

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ УПРАВЛЕНИЯ
И СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Кафедра искусств

СОГЛАСОВАНО

Председатель УМК ГИУСТ БГУ

 Т. В. Борздова

« 19 » апреля 2016 г.

СОГЛАСОВАНО

Директор ГИУСТ БГУ

 Т. И. Бригадин

2016 г.



**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙНА

для специальности: 1-19 01 01 «Дизайн» (по направлениям)

Составители: д. филос. наук, канд. арх., член Международного и Белорусского Союзов Дизайнеров, Белорусского Союза Архитекторов И. Н. Духан, ст. преподаватель, член Белорусского союза художников М. В. Сенькин

Рассмотрено и утверждено

на заседании совета 25 апреля 2016 г.,

протокол № 7

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА.....	3
ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	11
Тема 1. ФЕНОМЕН ПРОЕКТИРОВАНИЯ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА.	11
Тема 2. ФОРМИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА.....	23
Тема 3. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ ДИЗАЙНА	35
Тема 4. БАЗОВЫЕ КАТЕГОРИИ ДИЗАЙНА	44
Тема 5. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ	53
Тема 6. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС В ДИЗАЙНЕ	62
Тема 7. МЕТОДЫ И ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ	65
Тема 8. ОБРАЗ ЖИЗНИ КАК КАТЕГОРИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ. СРЕ- ДОВОЕ ВИДЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ	78
Тема 9. ДИЗАЙН, АНТИ-ДИЗАЙН И КИТЧ В СОВРЕМЕННОЙ СИТУ- АЦИИ	109
ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	112
Тема. ОБРАЗ МАТЕРИАЛА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО- МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ).....	112
Тема. МЕТАФОРА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО- МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ).....	114
Тема. СРЕДОВОЙ ОБРАЗ В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО- ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КЛАУЗУРЫ)	116
РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ	119
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	121
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	121

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Теория и методология дизайна» нацелена на последовательное изложение теоретических предпосылок проектной деятельности, методологических основ дизайна. Спецификой проектирования является его синтетический характер и природа, интегрировавшие аспекты искусства, технологии, социальных коммуникаций, культуры. Соответственно в курсе рассматриваются связи между проектированием и сформировавшими его сферами деятельности, а также специфика проектирования как особой деятельности. Специфика проектирования рассмотрена как в феноменологическом, так и историко-культурном и технологическом аспектах. Теоретическая часть курса сопровождается творческими методическими клаузурами студентов, развивающими и углубляющими спектр методических принципов проектирования.

Настоящий УМК предназначен для ознакомления студентов с сущностью основных идей теории и методологии дизайна. Теория и методология дизайна является достаточно молодой и динамично развивающейся областью науки и проектирования. Именно поэтому автор посчитал целесообразным не только дать устойчивые определения, но и познакомить студента с многообразием современных подходов к проблематике. Соответственно в УМК включены фрагменты исследований и статей А. Г. Раппапорта, И. А. Розенсон, В. Папанека, Д. Нельсона, П. Дормера и других методологов дизайна.

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

Цель дисциплины: формирование методологической и методической базы профессиональной деятельности дизайнера, обучение методикам разработки проектных решений с учетом специфики условий производства, эксплуатации, потребления объектов разработки.

Задачи дисциплины:

- определить границы и феномен дизайна;
- рассмотреть исторические предпосылки проектирования;
- проанализировать связь дизайна с культурой, социальными коммуникациями и технологическим развитием;
- рассмотреть типологию проектирования;
- дать представления о технике проведения исследований и разработки проектных концепций в дизайне;
- рассмотреть методику и этапы дизайнерского проектирования;

- раскрыть содержание понятия «клаузура», его специфику и значение в процессе проектирования;
- развить эмоционально образное мышление студентов в процессе разработки творчески-методических заданий;

Дисциплина «Теория и методология дизайна» основывается на изучении студентами дисциплин гуманитарного блока и теории и истории искусств и является пропедевтической дисциплиной к проектированию, конструированию и комплексу проектно-художественных предметов. Базовыми дисциплинами по курсу «Теория и методология дизайна» являются дисциплины «История дизайна», «Философия», «Эстетика», «Культурология», «Основы современного естествознания». В свою очередь дисциплина «Теория и методология дизайна» является базой для таких дисциплин, как «Дизайн-проектирование», «Архитектоника», «Основы стилеобразования».

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Теория и методология дизайна» формируются следующие компетенции:

академические:

- 1) владеть базовыми научно-теоретическими знаниями и применять их для решения теоретических и практических задач;
- 2) владеть методикой системного и сравнительного анализа;
- 3) владеть исследовательскими навыками;
- 4) уметь работать самостоятельно;
- 5) быть способным к творческой, креативной работе;
- 6) владеть междисциплинарным подходом к решению проблем;
- 7) иметь навыки устной и письменной коммуникации;

социально-личностные:

- 1) быть способным к социальному взаимодействию;
- 2) обладать способностью к межличностным коммуникациям;
- 3) быть способным к критике и самокритике;
- 4) уметь работать в коллективе;

профессиональные:

- 1) иметь навыки всестороннего учета и оптимизации соотношений разнообразных смыслообразующих и формообразующих факторов (художественно-формальных, эргономических, инженерно-психологических, технологических, конструктивных, экологических, социально-культурных, экономических) для создания целостного дизайн-объекта при проектировании;
- 2) иметь навыки выбора оптимального проектного решения или осуществления оптимизации предложенного;
- 3) иметь навыки осуществления экспертной оценки уровня дизайнерского решения объекта по основным смыслообразующим и формообразующим факторам (художественно-формальному, эргономическому, технологическому, конструктивному, экологическому, социально-культурному, экономическому);
- 4) осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности;
- 5) работать с научно-исследовательской литературой;
- 6) собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайна;
- 7) выявлять общие закономерности функционирования и развития дизайн-деятельности на основе собранного фактологического материала;
- 8) анализировать продукты дизайн-деятельности в аспекте их композиционных, конструктивных, технологических, эргономических и колористических решений;
- 9) анализировать результаты собственных дизайн-решений;
- 10) планировать работу над проектом и аргументировано защищать ее результаты;
- 11) вести проектную, деловую и отчетную документацию по установленным формам.

В результате изучения дисциплины обучаемый должен:

знать:

- методологические основы дизайн-деятельности;
- основные теоретические концепции дизайна;
- специфику и содержание творческого процесса в дизайне;
- базовые категории дизайна;
- сущность и специфику дизайн-деятельности;
- процесс формирования проектной концепции;
- специфику аналогового и безаналогового проектирования;

- основные этапы разработки дизайн-проекта;
- методы и средства дизайн-проектирования;
- критерии оценки результатов дизайн-проектирования;

уметь:

- проводить предпроектные исследования и формировать проектную концепцию в условиях как аналогового, так и безаналогового проектирования для различных видов единичных и комплексных объектов;
- реализовывать проектную концепцию в процессе поэтапного дизайн-проектирования;
- осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения объекта по основным смыслообразующим и формообразующим позициям с учетом функциональных, художественно-композиционных, эргономических, технологических, конструктивных, экологических, социально-культурных, экономических характеристик проекта.

ТЕМА 1. ФЕНОМЕН ПРОЕКТИРОВАНИЯ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА.

Определение дизайна. Цели и предмет проектирования. Эволюция предметного мира и генезис проектной культуры. Формирование дизайна, его связь с десакрализацией предметного мира. De-sign: рассимволизация мира. Эволюция проектной культуры. Формирование категории «проектной культуры». Анализ концепций проектной культуры в отечественной и западной теории проектирования. Семинар по работам А. В. Иконникова, А. Г. Раппапорта и О. И. Генисаретского.

ТЕМА 2. ФОРМИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА

Дизайн и "революция" в искусстве конца XIX - начала XX века. П. Беренс и фирменный стиль AEG. Формирование европейских моделей дизайна (Веркбунд и Баухауз; русский конструктивизм; Де Стил; круг Ле Корбюзье). Принципы и эволюция "функционального метода". Критика модернистских концепция проектирования и теорий функционализма. Индустриальный дизайн как модель проектной культуры модернизма. Индустриальный дизайн как методология. Концепции индустриального дизайна середины XX века: Р. Лоуи, Д. Нельсон. Критический анализ принципов индустриального дизайна.

Тема 3. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ ДИЗАЙНА

Дизайн в контексте смены научных, культурных и проектных парадигм. Парадигма индустриального дизайна. Парадигма дизайна предметно-пространственной среды. Парадигма дизайна информационной среды. Основные теоретические концепции дизайна («рационалистическая», «артистическая», «коммерческая», «социокультурная»). Функционализм как концепция дизайна. Концепция экологического дизайна. Мифодизайн. Организационная структура и типология современного дизайна.

Тема 4. БАЗОВЫЕ КАТЕГОРИИ ДИЗАЙНА

Объект дизайна и его основные характеристики. Объект дизайна как система. Объект дизайна как выражение культурных смыслов в контексте парадигмы проектирования. Объект дизайна в контексте парадигм предметного дизайна, дизайна предметно-пространственной и информационной среды.

Функция. Функция в объекте дизайна. Типология и иерархия функций.

Морфология. Морфология объекта-предмета как его материальная структура, связанная с физическим существованием в пространстве и времени. Морфология объекта-среды. Морфология информационного объекта.

Смыслообразование. Форма и содержание объекта дизайна. Аспекты содержания объекта дизайна: функциональность, полезность, целесообразность, утилитарность, эстетичность и пр. Средства формирования социокультурного смысла объекта дизайна.

Формообразование. Форма. Внутренняя и внешняя формы. Взаимосвязь формы и содержания. Формообразование как процесс материализации содержания объекта в его конструкции. Факторы формообразования: технические (конструкция, материал, технология), экономические (стоимость), социокультурные, экологические, эргономические, художественно-композиционные. Композиция как средство преобразования технической формы в эстетически значимую.

Проектный образ. Специфика образа в дизайне. Предметное, смысловое и эмоционально-выразительное значение проектного образа. Качественные характеристики проектного образа (идеальность, целостность, осмысленность, неизобразительная природа). Композиция как средство создания проектного образа. Композиционный анализ. Критерии оценки проектного образа.

Тема 5. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ.

Художественный образ как центральная категория искусства и проектирования. Эволюция категории образа. Теория образа в философской эстетике и искусствознании 19-20 вв. Актуальные концепции художественного образа (Д. Митчелл, Ж. Бодриар, Ж. Делез, Ж. Рансьер, и др). Специфика художественного образа в дизайне. Эстетика целесообразности. Художественный образ технологии. Художественный образ конструкции.

Тема 6. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС В ДИЗАЙНЕ

Особенности профессионального мышления дизайнера (образность, системность, инновационность). Чувственная и рациональная ступени познания. Способы мышления дизайнера: целостное (образное) и абстрактно-логическое (вербально-понятийное). Креативность и метафоричность как качественные характеристики профессионального мышления дизайнера.

Содержание процесса дизайн-творчества и его компоненты (предвидение, гипотеза, воображение, интуиция, типизация, обобщение, конкретизация). Механизм творческого процесса (посыл, осознание проблемы, инкубация, инсайт).

Критерии оценки результатов дизайн-деятельности. Новизна и ценность как критерии качества продукта дизайна.

Тема 7. МЕТОДЫ И ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Структура процесса дизайн-проектирования. *Предпроектный анализ.* Постановка задачи. Проблематизация (расширение смыслового контекста поставленной задачи, трансформация ее в проблему). Исторический анализ проблемы и способов ее решения. Анализ тенденций прогностического развития объекта. Функциональный анализ объекта. Определение адресата проектируемого объекта и выявление системы потребительских требований и предпочтений. Художественное моделирование образа потенциального потребителя. Составление дерева целей, локализация проблемы и вычленение предмета проектирования. Техническое задание как документальное оформление задания на проектирование.

Дизайн-предложение и дизайн-концепция. Определение визуальных свойств объекта проектирования, определение эмоционально-чувственных аналогов по свойствам. Морфологический, художественно-композиционный, знаково-символический, стилистический и аксиологический анализ предмет-

ных аналогов и прототипов. Конструктивный, технологический, материаловедческий, эргономический, экологический анализ прототипов. Функционально-структурный анализ технологических и операционных циклов обслуживания, ремонта и утилизации объекта проектирования. Систематизация материала и формирование дизайн-концепции. Формирование формального и предметного образа проектируемого объекта. Поиск художественно-композиционных и материально-технических средств для воплощения предметного содержания в проектном образе. Разработка вариантов компоновочного и пластического решения объекта, основных формообразующих элементов. Текстовое и графическое оформление материалов проектных исследований и дизайн-концепции.

Эскизный дизайн-проект. Выбор варианта проектного решения для дальнейшей проработки. Конструктивная, технологическая, эргономическая, композиционно-пластическая и цвето-графическая проработка принятого варианта проектного решения. Оформление материалов эскизного дизайн-проекта.

Технический дизайн-проект. Разработка документации дизайн-проекта (чертежи формы, схемы, пояснительная записка, иллюстративные материалы, макеты).

Авторский надзор на стадии выполнения рабочей документации и внедрения в серийное производство.

Тема 8. ОБРАЗ ЖИЗНИ КАК КАТЕГОРИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ. СРЕДОВОЕ ВИДЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ.

Проектирование и эволюция образно-жизненных тенденций (итальянская, скандинавские и др. модели дизайна). Эволюция концепций дизайна (Италия, Англия, США, СССР). Категория образа жизни и культурно-семантического многообразия как проектная парадигма постмодернизма. Два способа формирования целостности: агрегатный (функционализм) и художественно-образножизненный. Эволюция дизайна от «агрегата» к «образу». Методы средового проектирования: А. Росси, М. Беллини, Х. Холлейн, американские школы, ВНИИТЭ и МАрХИ. Средовой подход в современном проектировании. Соотношение "сильной" и "слабой" ("рефлексивной") проектных стратегий в дизайне. Генезис «средового подхода» в теории и практике проектирования. Проектный образ места, истории, региона. Анализ проектно-средовых страте-

гий (К. Линч, А. Росси, Х. Холлейн и др.). «Средовой подход» в отечественной теории проектирования и футуродизайне 1970 – 2000-е гг.

Тема 9. ДИЗАЙН, АНТИ-ДИЗАЙН И КИТЧ В СОВРЕМЕННОЙ СИТУАЦИИ

Кризис гуманистических моделей дизайна модернизма. Дизайн в условиях массового распространения. Альтернативные проектные методы и анти-дизайн. Китч как инобытие дизайна в современной ситуации.

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

Тема. ОБРАЗ МАТЕРИАЛА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ)

Современные технологии и материалы в проектировании. Художественный образ материала в проектной (мануальной и компьютерной) графике. Проектно-методическая клаузура: “Образ металл-стекло”.

Тема. МЕТАФОРА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ)

Статическое моделирование первичной дизайн-метафоры. Графический образ-знак: выражение концепта, ассоциативность, трансформация образа-знака.

Тема. СРЕДОВОЙ ОБРАЗ В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КЛАУЗУРЫ)

Динамическое моделирование объекта в среде (стадия 1). Проектно-методическая клаузура: Дизайн-проект в интерьерном или экстерьерном пространстве (жилая среда, производственная, общественная, городская, парковая и т.п.)

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

ТЕМА 1. ФЕНОМЕН ПРОЕКТИРОВАНИЯ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА.

Проектирование – феномен культуры модернизма. Именно в модернизме сформировалось понимание проектирования как моделирующей реальность деятельности, активно опережающей предметно-пространственное развитие. В контексте модернистской культуры проектирования сформировался дизайн, инкорпорировав в себя спектр его смыслов.

Рефлексивно подвел итоги стратегий и аллюзий проектирования выдающийся отечественный теоретик проектирования А. Г. Раппапорт (Раппопорт А. Г. Границы проектирования // Вопросы методологии, 1991, N1):

«Проектирование резко расширяло сферу своего влияния. Проектировались уже не только вещи или агрегаты вещей. Разрабатывались проекты социальных систем, систем человек - машина, социально-морфологических систем. По-новому начало рассматриваться архитектурно-градостроительное проектирование, в котором был перенесен на программирование будущих условий жизни. Возникший в то время в нашей стране дизайн рассматривался как "тотальный", а его методология - как методология тотального и обособляющегося проектирования. Экспансия проектирования могла бы быть описана как, во-первых, усиление мощи проектной мысли, ее глубины и эффективности, и, во-вторых, как расширение сферы применения проектных методов, распространения проектирования вишьрь. Экспансия проектирования и углубление методологических исследований в области проектирования основывались на двух в какой-то мере независимых постулатах. Первый состоял в том, что проектирование является независимой способностью мышления и деятельности, в своем достоинстве и самостоятельности не уступающей науке или художественному творчеству, а по социальной значимости, может, и более эффективной. "Открытие" проектирования как таковой способности оправдывало усилия по внедрению его в жизнь и использованию на практике, а также его философское и методологическое осмысление. Второй постулат выдвигал проектирование в качестве силы, способной дать решения казавшимся тупиковыми проблем XX века: экологической, образования, организации производства, досуга и обслуживания. Проектирование, таким образом, представляло как автономная и чрезвычайно эффективная сфера деятельности, обещающая решение многих проблем и открывшая заманчивые перспективы, так как давала новый тип интеллектуальной деятельно-

сти. В духе романтического культа бесконечных возможностей творчества, проектирование мыслилось как тотальная, всепроникающая сила будущих столетий.

Однако к середине 70-х годов - началу 80-х годов проектный энтузиазм начал заметно спадать. Причин для того сегодня можно насчитать немало. К их числу следует отнести и неудачи в реализации многих проектов, например градостроительных. Хотя среда городских новостроек критиковалась и сторонниками проектного подхода, удручающая картина поспешно принятых проектных решений, создавших антиутопическую городскую среду, способствовала распространению проектного скепсиса. Энтузиастическое отношение к современной архитектуре как символу будущей технической эры все более вытеснялось ретроспективными идеалами, интересом к реставрации памятников архитектуры и исторической среды городов. Пожалуй, в этом тоже было косвенное признание проектирования как мощной социальной силы, но силы далеко не всегда доброй, односторонность замыслов и действий которой начала рассматриваться как опасность для человечества. Эти настроения были усилены переживанием экологического кризиса и грядущей экологической катастрофы, причины которой отчасти видели в проектировании. <Особенно показательно общественное противостояние "проекту века" - переброске на юг северных рек СССР.> Односторонность и поспешность принятия проектных решений и их реализации питали панический ужас перед идеей тотального проектирования, которое, казалось, уже не оставляет никакой надежды на исправление допускаемых ошибок и даже их критику. Принцип тотального проектирования стал ассоциироваться с идеей тоталитарного государства. Технический оптимизм уступал место уравновешенности "постиндустриального" общества, модернистский конформизм вытеснялся идеалами плюрализма, а возможность обособления проектирования противопоставлялась идея децентрализации и широкого включения населения в процессы принятия проектных решений, то есть идеи "партиципации", вплоть до отказа от проектирования и индустриального строительства и возвращения к традиционным ремесленным методам строительства. Столкновение энтузиастических и скептических оценок проектирования, однако, дает новый импульс развития проектной мысли. Не бесконечное доверие к проектированию и не анафема, а локализация, разумное ограничение проектной деятельности, гармоническое соединение проектирования с другими отраслями и типами деятельности - вот задача, логически вытекающая из этой смены настроений. Проблема "границ роста", поставленная Римским клубом, имеет более широкое методологическое значение, касаясь соотноше-

ния форм интеллектуальной деятельности. На смену бескомпромиссным лозунгам о тотальной власти науки, проектирования, планирования, управления, прогнозирования и т.п. начинает приходить мысль об их гармоническом сочетании. Причем, если в 60-е - 70-е годы это гармоническое сочетание мыслилось только как их продуктивная кооперация, то теперь стало возможным рассмотреть и вопрос и об их взаимном ограничении, так как развитие этих сфер человеческой деятельности ограничено наличными интеллектуальными и социальными ресурсами. В пору своего утверждения проектная идеология стремилась завоевать симпатии возможно более широких кругов и внедриться в разные организации, не принимая в расчет того, что такое внедрение вынуждено потеснить иные идеи и иных людей. Если мысль о границе и существовала в сознании того времени, то только как о расширяющемся фронте победной экспансии идеи проектирования. Рассматривалась кооперация сфер, но не их баланс, в экономическом, или в методологическом плане. Аналогичным образом мало кто тогда мог бы поставить вопрос о границе распространения идей проектирования в пространстве индивидуального мышления и воображения, хотя этот вопрос не лишен смысла, так как связан с индивидуальной ограниченностью времени и энергии. Требуется отдавать себе отчет в том, какой тип деятельности занимает доминирующее положение в сознании и потребляет больше сил, и оправдан ли отказ от науки или искусства в пользу проектирования. Теперь проектирование начинает рассматриваться наряду с наукой и искусством, и возникает проблема границ его экспансии, в том числе и в индивидуальной деятельности в связи с рефлексией способности воображения, как одной из основных творческих и профессиональных способностей. Таким образом, в разных горизонтах рефлексии стали складываться условия для переоценки отношения к проектированию и, если отказ от проектирования отнести к "перегибам", то вопрос о локализации проектирования кажется вполне законным. История искусства XX века показывает, как часто выдвигались и оставлялись художественные программы, которые в момент своего рождения казались действенными на все времена. Освоение новых территорий как в географическом, так и в культурологическом смысле сопровождается энтузиазмом вторгающихся в новые области. Но в дальнейшем возникает задача организации, управления на завоеванных территориях. И там, где она решается или решается плохо, возникает то, что мы видим на границах современных городов - зона заброшенных территорий, свалок и пустырей. История, осваивая новые территории, не всегда и не везде с равным успехом справляется с культивированием занятых ею пространств. В сфере культуры тоже возникают "пустыри" и "свалки".

