных вывесок, знаков коммуникаций, дорожных знаков, сигнальных ог-

ней и пр. приводит к информационной перегрузке человека, снижает его восприимчивость, способствует быстрой утомляемости, усиливает стрессогенную атмосферу.

Направление в проектировании на экологичность привели к возникновению экологического дизайна и экологического подхода в дизайне. В свою очередь, попытки создавать экологически чистые формы на основе традиционных материалов и технологий привели к появлению фолк-дизайна (или этно-дизайна).

Для этно-дизайна характерно использование традиционных материалов и форм, присущих конкретному региону, культуре или нации. Этно-дизайн, являясь актуальным направлением дизайна и соответствуя региональному подходу в дизайне, в некоторой степени решает задачи сохранения и трансформации культурного наследия, путем включения опредмеченных традиционных культурных смыслов в новое культурное пространство.

ТЕМА 17. Национальный дизайн. Задачи и направления развития белорусского дизайна

17.1. Национальный дизайн. Отношение «дизайн – национальная культура»

Понятие национального дизайна относительно новое, хотя уже первые дизайн-объединения ставили задачи улучшения внешнего вида продукции страны. В таком случае мог появиться немецкий или английский дизайн начала XX века. Однако формирование непосредственно методик выражения национальных особенностей в промышленной продукции началось значительно позже, во второй половине XX века.

Стиль «Оливетти» в Италии стал прообразом итальянского дизайна, итальянской линии. Итальянский дизайн отличается пластичностью, утонченностью, изысканностью. Что отличает его от немецкого дизайна – качественно-

го, убедительного, надежного. В шведском дизайне присутствует простота, статичность, гармоничность, этничность.

Свои особенности имеет японский дизайн, сумевший наиболее гармонично совместить национальные традиции и современные технологии. В современной японской архитектуре широко используется принцип «эн-ку-кан», вмещающий и видение мира, и способ организации традиционного жилья с промежуточным пространством, как бы сглаживающим переход от открытого пространства в помещение.

Если в архитектуре уже установились принципы отражения национального, как правило, этнографического характера, массового, узнаваемого, то в дизайне установить отношение «национальное» в объектах проектирования не так просто, это касается объектов промышленного производства. В дизайне интерьеров национальный колорит выражается комбинированием и интерпретацией этнических мотивов или национальных традиций (украинская хата, шведский дом, английский классический стиль, колониальный стиль, кантри-стиль, мавританский стиль широко используются в дизайне интерьеров).

Создание методов, поиск средств и форм отражения национальной культуры и традиций в дизайне является проблемным полем национального дизайна. Какие именно признаки можно считать национальными, имеющими узнаваемость, в каком качестве и количестве их привносить в проектирование и как они будут трансформироваться в современных изделиях – задачи из сферы разработки национального дизайна.

Существование национального дизайна и национальной продукции обуславливает позиционирование страны на мировом рынке, развивает экономику, расширяет сферы воздействия национального дизайна за пределами региона. Отсюда возникает разделение национальной продукции и средств выражения национального по рынкам сбыта на внутренний и внешний. Поднимается понятие *национального бренда* – узнаваемой знаковой продукции страны или региона.

Некоторую сложность представляют попытки определить само понятие «национальное» в дизайне. Выделяют три подхода к определению националь-

ного: 1) национальный как произведенный на конкретной территории; 2) национальный как содержащий и/или транслирующий культурные, художественные традиции; 3) национальный – как уникальный авторский проект.

1) национальный – как произведенный на соответствующей территории.

Изделие не имеет никаких узнаваемых черт, построено на принципах утилитаризма и функционализма, не обладает образной выразительностью, не сообщает при этом никаких дополнительных характеристик. Такое изделие признается национальным по месту производства, хотя не несет и не передает свои национальные особенности. Оно бывает уникальным, отличается формой и материалами, технологией, становится узнаваемым, ассоциированным со страной-производителем и завоевывает потребительский рынок – в таком случае говорят о национальном продукте, но не всегда о национальном дизайне. Национальный дизайн отражается в разных по функциям изделиях в принципах формообразования, технологии. Единичную продукцию, не связанную образно друг с другом, трудно понимать как образец национального подхода в проектировании;

2) национальный – как содержащий и/или транслирующий культурные и художественные традиции. В этом представлении черты национального распознаются в виде элементов традиционного декора, орнамента, этнографических элементов, особенностей традиционных конструкций, материалов и технологий.

Появление в современных изделиях подобных элементов, особенно узоров и декора, привносит в их образ оттенки декоративности, что снижает функциональную выразительность продукции, сближая ее с декоративно-прикладным творчеством. Здесь важно подчеркнуть уместность и целесообразность привнесения таких элементов. Отметим, что прямое использование традиционных орнаментов без стилистических интерпретаций является решением стереотипным, значительно сужая более сложные поиски национальных форм.

Технические объекты и предметы промышленного производства трудно поддаются стилизациям в национальном духе, более того, они могут выглядеть

неуместными, штучными, как бы накладными, воспринимающимися отдельно от промышленной формы.

Этнографические мотивы хорошо переносятся на организацию интерьеров, широко используются в графическом дизайне, например в упаковке национальной продукции (сувениры, алкогольная продукция, памятная керамика и пр.).

Возможным средством отражения национального в дизайне является ретроспективная стилизация, включающая историческую стилизацию, этнографическую стилизацию, ретро-стиль. Ретроспективные стилизации связаны с региональным и экологическим подходом в проектировании и широко используются в некоторых областях дизайна (архитектурный дизайн, графический дизайн, проектирование мебели и интерьеров);

3) *национальный – как уникальный авторский проект.* Эта трактовка национального возникает в случае появления уникального проекта, как правило, авторского, широко известного за пределами региона и ассоциированного с местом жительства или рождения автора, либо места реализации проекта.

В архитектуре уникальное здание сиднейской оперы ассоциируется с австралийской архитектурой, хотя не несет в себе никаких этнических мотивов. Здание Национальной библиотеки Республики Беларусь – уникальный проект, содержащий национальные мотивы (входной портал как белые крылья – известный поэтический и литературный мотив «Беларусь пад белымі крыламі») – ассоциируется с белорусской архитектурой и Минском.

В истории немало примеров споров по национальной принадлежности творчества великих авторов (поэтов, композиторов, художников). Так, поэт Адам Мицкевич – великий белорусский, польский или литовский поэт? Марк Шагал – художник еврейский, белорусский или французский? Архитектура Антонио Гауди – это шедевры каталонской или испанской культуры?

Мировую известность получил авторский арт-проект «XX век» белорусских дизайнеров Цеслера – Войченко. Проект не содержит ничего национального, но принес славу именно белорусским дизайнерам и дизайну.

Эпоха постмодернизма, обладая свойством этничности, стимулирует поиски региональных особенностей, уникальных форм, технологий и способов их адаптации к современному рынку и обществу потребления. Активное и творческое включение в образ продукции национального колорита формирует в ней узнаваемые и неповторимые черты, благодаря которым такая продукция быстро распознается на мировом рынке.

Интересно, что возникновение регионального подхода в дизайне, пришедшего на смену интернациональному подходу, совпадает с возникновением течения экологического дизайна. Это кажется естественным, поскольку во многом региональный подход апеллирует к экологичности продукции, а экологический дизайн ищет идеи традиционных технологий и формообразования.

В целом, сегодня строительство национального дизайна опирается на творческом поиске синтеза региональных и экологических подходов в проектировании. Как отмечалось выше, одним из средств передачи национального является методика ретроспективных стилизаций.

17.2. Особенности развития белорусского дизайна в XX веке

Белорусский дизайн имеет собственные этапы становления и развития, совпадающие с общими направлениями развития мирового дизайна и этапами становления дизайна в СССР. Выделяются следующие этапы:

- протодизайн (1920-е годы);
- становление и профессионализация (1920-е – 1990-е гг.);
- современный дизайн (с 1990-х годов).

Протодизайн 1920-х годов проявляется в деятельности отдельных течений в искусстве и теорий нового искусства. Речь идет о теории супрематизма К. Малевича, работы В. Кандинского, концепции конструктивизма А. Родченко, В. Татлина и др. Обобщенно концепции протодизайна базировались на преобладании конструктивизма, функциональной конструкции, тяготеющей к геометризму, чистым простым формам и цветам. Рационализм оказывается гла-

венствующей методикой, а концепции противоположные – о художественно-эмоциональном воздействии оказываются невостребованными.

Знаковым событием в белорусском протодизайне является движение УНОВИС (Утвердители Нового Искусства) – творческое объединение художников в рамках витебского художественно-практического института. Здесь развивали и практически реализовывали свои теоретические положения К. Малевич, Л. Лисицкий, В. Ермолаева, М. Коган и др. Однако эти идеи не получили должного развития в силу смены культурных и ценностных ориентиров, что на долгие годы остановило развитие отечественного дизайна.

Этап становления делится на период инженерного творчества (1920-1950 гг.), организационный период (1950-1960-е гг.), профессиональный (с 1966 по 1991). Общая характеристика этого периода приводится у К. А. Стрикелевой: «В это время шло «вызревание» идей дизайна, концептуальных положений, составивших основу отечественного дизайна: теоретическое осознание его как профессиональной деятельности (выработка целей, средств, методов); формирование основных концепций профессиональной культуры; развитие практики, в которой происходил постепенный переход от проектирования отдельных вещей к проектированию комплексов и ансамблей, а от них – к созданию целостной предметной среды; становление системы дизайн-образования. В значительной мере этот период определялся развитием и деятельностью головной дизайн-организации республики — Белорусского филиала Всесоюзного научно-исследовательского института технической эстетики (БФ ВНИИТЭ), а также влиянием на деятельность общих процессов становления профессии в СССР и под руководством общесоюзных партийных, правительственных и ведомственных структур. Период продолжителен во времени и характеризуется неравномерной востребованностью деятельности».

Первый этап характеризовался ориентацией на промышленное искусство, под которым понималось производство скорее для производства, чем для интересов человека, проявлялось искусство соцреализма. Ассортимент был невелик, а попытки усложнения промышленной продукции, совершенствования

внешнего вида сводились к прямому переносу приемов станкового искусства. Изделия усложнялись обилием декора, орнаментов, сложностью конструкции, их характеризовала визуальная разобщенность. Декоративные элементы выглядели преувеличенными и грубыми, отсутствовала тонкость отношений и пластики, характерные для подобных изделий эпохи эклектики и модерна.

Во многом внешний вид изделий и принципы их формообразования детерминировались ориентацией на соцреализм и советский ампи́р послевоенного времени, нашедший максимальное воплощение в архитектуре тех лет. В облике этой эпохи выражена монументальная пышность, величественная праздничность и торжественность. Примером служит здание Национального академического театра оперы и балета (архитектор И. Лангбард) в Минске и внутреннее оформление интерьеров. В меньшем масштабе – соцреалистические интерьеры и декор в универсаме «Центральный» на проспекте Независимости.

Второй период начинается с постановления советского правительства об упразднении в строительстве архитектурных излишеств (1956 г.). Вслед за архитектурой изменения пришли и в производство. Происходит ориентация на простоту, логичность и экономичность формы, изделия. Превалирующими факторами в проектировании становятся целесообразность, жесткий функционализм, дешевизна и механизированность производства, активное введение искусственных материалов. Развивается индустриальный подход в проектировании и концепции интернационального дизайна, а также концепция тотального единства материальной среды. На самом деле эта концепция привела к массовому обезличиванию материальной среды, всеобщему усреднению, шаблонности.

Одновременно государством вводится практика дизайна, художественного конструирования. 28 апреля 1962 г. Совет Министров СССР принял постановление «Об улучшении качества продукции машиностроения и товаров культурно-бытового назначения путем внедрения методов художественного конструирования». Оно зафиксировало государственный статус отечественного дизайна. Решение в значительной степени было вызвано необходимостью выхода советских производителей на зарубежный рынок и увеличения экспорта советских товаров. Созда-

ется ВНИИТЭ – Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики. Эта организация имела собственный печатный орган – ежемесячный журнал «Техническая эстетика». В 1966 году создается белорусский филиал ВНИИТЭ.

Дизайн ориентируется на промышленность и развивается по направлениям производства в каждом отдельном регионе. В БССР развивается проектирование сельскохозяйственной техники (тракторы, завод МТЗ), тяжелого машиностроения (грузовики МАЗ), часов (часовой завод «Луч»), мотоциклов, велосипедов, промышленных станков, телевизоров и холодильников. На предприятия открывались проектные бюро. Начиналась подготовка соответствующих специалистов в Витебске и Минске (в Белорусском театральном-художественном институте создается кафедра промышленного искусства).

Дизайн начинает постепенно организовываться в новый вид деятельности, отделяясь от инженерного проектирования. Факт создания белорусского филиала ВНИИТЭ считается окончанием организационного периода и началом периода профессиональной зрелости.

Третий этап связан с деятельностью БФ ВНИИТЭ и созданием профессиональной организации дизайнеров «Союз дизайнеров СССР» и его белорусского филиала «Союз дизайнеров БССР» в 1987 году.

На этом этапе происходит спецификация деятельности, возникновение новых отраслей дизайн-деятельности, разработка направлений деятельности и формирование профессиональной школы дизайнеров.

Однако возникали трудности, связанные с неразвитостью промышленных технологий, тормозящих введение новых форм, либо их значительно упрощающих, общее идеологическое давление и ориентация на утилитарный функционализм, удешевление производства, чрезмерное нормирование и стандартизация. Теоретические исследования были прерогативой московских и ленинградских центров дизайна, региональные же структуры были ориентированы на практическую деятельность или анализ и обобщение этого практического опыта – это заметно тормозило развитие теории дизайна в БССР.

К концу 80-х годов процесс профессионализации дизайна БССР связан с изменением профессиональных ориентиров в деятельности в рамках всего СССР. Выдвигаются идеи системного дизайна, строящиеся на использовании системного подхода к изучению и моделированию сложно упорядоченных объектов и дизайн-программы, соединяющей элементы деятельностного, программно-целевого, системного, культурологического и эстетико-художественного подходов.

С распадом СССР и всесоюзных организаций в независимой Беларуси бывший БФ ВНИИТЭ переименован в Белорусский институт дизайна, а позднее в Национальный дизайн-центр, а филиал союза дизайнеров стал общественным объединением «Белорусский союз дизайнеров». С 1991 года начинается новый этап самостоятельного белорусского дизайна.

Для нового этапа характерно значительное изменение роли дизайна в новой политической, культурной, социальной и экономической ситуации.

Приоритетные направления белорусского дизайна остаются сориентированными на наследие промышленно-экономической базы БССР. Несмотря на достижения дизайна в отдельных областях производства, в первую очередь это тракторостроение и машиностроение (тракторы, автобусы, тяжелые грузовики), наблюдается снижение роли индустриального дизайна и дизайнеров в производственном процессе.

Современная специфика задач белорусского дизайна связана с производственной структурой, национальными традициями и общественной организацией, формирующей социальный заказ.

Одной из важнейших составляющих, определяющих характер национального дизайна, является аграрная сущность белорусской культуры, менталитета, глубоко пронизавшая все слои общества. Аграрная составляющая влияет на формообразование и ее системное использование, выведение через формализацию средств может в дальнейшем сформировать неповторимый белорусский дизайн, связанный с региональным и экологическим подходом в дизайне.

Интересный характерный пример отражения аграрности в менталитете наблюдается в стихийном массовом остеклении лоджий и балконов, которые порой удивительно похожи на закрытые веранды традиционного белорусского дома. Если самому остеклению находится утилитарное объяснение (дополнительная полезная площадь, итальянские лоджии не для местного климата, утепление), то форму и конструкцию остекления объяснить как прямое заимствование недостаточно. Дополнительный смысл традиционной веранды на балконе заключается в том, что эта конструкция символически привносит в представление о квартире как доме черту завершенности, цельности.

Факторами, задающими актуальные направления дизайн-деятельности, в Республике Беларусь являются экономические и социальные процессы. Развитие рыночных отношений и частной собственности обусловило широкое распространение практики индивидуального подхода в проектировании и частного заказа.

Поэтому наиболее востребованными отраслями дизайна на сегодняшний момент являются дизайн интерьеров, ландшафтный дизайн, дизайн виртуальной среды, графический дизайн, дизайн одежды.

Социальный и государственный заказ также задают новые цели и задачи в проектировании. Это касается формирования лица национального продукта и его продвижения (в том числе и средствами рекламы) на рынках сбыта, в силу чего возникает задача создания узнаваемого продукта. Этот продукт не только содержанием, но и внешней формой должен восприниматься как исключительно белорусский на внутреннем и внешнем рынках.

Возможности дизайна в формировании образа национальной продукции заключаются в отражении национальной истории, традиций, культурных кодов и знаковых культурных элементов в новые визуальные формы средствами художественной выразительности и образной организации.

Важно понимать, что создание национального продукта не ограничивается на общих, стереотипных представлениях о национальной культуре, сводимой к шаблонам. Допустим, семантическое поле белорусской культуры не сто-

ит сужать до крестьянских лаптей, традиционной хаты, зубра, Мирского замка и орнамента. Белорусская культура – это и традиции шляхты, городская культура разных веков, наконец, целые системы устойчивых моделей мировоззрений, например традиций сарматизма.

Прогнозирование путей развития белорусского дизайна заключается в анализе факторов, которые обуславливают движение дизайна сегодня и будут задавать импульс развития в ближайшем будущем. Любое изменение государственной политики, социальных настроений и позиций индивидуальности изменяет как структуру современного белорусского дизайна, так и характер дизайн-деятельности, ее цели, задачи и методики. В дальнейшем, это отразится на материально-предметном мире, что повлияет на культурное поле, вызвав очередной процесс изменений.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Примерный перечень практических заданий по учебной дисциплине

1. *Образ потребителя.* Выполнить композицию, в образно-символическом ключе раскрывающую характеристики выбранного потребителя (байкер, мечтатель, визажист). Формат и техника на выбор студента.

2. *Допроектный анализ.* Выполнить допроектный анализ на основе найденной проблемной ситуации в одной из объектных сфер дизайна (персональное средство передвижения, временное трансформируемое жилье, мобильное рабочее место, профессиональное средство передвижения и т.д.).

3. *Матрица визуализации и формальный образ.* На основе выявленных проектных свойств заполнить матрицу визуализации для последующего создания графического формального образа, выполняемого в свободной графической технике и на свободном формате.

4. *Эскизное дизайн-предложение.* Разработать в скетчевой графике эскизное дизайн-предложение, включающее проекции объекта разработки с габаритными размерами, вид в перспективе, возможные компоновочные или трансформационные схемы, конструктивные узлы, заглавие и необходимые пояснения.