Эти заброшенные пространства обычно остаются вне внимания, особенно тогда, когда новая область или сфера деятельности утрачивает социальное доверие раньше, чем успевает обзавестись необходимым хозяйством и аппаратом для воспроизводства своих ресурсов: системами образования, информации, переподготовки кадров, необходимыми институциональными и правовыми формами и т.п. С проектированием произошло нечто подобное. Оно пережило краткую вспышку энтузиазма и гипертрофированных надежд, но не успело создать соответствующие социально-культурные инфраструктуры, отчего быстро попало в полосу забвения, а спешно освоенные ею территории начинают "заболачиваться". Вот почему тема границ проектирования сегодня - это тема интеллектуальной экономики и экологии, т.е. аспектов развития мышления, недооцененных в недавнем прошлом. Методология проектирования и границы сфер деятельности. Мышление, обращенное на проектирование вначале, было озабочено усилением проектной деятельности, разработкой наиболее эффективных средств и методов проектирования, которые могли бы и теоретически, и практически доказать его жизненную необходимость. Эти средства были интенсивными и интенциональными. С точки зрения направленности деятельной энергии, они служили интенсификации проектирования, в какой бы области мы его ни рассматривали - градостроительстве, дизайне, педагогике и пр. А с точки формы рефлексии они были интенциональными, то есть строили такие изображения деятельности, в которых сама она оказывалась автономной и самовладеющей, не ограниченной и не сдерживаемой какой-либо внешней силой. Модели проектирования строились в логическом пространстве, не имеющем метрики или какого-то внешне заданного пространства, а именно эти свойства пространства и давали бы возможность фиксировать масштабы распространения деятельности и проводить какие-то границы ее экспансии. Модели, в которых описывалась в то время всякая деятельность, в том числе и проектирование, не имели пространственной непрерывности или субстанциальности, они имели только предметно-логический смысл. Но для обозначения границ нужны иные исходные модели, способные описывать дистанции, зоны, непрерывность и т.п.

В языке блок-схем, которым пользовалась тогда методология, мы встречаем границы в виде рамок блоков. Эти рамки изображались либо прямоугольным, либо косоугольным, либо криволинейным замкнутым кругом, то есть ограничивали определенное пространство листа. Но эти границы блок-схемных изображений не могут считываться границами в том смысле, о котором мы ведем речь. Они лишь указывали на существование какой-то действительности, обозначенной в этих рамках с помощью слова или значка.

Способ существования этой действительности в логических моделях не фиксировался. Так, в подобного родах схемах обозначались понятия "цель", "средства", "знания", "объект", "материал", "акт", "операция", и т.п. и рамки, которые обводили эти термины, обозначали существование какой-то соответствующей действительности в отличии от деятельности, которая обозначалась либо с помощью стрелочек, как действие, операция, направленность активности, либо как связь, либо как фигурка человечка, символизировавшая его субъективную активность.

В несколько ином положении находилось изображение "сферы деятельности", предположенное О.И.Генисаретским. Для изображения сферы деятельности он использовал органоподобную графику, несколько напоминающую рисунки, изображавшие строение живой клетки. Сфера содержала какие-то образования, входившие в ядро, нечто вроде протоплазмы, и границу, обозначенную, как и все прочие компоненты клетки, кривой линией. Эта граница обладала известной проницаемостью, и как сама ее форма, так и соотношение со всеми другими компонентами модели, казалось, говорили о том, что эта модель субстанциальна, что сфера - это уже не только логическая модель (в функции каковой она все же обычно только и использовалась), но и морфологическое изображение или, по крайней мере, морфологическая схема, имеющая субстанциональный смысл. Это была уже не обычная старая "блок-схема", а некое органоформное изображение, на котором фиксировались не только внешние смыслы и функции, но и внутренние имманентные отношения и связи, делающие сферу чем-то относительно независимым от логики рассуждения и вызывающее органические ассоциации. Все эти свойства моделей сфер деятельности, предложенных О.И.Генисаретским, однако, так и не стали предметом специального анализа методологической графики и не были развиты в том направлении, которое привело бы к актуализации понятия границы. Это было обусловлено, наверное, тем, что модели сфер изображались, как правило, изолированно - в нейтральном пространстве, точно также как и блок-схемы. Это внешнее поле сферы, в отличие от ее внутреннего поля, не обозначало никакой субстанции, а модель сферы исследовалась в таких схемах изолированно, изъятая из своей органической ткани и утратившей внешние связи, которые отразились в ее внутреннем строении. Здесь виден, на мой взгляд, остаток технического мышления и технической графики, которой обязаны своим существованием и блок-схемы. Техническая графика - прежде всего, принципиальные или функциональные схемы - опирается на свободную конструктивную деятельность и не связывает себя соблюдением каких-либо ограничений ее среды. Технические рисунки изобража-

ют агрегаты, орудия, детали в абстрагированном пространственном континууме, смысл которого состоит в том, что это и есть пространство возможных технических коммуникаций с другими агрегатами, функциональными блоками и деталями. Силой, обеспечивающей эту связь, оказывается сила технического мышления и конструктивной деятельности, которая по отношению к самим этим деталям и блокам является трансцендентной и потому бессубстанциальной - это пространство чистых возможностей. Рисуя сферу деятельности изнутри, в таких моделях можно было бы суггестивно изображать какие-то напряжения в ее строении. Но с внешней стороны ничего подобного изобразить было невозможно: белое поле конструктивной мысли никакого сопротивления росту объема или изменению конфигурации сферы не оказывает.

Между тем, такое сопротивление было, оно чувствовалось и без него ничего не стоила бы сама экспансия сфер. Ощущалось это сопротивление и в области сознания, в области воображения. Усвоение новых способов представления, освоение проектных методов давалось не без усилий, направленных, прежде всего, на преодоление иных способов представления. Борясь с сайентизмом, методологи чувствовали это внешнее сопротивление сфер, хотя не изображали его в моделях. Быть может, это происходило от того, что само это сопротивление считалось не естественным, а следствием заблуждения. Интеллектуальные инициативы, которые не совпадали с проектными, либо игнорировались, либо считались действительностью трансцендентной методологии и должны были рассматриваться "в другой комнате", либо, наконец, вписывались в логические модели уже в виде инкорпорированных функциональных блоков какой-либо сложной кооперативной структуры, как если бы некий внешний методологический разум уже разрешал эти конфликты и сводил их к техническому, функциональному и продуктивному взаимодействию. Иными словами, деятельность конфликтов сфер деятельности в методологическом Круге не рассматривалась. Интерсубъективного пространства сфер методологические модели не содержали. Чтобы увидеть проблему границ в проектировании с несколько иной стороны, полезно рассмотреть ее применительно к разным типам проектирования, отличающимся по своим объектам. В качестве таковых мы рассмотрим морфологическое проектирование, или проектирование вещей (в том числе машин), социальное проектирование, связанное с проектированием организаций, норм, сложных социально-морфологических объектов, включающих человеческие и машинные компоненты, города, системы обслуживания и т.п., и, наконец, - экзистенциальное проектирование, то есть "темпоральное проектирование" человеческого "Я"

в процессе построения своей судьбы. Проектирование вещей - самый известный и распространенный тип проектирования. Вещь - сложное образование, включающее в себя элементы культуры и социальные отношения. Но, прежде всего, вещь - это материальный предмет, тело с определенными функциями, пространственной формой и названием. Морфологически вещь ограничена протяженностью своего материального тела, своим пространственными границами.

Проектирование вещи ограничено природой и, в том числе, - природой самой вещи, включающей место вещи в системе человеческой деятельности, ее функции, смысл. Следовательно, одна из границ проектирования вещи проходит по ее социально-культурной природе, делающей вещь значимой и осмысленной.

Другая граница вещи также принадлежит природе, но лежит в области изготовления вещи и определяется знанием того, что возможно, и что невозможно сделать из данного материала. Это и знание естественных свойств материала или материалов, из которых изготовлена вещь, и знание возможностей технологии (инструмента, технологических процессов обработки) привести материал в желаемое состояние и придать ему нужную форму. Вещь отчуждается от человека в своем независимом материальном существовании и вновь осваивается им в изготовлении и применении. В проектировании вещь представлена образцом или прототипом, она может быть описана словами или изображена в виде рисунка или чертежа. Вещь противопоставлена человеку, ее изготавливающему и использующему, как нечто, наделенное собственной природой, не податливое и не способное произвольно изменять свои свойства. В этом - ограниченность или отграниченность вещи от человека, и в связи с этим нужно рассматривать и границу проектирования вещей. Можно было бы сказать так: проектирование вещей и есть в известном смысле проектирование границы между человеком и вещью. У них - разные судьбы и разные формы временного существования. Человек смертен, вещь может на тысячи лет пережить своего владельца или скоро выйти из строя. Судьба вещи относительно независима от судьбы человека, и все достоинства и недостатки вещи отражаются в этой независимости. Социальные системы - в гораздо более сильной мере инкорпорируют в себе человека, в том числе и человека, проектирующего и реализующего их. В социальных системах реализация часто совпадает с функционированием, и одним из видов функционирования как раз и оказывается реализация и воспроизводство системы "создание и организация, поддержка и контроль". В связи с этим проект социальной системы и проект ее реализации никогда не могут

достичь полноты проекта или чертежа вещи, в них всегда есть открытие возможности. Проектирование и реализация социальных систем - перманентный процесс. Границы социальной системы менее ясны, чем границы вещи, и границы социального проектирования провести труднее. Тем не менее, можно сказать, что и они определяются двумя обстоятельствами: во-первых, знанием целевых функций и типа, природы той или иной социальной системы, и, во-вторых, знанием и оценкой возможности реальной организации системы. Второй момент особенно важен, так как реализация социальной системы зависит от решимости и воли людей, готовых участвовать в ее создании. Проектировщик должен отдавать себе отчет в том, насколько его действия выражают эту волю будущих членов проектируемой системы или в какой мере в его власти склонить будущих участников к реализации системы и поддержанию ее функционирования. Третий тип проектирования - экзистенциальный, в наименьшей мере отчужден от человека. В этом случае субъект и объект проектирования совпадают и разделяются только рефлексией. Если социальное проектирование сопряжено с силой социального воображения и рефлексией власти, то экзистенциальное - с силой исповедания, принятия тех или иных норм поведения (той или иной свободы от норм) или идеала существования, с одной стороны, и, с другой - силой воли к трансформации поведения в том или ином направлении, в зависимости от избранного идеала.

Таким образом, ограничения в проектировании определяются двумя векторами: знанием цели и смысла проектирования и знанием возможностей и степени способности к производству проектных трансформаций. Однако эти границы - суть все же не границы проектирования как некоторой универсальной сферы, а границы проектирования в конкретных проектных ситуациях. Если перейти от рассмотрения границ разных проектов и даже их типов к способам ограничения сфер, то нужно сказать, что границы сферы есть интеграл всех пограничных ситуаций в проектировании, и в то же время граница сферы проектирования не совпадает с границами отдельных проектов.

Для пояснения этого несовпадения рассмотрим различие между практикой и идеологией проектирования. И на практике, и в идеологии экспансия проектирования сталкивалась с сопротивлением внешней среды и с определенными трудностями хотя эти трудности лежали в разных областях социальной и культурной реальности. Рассматривая проблему границ в горизонте идеологии и горизонте практики, мы сталкиваемся с двумя типами ограничений. Одним из них можно было бы условно назвать ограниченностью или лимитом

инициатив. Это два простейших вида границ, с которыми сталкивается экспансия проектирования. Границы ресурсов лежат вне сферы проектирования, это ее внешние и неспецифические границы, в то время как границы инициатив - внутренние и специфические. Практические границы таковы, что проектировщик обязан с ними считаться. В идеологии же сам идеолог, как правило, не принимает в расчет внешнее сопротивление его идеям, как необходимый для учета момент "сопротивления материала", ибо считает его обязательным моментом преодоления. Практик понимает, что его претензии должны быть умерены и что он, в конечном счете, пойдет на компромисс. Идеолог же всякий компромисс считает унижительным и видит в нем только симптом неудачи в решении своей идеологической задачи. Граница сферы проектирования совмещает оба уровня представления границ - и практический, и идеологический, и это совмещение создает для методологии ряд трудностей и препятствий»

Ранние определения дизайна

Герберт Рид. *Искусство и промышленность* (1934): Дизайн как абстрактное искусство и как высшая форма искусства, как независимая сверхпрофессия свободная от узкопрофессионализма.. "Действительная проблема заключается не в том, чтобы приспособить машинное производство к эстетическим стандартам ремесла, а создать новые эстетические стандарты для новых методов производства".

Джон Глоаг *Объяснение промышленного искусства* (1934) -- Gloag J. The Industrial Art Explained; *Отсутствующий специалист* (1944) -- Gloag J. The Missing Technician. Дизайн как служба в системе промышленного производства. В предисловии Чарльза Теннисона к "Отсутствующему специалисту" (1944): "Когда я говорю о дизайне, я думаю не о внешнем орнамента или чистой декорации. В этом вопросе многое нужно улучшить, и с художественной точки зрения все это чрезвычайно существенно, но "дизайн" подобного рода не влияет практически на утилитарность предмета. Я имею в виду дизайн формы, конструкции и материала, направленный на то, чтобы дать потребителю максимальный удобства, удовлетворение от созерцания и прикосновения к предмету". Глоаг: "Хороший дизайн, который может стать могущественным средством продажи британских товаров в будущем, возникает из эффективного соединения тренированного воображения и практического мастерства".

Джордж Нельсон. *Проблемы дизайна*. (Нельсон Д. Проблемы дизайна. М., 1971): Дизайн как постоянная актуализация предметной среды. "Для дизайнера все, что есть, является устаревшим. То, что нам нужно - это больше старения, а не меньше". "Просто по общему согласию единственный хороший дизайн сегодня - это современный дизайн". Проблема - противоречие между зрелищным характером цивилизации суперкомфорта и соответственно "экспохарактером" дизайна -- и этикой профессионализма.

Определение дизайна: Проектная художественно-техническая деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социальной - культурной сфер.

Объекты дизайна - промышленные изделия (производственное оборудование, бытовая техника, мебель, посуда, одежда ...); элементы и системы городской, производственной и жилой среды; визуальная информация; функционально-потребительские комплексы и т.д.

Цель проектирования в дизайне - оптимизация функциональных процессов жизнедеятельности человека, повышение эстетического уровня изделий и их комплексов.

Предметом проектирования в дизайне является структура и качество формы предметной среды в целом и изделий как ее элементов.

Фундаментальные категории дизайна:

Функция - работа, которую выполняет или предназначено выполнять изделие; смысловая, знаковая и ценностная роль вещи.

Адаптивная функция - способность вещи или среды облегчать процесс адаптации человека, создавая условия для оптимального протекания деятельности (комфорт)

Инструментальная функция - функция вещи, связанная с деятельностью по преобразованию среды или материала. Является основой для орудия труда, оснащения и т.д.

Результативная функция - функция, приобретенная вещью в процессе знакового закрепления в общественном сознании ее роли и смысла деятельности человека.

Дизайн - концепция - основная структурообразующая идея будущего объекта, формулировка его смыслового содержания, целостная идеальная модель будущего объекта.

Прототип – образец изделия сходной функции, послуживший отправной точкой для анализа и выработки проектной идеи:

- 1) находящиеся в производстве изделия, которые заменяются или модернизируются без нарушения основного принципа их функционирования.
- 2) Изделия данного типа и функции, ранее освоенные производством и включенные в предпроектные исследования
- 3) Промежуточные варианты изделия, предшествующие окончательному, в которые вносятся изменения согласно их функционированию.

Предметность и вещьность в контексте традиционной культуры: вещь как телесная проекция Б-го мира. Совпадение абсолютного и телесного начал в образе вещи. Ср определения, относящиеся к предметности, в древнееврейском тексте Библии: *D a v a r* 1) слово 2) вещь, предмет

Формирование вещи в средневековой культуре:

1. Создание вещи есть приложение готовой формы к материи.
2. Материя - результат Б-го творчества: "Человек - художник дает форму материи уже существующей, чтобы произвести из нее другую вещь по своему усмотрению, для сего он употребляет то землю, то камень, то дерево, то золото и другие тому подобные предметы. Откуда же эти предметы получили бы свое бытие, если бы Ты (Г-дь) не сотворил их?" (Августин; Харитонович 1982, с. 27).
3. Форма вещи - также результат Б-го творчества. "Бг есть первопричина всех вещей, или их Образец. Дабы это стало очевидным, надо иметь в виду, что для продуцирования какой-либо вещи необходим образец, то есть постольку, поскольку продукт должен следовать определенной форме. В самом деле, мастер продуцирует в материи определенную форму в соответствии с наблюдаемым им образом, будь то внешний, созерцаемый ими образец, или такой, который зачат в недрах его разума" (Фома Аквинский *Summa Theol* 1;47). Работа "по образцу" в традиционной ремесленной культуре.

Вещь в измерении традиционной культуры	Вещь в измерении дизайна
Сущность вещи - в ее генезисе	Сущность вещи проектируется впервые
Все многообразие вещей данного рода обусловлено единством первоисточника - унификация предметного мира	Стандартизация как принцип массового производства

Трансформация от вещного мира традиционной культуры к дизайну: Десакрализация вещи (de-sign)

Стандартизация с точки зрения массового производства. Проектность

Илл.: Римские войска, экипированные в идентичные шлемы, щиты, оружие

Илл.: Стулья Chippendale, сер. 18 ст.

Возникновение дизайна и ремесленная традиция - Charles Rennie Mackintosh

Связь с движением искусств и ремесел "Arts and Crafts Movement" (Джон Рескин: Камни Венеции; Виллиам Моррис: адаптация деревенского и городского ремесла к дизайну)

- синтез ремесленной формы и промышленной серийности
- проектирование целостного интерьера

ТЕМА 2. ФОРМИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА

Дизайн и "революция" в искусстве конца XIX - начала XX века. П. Беренс и фирменный стиль AEG. В конце XIX – начала XX вв. происходит становление синтеза индустриальной и художественной деятельности и формирование дизайна как отдельной профессиональной стратегии. Одной из первых фигур данного синтеза стал Питер Беренс. Беренс - крупнейший немецкий художник и архитектор, один из основоположников современного дизайна,

один из основателей Мюнхенского Сецессиона и Германского Векбунда. Беренс известен, прежде всего, как представитель архитектуры функционализма и сторонник использования новых конструкций и материалов, таких, как стекло и сталь. Важнейшим событием в формировании дизайна было приглашение Петера Беренса художественным директором Всемирного электротехнического концерна AEG (1906), для которого ранее работали Адольф Мессель и Ото Экманн. Продукция AEG была рассчитана в основном на экспорт, и, по мнению промышленников, для ее успешного продвижения на мировом рынке требовалось создать какой-то свой художественный почерк. Хозяева фирмы интересовались не столько эстетикой вещей, сколько задача завоевания мирового рынка. Беренса пригласили для создания фирменного стиля, охватывающего не только продукцию рекламу, но и производственные помещения. Подобный заказ означал, что появилась необходимость в создании индивидуального облика компании, разработки единого стиля изделий, их фирменной идентификации. Беренс первый воплотил эту концепцию на практике.

Для AEG Беренс проектировал каталоги, прейскуранты, электроприборы, выставочные стенды, а также производственные здания и квартиры для рабочих. Художник-практик, пришедший в дизайн от станковой живописи и графики, он один из первых ощутил новые задачи, встающие перед дизайнером в индустриальном обществе. Беренс очень последовательно проводил линию на подчинение разнообразной продукции одному принципу стилеобразования. Внешняя форма его вещей строилась в основном на повторах нескольких геометрических элементов - шестигранников, кругов, овалов. Истоками формообразования этих вещей были инженерные, утилитарные формы, гармонизированные и приведенные к определенному ритму и пропорциям. Никаких традиционных форм, никакой орнаментации. Геометризация формы, ее предельная ясность, отражали и техническую точность производственного процесса, и социокультурную обозначенность вещи (чайник из элемента кухонной утвари стал украшением столового буфета и принадлежностью церемонии чаепития). Открытый Беренсом способ перевода технических требований в пластические решения путем использования тех малых степеней свободы, которая представляет техника, свидетельствует о его большом художественном таланте. Разработанная для АЭГ Беренсом программа явилась по сути одной из первых программ "фирменного стиля", получивших впоследствии широкое распространение, и являются сегодня одним из ведущих инструментов дизайнерской деятельности.



П. Беренс. Завод турбин АЭГ



П. Беренс. Поцелуй (ксилография); Дизайн-продукция АЭГ.

Помимо фирменного стиля Беренс проектировал для АЭГ производственные здания. Турбинный завод, построенный им для АЭГ в 1909 г., стал намеренным олицетворением промышленности как одного из наиболее важных составляющих современной жизни. Не имеющий ничего общего с открытой простотой проектов из железа и стекла (таких, как железнодорожные дебаркадеры XIX в.), турбинный завод Беренса был задуман как произведение искусства, храм индустриальной мощи. Принимая власть науки и промышленности с пессимистическим смирением, Беренс пытался сделать завод похожим на ферму, сообщить фабричному сооружению смысл общей цели, при-

сущий сельскохозяйственным постройкам,- чувство, по которому недавно урбанизированный полуквалифицированный берлинский рабочий, возможно, еще испытывал определенную ностальгию.

Формирование европейских моделей дизайна (Веркбунд и Баухауз; русский конструктивизм; Де Стил; круг Ле Корбюзье). Принципы и эволюция "функционального метода". Критика модернистских концепция проектирования и теорий функционализма. Индустриальный дизайн как модель проектной культуры модернизма. Критический анализ принципов индустриального дизайна.

Становление принципов современного дизайнерского образования (по материалам А. Н. Лаврентьева, С. О. Хан-Магомедова, Н. А. Ковешниковой). Первая попытка разрешить конфликт между индустриальной технологией и ремесленным производством в духе Морриса была предпринята Германом Мутезиусом, основавшим в 1907 г. в Мюнхене Веркбунд, но индивидуализм и нетерпимость членов Союза обрекли этот эксперимент на провал. В 1914 г. Анри Ван де Вельде был вынужден покинуть свой пост директора Школы прикладного искусства в Веймаре и рекомендовал в качестве своего преемника молодого преподавателя из Веркбунда Вальтера Гропиуса, ученика Беренса, который еще в 1910 г. создал смелый и строго функциональный проект здания фабрики «Фагус» в Альфельде (Нижняя Саксония). В то время уже было ясно, что Веркбунд не достиг цели в своей главной задаче - объединения, с одной стороны, художников и ремесленников, а с другой - индустрии и промышленности, хотя им было много сделано в разработке теоретических предпосылок индустриального дизайна. Гропиус взял все ценное из наследия Веркбунда, развил его и большей частью осуществил на практике.

В 1919 г. Гропиус был приглашен заведовать художественной академией в Веймаре, позже он объединил ее со Школой прикладного искусства, основанной Ван де Вельде, и на их основе создал «Государственный Баухауз» (буквально «Строительный дом») - архитектурно-ремесленную школу, в стенах которой обучали искусству и инженерному мастерству. Здесь нашла свое теоретическое и практическое применение концепция синтеза пластических искусств, ремесел и промышленности. В числе его профессоров были крупнейшие деятели культуры начала XX столетия архитекторы Мис ван дер Роэ, Ханнес Мейер, Марсель Брейер, художники Василий Кандинский, Пауль Клее, Лионель Фенингер, Пит Мондриан.

Гропиус пишет манифест, в котором излагает основные принципы искусства индустриальной эпохи: «Конечная цель всякой художественной деятельности - здание! Украшение его было когда-то важнейшей задачей изобразительных искусств, и они являлись неотъемлемой частью архитектуры. Сегодня они пребывают в замкнутой обособленности, из которой могут выйти благодаря лишь совместной и взаимопроникающей деятельности всех творческих работников. Архитекторы, скульпторы и живописцы должны заново признать и научиться понимать многорасчлененную форму сооружения в единстве всех его частей; только тогда они наполнят свои произведения тем архитектурным духом, который был утерян ими в салонном искусстве... Архитекторы, скульпторы и живописцы, мы снова должны вернуться к ремеслу! Нет больше искусства как профессии. Не существует принципиальной разницы между художником и ремесленником. Художник - лишь высшая ступень ремесленника... Итак, мы образуем новую гильдию ремесленников без классовых различий, которые воздвигли бы непреодолимую стену между ремесленниками и художниками! Мы хотим вместе придумывать и создавать новое здание будущего, где все сольется в едином образе: архитектура, скульптура, живопись - здание, которое подобно храмам, вознесенным в небо руками ремесленников, станет кристальным символом новой грядущей веры».

Из этого кредо следует, что проблема единства искусств все еще оставалась в центре внимания, однако теперь она рассматривалась по-новому - с учетом реальных нужд общества и с полной уверенностью в эстетической значимости продукции промышленного производства. Другими словами, речь идет о том, чтобы соединить искусство с жизнью и преодолеть противопоставление искусства науке и технике.

Чтобы избежать формализма, нужно осмысленно применять машины, имея элементарные представления об их функциях. Поэтому в художественной деятельности столь важной оказывается роль артельной работы, превращающей ремесло в творчество, а промышленное производство - в производство искусства. Все искусства вытекают из архитектуры, оказываясь в то же время элементами конечной структуры, каковой и является здание. Поэтому Гропиус настаивает на необходимости обучения своих учеников ремеслам: они должны знать все материалы, понимать язык любых форм, овладеть всеми законами построения. Не существует и преподавателей в старом смысле слова - есть общность учителей и учеников, связанных скорее духом сотрудничества, нежели наставничества.

Главной задачей Баухауза Гропиус считал объединение различных областей творческой деятельности, использование всех возможностей техники и станкового искусства для создания единой и гармонической вещественной среды. Своей конечной целью задача имела гуманизацию и демократизацию общества, воспитание всесторонне развитой личности. Преследуя эти цели, Гропиус привлек к сотрудничеству единомышленников - талантливых художников и архитекторов. Среди наиболее крупных мастеров были Иоханнес Иттен, который вел пропедевтический курс, Лионель Фейнингер, преподававший живопись и теорию формы, Герхард Маркс - керамику, Пауль Клее - витражи и ткачество, Оскар Шлеммер - скульптуру, Василий Кандинский - фреску, Ласло Мохой-Надь - обработку металла и синтетических материалов, а также фотографию, Георг Мухе - ковроткачество.

Программа обучения включала в себя пропедевтический курс, автором которого был выдающийся педагог, теоретик дизайна и художник Иоханнес Иттен. Учитывая пестроту подготовки и слабую выявленность художественной индивидуальности студентов первого набора, Иттен предложил ввести для них шестимесячный вводный курс. По замыслу Иттена этот курс не должен был содержать ни специального учебного материала, ни нового метода обучения. Свой курс Иттен ориентировал на решение трех основных задач: высвобождение творческих сил и раскрытие художественных способностей обучающихся, создание предпосылок для выбора ими будущей специализации, овладение основными принципами формообразования, законами формы и цвета, новым видением окружающего мира. Его цель состояла в том, чтобы освободить ученика от устаревших художественных условностей путем самостоятельного экспериментирования с сырыми формами и материалами, с элементарными цветами, с композицией, с геометрическим рисунком - то есть с основным словарем, значительно расширенным различными языками творчества.

Затем курс разделялся на две параллельные ветви: первая (практическая) была посвящена обработке материалов, то есть профессиональному ремеслу, в частности применению механизмов, а также артельной работе. Вторая (формальная) ориентировалась на теоретическое изучение формы рисунка и цвета. После трех лет обучения ученик становился «подмастерьем», как в средневековых цехах. Это позволяло ему либо свободно упражняться в том «ремесле», в которое его посвятили, либо принять участие в экзамене на звание «подмастерья Баухауза» и приступить к завершающему циклу обучения - строитель-

ному курсу, работе на строительной площадке и в мастерской совместно с учителями. Этот последний этап завершался инженерным образованием.



Баухауз (общий вид здания в Дессау, студии, графический дизайн В. Гро-пиуса)



Баухауз (дизайн-объекты М. Брейера и Миса ван дер Роэ, фотограмма Ласло Мохоль-Наги)

Студенты с первого курса занимались по определенной специализации (керамика, мебель, текстиль и т. п.). Занятие ремеслом в мастерской института считалось необходимым для будущего дизайнера, потому что, только изготавливая образец (или эталон), студент мог ощутить предмет как некоторую целостность и, выполняя эту работу, контролировать себя. Минуя непосредственное общение с предметом, будущий художник-конструктор мог стать жертвой одностороннего, ограниченного «машинизма», поскольку современное производство делит процесс создания вещи на разобщенные операции. Но,

в отличие от традиционного ремесленного училища, и это очень важно подчеркнуть, студент Баухауза работал не над единичным предметом, а **над этапом для массового промышленного производства**. Техническая подготовка студентов подкреплялась изучением станков, технологии обработки металла и других материалов. Вообще изучению материалов придавалось исключительно большое значение, так как «правдивость» использования того или другого материала была одной из основ эстетической программы Баухауза.

До перевода Баухауза в Дессау, то есть до 1924 г., там были созданы образцы мебели, посуды, плакаты, различные декоративно-оформительские работы и т. п.; основной целью был поиск функционально оправданной формы. Так стал создаваться стиль Баухауза. Основой творческого метода Баухауза было слияние формы и функции. Напряженные поиски новых конструктивных решений, подчас неожиданных и смелых, особенно характерны были в мебельном производстве: в Баухаузе родились многие схемы, сделавшие подлинную революцию (деревянные кресла Ритфельда, сиденья на металлической основе Марселя Брейера и многое другое).

Следующий этап существования Баухауза связан с городом Дессау. Осенью Баухауз был принят городским магистратом Дессау, и Гропиус получил возможность построить новое здание. Система преподавания была несколько изменена. Некоторые преподаватели покинули Баухауз, другие - бывшие ученики - встали на их место: Иозеф Альберс, Брейер, Иост Шмидт. В 1928 г. Гропиус отказался от своей должности, чтобы целиком посвятить себя архитектуре. Ему на смену пришел Ханнес Мейер, однако Два года спустя вследствие конфликтов с городским магистратом он был вынужден уйти в отставку. Затем руководство Баухаузом принял архитектор Людвиг Мис ван дер Роэ, бывший директором Школы вплоть до ее закрытия правительством национал-социалистов.

В последние годы существования Баухауза, когда во главе его стал Ханнес Мейер, особенно повысилась теоретическая подготовка студентов. Для изучения запросов массового потребителя, для того чтобы знать его нужды, постичь его вкусы, изучались социология и экономика. Чтобы понять процесс производства, студенты должны были пройти непосредственно все его этапы. Такой метод изучения позволял им всесторонне освоить воздействие внешней формы предмета, особенности восприятия формы, фактуры, цвета, познакомиться с оптикой, цветоведением, физиологией. Время, когда художник мог

рассчитывать только на интуицию и личный опыт, считали руководители Баухауза, ушло безвозвратно; студент формировался как всесторонне развитая творческая личность.

В России, во ВХУТЕМАСе художественное творчество трактовали как широкую сферу, включавшую создание и произведений искусства, и художественно ценных предметов быта и техники. Программа обучения нащупалась довольно быстро. Более или менее окончательно новая методика была отработана к 1922-1923 гг., хотя дисциплины художественного и технического циклов часто вступали в противоречие, их соотношение менялось, что приводило к известной изоляции их друг от друга. Все это можно понять - создавалась новая специальность.

Первые два года обучения, когда студенты получали общехудожественное образование, были названы Основным отделением. В процессе формирования этого отделения было сделано немало ценных методических находок. Этот курс, наряду с вводным курсом «Баухауза», по существу предвосхитил все аналогичные курсы современных дизайнерских школ. Так, пропедевтическую дисциплину «Пространство» вел архитектор Н. Ладовский. До 1920 г. в московской архитектурной школе обучение студентов начиналось с освоения классики, штудирования ордеров. Ладовский предложил другую методику первоначального обучения студентов, заменив изучение классики освоением основных «элементов архитектуры»: формы, массы, ритма, пространства и др. В отличие от традиционной методики изучения классических ордеров это был метод от абстрактного к конкретному. Ладовский считал, что на первых порах не надо перегружать учеников сведениями, фактами и архитектурными деталями. Он развивал у студентов механизмы мышления и воображения, заставлял их овладевать логическими и образными моделями. Такой метод развития творческого мышления давал свои результаты - у учеников Ладовского быстро развивалось образно-пространственное воображение. Еще многого не зная, они тем не менее создавали оригинальные проекты.

Дисциплину «Объем» разрабатывали три скульптора - Б. Королев, А. Лавинский и А. Бабичев. Новый метод преподавания использовал достижения кубизма. Студентам предлагалось решать отвлеченные задачи на объемную композицию с заданными свойствами (например, выразить динамику, показать взаимопроникновение тел и т. д.), используя определенный набор предметов (шар, куб, цилиндр, конус и пр.). Давались и такие задания: создать отвлеченную композицию из набора различных элементов (например, плос-

кость, цилиндр, трос, проволока), используя, в частности, и соотношения различных материалов. Постепенно дисциплина «Объем» освободилась от влияния кубизма и стала фактически некоей отвлеченной подготовкой к межкаультетскому преподаванию скульптуры. Ставилась задача развить у студента пластическое чувство. Главную задачу видели в том, чтобы научить мыслить 8 объеме всех студентов вне зависимости от того, на какой факультет они ориентировались.

С 1923 г. на Основном отделении ВХУТЕМАСа пропедевтическая дисциплина «Цвет» изучалась как вспомогательная по отношению к общим художественным дисциплинам. В ней теоретически и практически изучались природа цвета и законы сочетания цветов на основе оптики. Студенты изучали разницу между смешиванием красок и цветов, учились находить взаимодополнительный цвет к данной шкале, получали знания о яркости, насыщенности, тоне, тяжести цвета, о взаимоотношении между цветом и плоскостью. Изучалось и взаимодействие цветов в пространстве. Значительный вклад в разработку курса «Цвет» внесли А. Веснин, Л. Попова, Г. Клуцис.

А. Родченко вел дисциплину «Графика», основу которой составлял курс графической конструкции на плоскости. Здесь Родченко разрабатывал новое представление о линии как об элементе, позволяющем «конструировать и создавать». Много внимания он также уделял фактуре. В процессе выполнения заданий студенты осваивали приемы использования и возможности пульверизатора, трафарета, пресса, валика.

Таким образом, на Основном отделении все студенты ВХУТЕМАСа первые два года приобретали общую художественную культуру. Здесь они знакомились с основными видами пространственных искусств, с их общими, объединяющими чертами и с особыми специфическими качествами. Студенты изучали основные элементы и средства художественного формообразования: цвет, пространство, поверхность, объем, а также методы и язык композиционного творчества - пропорции, ритм, динамику, контрасты, закономерности зрительного восприятия предметной среды. Здесь закладывались универсальные основы для всех художественных специальностей, и уже этим самым в корне подрывалось их прежнее деление на «высшие» и «низшие», «производственные». Когда в 1926 г. общепластическое образование было реорганизовано и ограничено в пользу специального, на Основном отделении стали учиться только один год, причем начальная специализация вводилась сразу после второго полугодия. Как отмечают многие исследователи, это стало

началом конца школы. Когда Основное отделение, связывавшее все многообразие факультетов, было ослаблено, она стала механически распадаться. Отдельные факультеты к концу 20-х гг. все более напоминали отдельные институты.

Художники-производственники, преподававшие во ВХУТЕМАСе, ставили перед собой задачу непосредственно готовить специалистов нового профиля, призванных преобразовывать предметно-пространственную среду. ВХУТЕМАС состоял из восьми факультетов: архитектурного, живописного, скульптурного, металлообрабатывающего, деревообделочного, керамического, текстильного, полиграфического (графического). Когда говорят о дизайнерской школе, сложившейся во ВХУТЕМАСе - ВХУТЕИНе, то речь идет прежде всего о двух факультетах - металлообрабатывающем (метфак) и деревообделочном (дерфак), которые в 1926 г. были объединены в единый факультет (дерметфак) с двумя автономными отделениями-

Именно на этих факультетах под руководством А. Родченко, А. Лавинского, Л. Лисицкого и В. Татлина был подготовлен первый отряд дипломированных дизайнеров.

Факультеты металл- и деревообработки делали очень большую работу, прокладывая путь будущему дизайну. Возглавлявший металлофакультет А. Родченко писал: «Поставил перед собой задачу выпустить конструктора для нашей промышленности по художественно-технической обработке металла, вплоть до внутреннего оборудования автомобиля и аэроплана: конструктора-художника с творческой инициативой и технически подготовленного». Это, по существу, уже была программа подготовки первых советских дизайнеров.

Наряду с общеобразовательными студенты метфака изучали специальные теоретические предметы, среди которых были машиноведение, специальный курс химии, детали машин, электротехника, технология металлов, искусствоведение, история искусства обработки металлов, теория художественной обработки металлов, организация производства. Проводились практические занятия в мастерских по кузнечному, слесарному, токарно-давильному и литейному делу, чеканке, монтажке, гравировке, эмали, гальванопластике, декоративной обработке металлов. Предусматривалась также практика на фабриках и заводах. Крупные элементы оборудования студенты метфака выполняли в макетах, в уменьшенном виде. Небольшие изделия изготавливались в натуральную величину и в реальном материале.

Об успехах новой методики подготовки специалистов наглядно свидетельствовала состоявшаяся в 1923 г. первая отчетная выставка работ студентов метфака. Были представлены многофункциональные складные, трансформируемые и передвижные изделия: складная кровать, трансформируемое кресло-кровать, шесть проектов складного театрального киоска. Студентам было дано задание разработать проект книжного киоска, расположенного в интерьере театрального здания. В большинстве проектов трансформация ограничивалась разворачиванием ажурной конструкции для демонстрации книг, а основу киоска составляла глухая стойка с емкостями. З. Быков решил задачу иначе. По его проекту киоск в сложенном виде представлял собой компактный контейнер для упаковки и перевозки книг, а в рабочем (развернутом) - ажурную конструкцию с несколькими вертикальными и горизонтальными плоскостями.

Функционализм — общая тенденция мирового дизайна 1950—1970-х гг., проявилась в минимуме декора во внешней форме, в незаметности дизайна, в действительных, а не мнимых свойствах вещей, максимально учитывающих человеческий фактор, эргономику, удобство пользования. Термин стал использоваться и с некоторой стилевой окраской, иногда как одно из проявлений интернационального стиля. В становлении и развитии функционалистского метода решающими этапами стали новая система подготовки дизайнеров (Баухауз, ВХУТЕМАС, Ульм) и универалистские концепции индустриального дизайна середины XX века.

Тема 3. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ ДИЗАЙНА

Дизайн в контексте смены научных, культурных и проектных парадигм. Смена доминирующих парадигм дизайна. Парадигма индустриального дизайна. Парадигма дизайна предметно-пространственной среды. Парадигма дизайна виртуальной среды. Основные теоретические концепции дизайна («рационалистическая», «функционализм», «артистическая», «коммерческая», «социокультурная», «экологическая»).

После оформления дизайна в самостоятельную сферу творческо-производственной деятельности центральным направлением дизайна стал индустриальный дизайн, доминирование которого неоспоримо в середине – второй половине XX века. Именно в рамках индустриального дизайна сформировались методы и модели дизайн-проектирования. Основными парадигмами индустриального дизайна являются универализм, ориентация на всеобщее массовое потребление, типизация и стандартизация. Начиная с 1970 – 1980 –х

годов средовой дизайн, развивающийся как определенная методологическая оппозиция универсализму индустриального дизайна, критически оценивает внеличный и вне-культурный рационализм индустриального дизайна. Тезис средового дизайна – «дизайнер должен стать домашним врачом». Соответственно, средовой дизайн актуализирует уникальное, единичное, личностное в проектной методологии. В его основе – ориентация на конкретный образ жизни, выражение культурно-технологической идентичности места и региона в их неповторимости. В пост-постмодернистской ситуации все более доминирующим является виртуальное компьютерное моделирование, смещающее статус *реального* в сферу *виртуального*.

Новейшая – культурно-экологическая парадигма в дизайнерской теории и практике представлена В. Папанеком. Выражая свою неудовлетворенность современным дизайном, Папанек не вписывался ни в один из вариантов его критики – ни с позиций чистой науки (отвлеченные системные исследования производства и потребления), ни с позиций коммерческих интересов, ни со стороны стилевых предпочтений побеждающего постмодернизма. Он выступал за новую философию дизайна, убеждал в необходимости целостного понимания его задач и связей с реальной жизнью большинства людей. Известная фраза Папанека: «все люди – дизайнеры», воспринимается вехой-символом в развитии теории дизайна и как программный лозунг сопровождает сегодня многие международные конференции по дизайну. Она стала таким же смысловым ключом, как и известная фраза Конфуция: «человек – это не сосуд», которая вошла в наш лексикон, означая, что человека нельзя запрограммировать, что человек не вода, принимающая форму сосуда, и что у него есть собственная воля, зачастую ломающая и отвергающая вмешательство извне. Фраза Папанека «все люди – дизайнеры» превратилась в манифест переосмысления одномерности глобального дизайна, распространяются по всему миру под влиянием технического прогресса и коммерческого рынка, и желания противостоять ему. Программной манифестацией культурно - экологического проектного видения в дизайне стала книга В. Папанека «Дизайн для реального мира»:

«Основное внимание в промышленном дизайне и дизайне окружающей среды, без сомнения, будет уделяться этологическому и экологическому подходу к системам, процессам и окружающей среде. Когда промышленные дизайнеры говорят о «тотальном дизайне», они имеют в виду два различных понятия. В одном случае дизайн, например, парового утюга неизбежно ведет к разработке логотипа, фирменного бланка производителя, способа торговой

демонстрации утюга, упаковки и даже некоторому контролю над рыночным распространением продукции. В другом смысле «тотальный дизайн» означает работу на самом производстве: проектирование оборудования для изготовления парового утюга, систем безопасности и внутризаводского транспорта.

Но в будущем «тотальный дизайн» будет рассматривать паровой утюг (так же как и предприятие по его изготовлению и рекламные трюки) только как звено длинной биоморфной филогенетической цепи, в начале которой находятся нагретые камни и чугунные утюги, а в конце – полное исчезновение звена «паровой утюг» в результате массового введения немнущихся тканей или радикального переосмысления одежды как таковой.

Если промышленная революция дала нам *механическую* эру (сравнительно статичная технология движущихся деталей), если последние сто лет дали нам *технологическую* эру (более динамичная технология функционирующих деталей), то теперь мы входим в *биоморфную* эру (развивающаяся технология, дающая возможность эволюционных изменений)».

Основные теоретические концепции дизайна в их историческом развитии систематизированы профессором В. Ф. Рунге:

Протоконцепций дизайна:

«Готфрид Земпер (1803— 1879), немецкий архитектор- практик. Автор здания Дрезденской галереи, театра ., павильонов Первой Всемирной выставки (1851). Написал многотомный труд «Стиль в технических и тектонических искусствах, или Практическая эстетика», т. 1 — 1860, т. 2 —1863, т. 3 — сжзг. По его суждениям форма вещи определяется: целью, которой она служит (функцией); материалом; технологией производства; религиозными установлениями и социально-политическими порядками (идеологией); личностью художника (архитектора). Не был противником машинного производства, а искал новую «эстетику» в изделиях этого производства.

Франц Рело (1829—1905), немецкий ученый в области теории механизмов и машин. Впервые (1875) четко сформулировал основные вопросы структуры и кинематики механизмов, связал теорию с проблемами конструирования, поставил и пытался решить проблему эстетичности технических объектов-машин. Провозгласил возможность единого гармоничного развития искусства и техники (книга «Техника и ее связь с задачей культуры».—СПб, 1885). Особый интерес представляют его мысли о принципах композиционно-

го построения, не противоречащих принципам функционального формообразования.

Теоретические взгляды основателей Германского Веркбунда

Создатели и активные деятели Веркбунда были и солидарны между собой в необходимости кардинальных мер по совершенствованию потребительского уровня продукции промышленности Германии. В теоретическом же плане они придерживались различных взглядов [17].

Герман Мутезиус (1861—1927), немецкий архитектор, теоретик и публицист. Семь лет посвятил изучению быта и промышленности Англии с сугубо практическими целями — понять причины превосходства британского экспорта над немецким и использовать английский опыт в своей стране.