5. *Дизайн-экспертиза.* На основе осуществленной дизайн-экспертизы, провести оценку объекта экспертизы на основе типологического, функционального, эстетико-стилистического, конструкторско-технологического, эргономического и психофизиологического анализа.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Примерный перечень тем для курсовой работы

1. Допроектный анализ на тему: малогабаритное средство перевозки грузов.
2. Допроектный анализ на тему: персональное средство передвижения.
3. Допроектный анализ на тему: мобильное рабочее место.
4. Допроектный анализ на тему: мобильный трансформируемый экспозиционный модуль.
5. Допроектный анализ на тему: функциональная ретро-конструкция.
6. Допроектный анализ на тему: имиджевое средство передвижения.
7. Допроектный анализ на тему: мобильный модуль активного отдыха.
8. Допроектный анализ на тему: средство передвижения повышенной проходимости.
9. Допроектный анализ на тему: трансформируемое временное жилье.
10. Допроектный анализ на тему: мобильный развлекательно-развивающий модуль для детей.
11. Допроектный анализ на тему: профессиональное средство передвижения.

3.2. Вопросы для подготовки к экзамену по дисциплине

Для подготовки к экзамену по дисциплине «Теория и методология дизайна» для студентов, обучающихся на I ступени высшего образования по специальностям: 1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды)»;

1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)»;

1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)»

1. Какие существуют законы диалектики, развития и взаимодействия?
2. Как законы диалектики отражаются в дизайне?
3. Как проявляется взаимодействие процессов объективной реальности?
4. Что такое процесс познания, какие пути познания существуют?

5. Как выражается логико-понятийное и интуитивно-чувственное?
6. Что такое проектная деятельность и какую роль играет творческая деятельность в социальном и научно-техническом прогрессе?
7. В чем заключается сущность процессов опредмечивания и распределмечивания?
8. Какие существуют уровни организации предметного мира и как прослеживается взаимосвязь между уровнями организации предметного мира??
9. Каким образом дизайн взаимодействует с отношением «человек – природа», «человек – цивилизация», «человек – дизайн – техника», «человек – дизайн – культура»?
10. Какие существуют теории возникновения дизайна и какие предпосылки способствовали зарождению и становлению дизайна?
11. В чем сущность первых концепций и программ дизайна?
12. Какие процессы влияли на изменение концепций в дизайне?
13. Какие бывают формы отношения дизайна и искусства?
14. Как происходила эволюция определения дизайна и что влияет на определение дизайна?
15. В чем заключается специфика дизайн-деятельности и какие бывают ее виды?
16. Что такое техническая эстетика?
17. В чем различия эстетических концепций в дизайне?
18. Что такое формообразование и смыслообразование в дизайне?
19. В чем сущность культурно-исторического и системно-целостного подходов?
20. В чем различия процесса проектирования в «реальном времени» и «предвидимом времени»?
21. Что такое проблемное поле и проблематизация в проектировании?
22. Какие существуют этапы проектирования?
23. Как создается форма и определяется содержание в дизайне?
24. Какие факторы влияют на формирование дизайн-концепций?

25. Какие можно перечислить методы дизайн-проектирования?
26. Чем различаются и какие существуют типы и сферы проектирования?
27. Как раскрываются понятия субъекта, предмета и объекта в дизайне?
28. Какие принципы характерны для дизайна?
29. Как понимается проблема личности в дизайне?
30. Какими функциями обладает дизайн?
31. Почему дизайн является культуротворческим процессом?
32. На основе чего происходит классификация видов дизайна?
33. Какие существуют виды дизайна?
34. В чем особенности направлений и течений в дизайне?
35. Что такое псевдо-дизайн и почему он возникает?
36. Как определяется вещь и ее функции?
37. Как классифицируются формы предметного мира по их функции?
38. Какие бывают типы устаревания вещей?
39. В чем заключается социальная значимость и культурная роль вещи?
40. Что такое образ, художественный образ и образность в дизайне?
41. Какими свойствами обладает художественный образ?
42. Какие бывают приемы образной и функциональной организации объектов дизайн-проектирования?
43. Как определяется понятие стиля в искусстве и дизайне?
44. Что такое стилизация и какие ее виды применяются в образной организации?
45. В чем различия понятий «ретроспективная стилизация», «ретро-стиль», «историческая стилизация»?
46. В чем специфика дизайна предметно-пространственной среды?
47. Какие факторы влияют на образную и функциональную организацию предметной среды?
48. Как определяются условия функциональной и эстетической полноценности среды?
49. Какие подходы используются в проектировании среды?

50. В чем специфика дизайна знаково-информационной среды и какие типы знаков существуют?
51. Какие существуют принципы знаковости?
52. Как используется семиологическое знание в дизайне?
53. Что значит понимание вещи как эстетического сообщения и по каким уровням организуются информационные коды?
54. Как отражается процесс семиозиса в дизайне знаково-информационных систем?
55. В чем особенности проектирования процессуальных систем?
56. Какими свойствами обладает процесс?
57. Что такое поведенческая ситуация и средовое поведение?
58. Что такое виртуальная среда и виртуальная реальность, какими свойствами обладают?
59. Какие объекты проектирования существуют в дизайне виртуальной среды?
60. В чем заключается мифологичность и метафоричность виртуальной среды?
61. Какие свойства присущи виртуальному событию?
62. В чем сущность предпроектных исследований?
63. Какова этапность и структура допроектного анализа?
64. Как создается эскизное дизайн-предложение?
65. Из чего состоит структура проектного анализа?
66. В чем заключается методика формирования проектного решения?
67. Какие существуют способы художественно-конструкторской проработки проекта?
68. Что собой представляет и как проводится дизайн-экспертиза?
69. Что такое проектная и нормативная документация?
70. Как формируются дизайн-программы и концепции?
71. Как определяется авторство в дизайне?
72. Какими свойствами обладает художественный образ в постмодернизме?

73. Какие объекты дизайна содержат в себе признаки трикстерского дизайна и чем различается классическое и трикстерское проектирование?
74. В чем заключается прием коллажности в современном дизайне?
75. В чем особенность дизайна в новом информационном обществе?
76. Что такое мифопоэтика дизайна?
77. Как отражаются в дизайне глобальные проблемы современности?
78. В чем особенность отношения «дизайн – национальная культура»?
79. Назовите этапы развития белорусского дизайна.
80. В чем заключаются особенности белорусского дизайна?
81. Что влияет на развитие национального дизайна?

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебная программа

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ имени А.М. ШИРОКОВА»**

УТВЕРЖДАЮ

**Ректор Института современных знаний
имени А.М. Широкова**

А.Л. Капилов

. . 2020

Регистрационный № УД-_____ /уч.

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

**Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальностей:**

1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды)»;

1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)»;

1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)»

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования I ступени ОСВО 1-19 01 01-2013 по специальности, типовой учебной программы «Теория и методология дизайна» от 07.08.2012 г., регистрационный № ТД-С.151/тип, 2012 г. учебных планов по специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» и учебным планам по направлениям специальности 1-19 01 01-02 «Дизайн (предметно-пространственной среды), 1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)», 1-19 01 01-5 «Дизайн (костюма и тканей)»,

СОСТАВИТЕЛЬ:

Коновалов И.М., заведующий кафедрой дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова», кандидат искусствоведения

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова»
(протокол № 10 от 29.05.2020 г.);

Научно-методическим советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова»
(протокол № от .06.2020)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Теория и методология дизайна» является важной профилирующей учебной дисциплиной, дающей целостное, системное понимание теоретических основ, методологии и специфики дизайна и дизайн-деятельности как особого вида искусства и проектной деятельности. Рассматриваются принципы организации дизайн-деятельности, функции дизайна и его роли в процессе социокультурного развития и организационной деятельности. Ознакомление с общими вопросами дизайна переходит к изучению методик современного дизайн-проектирования.

«Теория и методология дизайна» обучает методике формирования дизайн-проектов на материально-предметном, знаково-информационном и процессуально-действенном уровнях организации материального мира.

Целью курса является развитие у студентов проектного мышления, позволяющего целенаправленно создавать и разрешать проблемные ситуации в проектировании; видеть спектр задач дизайна и грамотно владеть методиками организации профессиональной деятельности с учетом и пониманием специфики направления проектирования.

Дисциплина «Теория и методология дизайна» связана с дисциплинами «Композиция», «Цветоведение», «Основы проектной графики», «Дизайн-проектирование». В лекционном материале задействованы материалы из философии, семиотики, эстетики постмодернизма, гносеологии, технической эстетики, истории дизайна, психологии творчества, эргономики, истории искусств, социологии, герменевтики, эвристики, культурологии, аксиологии, этнографии, методики художественного конструирования.

Задачи курса:

- формирование целостной модели представления уровней организации материального мира в контексте дизайн-деятельности. Глубинное понимание задач дизайна и уровней проблемного поля в проектировании на основе системных законов социокультурного и экономического развития;

- ознакомление с общими проблемами развития и взаимодействия современного мира, культуры, цивилизации и дизайна; роли дизайна в современном мире и этапами развития дизайна, его видами и типами проектирования;

- формирование представления о дизайне как особой форме деятельности, направленной на организацию человеческой деятельности, эстетизацию и гармонизацию предметного мира, совмещающей в себе научное, художественное и инженерное творчество; основных функций дизайна и принципов дизайн-деятельности;

- изучение принципов поиска противоречий в проектировании и способов их снятия; а также изучение современных методик в проектировании, разработки дизайн-концепций и образной организации дизайн-проектов;

- формирование представления о способах моделирования в дизайне социокультурных и эстетических ценностей, культурных смыслов и потребительских свойств;

– освоение навыков работы с проектной документацией, поиска информации и методики проведения проектных исследований.

Согласно требованиям **к академическим компетенциям** специалиста, студент должен:

– владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономических дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности (АК-1);

– владеть методикой системного и сравнительного анализа, междисциплинарным подходом к решению проблем, находить решения на стыке разных дисциплин, связанных с теорией и практикой дизайна (АК-2);

– владеть исследовательскими навыками (АК-3);

– уметь работать самостоятельно (АК-4);

Согласно требованиям **к социально-личностным компетенциям** специалиста, студент должен:

– совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство (СЛК-2);

– быть способным к критике и самокритике (СЛК-6);

Согласно требованиям **к профессиональным компетенциям** специалиста, студент должен быть способен:

– владеть методологией дизайн-проектирования (ПК-1);

– осуществлять дизайн-проектирование с учетом соотношения смыслообразующих и формообразующих факторов в условиях как аналогового, так и безаналогового проектирования (ПК-2);

– формировать выразительное образное решение объекта проектирования на основе конкретного содержания (ПК-3);

– осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам (ПК-5);

– осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности (ПК-7);

– работать с научно-исследовательской литературой (ПК-8);

– собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности (ПК-9);

– выявлять общие закономерности функционирования и развития дизайн-деятельности на основе собранного фактологического материала (ПК-10);

– анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности (ПК-11);

– анализировать результаты собственных дизайн-решений (ПК-12);

– планировать работу над дизайн-проектом и аргументировано защищать ее результаты (ПК-13);

– вести проектную, деловую и отчетную документацию по установленным формам (ПК-14);

– уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности (ПК-18).

Лекционные занятия предусматривают использование иллюстративного материала (диапозитивы, цифровые носители). На практических занятиях демонстрируются работы из методического фонда кафедры «Дизайн» Института современных знаний имени А.М. Широкова, а также авторские материалы.

Общее количество часов на дисциплину 102 часа, из них аудиторных – 68 часов (лекционных – 34, практических – 34). Текущая аттестация по дисциплине: межсессионный кафедральный просмотр, зачет в 3 семестре, экзамен в 4 семестре. Форма получения высшего образования – дневная.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Введение

Содержание и структура учебной дисциплины «Теория и методология дизайна», цель и задачи дисциплины, ее место в современной методике дизайн-образования и её связь с другими образовательными дисциплинами. Методика и методология дизайна.

Раздел I. Общие теоретические положения и понятийный аппарат дизайна

Тема 1. Объективные законы материального мира в контексте проектной деятельности

Объективные законы развития и взаимодействия материального мира. Развитие материальных систем как процесс повышения их структурно-организационной сложности.

Взаимообусловленность процессов объективной реальности. Законы интеграции и дифференциации; устойчивости и изменчивости. Основные законы и категории диалектики. Отношения «часть – целое», «общее – особенное», «субъект – объект», «форма – содержание».

Отношение формы и содержания. Объективная реальность: отношение законов диалектики с механизмами (отношение, связь, снятие) и формой существования (становление, развитие, функционирование) в контексте проектной деятельности.

Формы познания, отношения «известное – неизвестное». Образное и логическое в проектировании.

Проектная деятельность и проектная культура. Творческая деятельность как основа социального и научно-технического прогресса.

«Опредмечивание» и «распредмечивание» как процессы выделения свойств и переноса свойств в проектную форму.

Естественные и искусственные системы как системы трансформации информации и опыта. Материально-вещественные, процессуально- действенные, знаково-информационные системы.

Тектоническая, техническая и модельная организация материально-предметного мира. Знаково-информационные системы: иконические, индексные и символные знаки. Процессуально-действенные системы: случайные, нелинейные и линейные процессы.

Взаимосвязь и взаимообусловленность уровней организации искусственных систем и их отношение к человеку.

Тема 2. Система отношений человек-природа, человек-цивилизация, человек – культура в контексте дизайна

Отношение «человек – природа» и преобразующая деятельность человека. Отношение «природное – техническое».

Проблемы отношений и их отражение в проектной деятельности. Проблемы экологии и глобальные проблемы современности. Воздействие материально-технической деятельности человека на природу.

Отношение «человек – цивилизация», процесс развития человека и его отражение в процессе развития и усложнения цивилизации. Понятие ноосферы. Проблемы цивилизации как основа целей и задач проектирования. Глобализация как процесс унификации и функционализма в проектировании. Индивидуализация как процесс персонализации в проектировании.

Отношение «человек – социум». Процессы интеграции и дифференциации в дизайне. Влияние общества на процессы в проектной культуре. Социальные проблемы и их воздействие на проектную деятельность.

Отношение «человек – культура». Человек как носитель культуры, системная единица культуры и человек как единица проектирования. Культурное поле и культурное пространство. Связь культурного поля с художественной средой и миром искусства. Проблемы современной культуры и их влияние на культурные процессы и задачи проектирования.

Дизайн как деятельность связующая, организующая и гармонизирующая человека с природой, культурой и обществом.

Тема 3. Становление дизайна как нового вида проектной деятельности. Отношение дизайна и искусства

Предпосылки возникновения дизайна. Возникновение дизайна как реакция культуры на сдвиг парадигмы цивилизации.

Дизайн как особый вид проектной деятельности и дизайн как особый вид искусства. Обособление дизайна от других видов искусства (архитектуры, декоративно-прикладного искусства). Дизайн в системе художественных концепций модерна, конструктивизма и функционализма. Первые концепции и программы проектного искусства (Баухаус, Вхутеин, Уновис). Концепция производственного искусства.

Отношение дизайна и искусства: дизайн это часть (вид) искусства; дизайн это не часть искусства, а специфический род деятельности; дизайн как часть искусства, выделившийся в процессе развития в особую деятельность.

Тема 4. Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности.

Техническая эстетика. Функции дизайна

Дизайн-деятельность как синтез художественного, научного и инженерно-технического творчества. Дизайн как предметное творчество.

Понятие дизайна и дизайн-деятельности. Определения дизайна в контексте развития деятельности и проблема современного определения.

Понятие технической эстетики. Эстетическое в дизайне. Эстетические концепции дизайна. Дизайн как промышленное/производственное искусство, дизайн как гармонизация и организация материального мира, дизайн как единство красоты и пользы, дизайн как художественное конструирование.

Формообразование, целесообразность и образотворчество в дизайне.

Социальные и эстетические функции дизайна. Специфические функции в отдельных видах. Процесс расширения функций дизайна, их организующая и трансформирующая роль в современном мире.

Инструментальная, социальная, интегрирующая, коммуникативная, трансформирующая, маркетинговая, эстетическая, культурная, гносеологическая, аккумулярующая, дифференцирующая, мифопоэтическая и др. функции дизайна.

Дизайн как средство культуротворчества и процесс культуротворчества. Функционирование дизайна в культурном пространстве. Изменение облика материального мира как следствие работы функций дизайна.

Функции дизайна и образ мышления потребителя – взаимосвязь и взаимодействие.

Тема 5. Теоретико-методологические принципы дизайна.

Типы и методы проектирования

Принципы дизайна: системность, коллегиальность, научность, гуманность, экологичность, художественность. Отношение формы и содержания в дизайне, формы и функции. Содержание формулы «красота и польза».

Зависимость формирования дизайн-концепций от входящих факторов. Культурные, исторические, национальные, природные, социальные, политические, психологические, функциональные, организационно-деятельностные, климатические и пр. аспекты проектирования.

Эмпирические, алгоритмические, эвристические и интуитивно-чувственные методы проектирования. Отношение интуитивно-чувственного и логического в методах проектирования. Научное, инженерное и художественное в проектировании и творчестве.

Типы проектирования: оперативное, многолетнее и перспективное. Закономерности использования типов проектирования в зависимости от проектных задач и проблемного поля.

Тотальное и «включенное» проектирование. Аналоговое и инновационное проектирование.

Культурно-исторический и системно-целостный подходы в дизайн-проектировании.

Системное и художественное мышление в дизайне. Дизайн как система обусловленных факторов.

Проектирование как процессы «реального времени» и «предвидимого времени».

Поиск и анализ проблемной ситуации, проблематика в проектировании. Анализ входящих факторов, верное развитие способов разрешения проблемы и идеальное решение. Абстрактные, формальные и реальные возможности. Противоречие между «идеальным» и «материальным». Проектная задача и проектное решение.

Последовательность и взаимосвязи между творческой идеей, дизайн-концепцией, проектным решением и проектно-конструкторской разработкой.

Тема 6. Субъект, объект и предмет в дизайн-проектировании.

Проблема личности в дизайне

Понятие субъекта, предмета и объекта проектирования. Форма и содержание в предметах дизайн-проектирования.

Типология проектирования в зависимости от объекта и предмета проектирования. Адресат дизайна. Роль субъекта проектирования на образную и функциональную организацию.

Сферы проектирования: индивидуально-личностная, профессиональная и общественная.

Взаимообусловленность связей между субъектом, предметом и объектом проектирования.

Морфология объекта проектирования. Анализ проблемной ситуации как определение объекта, предмета и субъекта проектирования.

Цели дизайна. Гуманизация, эстетизация и организация предметного мира. Дизайн как средство обеспечения человеческой деятельности. Понятие культурного образца.

Личность в дизайне. Человек как дизайнер и человек как потребитель. Отражение человека в объектах проектирования.

Элитное и массовое проектирование. Индивидуальное и серийное. Потребительская культура и образ потребителя. Свойства потребителя и их отражение в объектах проектирования. Методика вживания дизайнера в личность потребителя. Персонализация проектов. Социокультурное моделирование и социальная роль. Стайлинг и отношение к потребителю.

Воздействие материального мира на личность человека.