Идейный вдохновитель Веркбунда, созданного в октябре 1907 г. Автор программы Союза, в которой наряду с принципами формообразования (функциональность, конструктивная целесообразность, технологичность) формулировались общие социально-культурные установки и цели. В первую очередь отмечалась необходимость типизации выпускаемой в Германии продукции на основе творчески разработанных эталонных (типовых) образцов; отклонения в сторону индивидуальной исключительности или подражательности не поддерживаются. Только так возможно развитие «всесильного и твердого подлинного» вкуса нации.

Петер Беренс (1869—1940), крупнейший немецкий архитектор и дизайнер, один из основоположников современного дизайна. В его мастерской осваивали профессию архитектора В. Гропиус, Л. Мис ван дер Роэ, Л. Корбюзье. Работая с 1907 г. в концерне АЭГ, впервые разработал «фирменный стиль». Считал, что «следование одним лишь функциональным или только материальным целям не может создать ни каких культурных ценностей». Альтернативу он видел в сочетании художественной образности формы с ее пригнанностью к функции, с одной стороны, и «технологической естественностью» — с другой.

Хенри Ванде Вельде (1863—1957), крупнейший бельгийский архитектор и дизайнер, теоретик и педагог, один из создателей «ар нуво». Его особая позиция заключалась в отстаивании творческой индивидуальности художников,

которые всегда будут выступать против любого предложения об установлении канона и типизации»

Концепция функционализма:

«Луис Салливен (1856—1924), американский архитектор, автор высотных зданий со стальным каркасом и гармоничными формами (рис. 12). Провозгласил принцип: «Форма определяется функцией». Пытался перенести в сферу человеческой деятельности закономерности живой природы, где существует огромное многообразие материальных форм, удивительно «пригнанных» к функциональным особенностям биологических объектов. Его формула охватывала сложную материально-духовную функцию вещи. Автор книг «Беседы в детском саду» (1901), «Автобиография и идеи» (1924). Не был понят соотечественниками, умер в полном забвении.

Адольф Лоос (1870—1933), австрийский архитектор-конструктивист вульгаризировал идеи Л. Салливена, считая архитектуру чисто функциональным проектированием (не вступил в Веркбунд из-за несогласия с художественными аспектами его программы): «Форма зависит от утилитарной функции». Выступал против орнаментализма, фасадализма и внешней декоративности.

Франк Ллойд Райт (1869—1956), выдающийся американский архитектор, последователь Салливена, автор комплексных проектов (архитектура, интерьер, мебель, посуда, ткани, обои и даже одежда как единый комплекс), его проекты оказали огромное влияние, в частности «Дом у водопада» (связь с природной средой). Формула Райта шире, чем у Салливена: «Форма и функция едины».

Школа дизайна в Ульме и Томас Мальдонадо (1922).

Деятельность школы была отмечена утрированным рационализмом, абсолютизацией чисто логических методов и наукоманией как доминирующими факторами в проектировании (в ущерб творческой интуиции, фантазии) в годы, когда там доминировал Т. Мальдонадо. Итальянский теоретик дизайна, педагог, живописец и дизайнер, публицист родился и учился в Буэнос-Айресе (1938—2). Преподаватель (отделение визуальных коммуникаций), а затем и руководитель Высшей школы формообразования в Ульме (недалеко от Штутгарта) с 1954 по 1967 гг. Известность школы была обусловлена свя-

зьями с фирмой «Браун» («Макс Браун», позднее «Браун АГ»). Некоторое время «браунстиль» и Ульмская школа были почти синонимами (рис. 13). Т. Мальдонадо развил принцип системного подхода в дизайне, пытался выявить особенности дизайна как активной социальной силы, воздействующей на сознание людей и на организацию окружающей среды, большое внимание уделял соединению в дизайне научно-технического прогресса и эстетики. Он не скрывал, а даже подчеркивал, что в этом он последователь Ганнеса Майера, руководителя Баухауза в 1928

Концепция Т. Мальдонадо о разделении сложных процессов проектирования изделий на многочисленные составляющие простые элементы с выделением различных уровней (от социального до технологического) нашла своих последователей. Но она оказалась в противоречии с естественно сложившейся за многие годы системой учебного процесса в Баухаузе

и Ульмской школе. Новации в учебном процессе (в первую очередь касавшиеся социологии и экологии), выступления с критикой политики правительства ФРГ, демонстрации против американской войны во Вьетнаме и пр. привели к вынужденному уходу Мальдонадо, а затем и закрытию школы в 1968 г.

Форма, следующая за функцией, интерпретированная в чисто утилитарном плане (без учета социальной составляющей функции), стала основополагающим принципом направления в эстетике, получившего название функционализма. С позиций функционализма форма в дизайне — результат почти «чистой» инженерной деятельности. Форма строится на основе конструктивных и технологических закономерностей, «человеческие факторы» учитываются в пределах эргономики. Факторы символично-эстетические, художественные, якобы, не должны беспокоить дизайнеров.

Крайний функционализм, в значительной степени оправданный для ограниченного круга чисто технических изделий для сферы производства, распространенный на всю среду жизнедеятельности, на область материально-художественной культуры, не может быть признан прогрессивным направлением. Это направление менее всего было связано с принципами изобразительных искусств, почти не пользовалось такими понятиями как «композиция», «стиль», «образ» и т. п.»

Дизайн как высшая форма искусства:

«Герберт Рид (1893— 1968), английский теоретик дизайна, автор только одной книги по проблемам дизайна <<Искусство и промышленность>>, первое издание которой вышло в 1934 г. Книга периодически переиздавалась почти без изменений в тексте (менялись иллюстрации). Книга не является собственно теоретическим исследованием. Это одна из позиций художника в дизайне. Она <<заключается не в том, чтобы приспособить машинное производство к эстетическим стандартам ремесла, а создать (выдумать) новые эстетические стандарты для новых методов производства>>. Основные выводы автора: дизайн есть <<абстрактное искусство>> и <<в границах функциональной целесообразности фабрика должна приспосабливаться к художнику, а не художник к фабрике>>.

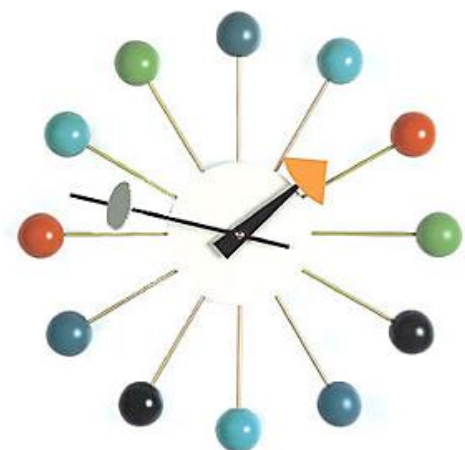
Джованни Понти, прозванный Джо (1891— 1979), выдающийся итальянский архитектор, художник и дизайнер, создатель и главный редактор журнала <<DOMUS>>. Его идеи — показательная иллюстрация того, что индивидуализация концепций дизайна со временем углубляется. Настрой убеждений Понти — художественный и, более того, антитехнический <<У нашего времени нет стиля, нет исторически закреплённого языка формы. Мы оторвемся от стиля, используя огромную свободу экспрессии; технология в своем непрерывном прогрессе, отрицая стабильность, делает возможным все>>.

Макс Билл (1908—99), крупнейший швейцарский художник и дизайнер, архитектор, теоретик искусства, педагог, руководитель Высшей школы формообразования в Ульме (1951-56гг, затем его вытеснил Т. Мальдонадо), автор книги <<Форма. Подведение баланса развития формы в середине XX века>>.

В этом направлении западного дизайна, противоположном функционализму, понятие формы переносится из сферы современного изобразительного искусства с преимущественным акцентом на нефигуративные, абстрактные формы. Г. Рид и его последователи объявляют дизайн свободной игрой форм, выводят его из внутренних побуждений художника к творчеству форм»

Рационалистические концепции дизайна

«Джордж Нельсон (1907— 1986), ведущий американский дизайнер, архитектор, критик и теоретик дизайна, автор книги «Проблемы дизайна (1957)». Он считал, что дизайнер — это, в сущности, художник, хотя орудие его труда несколько отличается от орудий его предшественников. Важнейшим дизайнерским свойством Нельсон считает «правдивость выражения его внутренней сущности», т. е. культурно-ценностной функции изделия. И все же дизайн, по Нельсону, наделен служебной»





Дизайн-объекты Д. Нельсона

Концепции коммерческого дизайна

«По своей сути дизайн носил и носит коммерческий характер. Эта его сторона без камуфляжа отмечалась и подчеркивалась с первых шагов дизайна в Америке его пионерами Уолтером Тигмом (1883— 1960), Рэймондом Лоуи (1893— 1986) и др. Они внесли значительный вклад в формирование такого характерного для американского дизайна явления, как стайлинг. Дизайнеры, подчинившие свое творчество коммерческим интересам промышленников и торговцев, заняты тем, что придают изделиям чисто внешние «эстетические» свойства путем «облагораживания» художественными средствами даже не рациональной конструкции. При этом используется арсенал средств, механически перенесенных в дизайн из сферы изобразительных искусств и архитектуры. Более «цивилизованным» считается, так называемый, «рациональный стайлинг», связанный с поиском определенного стиливого единства предметной среды. Стайлинг — особый тип формально-эстетической модернизации, при которой изменению подвергается исключительно внешний вид изделия, не связанный со сменой функции и не касающийся улучшения его технических или эксплуатационных качеств. Стайлинг при-

дает изделию новый, коммерчески выгодный вид. Он тесно связан с конкретными характерными чертами образа жизни, с модой и изменением предпочтений (Основные термины дизайна. Краткий справочник-словарь. — М.:ВНИИТЭ, 1989)»

Идеи системного подхода в дизайне

«В 60-е годы XX в. в западном дизайне стали интенсивно разрабатываться идеи системного подхода, что было связано с небывалым усложнением проектируемых объектов, структура которых была многоуровневой, или относительно несложных объектов, но встроенных в систему многоаспектных связей с производственной, экологической и социально-культурной средой. Для таких объектов оказались непригодными традиционные методы дизайна, рассчитанные на проектирование единичных изделий. Такой подход во многом был связан с принципиальным отказом от художественно-интуитивных методов в пользу системотехники, кибернетики и др. строго логизированных, научно обоснованных приемов. В сфере системного дизайна активно заявили о себе Кристофер Александер, Брюс Арчер и др. Особенно надо отметить английского ученого Дж. Кристофера Джонса — автора известной книги «Инженерное и художественное конструирование» (в русском переводе изданной в Москве в 1972 году [18]). Ограниченность упрощенного понимания природы творчества в этом методе привела к кризисной ситуации в дизайн-проектировании, осознанной в конце 70-х годов. Пришло понимание того, что проектные решения не могут основываться лишь на тщательно собранных научных данных. Нельзя абстрагировать решения от социально-политического и экономического контекстов, целей и задач проектирования».

Тема 4. БАЗОВЫЕ КАТЕГОРИИ ДИЗАЙНА

Соотношение формы и смысла предмета — центральная проблема моделирования объекта дизайна. Целостность, завершенность образу вещи придает соответствие ее формы — смыслу, который несет она в своем культурном и предметном окружении. Формообразование непосредственно связано со «смыслообразованием». Смысл вещи не только выражается, но и постигается в образе. Понять смысл — значит, увидеть вещь как образ социально-культурного бытия. Когда мы видим вещь, назначение, способ пользования которой мы себе не представляем, то не способны воссоздать в своем вообра-

жении и обычное для нее предметное окружение — такая вещь не ориентирует нас в образе соответствующего ей человеческого бытия. Смысловой аспект проектного образа связан с проблемой тематизации. Тематизация — исходный пункт в смыслообразовании. Нужно сформулировать тему, прежде чем искать конечную морфологию вещи.

Тема задает объективное содержание вещи, обладающее внутренней смысловой целостностью и потому способное к саморазвитию. Поскольку объективное содержание вещи — это проекция ее места рядом с человеком, то способность этой вещи к саморазвитию непосредственно связана с изменениями в его образе жизни, а потому и с обновлением смысла, а затем и образа этой вещи. Тема объекта проектирования задается дизайнером на пересечении предметной конкретности, в которую этот объект будет реально погружен, и субъективной авторской интерпретации образа этого будущего, а следовательно, и самой вещи.

Алгоритм проектного моделирования дизайнерского предмета - тематизация, смыслополагание, идея, морфология и система функций:

- сформулированная автором тема создаваемой им вещи, творческая интерпретация этой темы (предварительная авторская гипотеза новой вещи);

- объективное содержание вещи, ее смысл в определенном социально-культурном контексте (исследование ее всестороннего функционирования в реальном социально-культурном пространстве);

- проектная идея новой вещи (совмещение первоначальной гипотезы и приобретенных объективных знаний об этой вещи);

- пространственная форма вещи, ее морфология (материализация идеальной вещи в проекте и в материале, совмещающая в себе субъективную и объективную составляющие).

В проектировании моделируется не локальная функция, но система первичных и вторичных функций предмета. Первичные функции — это основные задачи и работы, которые выполняет предмет. Вторичные функции — это многообразие дополнительных процессов, культурно-семиотических идентичностей предмета проектирования.

Система функций проецируется в морфологию объекта дизайна. Морфология — строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его первичными и вторичными функциями, материалом и способом изготовления. В дизайне вещей это понятие определяет пространственное строение объекта, его физическую, а также функционально-техническую структуру, связанную с физическим существованием объекта в пространстве и времени, со свойствами материала. В дизайне предметно-пространственной

среды ее структура мыслится как постепенное убывание осваивающей силы средового субъекта: «средовое» ядро — «средовая» периферия — «средовая» граница — предметное окружение (как альтернатива «среды»). Морфология объекта медиадизайна разворачивается в виртуальном мире, обладающем особой природой, где нет центра и периферии и где об объекте можно говорить лишь как о событии. «С точки зрения той реальности, в которой проявляются действия объекта, этот объект имеет статус события и не имеет субстанции» (Н. А. Носов).

Дизайн активно пользуется композиционными приемами, давно разработанными и апробированными в архитектурном проектировании. Он задействует профессиональный багаж, накопленный другими видами визуального — станкового и прикладного — искусства: представления о работе с цветом, с пластикой, с фактурой. Также активно использует дизайн и эвристические приемы, разработанные в изобретательской, инженерной и конструкторской деятельности.

Технология и конструкция как категории дизайна. Технологическая форма и художественный образ технологии в проектировании. Морфология как опредмеченный технологический процесс. Художественный образ конструкции. Дискуссия о конструкции и композиции 1920 – х годов. Художественный образ конструкции и технологии в дизайне модернизма, постмодернизма и новейших направлений конца 20 – начала 21 века (сравнительный анализ).

Технология — в широком смысле — совокупность методов, процессов и материалов, используемых в какой-либо отрасли деятельности, а также научное описание способов технического производства; в узком — комплекс организационных мер, операций и приемов, направленных на изготовление, обслуживание, ремонт и/или эксплуатацию изделия с номинальным качеством и оптимальными затратами, и обусловленных текущим уровнем развития науки, техники и общества в целом.

Новейшие технологии: нанотехнологии, микротехнологии и др. *Когнитивные технологии* включают в себя не только электронные гаджеты, но и целый ряд других вещей, которые могут поспособствовать человеческому мышлению во всех сферах, от фармацевтики до игр, стимулирующих развитие мозга. Как отметил профессор философии Тель-авивского университета Марсело Даскаль, даже базовая разговорная речь является сама по себе формой когнитивной технологии, поскольку не только помогает выразить наши мысли, но и

определяет наше мышление. Грубо говоря, язык — это отражение вашего разума.

Конструкция и композиция. Из книги С. О. Хан-Магомедова «Архитектура советского авангарда». Т. 1.

В декабре 1920 г. в ИНХУКе на заседаниях Рабочей группы объективного анализа появились новые члены ИНХУКа - Н. Ладовский и В. Кринский. Как раз в это время в группе решили заняться "анализом понятий конструкции и композиции и моменту их разграничения". Дискуссия по этой проблеме затянулась почти на четыре месяца.

В дискуссии принимали участие художники В. Бубнова, А. Древин, К. Иогансон, И. Клюн, К. Медунецкий, Л. Попова, А. Родченко, В. Стенберг, В. Степанова и Н. Удальцова, скульпторы А. Бабичев и Б. Королев, архитекторы В. Кринский и Н. Ладовский, искусствовед Н. Тарабукин. Обсуждались теоретические вопросы, анализировались произведения художников различных направлений с целью выявления в них "конструкции" и "композиции". Участники дискуссии пытались выяснить место и роль конструкции и композиции в различных видах искусства. Многие давали свое определение этих понятий.

Предложил свое определение и Н. Ладовский:

"Техническая конструкция - соединение оформленных материальных элементов по определенному плану-схеме для достижения силового эффекта". Это определение затем учитывалось всеми участниками дискуссии. С ним соглашались или спорили, но оно все время оставалось в поле зрения.

Ладовский неоднократно выступал в ходе дискуссии, полемизируя с позициями других ее участников, разъясняя свое определение технической конструкции, высказываясь по более широкому кругу проблем.

Он считал "главным признаком конструкции... то, что в ней не должно быть лишних материалов и элементов. Главное отличие композиции - иерархия, соподчиненность".

Последнее заседание дискуссии состоялось 22 апреля. На нем рассматривались выполненные участниками дискуссии практические работы на тему "композиция" и "конструкция". Анализ этих работ показывает, что в подходе к проблеме соотношения конструкции и композиции сказывались как профес-

сиональная специализация членов группы, так и их отношение к задаче "выхода" из изобразительного искусства в предметный мир.

Почти все участники дискуссии дали в своих рисунках на тему "конструкции" и "композиции" внешнеэмоциональное изображение различия этих двух понятий, намеренно противопоставляя объекты.

В. Кринский рассматривал свои рисунки как чисто формально-эстетические эксперименты в рамках задач формообразования в сфере архитектуры. В них нет какой-либо сложной аналитической мысли. Это скорее иллюстрации эмоционального впечатления от двух художественных приемов построения структуры - преобладание "конструкции" или "композиции".

Сам Кринский писал в пояснениях к своим рисункам:

"Отождествление конструкции технической (утилитарной) и художественной, в смысле идейного подчинения и растворения второй в первой - невозможно.

Ясны разные цели.

Главный принцип конструкции, как в создании вещей отвлеченных, так и утилитарных - экономика.

Конструктивное начало можно проследить в композиции как суть построения...

В архитектуре конструкция как техническая и механическая основа неизбежно присутствует, она есть основа композиции".

Рисунки Ладовского представляют собой логически аналитические концептуальные схематические построения.

Ладовский иллюстрирует свое понимание различия "конструкции" и "композиции" на одном и том же объекте - две одинаковые вертикально поставленные под прямым углом друг к другу прямоугольные плоскости (пропорции - два квадрата).

"Конструктивное построение" получившегося пространственного угла Ладовский рассматривает как задачу зрительного выявления угла и пропорций

обеих плоскостей. В рисунке он и дает "примерное конструктивное построение", в котором для выявления пропорций плоскостей использованы диагонали и части окружности.

"Композиционное построение" той же структуры Ладовский подчиняет задаче выявления композиционного центра в виде малого прямоугольника (дверь - портал), которому "все построение подчинено... по признаку подобия и движения".

Еще продолжалась дискуссия о конструкции и композиции, а Ладовский уже организовал Рабочую группу архитекторов ИНХУКа, первое заседание которой состоялось 26 марта 1921 г. В группу входили два члена ИНХУКа: Н. Ладовский и В. Кринский и четыре сотрудника группы: Н. Докучаев, А. Ефимов, Г. Мапу и А. Петров. По уставу ИНХУКа кроме действительных членов, избравшихся Общим собранием Института, рабочие группы могли привлекать для своей работы сотрудников.

На этом первом заседании Н. Ладовский сообщил о зачислении Президиумом ИНХУКа в качестве сотрудников рабочей группы архитекторов: Н. Докучаева, А. Ефимова, Г. Мапу, А. Петрова. Постоянным секретарем Рабочей группы архитекторов избрали Н. Докучаева.

На заседании о задачах, целях и программе деятельности Рабочей группы с сообщением выступил Ладовский. Он говорил:

"Задачей нашей группы является работа в направлении выяснения теории архитектуры. Продуктивность этой работы зависит от скорейшей разработки программы...

Перед нами стоит задача - изучения элементов, качеств и свойств архитектуры. Здесь необходимо начать исследовательскую работу с одной стороны с наглавнейших свойств архитектуры, с другой - исследовать те ее свойства, которые, будучи ей родственными, уже изучаются другими существующими группами Института. Сейчас там очередным являются исследования конструкции и композиции. Для архитектуры главнейшими элементами являются: пространство, конструкция, форма, а затем следуют другие ее элементы. Вот сжато схема программы... Теория архитектуры - область науки. И, казалось бы. она прежде всего требует литературного изложения для установления возможно точной терминологии понятий и ее определений. Но

мы не должны пренебрегать, как одним из средств доказательства, графикой".

Важно отметить, что Ладовский сразу же поставил на первое место среди "наиглавнейших свойств архитектуры" пространство.

На третьем заседании Рабочей группы архитекторов (7 апреля) была принята ее Программа, в основу которой положена концепция Ладовского:

В Программе говорилось:

"1. Рабочая группа архитекторов занимается анализом и синтезом элементов архитектуры, как средств ее выражения.

2. Группа считает главными основными элементами архитектуры: пространство, форму и конструкцию.

3. Второстепенными ее элементами и средствами выражения признаются: масса, вес, объем, цвет, пропорции, движение и ритм.

4. Так как сущность архитектурных решений сводится к упорядоченной смене пространственных величин, то проблема пространства, которым архитектура пользуется, как материалом, является наиглавнейшей ее основной проблемой, подлежащей первейшему исследованию Рабочей группы.

5. Последующими задачами исследования будут: форма и конструкция; в дальнейшем следуют все остальные элементы архитектуры.

6. Пространство и движение роднят архитектуру с танцем; движение и ритм с музыкой и словом; форма и пространство ставят архитектуру в необычайную близость со скульптурой; конструкция сближает ее со всеми искусствами, особенно с техникой и т. д. ...

8. Психология восприятия, к которой апеллируют в конечном счете средства архитектурного выражения, не может быть игнорируема в исследовательской работе группы...