Субъективный фактор в дизайне. Роль личности дизайнера на характер проектируемого продукта. Степень свободы автора в самовыражении и факторы самоограничения. Проблема авторского стиля в дизайне.

Авторский и анонимный дизайн, деперсонализированная продукция и процесс «размывания» личности.

Тема 7. Типология дизайн-деятельности и классификация видов дизайна

Происхождение видового различия дизайна. Разделение дизайн-деятельности как результат расширения и обособления дизайна как особого рода деятельности. Стихийный и системный дизайн.

Классификация видов дизайна в зависимости от предмета и объекта проектирования и уровня организации искусственных систем. Дизайн предметно-пространственных форм и комплексов, дизайн процессуальных систем и дизайн знаково-информационных систем.

Виды дизайна: промышленный дизайн, графический, дизайн интерьеров, архитектурный, средовой, ландшафтный, коммуникативный, процессуальный, дизайн виртуальной среды, моделирование одежды, экспо-дизайн, арт-дизайн. Краткая характеристика видов. Взаимодействие и согласование видов дизайна. Пограничные виды дизайна и отношения «дизайн – архитектура», «дизайн – декоративно-прикладное искусство».

Внутривидовые направления и течения: эко-дизайн, этно-дизайн, треш-дизайн, нон-дизайн, шоу-дизайн, шок-дизайн и пр. Формы квази-дизайна и причины их возникновения.

Раздел II. Методологические аспекты дизайн-проектирования в искусственных системах

Тема 8. Определение вещи в дизайне и её функции

Определение вещи. Различие между предметом, вещью, материалом, артефактом. Вещь в дизайне. Функциональное насыщение вещи. Отношение «вещь – функция»: моно- и полифункциональные вещи, вещи с «плавающей» функцией, вещи с измененной/ смещенной функцией, нефункциональные вещи.

Выразительность функции в вещи. Проблема совмещения функций и технологические противоречия. Отношение «вещь – значение вещи».

Мир вещей и мир людей. Генезис вещественного мира. Разнообразие форм как результат непрерывного процесса изменения функций вещей.

Типология функций вещи. Первичная и вторичная функция вещи. Изменение представления о вещи при утрате первичной функции.

Рабочая и потребительская функции вещи.

Инструментальная, адаптивная, результативная, интеграционная, знаковая и игровая/ ролевая функции вещи.

Проблема устаревания вещи. Типы устаревания: физический износ, ветшание, функционально-технологическое устаревание, моральное старение, искусственное старение, форсированное технологическое устаревание.

Принципы типологизации и классификации форм предметного мира: различие подходов.

Тема 9. Образ и функция в дизайн-проектировании. Приемы образной и функциональной организации.

Стиль и стилизация в дизайне

Понятие образа и образности в дизайне. Художественный и проектный образ. Образ – как объект психической реальности, определение художественного образа. Свойства художественного образа: эмоциональная окраска, целостность, одноименность, укорененность в культуре и архетипах, идеальность.

Отношение «функция – образ» в проектировании. Выразительность функции и образно-художественная выразительность. Архитектоника предметных форм как выразительность материала, конструкции и функции. Художественное моделирование и композиционное формообразование.

«Конструкция – концепция – креатив» как принципы дизайна и качества дизайнера.

«Образность – системность – инновационность» как свойства дизайн-проекта и свойства проектировщика.

Понятие стиля и стилистической чистоты в дизайне. Проблема стилистического единства объектов проектирования и предметного мира. Вне-стилевые явления и проблема эклектики.

Определение и смысл стилизации. Отношение «стиль – стилистика – стилизация». Стилизации по свойству, выразительность свойства.

Ретроспективные стилизации: этнографические и исторические, ретро-стиль. Классификация исторических стилизаций в дизайне: историческая (или научная) реконструкция, копирование (новодел), имитация, репликация, ретроспекция, реминисценция, интерпретация, авторская импровизация.

Роль стилизаций в образной организации предметных форм. Целесообразность использования ретро-стилизованных форм в дизайне.

Функции ретроспективных стилизаций. Закономерности возникновения ретроспективного образа. Стилизация как средство трансформации национальной культуры.

Тема 10. Принципы и особенности проектирования предметно-пространственной среды

Определение предметно-пространственной среды и объемно-пространственной структуры. Архитектурное и функциональное пространство. Специфика отношения «предмет – пространство».

Смысловая организация пространственного поля. Функциональные зоны. Пространство – как поле активного бытия человека. Замкнутое, ограниченное и неограниченное пространство в объектах и комплексах дизайн-проектирования. Принципы организации, систематизации пространства и факторы, влияющие на организационную деятельность.

Пространство предмета, интерьера и экстерьера. Взаимосвязь внутреннего и внешнего.

Функциональный, технический и архитектурный объект. Масштабность. Со-масштабность элементов объекта и объектов в пространстве. Компо-

зиционные принципы проектирования. Проблема визуальной цельности и образной целостности предметной среды.

Условия функциональной и эстетической полноценности предметной среды. Уровни рассмотрения среды: морфологический, семиотический и феноменологический. Связь уровней рассмотрения с характеристиками среды: целостность, структурированность, разнообразие, специфичность. Культурные смыслы в предметно-пространственных объектах. Мифопоэтические модели.

Функциональный и художественный подходы в дизайне объемно-пространственной среды.

Отдельные подходы в проектировании объемно-пространственных комплексов: комплексное и ансамблевое проектирование, унифицированное, агрегатированное, модульное и комбинаторное проектирование. Бионика. Трансформируемые объекты.

Тема 11. Принципы и особенности проектирования знаково-информационных систем. Дизайн и семиология

Определение знаково-информационных систем и особенности их функционирования. Этапы эволюции знаковых систем. Информационное поле. Знаковость в объектах проектирования.

Иконические знаки, знаки-индексы и знаки-символы. Взаимодействие знаковых систем. Проблемы считывания (узнавания) знаков. Отношение «знак – культурное пространство». Однозначные и многозначные знаки.

Отношение знака к значению, знака к пользователю, знака к знаку (тексту). Отношение знака к контексту восприятия и субъекту восприятия.

Простые и сложные знаки. Эмблемы, гербы, аллегории.

Принципы построения знаков: автономность, выразительность, узнаваемость, активность, запоминаемость, масштабируемость, стабильность. Стимуляльное (чувственное) и резонансное (логическое) восприятие знаков.

Семиотика в дизайне. Концепция вещи как сообщения (текста). Денотация, денотатор и коннотация. Значение и означаемое. Определение процесса смещения и изменения знаковых систем как процесса поступательного движения семиозиса.

Релевантная и нерелевантная информация. Сuggestивность информации и суггестия. «Жесткие» и «мягкие» языки знаков.

Определение кода. Культурные коды. Парадигматическая и синтагматическая оси комбинирования кодов.

Уровни организации кодов по У.Эко: коды восприятия; узнавания; передачи; тональные; иконические (фигуры, знаки, семы); иконографические; коды вкуса и сенсорные коды; риторические; стилистические; коды бессознательного.

Вещь как эстетическое сообщение. Классификация информационных уровней по Бензе: уровень физических носителей; дифференциальных элементов на парадигматической оси; синтагматических связей; денотативных значений; коннотаций; идеологических ожиданий.

Тема 12. Принципы и особенности проектирования процессуальных систем. Специфика виртуального пространства и проектирования виртуальной среды

Определение и организация процессуально-действенных систем, специфика проектных задач. Процесс и ситуация как объекты проектирования в дизайне. Организация пространственно-временных отношений.

Характеристики процессов: точечный (случайный), импульсный (нерегулярный) и линейный (регулярный). Случайность, рецидив, тенденция, закономерность, система в процессах.

Отношение человека к процессу: человек в процессе, человек управляет и наблюдатель. Поведенческая ситуация и средовое поведение. Степень вовлеченности человека в процесс, характеристики образа действия.

Свойства процессов: алгоритмичность, сюжетность, вариативность, направленность, динамичность, детерминизм, синхроничность, избирательность, управляемость и пр. Управляемые и неуправляемые процессы. Самоорганизующиеся системы. Сценарий и импровизация протекания процессов.

Алгоритмизация процессов. Направленные действия. Проблема автоматизации и деперсонализация процессов.

Определение виртуального пространства и виртуальной среды. Объекты проектирования в виртуальной среде. Виртуальная среда как среда коммуникаций.

Специфика восприятия виртуальной среды. Проблема виртуальной реальности. Автономность, актуальность, условность, избыточность и интерактивность виртуальной реальности. Рекурсивное пространство и проблема рекурсии.

Мифологичность и метафоричность виртуального пространства. Мифологическое сознание и нелинейные процессы виртуальной среды. Виртуальная среда как синтез объемно-пространственного, знаково-информационного и процессуально-действенного уровней организации искусственных систем. Синтетичность виртуального пространства.

Игра и роль в виртуальности. Виртуальное событие. Свойства виртуального события: непривыкаемость; спонтанность; фрагментарность; объективированность; измененность статуса телесности; Измененность статуса сознания; измененность статуса личности; измененность статуса воли.

Тема 13. Методика предпроектных исследований.

Допроектный анализ. Структура проектного анализа

Методические основы проведения предпроектных исследований, их логика, структура и последовательность процедур. Система предпроектных исследований в дизайне. Цели и задачи допроектного анализа.

Структура допроектного анализа. Проблематизация, тематизация и предметизация как этапы допроектного анализа.

Уровни содержательного анализа на этапе проблематизации: определение проблемы; определение объекта, предмета и субъекта проектирования; оп-

ределение типа и сферы проектирования; установка проектных требований и критериев; определение проектных свойств.

Уровни анализа на этапе тематизации: цель и задачи проекта; определение последовательности действий; исторический анализ; типологический анализ, прототипы и аналоги. Анализ развития объекта проектирования и закономерности его исторической трансформации. Выявление формообразующих факторов, закономерностей и тенденций развития.

Уровни анализа на этапе предметизации: конкретизация предметного содержания; функциональные характеристики; эстетические и стилистические характеристики; психофизиологические и эргономические характеристики; конструкторско-технологические характеристики; экономический аспект.

Матрица визуализации как средство перевода проектных свойств в формальный образ и предметную форму.

Формальный образ как визуальночувственная форма объекта проектирования.

Эскизная разработка проектного предложения на базе формального образа. Корректировка дизайн-предложения на основе требований и критериев, сформулированных на этапах проблематизации и тематизации.

Текстовое оформление материалов допроектного анализа и графическое представление эскизного предложения.

Определение и сущность проектного анализа. Информационное обеспечение материалов проекта. Типология проектных прототипов и предметных аналогов по потребительской функции.

Уровни проектного анализа: типологический анализ; функциональный анализ; конструктивный анализ; технологический анализ; психофизиологический анализ; эргономический анализ; экономический анализ; эстетико-стилистический анализ.

Тема 14. Методика формирования проектного решения и художественно-конструкторской проработки. Способы разрешения технических противоречий. Подготовка и систематизация проектной документации

Этапность создания проекта. Интуитивно-чувственная стадия «мета-образа» проекта. Насыщение образа предметным содержанием. Вариативный поиск объемно-пространственной, композиционной, пластической организации и построения структурных элементов и функциональных отношений. Эскизная проработка.

Зависимость формы от конструкции, технологии и материала. Способы корректировки проекта и вариативные возможности на данном этапе. Конкретизация предметной формы и проработка отдельных элементов проекта. Колористическое и фактурно-текстурное решение.

Перспектива, проекции и проекционная зависимость как средства конкретизации и уточнения проектной формы.

Этап макетирования. Поисковые макеты как средство пластического моделирования формы и совершенствования проектного образца. Методика и технология исполнения демонстрационных макетов. Масштабность в макетах.

Средства художественно-графического выражения и оформления проекта. Традиционная (ручная) подача и возможности компьютерного проектирования.

Методика составления пояснительной записки как элемента проектной документации. Оформление конструкторско-чертежной документации.

Типовые приемы разрешения технических противоречий в дизайне.

Проектная и нормативная документации. Эскизное и проектное предложение. Основные правила работы с технической документацией.

Конструкторская документация. Технический чертёж. Технологический процесс. Промышленный образец. Промышленная продукция и уникальное производство.

Правовая защита проектов. Понятие авторства и соавторства. Автор и правообладатель. Варианты разрешения правового конфликта.

Тема 15. Дизайн-экспертиза проектов и предметных форм

Методика морфологического и художественно-композиционного, эстетического, функционального, конструкторского и технологического анализа предметных форм, комплексов, дизайн-концепций и программ. Антропологический, психологический и экологический подходы в дизайн-экспертизе.

Организационно-деятельностный анализ, методы «включенного» проектирования и средового подхода в дизайн-деятельности.

Выявление формообразующих факторов и закономерностей построения дизайн-проекта. Анализ соответствия проекта условиям функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды. Представление о морфологической, семиотической и феноменологической организации предметной формы.

Сравнительный анализ промышленных и предметных прототипов. Оценка степени новизны и инновационности проекта. Систематизация результатов исследования.

Раздел III. Дизайн в современной культуре

Тема 16. Дизайн в контексте постмодернизма. Проблемы и актуальные тенденции современного дизайна

Эпоха постмодернизма и культурная платформа постмодернизма. Общество постмодернизма. Дизайн в эпоху постмодернизма. Воздействие и влияние культуры постмодернизма на дизайн-деятельность и проектную культуру. Борьба традиционного и «трикстерского» проектирования. Дискурс и нарратив в дизайне. Дизайн-проект как текст-повествование. Интер- и гипертекстуальность в проектировании.

Деконструкция как метод в дизайн-проектировании и его связь с приемом проблематизации.

Цитата в дизайне и цитатность как специфика современной культуры. Концепция «складки». «Маска» в дизайн-образе. Игровой принцип в проектировании и игра как методика формирования проекта.

Свойства и признаки художественного образа в постмодернизме: метафоричность, ироничность, полистилистичность, деконструктивность, цитатность, этничность, коллажность.

Дизайн в новую эпоху информационного общества. Смена цивилизационной парадигмы и задачи современного дизайна. Расширение границ дизайн-деятельности и воздействия дизайна на социум.

Язык современного дизайна. Метафизика и культурные явления в дизайне. Дизайн как средство «заколдовывания» материального мира.

Мифопоэтика современного дизайна. Современная культура как культура барочной театротехнократии. Проблема полистилии и стилистического единства предметной среды. Поливариантность и образное единство материального мира.

Отражение глобальных проблем современности в дизайн-деятельности. Процессы глобализации и индивидуализации, их связь с производством и проектированием. Уникальное, персонифицированное и унифицированное проектирование.

Экологический дизайн и экологический подход в дизайне, экология восприятия. Проблемы регионализма, фолк- и этно-дизайн.

Тема 17. Национальный дизайн. Задачи и направления развития белорусского дизайна

Проблемное поле национального дизайна. Экологический и региональный подходы в проектировании.

Особенности и этапы развития белорусского дизайна в XX веке. Приоритетные направления, их связь с промышленно-экономической базой БССР. Региональные особенности в контексте развития советского дизайна.

Определение национального в дизайне. Подходы к определению национального: национальный как произведенный на конкретной территории; национальный как содержащий и/или транслирующий культурные, художественные традиции; национальный – как уникальный авторский проект.

Специфика задач белорусского дизайна, их связь с производственной структурой, национальными традициями, общественной организацией и пр. Факторы, обуславливающие и задающие актуальные направления дизайн-деятельности в Республике Беларусь. Связь задач дизайна с Национальной стратегией устойчивого социально-экономического развития Республики Беларусь.

Прогнозирование путей развития белорусского дизайна.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы, занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов				самостоятельная работа студента	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		лекции	семинарские занятия	практические занятия	Курсовая работа				
1	2	3			5	6	7	8	9
Семестр 3									
1.	Введение. Тема 1. Объективные законы материального мира в контексте проектной деятельности.	2				2	Компьютерная презентация	[6] [21] [48] [49]	
2.	Тема 2. Система отношений человек-природа, человек-цивилизация, человек – культура в контексте дизайна.	2				2		[6] [4] [12] [19]	
3.	Тема 3. Становление дизайна как нового вида проектной деятельности. Отношение дизайна и искусства.	2				2	Компьютерная презентация;	[6] [5] [24] [37] [43] [47]	
4.	Тема 4. Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности. Техническая эстетика. Функции дизайна.	2				2		[6] [10] [11] [13]	
5.	Тема 5. Теоретико-методологические принципы дизайна. Типы и методы проектирования.	2		4		2		[6] [14] [48] [51]	
6.	Тема 6. Субъект, объект и предмет в дизайн-проектировании. Проблема личности в дизайне.	2		4		2	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [12] [50]	
7.	Тема 7. Типология дизайн-деятельности и классификация видов дизайна.	2		4		2	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [10] [13] [46]	
8.	Тема 8. Определение вещи в дизайне и её функции.	2		4		4		[6] [1] [12] [49]	
9.	Тема 9. Образ и функция в объектах дизайн-проектирования. Приемы образной и функциональной организации. Стиль и стилизация в дизайне.	2				2	Материалы метод-фонда кафедры	[6] [9] [30] [38] [39]	Зачет
Всего		18		16	-	20			

Семестр 4									
10.	Тема 10. Принципы и особенности проектирования предметно-пространственной среды.	2				2		[6] [3] [2] [44]	
11.	Тема 11. Принципы и особенности проектирования знаково-информационных систем. Дизайн и семиология.	2				2		[6] [15] [33] [16]	
12.	Тема 12. Принципы и особенности проектирования процессуальных систем. Специфика виртуального пространства и проектирования виртуальной среды.	2				2		[6] [12] [17] [20] [45]	
13.	Тема 13. Методика предпроектных исследований. Допроектный анализ. Структура проектного анализа. 13.1. Практик. задание 1 Образ потребителя; 13.2. Практик. задание 2 Допроектный анализ	2		8		2		[6] [1] [42] [51] [36]	Кафедральный просмотр с оценкой
14.	Тема 14. Методика формирования проектного решения и художественно-конструкторской проработки. Способы разрешения технических противоречий. Подготовка и систематизация проектной документации.	2		4		4		[6] [13] [26] [34] [46]	
15.	Тема 15. Дизайн-экспертиза проектов и предметных форм.	2		6		4	Материалы методфонда кафедры	[6] [12] [13]	
16.	Тема 16. Дизайн в контексте постмодернизма. Проблемы и актуальные тенденции современного дизайна.	2						[6], [8] [12] [25] [40]	
17.	Тема 17. Национальный дизайн. Задачи и направления развития белорусского дизайна.	2						[6] [26] [49]	
18.	Курсовая работа					36			
19.	Текущая аттестация					36			Экзамен
	Всего:	16		18		16			
	Итого	34		34		178			

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ

№№ пп	Тема практического задания
1	Образ потребителя
2.	Допроектный анализ по заданной теме
3.	Матрица визуализации и формальный образ
4.	Эскизное решение
5.	Дизайн-экспертиза