9. Группа не фиксирует, как постоянный, ни один метод исследования, полагая, что при наличии основной посылки средства архитектурного выражения - суть средства воздействия на восприятие человека, - все возможные мето-

ды и их комбинации будут одинаково применимы и необходимы для исследования средств архитектуры".

Программа Рабочей группы архитекторов ИНХУКа стала первым программным документом, в котором в самой общей форме были сформулированы такие основополагающие творческие принципы рационализма, как повышенное отношение к проблемам пространства и психологии восприятия. Важно отметить, что основные факторы, влияющие на формообразование, рассматривались в такой последовательности, которая отражала убежденность Ладовского в иерархии их ролей: пространство - форма - конструкция. Подчеркивался приоритет пространственного мышления архитектора перед освоением художественных возможностей конструкций.

Ладовский очень осторожно подходил к проблеме взаимоотношения психологии восприятия и художественного восприятия. Он видел принципиальное различие в специфике того и иного типа восприятия и в то же время понимал их тесную взаимосвязь и взаимопроникновения. Это понимание двуслойности проблемы восприятия было характерно для Ладовского на всем протяжении его творческой, педагогической и теоретической деятельности. Более упрощенно понимали эту проблему некоторые его соратники по рационализму. Они легко переходили границу между психофизиологией восприятия и художественными особенностями восприятия, не всегда ощущая принципиальное различие ряда закономерностей этих двух сфер.

Поэтому, анализируя характерное для рационализма пристальное внимание его сторонников к вопросам восприятия, важно учитывать не только принципиальные, но и нюансные различия в подходе к этим вопросам со стороны Ладовского и других сторонников этого течения.

Формирование творческих концепций новаторских течений происходило в 20-е годы не только в ходе полемики с традиционалистскими школами, но и в столкновениях с другими концепциями. Это помогало творческим течениям уточнять свое кредо и самоопределиваться.

Рационализм был фактически первым новаторским архитектурным течением с развернутой концепцией формообразования. Трудности формирования его концепции состояли не в том, что с ним конкурировали другие новаторские концепции, а в том, что их тогда почти не было (концепции в рамках символического романтизма не имели фундаментальной базы, а конструкти-

визм только зарождался). Поэтому сначала все новое в архитектуре воспринималось как единое новаторское направление, что лишало определенности его творческую концепцию.

Заслугой Ладовского было то, что он не просто отрицал старое и выступал за новое, но в этом аморфном стихийно нараставшем новом создавал творческое течение с определенной концепцией формообразования. Некоторым тогда казалось, что едва ли стоит настаивать на иерархии формообразующих факторов, а надо приветствовать все то, что способствует рождению нового - функцию, конструкцию, материал, форму и т.д. Ладовский прекрасно осознавал роль инженерно-технических достижений и новой функции в формообразующих процессах. Однако он считал важным именно на том первоначальном этапе становления новой архитектуры как бы пропустить формообразующие импульсы, идущие от этих факторов, через жестко очерченные рамки собственно архитектурных приемов формообразования. Он, видимо, чувствовал опасность потери собственно архитектурного профессионального подхода к проблеме формы и сделал все, чтобы в творческом кредо рационализма этот подход занял достойное место.

Многие тогда, резко критикуя эклектику и стилизацию и приветствуя новые формы, идущие из инженерно-технической сферы, противопоставляли метод работы архитектора и инженера и советовали сторонникам новой архитектуры ориентироваться на метод работы инженера. В запальчивости так считали и некоторые из тех, кто на рубеже 10-20-х годов группировался вокруг Ладовского.

Ладовский почувствовал опасность недопонимания специфики творчества архитектора. Он в отличие от многих не связывал стилизацию и эклектику с методом работы архитектора вообще, а видел в них конкретные творческие концепции формы. Ладовский тогда, пожалуй, одним из первых в атмосфере общей восторженности по поводу инженерно-технических достижений заметил опасность подмены архитектурного подхода к форме - инженерным подходом. Как известно, для метода работы инженера характерен такой ход процесса формообразования, при котором форма всегда оказывается производной от функции, конструкции и технологии. Если бы метод мышления архитектора отличался от метода мышления инженера лишь эстетической окраской в подходе к форме, тогда едва ли имела бы смысл особая профессия архитектора в XX в. Так или почти так думали в 20-е годы некоторые из тех, кто призывал архитекторов осваивать метод работы инженера.

Однако отличие архитектора от инженера не только в разнице их эстетической подготовки, но и в различии самого процесса мышления. Причем проявляется это прежде всего в вопросах формообразования.

Самостоятельность и продуктивность роли архитектора в современной архитектуре не в последнюю очередь зависят от того, что для них художественная форма не только конечный результат рационального решения функционально-технических задач, но и одновременно исходный импульс в творческом процессе. Архитектор не только гармонизирует получившуюся форму, двигаясь в своем творческом процессе от функции и конструкции к форме, но и влияет на функцию через форму. Именно этим отличается метод его работы от метода инженера. Если инженер в своем творчестве идет от функции и конструкции к форме, то в творческом методе архитектора наряду с этим большую роль играет и обратный ход мысли - от формы к функции и конструкции. Точнее сказать, оба эти метода мышления - от функции и конструкции к форме и от формы к функции и конструкции - в работе архитектора слиты в едином творческом методе. Это, собственно, и составляет специфику работы архитектора, это делает его как специалиста необходимым в общем процессе строительства и в условиях ускорения научно-технического прогресса, когда идет процесс дифференциации профессий в этой сфере.

А так как обратная связь между формой и функцией является спецификой именно художественного творчества, то борьба за сохранение профессионального метода архитектора при формировании новой архитектуры оказалась связанной с художественными проблемами формообразования.

Ладовский с самого начала ориентировался на сохранение художественной специфики профессии архитектора и подчеркивал подчиненное положение инженерных проблем в процессах формообразования.

Все это проявилось при обсуждении различных проблем на заседаниях Рабочей группы архитекторов.

"Форма, - говорил он на одном из заседаний, - может быть изобретена из случайных обстоятельств. Точно так же может случайно натолкнуться на определенную форму и техника. Но выживут те формы, которые подойдут к современному идеалу. А это условие творчества, здесь уже его законы. И не важно, как будет форма открыта".

Тема 5. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ.

Художественный образ как центральная категория искусства и проектирования. Эволюция категории образа. Теория образа в философской эстетике и искусствознании 19-20 вв. Актуальные концепции художественного образа (Д. Митчелл, Ж. Бодрийар, Ж. Делез, Ж. Рансьер, и др). Специфика художественного образа в дизайне. Эстетика целесообразности. Художественный образ технологии. Художественный образ конструкции.

Образ - особый способ преобразования действительности, присущий только искусству. Как отражение действительности Образ наделен чувственной достоверностью и пространственно-временной протяженностью. Как явление искусства, образ отделен от реальности мира границей художественной условности.

Г. В. Ф. Гегель: образ стоит "посередине между непосредственной чувственностью и принадлежащей области идеальной мыслью". О. Представляет в одной и той же целостности как понятие предмета, так и его бытие".

Г. В. Ф. Гегель: Предварительное определение образа: "В отличие от непосредственного существования предметов природы чувственное в художественном произведении возводится созерцанием в *чистую видимость*, и художественное произведение находится посередине между непосредственной чувственностью и принадлежащей области идеальной мыслью. Оно еще не является чистой мыслью, но вопреки своему чувственному характеру, уже не представляет собой голого материального существования, подобного камням, растениям и живым организмам. Само чувственное в художественном произведении принадлежит сфере идеального, но, в отличие от научной мысли, это идеальное существует вместе с тем внешне в форме вещи" (44-45).

Смысл художественного образа: "Со своей чувственной стороны искусство намеренно дает нам лишь призрачный мир образов, звуков и созерцаний, и не следует думать, что создавая художественные произведения, человек вследствие своего бессилия и ограниченности фиксирует лишь оболочку вещей, или схемы. Ибо эти чувственные образы выступают в искусстве не только ради себя и своего непосредственного выявления, а с тем чтобы в этой форме удовлетворить высшие духовные интересы, так как они обладают способностью пробудить и затронуть все глубины сознания и вызвать их отклик в

духе. Таким образом, чувственное в искусстве одухотворяется, тогда как духовное получает в нем чувственную форму" (45).

Структура художественного образа:

"Содержанием искусства является идея, а его формой - чувственное образное воплощение. Задачей искусства является опосредование двух этих сторон, соединение их в свободное, примиренное целое" (75)

Требования к содержанию:

1. "Содержание, которое должно сделаться предметом художественного изображения, обладало бы в самом себе способностью стать предметом этого изображения" (76)

2. "Содержание искусства не должно быть абстрактным в самом себе" (76)

Вопрос: а содержание абстрактного искусства (Ротко)

Требования к форме:

1. "Если истинному и потому конкретному содержанию должны соответствовать чувственная форма и образ, то последние должны быть также индивидуальными, в себе совершенно конкретными и единичными" (76)

Художественный образ как взаимопроникновение формы и содержания:

"Это чувственно-конкретное явление, в котором запечатлевается духовное по существу своему содержание, существенно также и для внутренней жизни, а внешняя сторона его облика, благодаря которой это содержание становится доступным созерцанию и представлению, имеет целью существовать лишь для нашей души и тела. Исключительно по этой причине содержание и художественная форма взаимопроникают друг друга" (77).

Историческая типология образа - три отношения между идеей и ее формообразованием:

1. Начальная стадия, когда идея, будучи еще не ясна, полагается в качестве содержания художественных образов. Символическая форма искусства.

2. Свободное и адекватное воплощение идеи в художественном образе. Классическая форма искусства.

3. "мир души торжествует свою победу над внешним миром" (86). Предмет искусства - свободная конкретная духовность - должна предстать в

качестве духовности внутреннему духовному оку. Искусство в соответствии с характером этого предмета не может работать для чувственного созерцания. Оно может работать только для внутренней душевной жизни, сливается со своим предметом как с собой. Идея доминирует над пластическим образом. Романтическая форма искусства.

Типология образа (по Mitchell W.J.T. Iconology. Image, text, ideology. Chicago: Univ. Of Chicago press, 1986. С. 10)

Образ / Image

подобие / likeness, similitude

внешнее сходство / resemblance

Graphic	Optical	Perceptual	Mental	Verbal
Pictures	Mirrors	Sense data	Dreams	Metaphors
Statues		Projections /чувственные		Memories Descriptions
Данные		Ideas		
Appearances				
/внешние				
представления				

Художественный образ в дизайне как выражение целесообразности. Специфика художественного образа в дизайне – в образе целесообразности. Художественный образ в дизайне отражает целесообразность вещи, ее телеологию в целостности реализуемой системы функций. В этом – кардинальное отличие художественного образа в дизайне от собственно визуальных искусств.

Система функций ↔ целесообразность ↔ художественный образ (в дизайне)

Два способа формирования целостности:

- 1) агрегатный (функционализм): функция - взаимодействие частей - целостность
- 2) художественный образ (нераздельность символа) функции | диссоциация формы

Эволюция дизайна - от агрегата к образу:

- что хорошо функционирует, хорошо выглядит то, что выглядит функциональным, оказывается дисфункциональным на самом деле

- форма не предопределяется функцией форма как вариант мифа, служащего обоснованию и спасению дизайнерской деятельности в условиях капитализма.

Целесообразность и выражение системы функций как специфика художественного образа в дизайне.

Образ художественный и проектный (по И. А. Розенсон «Основы теории дизайна»)

*«Переосмысление животворного источника, питающего положительный вариант будущего, переоценка былых упований на поступательное развитие цивилизации в какой-то мере переориентировали сознание современных исследователей, а затем и дизайнеров, а также большинства людей. В дальнейшем мы поговорим об этом подробнее, а сейчас обратим внимание лишь на одну сторону этого процесса. А именно — на возрастание внимания к развитию так называемого **образного мышления** в качестве необходимого для дизайнера профессионального качества. Что же это такое — «образное мышление»? Когда мы погружены в созерцание какого-либо природного явления — будь то сумерки над озером, лес, пронизанный лучами солнца, или кружение снежинок под фонарем — и нас оно захватывает, сообщает нам особое эмоциональное состояние, тогда в нас рождается **образ** наблюдаемого. Этот образ каждый раз неповторим и у каждого свой, он оказывается больше, сильнее реально существующего, шире его по охвату представлений и ассоциаций. Наша склонность к образному восприятию и образному мышлению позволяет нам глубоко пережить его, отметить для себя его эмоциональную окраску и запечатлеть в памяти. Но если кто-то имеет склонность такие свои переживания фиксировать, то станет отыскивать слова, краски или*

звуки, чтобы выразить особенности этого образа, воплотить его в любом материале.

Нам хорошо знакомо понятие «художественный образ» — его мы находим в литературе, живописи, театре... Создание художественного образа — специфический для искусства способ осмысления и переработки действительности, эстетического овладения ею. Конкретное дерево, знакомый человек — сами по себе не образы, а реальные объекты. Более того, картина на стене или книга на полке — тоже не художественный образ, а лишь материальный объект, заключивший в себе энергию этого образа, возможность его высвобождения. Реализуется образ, когда мы на эту картину смотрим, проникаясь состоянием изображенного на ней, когда погружаемся в чтение этой книги, забыв о том, что у нас выкипает кофе. Вот тогда-то, на пересечении заключенной в них **художественной информации и нашего восприятия**, и происходит рождение образа, в данном случае — художественного.

Итак, значит, образ рождается на пересечении двух лучей: исходящего от потенциально содержащего его объекта и луча сознания, способного этот импульс воспринять и обогатить собственным содержанием. Человек уже завтра может прийти к тому же художественному объекту в ином расположении духа. И что же, разве образ, возникший при их первой встрече, не изменится? Полагаю, что он претерпит изменения: что-то в нем покажется менее существенным или же в нем проявятся какие-то новые грани. **Образ — это объект психической реальности, фантом.** А. А. Мещанинов, автор, совместивший в своем опыте разностороннюю дизайнерскую практику с пристальным анализом дизайн-процесса, пишет в своей монографии: «Образ — особый феномен и продукт нашей психики, Божий дар одномоментного постижения явления через целостное представление*. И дальше: «Образ имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом нашего отношения к явлению» [39, с. 61].

И все же, при всей нестабильности, изменчивости образа как явления психики, можно определить константные (постоянные) характеристики художественного образа, заложенного в конкретном произведении искусства — возникает ли он в сознании одного и того же человека, но в разное время или даже у совсем разных людей. Различия, конечно, останутся, и они будут выявляться в **интерпретациях** этого образа, фиксироваться в критической, искусствоведческой, исследовательской литературе — но всякий, кто знаком с данным произведением, будет понимать под этим образом в каких-то пределах нечто общее. Только для этого необходимо еще одно условие: «Образ продуцируется в определенной культурной среде, и адекватная интерпрета-

ция образа требует погружения воспринимающего субъекта в соответствующий культурный контекст, понимания заложенных в образе культурных кодов* [там же].

Продолжим цитировать «родовые качества» образа, сформулированные названным автором. Образ — это наиболее емкое, надежное средство передачи информации об объекте, а также долговременного хранения ее в кладовой нашей эмоциональной памяти, поскольку образу свойственны **целостность и внутренняя нерасчлененность**. Посредством образного восприятия мы способны получить всю информацию об объекте сразу, мгновенно, так как принципиальной особенностью образа является **одномоментность** его воспроизведения в сознании, минуя логические рассуждения по его поводу. Образное восприятие — это особый «способ обретения и хранения существенных черт объекта без необходимости задействования рассудочно-логической, интеллектуальной компоненты оценки и суммирования полученных данных» [там же]. Более того, логически мы как раз никогда и не смогли бы достичь такого эффекта проникновения в суть объекта, именно в этом и состоит для дизайнера ценность образного мышления. С его помощью дизайнер может исполнять свою роль, корректируя проект — прогнозом, расчет — интуицией, а дизайн способен сохранять свою **позицию пограничного явления**.

Подытожим главное из сказанного:

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

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

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

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

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

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

На основании этого сложились и три аспекта методики так называемого «образного подхода» в дизайн-проектировании [37]:

- **художественное моделирование** — воспроизведение идеальной жизни вещи в художественном воображении;
- **композиционное формообразование** — построение вещи как композиционной формы, обладающей внутренней завершенностью, гармоничностью, соразмерностью, целостностью и т. п.;
- **смыслообразование** — постижение смысла вещи, раскрывающего содержание ее социокультурного бытия (этот аспект наиболее сложен, и на нем мы подробнее остановимся в главе 3).

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

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

Теоретическая модель образа в дизайне (по Шаппо С.А. МХПИ. Научно-практическая конференция «Пространство и образ в дизайне среды», Москва. 14 мая 2010 г.):

«Образы бывают двух видов: субъективные и объективные. Субъективные образы возникают у человека в виде перцепции - первичного стимула, возникающего у субъекта и непосредственно ему принадлежащего. Пережитый образ в той или иной мере перерабатывается и ретранслируется (материализуется) в определенную форму в виде объективного концептуального образа (графика, слово, цвет, символ и т.д.) Мы можем сказать, что образ это воспроизведение объекта в нашем сознании, как отражение реального мира и трансляция этого отражения в мир на определенные материальные носители. Помимо конкретных образов мы часто используем интегративные образы, которые являются результатом обобщения множества схожих образов. Интегративный образ, объединяющий все функции в единое целое, является вершиной развития формы. Ассоциативный образ близок по значению к интегративному образу, но в отличие от него субъективно окрашен. Ассоциативный образ рождается в воображении индивида, материализуется и коммутируется воспринимающему эти образы субъекту. В ассоциативном образе органически слито воедино эмоциональное и интеллектуальное отношение индивида к миру форм. Ассоциативный образ возникает на уровне подсознания в виде "перцепции", он бестелесен, эмоционален и глубоко индивидуален. Переведённый в "концептуальную" форму в виде звука, цвета, формы, рисунка и т. п., он начинает жить самостоятельной жизнью независимо от индивида. Так возникают элементы коммуникационного контакта индивидов.

В дизайне образ объекта проектирования является ведущей целенаправленной функцией, на формирование которой направлен весь процесс проектирования объекта. Образ объекта является стержневой функцией всего проектирования, без которой процесс проектирования теряет свой смысл. В процессе подготовки специалиста-дизайнера на всех этапах обучения в той или иной мере идет постоянный тренинг в формировании образного восприятия и развития воображения. Воображение в дизайне имеет первостепенное значение, так как знание ограничено, а воображение безгранично. В дизайне мы чаще всего оперируем проблемами. А это значит, мы должны работать в области того, что на данный момент не существует. Только воображением мы можем перемещаться в область незнания. В этом и есть специфика проектного мышления. На ранних этапах обучения образы формируются в виде эталонных слепков с действительности, это относится к ака-

демического рисунку, живописи, точным наукам. В дальнейшем образы трансформируются в концепции, являющиеся основной базой возникновения новых форм. Концепция является ведущей идеей, формирующей костяк структуры формы. Сам процесс проектирования постоянно настроен на преодоление стереотипов и создание нового образа. Концептуальные образы очень подвижны и изменчивы. Способ их материализации составляет методологическую основу обучения в дизайне. Изучая графические изобразительные приемы, мы одновременно тренируем нашу способность к точной передаче мысли и чувств. Выстраивая образ, мы движемся различными путями, с одной стороны оттачиваем исходный образ до состояния иконического образа. Иконический образ это тотем, защита, незыблимость устоев, статичность во времени. С другой стороны мы часто разрушаем исходный образ с целью создания нового образа. Эти пути, являясь диаметрально противоположными неразрывны по своей сути так как, взаимодействуя между собой, создают мощный промежуточный слой стереотипных образов реального мира.

Стереотипные образы из-за частой повторяемости четко отпечатываются в нашей памяти, создавая целые блоки стереотипных образных систем, от которых впоследствии очень трудно избавиться. Подводя итог можно констатировать что иконические, не подверженные изменению времени образы формируют стилистику образов и закрепляются общим понятием стиль. Модные тенденции и стереотипы являются прерогативой образов реального времени. Креативные концептуальные образы относятся к авангардным явлениям будущего. Креативный образ – это особый яркий запоминающийся образ, раскрывающий ту или иную проблемную задачу с новой точки зрения»

Тема 6. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС В ДИЗАЙНЕ

В связи со сложностью и комплексностью дизайнерской деятельности профессиональное мышление дизайнера формируется как синтез творчески-спонтанного и концептуального начал. Оно включает в себя разноприродные аспекты – образность, системность, инновационность и др.

Образное мышление входит во все без исключения виды человеческой деятельности, какими бы развитыми и отвлеченными они ни были. Однако в дизайне, как в искусстве в целом, оно имеет изначально-катализирующее творческий процесс смысл. В определенной мере специфический целостный продукт дизайна – это итог образно-творческого мышления. Образное мыш-

ление - один из основных видов мышления, выделяемый наряду с наглядно-действенным и словесно-логическим мышлением. С помощью образного мышления более полно воссоздается все многообразие различных фактических характеристик предмета. В реальном процессе мышления одновременно присутствуют как образная, так и понятийная логика, причем это не две самостоятельные логики, а единая логика протекания мыслительного процесса. Сам умственный образ, которым оперирует мышление, по своей природе гибок и подвижен.

В образе может быть зафиксировано одновременное видение предмета с нескольких точек зрения. Очень важная особенность образного мышления — установление непривычных «невероятных» характеристик предмета. В целом образное мышление предельно близко продуктивному воображению и имеет характер творчески-креативного моделирования будущего дизайн-объекта в его целостности и непредсказанности.

Системность в творческом процессе дизайнера связана с необходимостью рационально смоделировать дизайн-объект, формопорождающими качествами которого являются комплексность, многокомпонентность, сложность. Системность в творческом процессе дизайнера связана с необходимостью моделирования целостности дизайн-объекта. Особенность системной методологии заключается в установке на целостность объекта и факторов, ее обуславливающих. Она позволяет выявить все многообразие и сложность связей, присущих объекту, и представить их как единство и взаимодействие. Целостное структурообразование отношений между людьми, их действий, так сказать, «в чистом виде», получило своеобразное название «нон-дизайна» («не-дизайна»). Этот термин свидетельствует о невозможности применения традиционно-проектных методов дизайна. Эстетически трактуемый системный объект можно уподобить ветвистому дереву. Для штучного дизайна само дерево остается недоступным. Для дизайна систем как раз оно и является подлинно эстетическим объектом. В отечественной теории дизайна системный подход стал приоритетом в 1970 – 1980-е годы и выразился в формировании *дизайн-программ* – понятии, мало используемом в западной дизайн-терминологии.