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная

1. *Безмоздин, Л. Н.* В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент : ФАН, 1990. – 356 с.
2. *Глазычев, В. Л.* О дизайне. Очерки по истории и практике дизайна на Западе/ В. Л. Глазычев. – 3 изд. – М. : Европа, 2006. – 320 с.
3. *Грашин, А. А.* Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды / А. А. Грашин. – М. : Архитектура-С, 2004. – 232 с.
4. *Кантор, К. М.* Правда о дизайне / К. М. Кантор. – М. : АНИР, 1996. – 286 с.
5. *Ковешникова, Н. А.* Дизайн : История и теория : учеб. пособие / Н. А. Ковешникова. – М. : Омега-Л, 2005. – 224 с.
6. *Коновалов, И. М.* Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 “Дизайн (по направлениям)”/ И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
7. *Коськов, М. А.* Предметное творчество : в 3 кн. / М. А. Коськов. – СПб., 1997. – 3 кн.
8. *Лола, Г. Н.* Дизайн. Опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола. – М., 1998. – 320 с.
9. *Медведев, В. Ю.* Стиль и мода в дизайне : учеб. пособие / В. Ю. Медведев. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб. : СПГУТД, 2005. – 256 с.
10. *Медведев, В. Ю.* Сущность дизайна : учеб. пособие. – 2-е изд., испр. и доп. – / В. Ю. Медведев. – СПб. : СПГУТД, 2007. – 91 с.
11. *Михайлов, С. М.* Основы дизайна / С. М. Михайлов, Л. М. Кулеева. – М. : Союз дизайнеров, 2002. – 240 с.
12. *Розенсон, И. А.* Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.
13. *Стрикелева, К. А.* Дизайн : содержание деятельности и основные термины : учеб. пособие со словар. матер, в 2-х ч. / К. А. Стрикелева – Минск : БГАИ, 2004. Ч.1 – 120 с., Ч. 2 – 120 с.
14. *Шимко, В. Г.* Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории : учеб. пособие / В. Г. Шимко. – М. : Архитектура – С, 2004, – 296 с.
15. *Эко, У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – СПб. : Петрополис, 1998. – 432 с.
16. *Библиотека дизайна.* – Режим доступа: [http : // www.sreda.boom.ru](http://www.sreda.boom.ru). – Дата доступа : 18.06.2010.
17. *Виктор Литвинов: все о дизайне.* – Режим доступа : [http :// www.prdesign.ru](http://www.prdesign.ru). – Дата доступа : 18.06.2011.
18. *Журнал для дизайнеров.* – Режим доступа : [http : // www.designcollector.ru](http://www.designcollector.ru). – Дата доступа : 18.06.2011.
19. *Информационный портал // Дизайн как стиль жизни.* – Режим доступа : [http : // www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com). – Дата доступа : 18.06.2011.

20. *Новости дизайна*. – Режим доступа : [http : // www.designet.ru](http://www.designet.ru). – Дата доступа : 18.03.2011.

Дополнительная

21. *Аверьянов, А. Н.* Системное познание мира / А. Н. Аверьянов. – М., 1985. – 210 с.

22. *Андреев, А. Л.* Художественный образ и гносеологическая специфика искусства. Методологические аспекты проблемы / А. Л. Андреев. – М. : Наука, 1981. – 192 с.

23. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – Благовещенск : БГК им. И. А. Бодуэна де Куртенэ, 1999. – 392 с.

24. *Аронов, В. Р.* Дизайн и искусство / В. Р. Аронов. – М. : Знание, 1984. – 150 с.

25. *Аронов, В. Р.* Теоретические концепции зарубежного дизайна / В. Р. Аронов // ВНИИТЭ. – М., 1992. – 122 с.

26. *Барташевич, А. А.* Основы художественного конструирования / А. А. Барташевич, А. М. Мельников. – Минск, 1978. – 214 с.

27. *Безмоздин, Л. А.* Художественно-конструкторская деятельность человека / Л. А. Безмоздин. – Ташкент : ФАН, 1978. – 244 с.

28. *Бодрийяр, Ж.* Система вещей / Ж. Бодрийяр : Пер.и сопр. статья С.Н. Зенкин. – М., 2001. – 340 с.

29. *Выготский, Л. С.* Психология искусства : Анализ эстетической реакции / Л. С. Выготский. – 5-е изд. – М. : Лабиринт, 1998. – 413 с.

30. *Генисаретский, О. И.* Эстетические концепции современного дизайна / О. И. Генисаретский. – М. : Изобразительное искусство, 1988. – 250 с.

31. *Гропиус, В.* Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.

32. *Джонс, Дж. К.* Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа / Дж. К. Джонс. – Пер с англ. Бурмистровой Т.П., Фриденберга И.В. – М. : Мир, 1976. – 374 с.

33. *Жердев, Е. В.* Художественная семантика дизайна / Е. В. Жердев. – Метафорика. М., 1996. – 79 с.

34. *Ильин, И. П.* Постмодернизм. Словарь терминов / И. П. Ильин. – М. : Imtrada, 2001. – 384 с.

35. *Каган, М. С.* Морфология искусства / М. С. Каган. – Л. : Искусство, 1972. – 440 с.

36. *Кантор, К. М.* Красота и польза. Социологические вопросы материально-художественной культуры / К. М. Кантор. – М. : Искусство, 1967. – 280 с.

37. *Коломиец, В. И.* Становление, структура и функционирование дизайна как эстетической деятельности / В. И. Коломиец. – Учеб. пособие. – Минск : Из-во БГАИ, 2001. – 98 с.

38. *Лаврентьев, А. Н.* Стили и визуальные метафоры в дизайне / А. Н. Лаврентьев // Визуальная культура и визуальное мышление в дизайне. – М., 1990. – С. 130—146.

39. *Лосев, А. Ф.* Проблема художественного стиля / А. Ф. Лосев. – Киев : Collegium, 1994. – 285 с.
40. *Маньковская, Н. Б.* Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 346 с.
41. *Маркузон, В. Ф.* Конструкция, тектоника, образ / В. Ф. Маркузон // ВНИИТЭ. Серия : Техническая эстетика, вып. 20. – М., 1980. – С. 13-30.
42. *Минервин, Г. Б.* О красоте машин и вещей / Г. Б. Минервин, В. М. Мунипов. – М. : Просвещение, 1975. – 152 с.
43. *Моран, Анри де.* История декоративно-прикладного искусства. От древнейших времен до наших дней / Анри де Моран. Пер. с фр. – М. : Искусство, 1982. – 577 с.
44. *Нельсон, Дж.* Проблемы дизайна / Дж. Нельсон : Пер с англ. – М. : Искусство, 1971. – 208 с.
45. *Орлов, А. М.* Виртуальная реальность / А. М. Орлов. – 2-е изд. – М., 1998. – 336 с.
46. Основные термины дизайна : Краткий справочник-словарь / отв. ред. Л. А. Кузьмичев. – М. : ВНИИТЭ, 1988. – 88 с.
47. *Розенталь, Р.* История прикладного искусства нового времени / Р. Розенталь, Х. Ратцка. – М. : Искусство, 1971. – 224 с.
48. *Рунге, В. Ф.* Основы теории и методологии дизайна / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – Учеб. пособие. – 3-е изд. пер. и доп. – М. : МЗ Пресс, 2005. – 368 с.
49. *Селезнев, И. Ф.* Дизайн. Проблемы материально-художественной культуры / И. Ф. Селезнев. – Минск: Вышэйшая школа, 1978. – 270 с.
50. *Тасалов, В. И.* Прометей или Орфей. Искусство «технического» века / В. И. Тасалов. – М., 1967. – 372 с.
51. *Чернышев, О. В.* Концептуальный дизайн / О. В. Чернышев. – Минск, 2004. – 152 с.
52. *Юнг, К.Г.* Психоанализ и искусство / К.Г. Юнг, Э. Нойманн. – М. : Refl-book, 1996. – 304 с.

Требования к выполнению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения	Цель или задача СРС
1	Введение. Объективные законы материального мира в контексте проектной деятельности	2	Объективные законы материального мира в контексте проектной деятельности.	Конспект лекций	Освоить первичное овладение знаний по теме лекции
2	Система отношений человек-природа, человек-цивилизация, человек – культура в контексте дизайна	2	Система отношений человек-природа, человек-цивилизация, человек – культура в контексте дизайна.	Графическая схема	Закрепить полученные знания путем составления графической схемы отношений
3	Становление дизайна как нового вида проектной деятельности. Отношение дизайна и искусства	2	Становление дизайна как нового вида проектной деятельности.	Список специализированной литературы и интернет-источников (8-12 ссылок)	Первичное овладение знаниями
4	Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности. Техническая эстетика. Функции дизайна	2	Определение дизайна и специфика дизайн-деятельности.	Конспект лекций	Освоить первичное овладение знаний по теме лекции
5	Теоретико-методологические принципы дизайна. Классификация типа и методов проектирования	2	Методика художественного моделирования	Графическая композиция (1 лист)	Создать эскиз функционального объекта по заданным стилистическим характеристикам
6	Субъект, объект и предмет в дизайн-проектировании. Проблема личности в дизайне	2	Образ потребителя	Графическая композиция (1 лист)	Выразить средствами графики образ конкретного потребителя
7	Типология дизайн-деятельности и классификация видов дизайна	2	Виды и направления в дизайне	Графическая схема	Разработать структуру взаимодействия видов и направлений в дизайне
8	Определение вещи в дизайне и её функции	4	Функции вещи	Графическая схема	Выразить в графической форме специфику функционального разнообразия отдельной вещи
9	Образ и функция в объектах дизайн-	2	Образное и функциональное моде-	Графическая композиция (1 лист)	Разработать эскизное решение объ-

	проектирования. Приемы образной и функциональной организации. Стиль и стилизация в дизайне		лирование		екта по заданной функции
10	Принципы и особенности проектирования предметно-пространственной среды	2	Принципы и особенности проектирования предметно-пространственной среды.	Конспект лекций	Освоить первичное овладение знаний по теме лекции
11	Принципы и особенности проектирования знаково-информационных систем. Дизайн и семиология	2	Дизайн и семиология.	Исследование (1 страница текста)	Провести анализ выбранного функционального объекта с семиотических позиций
12	Принципы и особенности проектирования процессуально-действенных систем. Специфика виртуального пространства и проектирования виртуальной среды.	2	Процессуально-действенные системы	Исследование (2 страницы текста)	Разработать механизм реализации и организации концептуальной выставки
13	Проведения и структура предпроектных исследований. Допроектный анализ. Структура проектного анализа	2	Допроектный анализ	Матрица визуализации (1 таблица)	Реализовать механизм анализа и выражения свойств и средств
14	Методика формирования проектного решения и художественно-конструкторской проработки. Способы разрешения технических противоречий	4	Эскизное дизайн-предложение	Графическая композиция (1 лист)	Практически освоить алгоритм разработки эскизных дизайн-предложений
15	Дизайн-экспертиза проектов и предметных форм	4	Дизайн-экспертиза объекта общественного питания	Исследование (2 страницы текста)	Освоить приемы эстетической и стилистической экспертизы

**ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
С ДРУГИМИ ДИСЦИПЛИНАМИ СПЕЦИАЛЬНОСТИ**

Название дисциплины, с которой требуется согла-	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы по изучаемой учеб-	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указа-
---	------------------	---	---

сование		ной дисциплине	нием даты и номера протокола) ¹
Дизайн-проектирование	дизайн	Согласовано на кафедре дизайна	Рекомендовать к использованию в учебном процессе. Протокол № 10 от 29.05.2020

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
на 20 /20 учебный год**

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна
(протокол № от . .20)

Заведующий кафедрой
кандидат искусствоведения
(степень, звание)

(подпись)

И.М.Коновалов
(И.О.Фамилия)

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета

(степень, звание)

(подпись)

М.П.Моголина
(И.О.Фамилия)

4.2. Литература

Основная

1. Безмоздин, Л. Н. В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент : ФАН, 1990. – 356 с.
2. Глазычев, В. Л. О дизайне. Очерки по истории и практике дизайна на Западе/ В. Л. Глазычев. – 3 изд. – М. : Европа, 2006. – 320 с.
3. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды / А. А. Грашин. – М. : Архитектура-С, 2004. – 232 с.
4. Кантор, К. М. Правда о дизайне / К. М. Кантор. – М. : АНИР, 1996. – 286 с.
5. Ковешникова, Н. А. Дизайн : История и теория : учеб. пособие / Н. А. Ковешникова. – М. : Омега-Л, 2005. – 224 с.
6. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 “Дизайн (по направлениям)” / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
7. Коськов, М. А. Предметное творчество : в 3 кн. / М. А. Коськов. – СПб., 1997. – 3 кн.
8. 37. Лола, Г. Н. Метафизика дизайна / Г. Н. Лола. – СПб. : Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2014. – 155 с.
9. Медведев, В. Ю. Стиль и мода в дизайне : учеб. пособие / В. Ю. Медведев. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб. : СПГУТД, 2005. – 256 с.
10. Медведев, В. Ю. Сущность дизайна : учеб. пособие. – 2-е изд., испр. и доп.– / В. Ю. Медведев. – СПб. : СПГУТД, 2007. – 91 с.
11. Михайлов, С. М. Основы дизайна / С. М. Михайлов, Л. М. Кулеева. – М. : Союз дизайнеров, 2002. – 240 с.
12. Моисеев, В. С. Теория и методология дизайна : учеб. пособие / В. С. Моисеев. – Минск : РИВШ, 2012. – 340 с.
13. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.

14. Стрикелева, К. А. Дизайн : содержание деятельности и основные термины : учеб. пособие со словар. матер, в 2-х ч. / К. А. Стрикелева – Минск : БГАИ, 2004. Ч.1 – 120 с., Ч. 2 – 120 с.
15. Шимко, В. Г. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории : учеб. пособие / В. Г. Шимко . – М. : Архитектура – С, 2004, – 296 с.
16. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – СПб. : Петрополис, 1998. – 432 с.
17. Информационный портал // Дизайн как стиль жизни. – Режим доступа : [http : // www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com). – Дата доступа : 18.06.2020.
18. Новости дизайна. – Режим доступа: [http : // www.designet.ru](http://www.designet.ru). – Дата доступа: 18.03.2021.

Дополнительная

1. Аверьянов, А. Н. Системное познание мира / А. Н. Аверьянов. – М., 1985. – 210 с.
2. Андреев, А. Л. Художественный образ и гносеологическая специфика искусства. Методологические аспекты проблемы / А. Л. Андреев. – М. : Наука, 1981. – 192 с.
3. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – Благовещенск : БГК им. И. А. Бодуэна де Куртенэ, 1999. – 392 с.
4. Аронов, В. Р. Дизайн и искусство / В. Р. Аронов. – М. : Знание, 1984. – 150 с.
5. Аронов, В. Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна / В. Р. Аронов // ВНИИТЭ. – М., 1992. – 122 с.
6. Барташевич, А. А. Основы художественного конструирования / А. А. Барташевич, А. М. Мельников. – Минск, 1978. – 214 с.
7. Безмоздин, Л. А. Художественно-конструкторская деятельность человека / Л. А. Безмоздин. – Ташкент : ФАН, 1978. – 244 с.
8. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр : Пер. и сопр. статья С. Н. Зенкин. – М., 2001. – 340 с.

9. Выготский, Л. С. Психология искусства : Анализ эстетической реакции / Л. С. Выготский. – 5-е изд. – М. : Лабиринт, 1998. – 413 с.
10. Генисаретский, О. И. Эстетические концепции современного дизайна / О. И. Генисаретский. – М. : Изобразительное искусство, 1988. – 250 с.
11. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
12. Джонс, Дж. К. Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа / Дж. К. Джонс. – Пер с англ. Бурмистровой Т.П., Фриденберга И.В. – М. : Мир, 1976. – 374 с.
13. Жердев, Е. В. Художественная семантика дизайна / Е. В. Жердев. – Метафорика. М., 1996. – 79 с.
14. Ильин, И. П. Постмодернизм. Словарь терминов / И. П. Ильин. – М. : Imtrada, 2001. – 384 с.
15. Каган, М. С. Морфология искусства / М. С. Каган. – Л. : Искусство, 1972. – 440 с.
16. Кантор, К. М. Красота и польза. Социологические вопросы материально-художественной культуры / К. М. Кантор. – М. : Искусство, 1967. – 280 с.
17. Коломиец, В. И. Становление, структура и функционирование дизайна как эстетической деятельности / В. И. Коломиец. – Учеб. пособие. – Минск : Из-во БГАИ, 2001. – 98 с.
18. Лаврентьев, А. Н. Стили и визуальные метафоры в дизайне / А. Н. Лаврентьев // Визуальная культура и визуальное мышление в дизайне. – М., 1990. – С. 130—146.
19. Лосев, А. Ф. Проблема художественного стиля / А. Ф. Лосев. – Киев : Collegium, 1994. – 285 с.
20. Маньковская, Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 346 с.
21. Минервин, Г. Б. О красоте машин и вещей / Г. Б. Минервин, В. М. Мунипов. – М. : Просвещение, 1975. – 152 с.

22. Моран, Анри де. История декоративно-прикладного искусства. От древнейших времен до наших дней / Анри де Моран. Пер. с фр. – М. : Искусство, 1982. – 577 с.
23. Нельсон, Дж. Проблемы дизайна / Дж. Нельсон : Пер с англ. – М. : Искусство, 1971. – 208 с.
24. Орлов, А. М. Виртуальная реальность / А. М. Орлов. – 2-е изд. – М., 1998. – 336 с.
25. Основные термины дизайна : Краткий справочник-словарь / отв. ред. Л. А. Кузьмичев. – М. : ВНИИТЭ, 1988. – 88 с.
26. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие. / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – 3-е изд. пер. и доп. – М. : МЗ Пресс, 2005. – 368 с.
27. Селезнев, И. Ф. Дизайн. Проблемы материально-художественной культуры / И. Ф. Селезнев. – Минск : Вышэйшая школа, 1978. – 270 с.
28. Тасалов, В. И. Прометей или Орфей. Искусство «технического» века / В. И. Тасалов. – М., 1967. – 372 с.
29. Юнг, К. Г. Психоанализ и искусство / К. Г. Юнг, Э. Нойманн. – М. : Refl-book, 1996. – 304 с.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	5
1.1. Курс лекций.....	5
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	251
2.1. Примерный перечень практических заданий.....	251
3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	252
3.1. Примерный перечень тем для курсовой работы.....	252
3.2. Вопросы для подготовки к экзамену по дисциплине.....	252
4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	257
4.1. Учебная программа.....	257
4.2. Литература.....	280

Учебное электронное издание

Составитель
Коновалов Илья Михайлович

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),
направления специальности 1-19 01 01-02 Дизайн (предметно-
пространственной среды), 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей),
1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды)*

[Электронный ресурс]

Редактор *И. П. Сергачева*
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 30.06.2021.
Гарнитура Times Roman. Объем 1,8 Мб

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-377-1



9 789855 473771