В определенной мере аналогом системных дизайн-программ в современной социокультурной методологии является «Design Thinking», который на русский язык переводится как «дизайн-мышление». Основные черты сложились в 2003–2004 Design Thinking годах как реакция на новое экономическое пространство с новыми ценностными ориентирами. Для ведения бизнеса стало недостаточно иметь аналитический склад ума, который отвечал за клю-

чевые параметры товара – это цена и качество. Теперь в лексикон топ-менеджеров добавляются слова из области дизайна и изобразительного искусства: «креативность» и «воображение». В 2006 г. компания IDEO (США) провела ряд семинаров по повышению эффективности ведения бизнеса с помощью методов Design Thinking. И после этого термин «Design-Thinking» стал модным в бизнесе.

В определенной мере Design Thinking является альтернативой дизайн-программам. Дизайн-программа – это комплекс методов системного подхода в проектировании. Предпосылки создания данного комплекса методов совпадают с предпосылками Design Thinking, сутью которых является следующее: вследствие развития общества явственен неуклонный рост требований в сфере потребления; необходимость проектировать не единичный объект в отрыве от среды, а также его взаимодействие с человеком и окружением и вообще весь жизненный цикл вещи или услуги.

Сопоставим характеристики Design Thinking по сравнению с дизайн-программами системного подхода 1970-х годов. Разработка системного продукта, включающая все этапы его создания, вывод на рынок, взаимодействие с пользователем и конечную утилизацию. Аналогичный процесс проектирования был в дизайн-программировании. Разрабатывались средства организации различных видов деятельности: организация и управление, проектирование и реализация, научные исследования. Одной из первых дизайн-программ в СССР был проект «Союзэлектроприбор», где разработки затронули все материальные объекты (сама электротехническая продукция, вспомогательные объекты и крепления для ее интеграции в среду, упаковка, полиграфия, рабочая одежда), технологии изготовления (выявление и сокращение дублирующих элементов, проектирование новых с учетом их интеграции в другие типы продукта, т.е. их унификация), и изменение управления всеми частями организации.

В Design Thinking разработкой продукта занимается междисциплинарная команда, состоящая из специалистов различных сфер: науки и искусства, технологии и гуманитарных областей. Сам по себе советский институт дизайна - ВНИИТЭ может быть примером такой междисциплинарной команды в большем размере.

Несмотря на то, что в 1980-х годах в рамках методики дизайн-программирования поднималась проблема необходимости подготовки специалистов, способных работать в междисциплинарной команде, так и не было со-

здано специального отделения для решения данной проблемы. В рамках методики Design Thinking первым учебным заведением, где стали готовить специалистов с таким навыком работы, стал Стэнфордский университет. Далее внешение курса по Design-thinking произошло в Потсдаме в HPI School of Design Thinking, а затем Babson College, один из мировых образовательных лидеров в области предпринимательства, включил Design Thinking в свои учебные программы.

«Дизайн-мышление можно охарактеризовать как дисциплину, которая применяет метод эмпатии, ... чтобы состыковать потребности людей с технологическим потенциалом и жизнеспособной бизнес-стратегией, которая может конвертировать эти потребности в покупательскую ценность и рыночные возможности» [Браун, Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. – Манн, Иванов и Фербер, 2013.]. Судя по определению, которое дал Т. Браун, основатель компании IDEO, которая первая стала применять эту методику на практике и открыто говорить о ней, метод эмпатии является одной из главных характеристик дизайн-мышления, на которой делается акцент.

Следующая отличительная черта дизайн-мышления – это вовлечение потенциальных потребителей в процесс создания продукта на всех этапах его проектирования и внедрения. Уже в 1980-х гг. Л. Б. Переверзев говорил о необходимости использования метода «дизайн-соучастия» на самых ранних этапах проектирования для преодоления проблемы отчужденности от истинных потребностей потребителей в системном подходе.

В основе стэнфордского процесса Design Thinking лежат пять этапов: «Понимание» (наблюдение, применение метода эмпатии и предпроектные дизайн-исследования), «Фокус» (акцентуация проблемы), «Идеи» (разработка идей и выбор главной), «Прототип» (малозатратное прототипирование), «Тест» [Smashing Journal. Дизайн-мышление [Электронный ресурс] / Smashing Journal – URL:<http://smashingjournal.ru/?p=7212>].

Исходя из сравнительного Design Thinking и дизайн-программирования, можно сделать вывод, что их методы фактически одни и те же, но сегодня смещается вектор их применения в бизнес-сферу, направлен на получение экономической выгоды и ориентирован на потребителя.

Тема 7. МЕТОДЫ И ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Процесс проектирования строится в последовательном движении от проблематизации и концептуализации проектной ситуации, предпроектного анализа – к эскизному проекту, техническому проекту и авторскому участию в реализации. Неверно понимать проект как систему документации на изготовление изделия или оборудование среды. Проектирование – сложный многоэтапный процесс, в котором существенное значение играют проблематизация, концепция, социокультурная и технологическая рефлексия. Именно эта стереометричность, многогранность проектирования предполагает свершение его итога в виде яркого и совершенного объекта дизайна, инкорпорированного в среду, культуру, intersubъектное пространство.

Предпроектный анализ – этап дизайнерского проектирования, связанный с поиском, сбором, обработкой и обобщением всесторонней информации, касающейся темы проектирования. Цель предпроектного анализа – формирование целостного представления об объекте проектирования. Задачи предпроектного анализа заключаются в обосновании темы проектирования, исследовании проблемной ситуации, определении цели проектирования, выявлении условий и факторов разработки, формулировке задания на проектирование.

Дизайн-концепция. Создание дизайн-концепции – наиболее творческий, сложный раздел проектной работы, не имеющий аналогов в других видах проектного искусства. Через проблематизацию проектной ситуации (описание противоречий проектного задания), а затем тематизацию (отбор «тем» – возможных вариантов ее решения), складывается целостная модель будущего объекта, реализуемая в актах собственно проектной работы – формообразования. А формообразование на концептуальной основе выводит художественное проектирование на уровень стилиобразования в рамках данной культуры, вырабатывая подходы к сознательному использованию признаков стиля. В проектной концепции свершается уникальный творческий синтез интуитивного видения и рационального моделирования.

Концепцию прежде всего вводят в теоретические дискурсы дисциплин их исходные принципы и предпосылки («абсолютные предпосылки», согласно Коллингвуду), определяющие базисные понятия-концепты и схемы рассуждений, формируя «фундаментальные вопросы» («идеи»), в соотнесении с которыми получают свое значение и обоснование выстраиваемые внутри этих дискурсов специальные утверждения. Коллингвуд считал, что изменение концептуальных оснований (изменение интеллектуальной традиции у Тулмина) –

наиболее радикальное из всех, которые может испытывать человек, так как оно ведет к отказу от обоснованных ранее убеждений и стандартов мышления и действия, к смене исходных концептов-понятий, обеспечивающих целостное восприятие мира.

Дизайн-концепция - целостная идеальная модель будущего объекта, описывающая его основные характеристики. Как правило, формулируется дизайн-концепция в виде какого-либо парадоксального тезиса, неожиданной метафоры, наиболее выпукло отражающей смысл дизайнерского предложения: "перетекающее пространство" в жилом доме, "сцена вокруг зала" в театре без антрактов, "город в городе" для гигантского супермаркета, "коммуникации - на фасад" в здании центра Помпиду в Париже и т.д.

Концептуальная составляющая проектной культуры теснейшим образом связана с экологической и аксиологической. Но если последние достаточно подробно изучались в контексте средового подхода и аксиологии, то концептуализму повезло в нашей литературе значительно меньше. Хотя представление о том, что такое творческая концепция, широко распространено в проектной практике и литературе по дизайну, хотя такие творческие концепции пионеров советского дизайна, как конструктивизм, супрематизм, производственное искусство, изучены довольно подробно, все же нельзя сказать, что как общая творческая установка концептуализм достаточно продуман и понят. В настоящей статье предпринят шаг в этом направлении.

Проблема изучения и направленного развития проектной культуры выдвинулась на передний план науки о дизайне в связи с исследованием взаимосвязей образа жизни и предметной среды. Оказалось, что даже интуитивно очевидный механизм этих взаимосвязей может быть использован в целях дизайна не при всяком состоянии его проектной культуры. Чем глубже наше понимание социально-экологических, этнокультурных и духовно-практических функций среды (в структуре образа жизни), тем сильнее потребность в более свободном владении проектно--концептуальным осознанием этих функций и связанных с ними ценностей. Иными словами, ориентация дизайна на процесс совершенствования образа жизни требует более *гуманитарно* развернутой проектной культуры, чем это было свойственно практико--методическому и дизайн--программному этапам ее развития.

Вопрос о концептуальности художественно-проектного процесса и порождаемых в нем средовых ценностей рассматривается в данной статье в контексте известного в дизайне представления о рефлексивности культуры и всех

культурно значимых процессов и структур. Если быть очень придирчивым терминологически, то можно даже сказать, что концептуальность - это синоним рефлексивности, и потому, согласно бритве Оккама, первый из этих двух терминов излишен.

Можно также указать на взаимозаменяемость - во многих контекстах - концептуальности и интеллектуальности, ментальности, как говорили в 60-е годы, или когнитивности, как начинают говорить теперь. Наконец, правы будут и те, кто в остро модном “концепте” опознает общераспространенное “представление” или вырастающее из него “понятие”. Все подобные замечания--возражения справедливы, но только с точки зрения логики, а не живой, конкретной культуры, с ее всегдашней избыточностью, прихотливым переплетением случайного и неперемногого.

Концепция (по О. И. Генисаретскому) может быть выделена как:

1. Тема, т.е. выражение аксиоматического состояния автора. Художник, погруженный в самого себя, “интонационно-стилистически” (Б.В.Асафьев) разрабатывает свою аксиоматическую тему. При этом он, казалось бы, “исследует проблемы своего разума”, но исследует как проблемы, “фатальные в ситуации нашего века, расчленяет интеллектуальные противоречия как таковые, в какой-то степени ... отторгая их «от себя» (Бачелис 1969, с.40).

2. Знание - как выражение аксиоматического состояния. Но не специально--научное, а мировоззренческое знание--образ, знание--видение, воплощенное прежде всего в точке зрения, подходе, заинтересованном внимании к делам мира. Это тип творческих концепций, ориентированный на “исследование и отражение действительности ... а не на свою мысль об этой действительности” (Бачелис 1969, с.41).

3. Вид - форма как средство и условие художественного преобразования действительности. Формально ориентированные концепции заботятся об отстроенности, сделанности, актуальной завершенности замысла.

Своеобразие этого типа концепции состоит в том, что “функции способов и средств поэтического выражения тесно связана с возникновением художественных ценностей, которые в каждый исторический период времени обладают своими специфическими особенностями. Создание ценностей - это своего рода сверхзадача искусства. Именно поэтому ... необходимо уделять

должное внимание ценностной эффективности способов и средств эстетического освоения мира” (Историческая поэтика 1986, с.14).

4. Наконец, вещь - как составляющая жизненного мира человека и извлечение о доступных в нем состояниях подлинного бытия; мир и состояние в их ценностной неразличимости, обжитости, что удачно выражено в популярном сегодня термине-символе “обитание”.

Концептуализм в проектной культуре (по: Генисаретский О. И. Проектная культура и концептуализм. Сборник научных трудов ВНИИТЭ. № 52, 1987)

«Очень ярко смысл концептуальности в проектной культуре был проявлен в недавней полемике вокруг функционализма и других системных «измов». Точка схода в этой полемике заключается в признании неудовлетворительности наивно-реалистических формул типа «форма следует за...», причем вне зависимости от того, какая категория подставляется далее в формулы — функция, конструкция, технология, организация, социальная потребность и так далее. Неудовлетворенность вызывает именно наивность такого реализма, полагающего, что эти «следует», «определяется» оказывают свое формообразующее воздействие как-то сами собой, минуя творческую деятельность и связанные с ней сознание и волю проектировщика, игнорируя его творческую свободу. От этой исходной точки взаимного согласия расходятся два пути: тот, который — со ссылкой на профессиональную будничность системных представлений любого рода — вовсе отказывает им в каком бы то ни было творческом значении, и тот, в котором подчеркивается концептуальность любых, в том числе системных представлений. При этом наивный реализм в понимании оснований проектной мысли в обоих случаях сменяется концептуально рефлексированным отношением к обоим основаниям. Только в первом из них происходит «снятие», концептуальная дереализация какого-то основания (например, отрицается творческая значимость категории функции), а во втором утверждается концептуально рефлексированная реальность того же содержания и, если продолжить пример с функционализмом, возникает очередной вариант неофункционализма (например, в виде аксиологического или экологического функционализма).

Концептуализм нередко оправдывают его направленностью на инновационные процессы. Вообще говоря, в такой связи нет ничего обязательного. Известно множество репродуктивных концепций, отсылающих к первородному конструктивизму, супрематизму или иным стилевым направ-

лениям формообразования. Дело, видимо, не в однозначной продуктивности/репродуктивности, а в сознательной свободе ориентироваться на одно, другое или третье основание своего проектного творчества. Рефлексивность культуры проявляется здесь в том, что благодаря концептуализации творчества в истории проектной культуры прослеживаются нити актуализации той или иной творческой концепции и связанных с ней приемов формообразования или, напротив, нити деактуализации, когда концепция как бы уходит на задний план творческого сознания, а соответствующие ей приемы воспринимаются как иконические структуры, образы, присущие самой среде. В этом случае они отлагаются как учебные приемы в пропедевтических курсах или пародийно «обыгрываются» в подчеркнуто игровых, экспозиционных проектах². На этом примере хорошо просматривается связь концептуально-го и аксиологического аспектов проектной культуры.

Дело в том, что процесс актуализации/деактуализации с аксиологической точки зрения описывается как переоценка ценностей, смена ценностной ориентации. Нередко словосочетание «переоценка ценностей» используется для обозначения нигилистического отношения к каким бы то ни было ценностям традиционной народной или классической культуры, духовной или художественной. Это, несомненно, насильственное обращение со словом. Переоценка ценностей — нормальная, совершенно естественная процедура переориентации или перестройки ценностных систем культуры, возникшая в идейном контексте «рефлектированного традиционализма (Аверинцев 1986) и связанная с «аксиофикацией культуры» (Генисаретский 1985), в результате чего она стала восприниматься как пространство, в котором создаются, хранятся и востребуются различные культурные ценности (Генисаретский. 1987).

Концептуализация творчества есть вместе с тем и установка на осознание его ценностного содержания, на проявление тех жизненных, художественных и духовных ценностей, которые программно утверждаются или отвергаются в данном произведении, проекте. Это не означает, конечно, что все концептуализируемые в творчестве ценности могут, должны быть знаково отработаны — обозначены, изображены или «промыслены». Нет, большая часть представленного в концепции ценностного материала все равно останется в области подразумеваемого, духовно осязаемого. Зато проявленной окажется общая ценностная интонация, колорит и тон, в свете которых будет представлено все, захваченное концепцией, все, значимое для нее.

Перечисленные линии, по которым проектная культура смыкается с концептуальностью, свидетельствуют о том, сколь важно помнить не только о содержании ценностей, означенных в соответствующих концепциях, но и о способе их бытия: о роли сознания и воли в проектном творчестве (Переверзев 1980), о единстве личной творческой активности, с одной стороны, и жизненного пути и окружения творческой личности, с другой (Генисаретский 1987).

Популярность критической темы о концептуализме в немалой степени объясняется основной функцией творческих концепций — служить выражением общей ценностной ориентации автора, объявлять, в условиях свободы творчества, о взятой им на себя творческой ответственности.

В художественной и проектной культуре 1970–1980-х годов термины «концепция», «концепт», «концептуальность» приобрели широкое хождение и столь же широкий смысл. Здесь и концептуализм как одно из направлений живописного авангарда, с его поэтикой пластического остроумия, и художественные концепции, предваряющие начальные этапы художественного проектирования, и собственно творческие концепции, как авторские самообразы творчества, и многое другое. Если же задаться типологическим вопросом о творческой сути концептуализма, то это будет прямое, открытое использование рассудка, мышления, интеллекта в создании, обращении и потреблении произведений искусства, других эстетических и культурных ценностей, включая средовые. Творчество всегда есть и было «умной стихией», но далеко не всегда эта его «разумность» заявляла о себе, так сильно отчуждаясь от других корней творчества, самоопределяясь только через одну какую-то способность души, как самоопределился концептуализм через способность суждения, интеллекта.

О чем свидетельствует разнообразие творческих концепций в данной культурной ситуации? Как следует оценивать наблюдающийся ныне процесс концептуальной диверсификации, то есть появления все новых и новых концепций, новых как в количественном, так и в качественном отношении? От ответа на эти вопросы зависят наше отношение к творческим концепциям в дизайне, их критическая оценка и последующее творческое употребление.

С точки зрения социологии культуры можно на эти вопросы ответить так: увеличение разнообразия и многозначности творческих концепций свидетельствует о переходности современной культурной ситуации,

о включенности ее в процесс развития, об обновлении, модернизации образа жизни, его знаковой и предметной среды, об энергетической насыщенности, «пассионарном перегреве» жизненного мира культуры (Гумилев 1979). Рефлексивность, концептуальность культуры в этих условиях достигают такого градуса, что они из присущего культуре, образу жизни качества превращаются в самостоятельную тему проектной культуры, художественной жизни, критики и культурологии. О том, что сегодня мы находимся в таком именно положении, свидетельствуют периодические дискуссии о смысле художественной, литературной и прочей критики, дискуссии, в которых именно «умная оснастка» творчества и размышления становится разделительной чертой разных мнений (Мартынов 1987, Сидоренко 1981). О том же свидетельствует и подчеркивающаяся — в обсуждениях, предшествовавших созданию Союза дизайнеров — потребность в дизайнерской критике.

С точки зрения культурологии концептуализацию искусства объясняют такой особенностью нынешней культурной ситуации, как ее повышенная знаковость: «Искусство — писал остро переживавший эту его особенность С. М. Энзентейн, — не столько истолковывает образ согласно нормам определенной стадии мышления, сколько конструирует образы согласно этим нормам мышления, и в структуре этих образов закрепляет те представления, в которых выражается... сам образ мышления» (Иванов 1976, с. 67).

В устойчивых социально-культурных ситуациях, когда взаимоотношения искусства и жизни ценностно закреплены, а определяющие их ценности даны с аксиоматической ясностью и отчетливостью, представления рассудка накрепко впавлены в образы искусства, а целостный образ мысли художника выражается в них именно как образ — непосредственно и без навязчивой концептуальной ажитации.

В неустойчивых социально-культурных ситуациях переходности образа жизни переживается острый раскол жизни и искусства. В пространстве культуры это раскол между зааганжированным искусством, ориентированным на выполнение каких-то отмеченных социально-культурных функций, и искусством для искусства», ставящим перед собой собственно эстетические задачи.

В первом из этих случаев, характерном для интеллектуального романа, театра, кино, художественные образы предельно концептуализированы, ценится однозначность образов-концептов, соответствующая однозначности выбранной социально-практической цели (Там же, с. 140)³. Во втором при-

знается, что концепт может быть описан лишь негативно, при сопоставлении с отличными от него концептами других произведений. Содержание образа предстает перед зрителем не вплавленным в его наглядность, а находящимся где-то между образами. Зритель и критик должен «вдумывать» его в произведение, воспринимая его как новую, внеобразную виртуальную реальность, именуемую «концептом», образ же применяется лишь как иллюстрация к ней. В обоих случаях, однако, ценится встречающаяся, непосредственно наблюдаемая игра мысли художника, критика, зрителя: возможность рассудочного трактования, словесного изложения замысла или траспонирования его средствами другого искусства считается свидетельством положительной ценности произведения, а невозможность таковых концептуализируется как присутствие в произведении «негативных смыслов, абсурдов, антиценностей» (Иванов 1976, с. 140–141).

В современных искусствах, где концепт характеризуется, по мнению В. В. Иванова, чаще всего негативно, обнаруживается стремление соотнести его непосредственно с низшим уровнем художественного произведения — с «материальным сообщением, кодирующим замысел» (Там же, с. 14). Точно так же в концептуальном дизайне откровенно эксплуатируется прием мотивирования предложенных решений не правдоподобной, взвешенной ценностной интонацией, а апелляцией к жизненным потребностям или «примарным импульсам» подсознания.

Между полной впаянностью представлений рассудка в художественный образ, когда их присутствие столь естественно, что остается незамеченным, и полной эмансипацией концептов в структуре образа располагается множество промежуточных форм сосуществования мысли, образа и переживания. Так что помимо живописного, поэтического или проектного концептуализма как группового стиля, творческой манеры сегодня в культуре обращается большое число всякого рода концепций, программ, установок и подходов, разделяющих с концептуализмом самую характерную его черту — прямое, открытое применение рассудка художественных целях.

Разнообразие встречающихся концепций, необходимость свободно ориентироваться в насыщенной ими среде вызвали к жизни попытки установить какие-то типы концептуальности, найти основания для таких типологий. Одна из них наметилась еще во времена увлечения интеллектуальным романом, театром и так далее. Она была нацелена на различение внутренне оче-

видных форм сознания. Согласно этой разновидности типологии концепция может быть выделена как:

1. Тема, то есть выражение аксиоматического состояния автора. Художник, погруженный в самого себя, «интонационно-стилистически» (Б. В. Асафьев) разрабатывает свою аксиоматическую тему. При этом он, казалось бы, «исследует проблемы своего разума», но исследует как проблемы, «фатальные в ситуации нашего века, расчленяет интеллектуальные противоречия как таковые, в какой-то степени... отторгая их «от себя» (Бачелис 1969, с. 40).

2. Знание — как выражение аксиоматического состояния. Но не специально-научное, а мировоззренческое знание-образ, знание-видение, воплощенное прежде всего в точке зрения, подходе, заинтересованном внимании к делам мира. Это тип творческих концепций, ориентированный на «исследование и отражение действительности... а не на свою мысль об этой действительности» (Бачелис 1969, с. 41).

3. Вид — форма как средство и условие художественного преобразования действительности. Формально ориентированные концепции заботятся об отстроенности, сделанности, актуальной завершенности замысла. Своеобразие этого типа концепции состоит в том, что «функции способов и средств поэтического выражения тесно связана с возникновением художественных ценностей, которые в каждый исторический период времени обладают своими специфическими особенностями. Создание ценностей — это своего рода сверхзадача искусства. Именно поэтому... необходимо уделять должное внимание ценностной эффективности способов и средств эстетического освоения мира» (Историческая поэтика 1986, с. 14).

4. Наконец, вещь — как составляющая жизненного мира человека и извещение о доступных в нем состояниях подлинного бытия; мир и состояние в их ценностной неразличимости, обжитости, что удачно выражено в популярном сегодня термине-символе «обитание».

Тематический, мировоззренческий, оформляюще — выразительный и онтологический типы концептуальной ориентации творчества воплощают в себе различные измерения проектной культуры, разные способы взаимосвязи ее концептуального и аксиологического аспектов. В случае же вещи начинают проступать и экологические ее измерения.

Другой подход к типологии творческих концепций связан с их возможной принадлежностью к различным типам рациональности, с разведением тех способов, какими в личном или групповом художественном

опыте присутствуют ум, дух, мудрость как таковые. В предыдущей типологии исследователь концепций имеет дело с наблюдаемыми, воплощенными в материи художественного языка, понятийного аппарата критики образованиями сознания, с морфологией концептуальности. Типологизирование концепций по качествам рациональности говорит скорее о стилевых особенностях творческой мысли и деятельности, о мыслительных интонациях, концептуальном колорите авторской мысли.



Благодаря концептуализации всех ролей в проектной коммуникации/рефлексии в понятии проектирования приходится различать и отдельно описывать сразу несколько векторных отношений.

1. Проектная концептуализация объекта, цель которой состоит в обретении проектного замысла, в поддержании, с помощью постоянно обыгрываемой концепции, достаточно высокого уровня проектной активности (в ходе разворачивания и языкового опредмечивания, экспонирования замысла).

2. Проектный дискурс — собственно процесс мыслительного и знакового изготовления проекта как текста, выполненного в определенном профессиональном языке проектирования. Языковые средства его очень разнообразны: это и вербальное описание (в сценарных проектах), и решение систем дифференциальных уравнений при обсчете конструкций, и композиционно-колористический поиск, гармонизирующий пространственные или цветовые массы объекта, и, наконец, создание компьютерной программы и затем решение задачи на компьютере. Однако во всех случаях, если это проектирование, а не другое какое-то занятие, будет иметь место проектный дискурс — процесс построения текста, отнесенного к будущему со-

стоянию проектируемой части среды, к образу жизни и деятельности в ней пользователей.

3. Дополняющий проектный дискурс процесс — критическая рецепция проекта, которая также осуществляется на особой, но отличной от проектной концептуализации основе, а именно на основе критических концепций. Критическая рецепция — это отнюдь не оценка, не экспертиза проекта. Это куда более длительный и глубокий процесс усвоения содержания проекта, продумывания, ценностного прочувствования предложенных в нем решений, соотнесения их прямых и косвенных последствий с ценностными рядами, выходящими, казалось бы, за рамки той области реальности, куда входит проектируемый объект, и так далее. Критическая рецепция проекта, в нормально развитой проектной культуре, — процесс, равномоцный проектированию, имеющий свою инфраструктуру, не менее развитое концептуальное обеспечение. Что такое рецепция проекта, можно было бы почувствовать недавно в масштабной общественной активности, направленной против ряда мелиоративных проектов (например, против поворота части стока сибирских и северных рек в Каспийское море) или градостроительных проектов, влекущих за собой уничтожение ценнейшего архитектурного наследия. Оказалась необоснованной, неразвитой не только государственная экспертиза таких глобальных, масштабных проектов, но и целый ряд других институтов сферы проектирования (например, говоря словами писателя С. Залыгина, «гуманитарной экспертизы» — постоянно действующих потребительских обществ, региональных служб разработки и оценки социально-культурных проектов и так далее).

4. Инновация в отношении объекта проектирования — то воздействие на него, которое он должен претерпевать по ходу осуществления проекта и к которому будет вынужден адаптироваться пользователь, обитатель среды, также переживающий свою жизнь не безвольно и бессмысленно, но в символах какой-либо жизненной концепции, какого-либо взгляда на жизнь.

Так вот, проектирование — это не только и не столько создание проекта и ведомственно-анонимное внедрение его. Проектирование — это одновременно, в общем концептуальном пространстве, протекающее действие проектной концептуализации, проектной дискурсии, критической рецепции и управляющего проектного влияния на образ жизни пользователя, его социально-функциональную и предметно-пространственную среду, называемое в последнее время специальным термином «инновация».

Могут возразить, что в этом понимании проектирования нет ничего нового: ведь все элементы описываемой схемы известны в теории и практике дизайна. И все же вряд ли напрасно сегодня развивается — в качестве самостоятельной дисциплины — дизайнерская инноватика, изучающая признаки новизны проектных решений; не случайно в дизайне столь остро стоит вопрос о развитии профессиональной дизайнерской критики, основанной на проектной экологии и аксиологии; формируется проектная информатика, стремящаяся упорядочить немалое по объему, даже в дизайне, проектное хозяйство, сделать его обозримым, управляемым; наконец, забрезжил на горизонте вопрос о прямом, демократическом участии потребителей, пользователей проектной продукции в ключевых моментах проектного процесса, определяющих направление совершенствование образа жизни, предметной среды. Да, все эти стороны проектирования были известны и ранее, но отправлялись они как подразумеваемые, вторичные функции проектной деятельности. А в условиях концептуализированной проектной культуры речь идет об их обособлении в самостоятельные, относительно независимые функции и даже, быть может, в организационно автономные деятельности. Такое же обособление произошло когда-то с дизайном, отсложившемся от инженерно-технологического проектирования промышленной продукции».

Эскизный проект - это главная содержательная часть дизайн-проекта, непосредственно сам дизайн. Это разработка целостной модели изделия или среды с фиксацией вариантности ее решений. Эскизный проект можно заказать отдельной услугой или в составе полного дизайн-проекта. Эскизного проекта может быть вполне достаточно, когда проектирование изделия не требует сложных решений.

Технический проект — это перечень документации, который позволит самостоятельно реализовать Дизайн-проект. В состав Технического проекта входят все необходимые чертежи для всех этапов работ в процессе — например, от демонтажа/монтажа стен и перегородок до финишной отделки, включая необходимые инженерные сети.

Авторский надзор - комплекс работ по реализации дизайн-проекта. В ситуации дизайна интерьера в него входит курирование ремонтноотделочных работ, соответствие выполненных работ архитектурностроительной документации, консультирование строительной бригады по вопросам реализации ключевых моментов по проекту, также в случае внесения заказчиком изменений в проект, выполнение дополнительных строительных чертежей и схем.

Договор на Авторский надзор предполагает плановое посещение объекта для разъяснения ключевых моментов и проверки соответствия проделанных ремонтноотделочных работ проектной документации. Также, подготовка коммерческих предложений для заказа отделочных материалов и предметов интерьера. В рамках авторского надзора проекта предполагаются выезды в салон.

Тема 8. ОБРАЗ ЖИЗНИ КАК КАТЕГОРИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ. СРЕДОВОЕ ВИДЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Средовой подход в теории и практике проектирования сформировался в 1970 – 1980-е годы и был связан не только со специфическим предметом проектирования городских сред, интерьера и т.д. Средовой подход связан прежде всего с критическим отношением к универсализму и типологической обезличенности индустриального дизайна. В отличие от всемирности ориентаций индустриального дизайна, средовой подход связан со стремлением отразить в проектируемом объекте конкретность личности, истории, региональных культур. Именно поэтому средовой подход и основанный на нем средовой дизайн актуализируют «слабую» проектность в дизайне, связанную с рефлексивным, поэтически-личностным отношением дизайнера к проектируемому объекту. Если в 1970 – 1990-е годы позиция средового дизайна по отношению к доминирующей методологии индустриального дизайна была позицией критики и конфронтации, представленная выдающимися мастерами – А. Росси, М. Беллини, Э. Сотсассом и другими, то в современной ситуации средовой дизайн и по-прежнему технически доминирующий индустриальный дизайн сосуществуют как две методологии.

Средовое видение предопределяет средовой метод в дизайне, внутри которого также существует дифференциация. Первый подход, самый очевидный – деление всех видов среды на интерьеры и открытые пространства. Основание – степень изолированности средового объекта от окружения. Интерьер – традиционно замкнутая в строительной оболочке «пустота» - противопоставляется пространству, не имеющему покрытия, а иногда и четких границ с другими, примыкающими к данной среде – лес рядом с пашней, улица, перетекающая в площадь и т.д. Второй подход – по уровню подвижности средового объекта. Жизнь различает закрепленные к месту формы среды – интерьеры зданий, городские ансамбли, ландшафтные композиции, символизирующие устойчивость, постоянство образного смысла, и мобильные, перемещающиеся в пространстве средовые ситуации – салоны автомобилей, поездов, каюты ко-

раблей и т.д. Здесь простое понимание того, что наше и «ближнее» и «дальнее» окружение одновременно и стоит и движется, наполняет средовой образ особым духом двойственности и беспокойства. Третий принцип классификации – динамичность предметно-пространственной ситуации. Она может выражаться в виде незаметно накапливающихся изменений в деталях (например, рост и старение деревьев в парке), которые в конце концов приведут к необратимым переменам средовой системы; может быть заложена в структуру «мгновенных» трансформаций средового состояния (складывающийся тент летнего театра).

Для дизайнера среда – это единство осуществляемой в данном месте деятельности и предметно-пространственных характеристик этого места. Поэтому именно функциональные и пространственные параметры породивших среду процессов и следует считать первичными для составления типологических схем. В этом случае классификационная таблица должна строиться по двум взаимно пересекающимся осям координат – на одной будут отмечаться значения пространственных параметров средовых объектов, на другой функциональные характеристики (назначение).

Формирование средового дизайна и средового видения связано с итальянским дизайном, в котором в 1970 – 1980-е годы ярко проявились никогда не исчезавшие в Италии ремесленно-рукодельная натура дизайна, индивидуализм, рефлексивное отношение к истории. Эти особенности формирования средового видения в итальянском дизайне проанализированы ведущим исследователем итальянской проектной культуры Г. Г. Курьеровой: *«Эта жизнеспособная, и в силу уже одного этого потенциально экологическая, стратегия итальянского дизайна предопределяет и его ведущую тему — образ жизни, где "образ" и "жизнь" фиксируют главные ценности, цель, смысл и содержание проектной установки „слабого“ типа, одним из наиболее продуктивных воплощений которой и является итальянская модель дизайна. Если принять движение от „сильной“ к „слабой“ проектности за основной вектор развития проектной культуры Запада XX века, то представляется несомненным тот факт, что одним из важнейших содержательных моментов этого движения является постепенное осознание образа жизни в качестве специфической культурной реальности и специфического объекта проектного осмысления. Если в „сильном“ проектировании представление об образе жизни дедуцируется из представления об универсальной вне и надличностной сущности мира и потому не возникает особой нужды в понятии „образ жизни“ (он мыслится как "атом", полностью детерминированный целостностью*

ми более высокого порядка, которые легче поддаются формализации — стиль, культура, цивилизация), то в „слабом” проектировании словосочетание „образ жизни” обретает статус понятия со своим сузубо специфическим содержанием. В этом смысле „слабое” проектирование оказывается, несмотря на расплывчатость категориальной системы, как бы определеннее „сильного”. Вместе с тем, хотя в „сильном” проектировании образ жизни и не имеет статуса автономного континуума закономерностей и ценностей и моделируется по аналогии с „внеположными” феноменами, путем интериоризации внешних систем, именно существование объективного, рационально верифицируемого прототипа, праобраза образа жизни задает жесткую определенность „сильного” представления об образе (способе, технологии) жизни, что и выражается в самом методе моделирования универсального образца, инварианта образа жизни.

Ничего подобного мы не обнаруживаем в формально более определенном „слабом” понятии образа жизни, которое есть понятие лишь в том смысле, что оно указывает на социокультурную специфичность тех или иных форм организации человеческой жизни по сравнению с закономерностями, лежащими в основе техносферы или природного мира, делая его предметом преимущественно гуманитарного и художественно-образного познания. Что же касается содержания этого понятия, то оказывается, что „слабое” проектирование как бы исключает возможность его репрезентации в качестве логически оформленной общей мысли о предмете, полагая, что любая логическая формализация, любая умозрительная конструкция, тем более, если она претендует на общезначимость, скорее мешает, чем помогает приблизиться к пониманию предмета. Представление об образе жизни в „слабом” проектировании предельно конкретно, непосредственно, и главным инструментом его проектного осмысления полагается не моделирование, которое само по себе есть акт формализации, отвлечения от непосредственного знания, но метод „нового эмпиризма” и метод образотворчества, образного замышления, то есть иконическая установка, противостоящая рационально-нормативной.

Что касается первого, то здесь итальянская модель дизайна во всех своих срезах являет нам яркий образец проектного плюрализма, где тезис непосредственного опытного знания претворяется, с одной стороны, в принцип личностного, авторского проектирования, а образ дизайна предстает как полиэкран, калейдоскоп авторских проектных миров, „поэтик”, с другой — в концепцию полицентрической, поливалентной природы „живой культу-

ры", каждое проявление которой также носит индивидуализированно-личностный характер.

И в этом смысле ведущую тему итальянского дизайна следовало бы определить как тему не образа жизни, но образов жизни.

Что касается второго метода, то здесь уместно привести слова одного из кураторов выставки „Домашний проект“, организованной в контексте идей „слабого“ проектирования в рамках Миланской триеннале 1986 года: „Последние десятилетия проходили под знаком проекта-обещания. Мы предложили архитекторам и дизайнерам отказаться от этого бинорма и помыслить в рамках иного бинорма: архетип—прототип, традиция(память)—инновация. <...> Результаты показали, что путь проектирования, отказавшегося от установки на обещание/прогноз, неизбежно и обязательно проходит через метафору” [66, с. 17].

Образ жизни для „слабого“ проектирования есть всегда конкретный образ, сочетающий в сугубо неповторимом, индивидуальном целом черты архетипические, лежащие глубоко в подсознании, черты типические, задаваемые конкретно-историческим типом культуры, черты индивидуально-типические, выражающие смыслы и ценности субкультурной формации, наконец, черты сугубо индивидуальные, определяемые психической организацией индивида. При этом проектная реконструкция образа жизни опирается не на метод очищения от всего случайного и превходящего, как это было свойственно „сильному“ проектированию, но на метод кумуляции, обнаружения все новых прямых и косвенных связей жизни с самыми различными сферами реальности, выстраивание все новых ассоциативных рядов. В этом смысле образ жизни для „слабого“ проектирования есть носитель качества интегральности. Он стягивает на себя, фокусирует и преломляет многообразнейшие „сообщения“ и импульсы, идущие из настоящего и прошлого („культурногенетический код“). Поэтому круг интересов итальянского „слабого“ проектирования поистине неисчерпаем. В синхронном срезе оно стремится охватить весь феноменальный мир, обнаруживая, казалось бы, самые невероятные источники влияния на формирование со временного образа жизни. В плане диахронном оно обращено к широчайшей историкокультурной реальности в поисках архетипов, корней и аналогов современных образожизненных ценностей. Пожалуй, лишь один вектор в этом веере интересов представлен слабо — вектор футурологии. „Слабое“ проектирование старается остановить бесконечную гонку за будущим, характерную для модернистской культуры, пытается преодолеть манию авангардизма и концентрируется на настоящем, стремясь проектировать в настоящем и для настоящего.

Отказ от авангардистского экстремизма, от прогнозно-футурологической установки и своего рода „миллениаристской” историсофии модернизма сопряжен в итальянском "слабом" проектировании с конституированием собственной, постмодернистской („постисторической”) историсофской концепции — концепции неопримитивизма.

В отличие от традиционного для исторического авангарда интереса к первобытным культурам, который был формой интеллектуального поиска исходных ценностей для водружения на них „глобального проекта” потребного будущего, носитель постмодернистского сознания, как утверждает Э. Манцини, не столько ищет „примитивное” (изначальное), сколько в известном смысле сам примитивен. Лишившись опоры на большие системы глобальной интерпретации и объяснения мира, он вынужден действовать в сверхсложной реальности как в плане технологическом, так и социальном. У него нет адекватных средств прочтения этой реальности, и потому ее образ непроницаем, непонятен для него, насыщен магическими смыслами. Видимо, так же воспринимали природу примитивные народы, и в этом смысле западная культура возвращается к своим истокам.

На протяжении всей долгой истории развития выделившегося из природы „искусственного” человека, продолжает Манцини, „человеческий” порядок противопоставлялся хаосу. Развитию культуры сопутствовало все большее усложнение систем упорядочивания. Но когда была достигнута тотальная упорядоченность всего окружения человека и ее уровень достиг предельной сложности, ситуация изменилась: традиционная антиномия искусственного—естественного, порядка—хаоса потеряла смысл. Освоив всю естественную среду, человек изменил статус искусственного и тем самым оказался погруженным во „вторую природу”, продукт собственной деятельности, но безграничную, сверхсложную, непонятную, подобную первобытному хаосу. „Происходит возврат к конкретно-непосредственному, а значит, локальному, дробному, случайному, вероятностному восприятию мира. Цикл культурной эволюции завершается, чтобы вновь начаться с нуля: с выделения собственного локуса, с самоопределения в социальной группе, с защиты от враждебных духов и ублажения добрых. И здесь требуются не универсальные трансцендентальные схемы — «монотеизм» бессилён в этой ситуации, а возврат к жесту, знаку, первобытному ритуалу, родовому закону и магии” [76, с. 32].

Концепция неопримитивизма составляет, как кажется, содержательное ядро поэтики постмодернизма. В ней сходятся многие, если не все, аспекты „слабого” постмодернистского сознания: ощущение бремени культур-

ноисторического и профессионального опыта и жажда обретения непосредственного, „наивного" взгляда на мир; возрожденное любопытство к миру, дух первооткрывательства и страх перед неизвестным, сопряженный с осторожностью в действиях; ощущение современной цивилизации как новой стихийной силы и связанный с этим мистицизм, наряду с трезвым реализмом, самоиронией. Однако особое методологическое значение этой концепции для современного проектирования определяется тем, что в ней предельно четко идентифицированы два главных протагониста современности: антропосфера и техносфера, от характера взаимоотношений которых в значительной степени зависят судьбы культуры как человеческого феномена.

Динамика этих отношений предстает в уровне антропосферы как взаимное движение, пересечение и взаимодействие антропологической постоянной и антропологической переменной. Для итальянского дизайна „слабого" типа антропологическая постоянная, основа антропологической идентичности культуры, совпадает с архетипическими структурами образа жизни и форм обитания. Активизируя все уровни сознания, подсознания, чувственности, он стремится обнаружить „ядерную" смысловую структуру, „семантические примитивы" образа жизни как феномена культуры, ту первичную систему символов и смыслов, актов и способов символизации, очеловечивания окружающего мира и собственного бытия, которые обеспечивают воспроизводство жизни как сугубо человеческого феномена, как образа жизни в собственном смысле слова, как образа жизни. Антропологическая переменная воспринимается в новом проектировании как вектор антропологических метаморфоз; обусловленных процессом адаптации человека к искусственной среде (техносфере), ее обживания. В рамках модернистского рационализма антропологическая переменная мыслится как воплощение поступательного процесса все большего „очеловечивания" человека. Для „слабого" проектного сознания в антропологической переменной открывается угроза радикальных и необратимых мутаций человека. Именно в процессе и в результате концептуализации антропологической переменной и антропологической постоянной, в процессе осмысления их взаимных отношений, на пересечении проектной культурантропологии и проектной „мутантологии" в итальянском дизайне обнаруживаются немалые экоккультурные резервы "слабого" проектирования.

Концепция неопримитивизма, являющаяся в настоящее время наиболее авторитетной интерпретантой, на которой базируется „слабая" проектная картина мира, позволяет конкретизировать некоторые фундаментальные методологические установки „слабого" проектного сознания в его итальян-

ском варианте, обнаруживающие парадоксальную близость к установкам архаического сознания.

Прежде всего следует отметить исключительную важность для „слабой“ эпистемологии такой категории, или ментального образа, как „лабиринт“. В отсутствие универсальных идеологических и методологических ориентиров этот образ выполняет ключевую синтезирующую функцию. Если учесть сильный этический момент, заключенный в идее „слабого“ проектирования, то не удивительно постоянное поддержание образа „лабиринта“ как идеального фона и контекста любого проектного замышления, как своеобразного гаранта с таким трудом достигнутого экологического уровня проектной рефлексии. „Лабиринт“ в этом смысле есть „оберег“ от модернистской аксиоматичности и безоглядности, чреватой непоправимостью.

Можно сказать, что для всей современной западной культуры образ „лабиринта“ есть своеобразная альтернатива „большим идеологиям“ и моноязыкам „сильного“ сознания. Как пишет французский философ Жак Деррида, символический аналог модернистской претензии на создание универсального метода, моно и метаязыка, способного на основе „единого“ упорядочить „многое“ — это притча о Вавилонской башне. „Множество языков не может быть редуцировано к одному универсальному. Проектирование, опирающееся на принцип власти, авторитарности, редукции, подавление множества, ожидает судьба Вавилонской башни. <...> Это означает также, что проектирование по природе своей лабиринтоподобно“ [77, с. 18]. Идея „лабиринта“ актуализирует категорию пути, пути без представления об общем плане дороги, в противовес категории метода.

Следующая методологическая установка „слабого“ проектирования, имеющая откровенно культурантропологическую окраску, — это принцип „телесности“ („корпоральности“).

„Слабая“ реконструкция мира и среды обитания имеет точкой отсчета не „космос“ и не „хаос“, но человеческое тело, поскольку именно сенсорные данные индивида, при отсутствии общезначимых мировидческих референциальных моделей, оказываются чуть ли не единственной безусловной реальностью, а непосредственное чувство, переживание — главным инструментом самоидентификации. В равной мере проектный акт в гораздо большей степени перцептивен, чем концептуален. Проекты итальянского Нового дизайна суть в большинстве своем результаты непосредственного полисенсорного, эмоционального переживания темы, нежели умозрительных выкладок по поводу проблемы. Сам процесс формообразования напоминает зачастую архаический „мускульный“ тип формования вещи и среды. Характерна в

этом смысле популярность такого понятия, как „новое ремесло“, а также практика „первичного дизайна“, опирающегося на концепцию „тактильной культуры“.

Видный итальянский эстетик Дино Формаджо, рассуждая о стратегии проектирования в условиях отсутствия парадигмы и присутствия множества реальностей, усматривает единственный путь в „тотальном сенсорном опыте“ — современной модификации междисциплинарности. „Всю многосложность подлежащей реальности невозможно охватить концептуально, но лишь телесно, стимулируя и тренируя «ловкость тела». Только это еще может нас спасти: та самая ловкость, которая в прежние времена, когда еще не было никакого проектирования, позволяла лучше строить и точнее стрелять из лука... Лишь отталкиваясь от телесности, мы сможем обновиться, так как все обновления в истории имели корни в телесности. В тот день, когда эти корни высохнут и по ним перестанут поступать жизненные соки, перестанут существовать и архитектура, и искусство, и даже философия, во всяком случае как свидетельства человеческого бытия“.

Принцип „лабиринта“ и принцип „телесности“ позволяют метафорически представить стратегию „слабого“ — диффузного — проектирования как „путь в лабиринте ощупью“. Несомненными достоинствами этой стратегии являются ее реалистичность и честность. Что же касается ее продуктивности и результативности, то здесь уместно привести слова ГГ. Гадамера: „Когда молодежь спрашивает меня, как я могу жить в таком мире, я всегда прибегаю к аналогии с игрой на органе. Хороший органист играет на маленьком органе так, как если бы он был большой. Плохой органист играет на величайшем в мире органе так, как если бы он был слишком мал. Мы должны учиться искусной игре на маленьких органах. Я верю, что в этом будущее культуры, мировой культуры. Я верю, что самоуничтожение вовсе не неизбежно, и мы можем рассчитывать еще на очень долгий срок“.

Согласно современным взглядам на экологию культуры, такая „виртуозная игра на маленьких органах“ оказывается одним из наиболее перспективных способов самосохранения человечества и сохранения культуры. Представляется, что итальянское „слабое“ проектирование есть своеобразная „школа“ такой игры»

«Средовой подход» и его художественная проблематика (по А. Г. Раппапорту, в.: Художественные проблемы формирования предметно-пространственной среды. Москва, 1984):

«Термин «среда» становится постепенно одним из самых распространенных в художественной критике, литературе по архитектуре, декоративно-прикладному и оформительскому искусству, дизайну. Чаще всего он употребляется вместе с другими, определяющими терминами и понятиями в таких словосочетаниях, как "окружающая среда", "предметно-пространственная среда", "среда жизнедеятельности" или в типологически ограничивающих определениях: "жилая среда", "производственная среда", "городская среда" и т.п. В таких случаях само понятие "среда" приобретает характер категории, на основе которой строятся и другие понятия. У множества этих новых понятий есть нечто общее, отражающее современный взгляд на характер художественной, проектной и научной деятельности, поскольку подавляющее большинство авторов считает категорию "среды" основной, несущей на себе смысловой заряд новых художественно-проектных исканий; хотя, естественно, существенны и индивидуальные различия в осмыслении сущности проблем, объединяемых понятием "среда".

Широкое распространение термина среда и соответствующих ему смысловых установок началось сравнительно недавно, лет 20 тому назад. До этого времени слово "среда" употреблялось, но либо относилось к областям, далеким от художественной практики (к биологии, социологии, химии), либо, как это было, например, в живописи, имело смысл "световоздушной среды" изображения какого-либо объекта, примыкая к понятию "фон".

Существенный сдвиг, произошедший в употреблении понятия "среда" состоял в том, что его стали употреблять самостоятельно, в качестве понятия, не противопоставленного какому-то другому объекту. Так, говорят "городская среда", "среда жилища" и пр., подразумевая под этим внутреннее содержание городского образа жизни.

Можно предположить, что в понятии, "среда" как бы "выносятся за скобки" содержание всевозможных к ней оппозиций, каким является, в частности, человек, так как и жилая и городская среда рассматриваются по отношению к человеку как место его жизнедеятельности со всей совокупностью ее условий. В качестве "субъекта", с которым соотносится среда, может выступать не только отдельный индивидуум, но и коллектив, группа или даже, общество в целом. В последнем случае говорят о "среде человеческого

обитания". В соответствии с этим мы можем сказать, что современная интерпретация понятия "среда" выражает доминирование гуманистических ценностей в проектно-художественном мышлении последних десятилетий, поскольку человек оказывается тем смысловым центром, относительно которого рассматриваются любые фрагменты и компоненты среды.

Различия в понимании категории "среда" во многом объясняются тем, что задачи проектирования сегодня соединяют художников, архитекторов, градостроителей, географов, психологов, биологов, социологов, инженеров, экономистов, философов, которые объединяют усилия, инициативы, средства разных областей профессиональной деятельности. Ясно, что механическая сумма профессиональных средств и методов недостаточна, поэтому в области средовой проблематики мы наблюдаем попытки согласовать различные взгляды и представления. В этих дискуссиях складываются контуры "средового подхода" или "средового движения".

Средовым движением можно назвать не только реальную практику проектирования и научных разработок в области предметов и комплексов предметно-пространственной среды, но и все те организационные формы (совещания, конференции, дискуссии), в рамках которых "средовой подход" заявляет о своих правах.

Средовым подходом удобно обозначать совокупность принципов и методов, на которые опирается средовое движение в проектировании и художественной деятельности, включая исследования "предметно-пространственной среды", примыкающие к проектированию. Содержание "средового подхода" в настоящий момент еще только формируется, оно открыто для новых идей, понятие "средовой подход" шире, чем та или иная его конкретная трактовка, поэтому эти частные трактовки лучше называть "средовыми концепциями". Однако выражение "средовой подход" очень часто используется для обозначения любых нетрадиционных течений зрения, когда на место единичного объекта выдвигают комплекс вещей или образ "предметно-пространственной среда" во всей его неопределенности и в то же время открытости для творческой интерпретации.

Для того, чтобы понять, почему в области художественной проблематики утвердился в послевоенные годы "средовой подход", необходимо принять во внимание две важные тенденции: все большее осознание экологической проблематики и отказ от принципов архитектуры так называемого "современного движения". Обе тенденции, ставшие популярными в конце 60-х -

начале 70-х годов, основывались на переоценке роли техники в жизни общества.

Доминирующей идеей экологической проблематики, как известно, является необходимость ограничения индустриальных воздействий на биосферу. Тревожные явления, связанные с загрязнением окружающей среды, постепенно переросли рамки чисто биологической проблематики. Расширительно загрязнение среды можно понимать как диспропорциональность в соотношении различных элементов среды, в том числе культурных и художественно-стилистических. Так, например, преобладание функционалистской стилистики в новых жилых массивах может рассматриваться как своего рода экологическая диспропорция. Однако, как справедливо замечает А.В.Рябушин, "развенчивая односторонность, функционализма, мы совершили бы ошибку, полностью перечеркнув то, что составляет багаж функционалистики ориентированной творческой и теоретической мысли. Долгие годы пренебрежения самоценностью архитектурной формы могут резко качнуть маятник профессиональных предпочтений в противоположную сторону - к изоциренному формотворчеству в духе нарочитой экспрессия и маньеризма".

Постоянным упреком в адрес архитектурной среды 60-70-х годов стала констатация ее эмоциональной бедности, но существует и обратная опасность - эмоциональной перенасыщенности, способной стать не меньшим злом, чем пресловутая эмоциональная стерильность.

Рассматривая диалектику развития образного понимания архитектурной среды А.В. Рябушин намечает направление, которое, с его точки зрения, смогло бы если не избавить творческую мысль от крайностей, последовательно сменяющих друг друга и в равной мере неудовлетворительных, то, во всяком случае, предложить профессиональному сознанию новую перспективу. Эта новая перспектива, ставшая неотъемлемой характеристикой средового подхода, состоит в необходимости выхода за рамки узкопрофессионального сознания и его вкусовых критериев в область объективного изучения потребительского вкуса, "Мы, профессионалы, - пишет он, - в определенном смысле замкнулись в узком кругу правил, представлений о разрешенном и должном. Все это совершенно непонятно массовому сознанию... фактически мы не знаем, что именно нужно потребителю, он не понимает наших намерений, факты массовой переделки балконов и лоджий, перепланировки квартир, замена оборудования, благоустройства природных участков и т.д. - все это свидетельства глубокого взаимного непонимания. Профессионал и потребитель

часто говорят на разных языках". Но и профессионалы, занятые средовым проектированием, часто тоже говорят на "разных лапках". Для средового движения или средового подхода в целом, как сознательного объединения людей, действующих во имя достижения общих целей свойственно четкое осмысление этих разногласий и стремление найти способ "снять" их.

Областями наиболее активного изучения среды сегодня отдели архитектурно-градостроительное и дизайнерское проектирование. Характерным примером кооперации специалистов является сотрудничество психологов Эстонской ССР с архитекторами Москвы и Ленинграда, проводимые ими совместные конференции и научные разработки. Центром активного обсуждения проблем проектирования и изучения среды или «предметно-пространственной среды» стал в последние годы Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики (ВНИИТЭ), в котором вот уже более четырех лет регулярно работает проблемный семинар по вопросам проектирования и исследования "предметно-пространственной среды". К числу периодических изданий, постоянно поднимающих вопросы художественно-проектного понимания среды, относится журнал "Декоративное искусство СССР", бюллетень "Техническая эстетика", издаваемый ВНИИТЭ, сборники трудов Центрального научно-исследовательского института теории и истории архитектуры, труды Таллиннского педагогического института им. Вильде, а также многие другие специальные периодические журналы и издания. Особый интерес для анализа данного круга вопросов представляют материалы конференций и симпозиумов, совещаний и дискуссий, организуемых Союзом архитекторов СССР и его отделениями, Обществом психологов и Союзом художников СССР.

В настоящем кратком обзоре мы хотели бы коснуться только некоторых основных проблем художественного формирования предметно-пространственной среды, не претендуя ни на всесторонность, ни на полноту охвата этих проблем. Область средовой проблематики только обретает свои контуры - это область научного и художественного поиска, и, несмотря на множество проведенных по этому вопросу дискуссий и обсуждений еще рано говорить об устоявшихся принципах отношения к этому кругу проблем. Тем не менее, мы хотели бы охватить наиболее существенные проблемы и охарактеризовать диапазон разночтений в их понимании.

Обзор состоит из двух частей. В первой рассматриваются наиболее общие теоретические и методологические проблемы формирования предмет-

но-пространственной среды, определяющие способ осмысления ее "художественного" образа и общий характер проблем "средового подхода", а также проблема "субъективного" и "объективного" в понимании образов среды, традиционные и нетрадиционные задачи ее проектирования. Основное внимание в этой части уделено таким типологическим областям проектирования среды, как "городская среда" и "среда жилища", которым посвящена большая часть литературы по средовой проблематике.

Во второй части обзора рассматриваются некоторые эстетические аспекты художественного формирования предметно-пространственной среды, в том числе проблема пространства, театрально-драматической интерпретации среды и средового проектирования, проблемы стиля, активно обсуждающиеся в рассмотренной литературе.

В заключении подводятся краткие итоги аналитического обзора, и вновь фиксируется проблемное содержание этой области художественно-проектных поисков.

Становление современного понимания категории "среда".

Несмотря на очевидную разнородность в толковании понятия "среда", исследований, посвященных истории этого понятия, почти нет. Лишь в работе В.Р.Аронова делается попытка наметить основные этапы ее становления в искусствоведении. Автор отмечает, что "распространенное в современной литературе по декоративному искусству, архитектуре и дизайну понятие "предметно-пространственная среда" не совпадает с прежним". "Раньше, - пишет В.Р.Аронов, - "среда" понималась как социальная или эстетическая "основа" конкретных художественных решений, имеющая весьма косвенное отношение к самому произведению искусства. Теперь наиболее важным и исходным является анализ взаимодействия художественной формы с окружающей предметной средой", в которой, как пишет автор, реально отражаются и фиксируются социальные, нравственные и эстетические отношения людей.

В.Р.Аронов указывает, что в искусствоведение понятие "среда" ввел известный французский историк искусства И.Тэн, однако у него среда предстает как фон художественного образа или объекта, в то время, как в современной литературе мы все чаще видим использование термина "среда" для обозначения самого художественного объекта. В.Р. Аронов дает частичное объяснение этого положения, ссылаясь на поиски "большого стиля", которые и в

модерне, и в функционализме заставляли архитекторов видеть город не как совокупность шедевров в "среде", не являющейся вообще художественной (манера, распространенная в искусствоведении со времен И. Винкельмана), но мыслить город как единый в стилистическом отношении ансамбль». С другой стороны, автор указывает на кризис функционализма и реабилитацию в ходе этого кризиса той самой художественно незначимой застройки, которая стала особенно высоко оцениваться противниками функционализма в 70-е годы. Кризис функционализма, по мнению В.Р.Аронова, важен и в другом отношении. В его итоге было покончено с "развеществлением" вещи и она вновь стала привлекать художественное внимание. В число моментов, безусловно, важных для становления "средового" видения, автор включает принцип "тотальности" объекта проектной деятельности, который, выражая потребности индустриализации производства, придавал им универсальный эстетический смысл.

Разумеется, поиски индустриального стиля и соответствующей ему предметной среды часто оказывались весьма утопичными. В них еще ясно различима романтическая тяга к универсальному произведению искусства - "гезамткунстверку". Эта линия становления современного проектно-художественного мышления обрисована в книге Е.Б.Муриной.

Романтическая утопия сложилась еще до функционализма и конструктивизма - в модерне, первой попытке создания "большого стиля современности". Высказывания Тэна, Рескина, Земпера и, в особенности, Морриа оказали влияние на целое поколение художников, архитекторов и теоретиков, начиная с одного из главных "идеологов" модерна Анри Ван де Вельде и кончая художниками и критиками круга "Мира искусства", пробудили веру в возможность оздоровления искусства и общества на базе нового художественного стиля. Контекст "жизнетворчества и мифотворчества" как характерный признак романтического умонастроения присутствует в художественно-проектной мысли начала XX в. Индустриализм и идеалы демократического общества проявляются в этих жизнестроительных утопиях по-разному. Технизм то отвергается в пользу идеализированных форм средневековья или стилизации природных форм, то принимается в качестве стилистической основы. В любом случае, однако, стилистическая мысль продолжает напряженные поиски соотношения нового стиля и природа. Природа оказывается своего рода "средой" для всех художественно-стилистических поисков, как то, что не влияет художественное формообразование и что остается во власти формообразования естественного. Однако, использование уже модер-

ном в основном природных форм и линий показывает, что дистанция между искусственным и естественным со стилистической точки зрения не постоянна. Кризис функционализма и отказ от техницизма "современного движения" показывает, что есть и иной, нестилистический путь сближения искусственного и естественного и как раз этот путь стал наиболее значим для современного понимания "среды" и средового подхода.

Постановка вопроса о большой стилистической терпимости при сохранении установки на "тотальность" проектного вмешательства ведет к существенно новой трактовке понятия среды. На место стилистического ригоризма приходит ценность сосуществования и разнообразия. В связи с этим встает вопрос об эклектике как о стилистике, более терпимой к художественным формам разных исторических эпох. Противопоставляя проектное мышление 70-х годов мышлению предшествующего периода, А.В.Иконников пишет: "...лишь в современной культуре проблема сохранения архитектурного наследия начинает ставиться как существенная часть проблемы сохранения качеств жизненной среды в целом - качеств, необходимых для полноценной жизни общества".

Историческая "стерильность" среды новостроек неудовлетворительна, так как в ней не чувствуется "времени", этого "четвертого измерения" среды. Таким образом, в понятие «среда» входят не только физические признаки (тотальность физического окружения) и не только стилистическое единство, в котором время всегда понималось как время какого-то стиля или как "единство эпохи", но и образ исторического времени, культурной памяти, запечатленной в физическом окружении. А.В. Иконников подчеркивает, что такое понимание среды и ее исторического существования подтверждается и изменением отношения к так называемым "памятникам" истории и архитектура. Если ранее в качестве таковых понимались отдельные сооружения (своего рода "шедевры" искусствоведческой традиции ХУШ-ХІХ вв.), что, например, отразилось на знаменитом проекте реконструкции Парижа Ле Корбюзье, предложившего снести всю застройку города, оставив только архитектурные шедевры, то теперь сам памятник воспринимается вместе с территорией, сохраняющей исторически характерную "рядовую" застройку.

Таким образом, в становлении понятия среда и художественных задач ее формирования мы видим диалектические противоположности, действующие в одном направлении. Без стилистического утопизма модерна и функционализма было бы невозможно превращение всего физического окружения в

объект художественного творчества и искусствоведческого анализа, а без отказа от функционализма и технического рационализма - внесение в этот новый объект принципа исторического измерения».

Общий характер проблем "средового подхода".

Художественные вопросы средовой проблематики имеют как бы два уровня. С одной стороны, существует множество частных художественных задач, связанных с формированием отдельных предметов, комплексов или подсистем в предметном мире, которые должны быть вписаны в средовое целое, увязаны как, с художественным обликом других компонентов среды, так и с ее нехудожественными компонентами. С другой стороны, существуют проблемы целостности художественного и эстетического облика среды, то есть проблемы высшего, интегрального уровня.

В рамках средовой проблематики мы видим и проблемы иного рода: технические, социальные, психологические, организационные. В этих областях тоже можно различить уровень частных и уровень интегральных задач. Художественные вопросы оказываются тесно связанными с проблемами из других областей и образуют множество связей с ними.

Фиксация разрыва между профессиональным сознанием архитекторов и сознанием потребителей архитектуры, и также между разными типами профессионального сознания стала для "средового подхода" нормальным явлением. Ибо средовой подход содержит в себе не столько позитивный образ (и норму) формирования предметно-пространственной среды человека, сколько проблему ее формирования. В качестве "проблемного" средовое "видение" стимулирует, с одной стороны, широкий фронт координированных научных исследований, а с другой - экспериментальные гипотезы проектировщиков как в области конкретного формообразования, так и в области методов проектирования.

Укажем два наиболее собственных, с нашей точки зрения, направления подобных поисков.

Одно из них состоит в расширении объекта проектирования от отдельной вещи или здания к комплексу вещей или зданий. В архитектуре это приводит к изменению традиционных типов сооружений и формированию многофункциональных комплексов - "сверхзданий", "объединяющих и должным образом организующих широкую совокупность жизненных процессов в масштабах крупных фрагментов урбанизированной среды. Эта прогрессив-

ная архитектурная тенденция... выводит профессиональное проектирование на уровень задач культурно осмысленного комплексного формирования среды - но только городской, но шире - вообще среды предметной". В дизайне эта же тенденция выражается в постепенном переходе от "штучного" проектирования изделий к проектированию системных объектов и предметных комплексов, а далее - к проектированию ассортимента и того, что называется "дизайн-программами", которых мы специально коснемся ниже.

Другое направление проектного эксперимента касается изменения не объекта в его масштабных или структурных измерениях, но смыслового содержания проекта. Вот как характеризуют эти тенденции Е.В.Асс и А.В.Боков, не давая им пока жесткой терминологической определенности: "Именно в русле этой тенденции возникло движение "ревитализации" исторических центров и сложившихся районов, приходящее на смену "бульдозерным" реконструкциям недавнего прошлого: новое вписывается в среду как органическая ее часть, как равнозначное звено в цепи истории, между прошлым и будущим, а бытовое, повседневное, случайное и произвольное приобретает не меньшие достоинства, чем придуманное и профессионализированное".

На место отвлеченного интереса к форме, часто совершенно оторванного от обыденной культуры и понятного только узкому кругу профессионалов, в подходе Е.В. Асса и А.В.Бокова провозглашается символическая значимость предметно-пространственных форм для сознания рядового человека. "Ценность такой архитектуры, - пишут авторы, имея в виду черты массовой современной застройки, определяется не столько типологическими признаками и манерой высказывания, сколько соотносительностью с пространственным или знаковым целым, подчеркнутым вниманием к семантике образа... Среда, как эстетический феномен, наряду с драматургией пространства включает жизнь как полноценный компонент образности. Понятие среда оказывается шире, чем физическое окружение, в силу этого на всех уровнях проектирования - от города до детали фасада - возникает стремление к соподчиненности, к диалогу. "Поведение" зданий в городе строится на принципах взаимного уважения, считается необходимым сочетать самоценность отдельного объекта с «умением вести себя в обществе».

Все перечисленные моменты нового отношения к проектированию и художественному осмыслению предметно-пространственной среды говорят о том, что перед нами не только профессиональные гипотезы или научные исследования, не только новый тип эстетической образности, но и новый тип

профессиональной этики, связанной с принципами экологического сознания. На место авторских претензий, стилевой нетерпимости, стремления к оригинальности приходит желание вписаться в исторически сложившийся контекст, внять голосу уже сложившихся образных фрагментов, с уважением отнестись к непрофессиональному суждению и вкусу. Все это, естественно, не снижает задач воспитания вкуса и воспитательной роли художественного и архитектурного творчества, однако ставит сам воспитательный процесс на новую эстетическую основу. Принцип терпимости не означает подчинения творческой воли стихийно сложившемуся контексту, он предполагает вдумчивый его анализ и стремление к пониманию его свойств, которые дают проектировщику некоторое право изменять контекст по собственной воле. "Средовой подход", таким образом, можно рассматривать как своего рода извлечение нравственных уроков из опыта архитектурного авангарда первой половины XX в., что не зачеркивает однако его достижений, ибо отрицание авангарда в целом и было бы как раз тем неуважением к истории и среде, против которого восстают сторонники "средового подхода".

Проблема "субъективного" и "объективного" в осмыслении образов окружающей среды.

Одна из основных проблем формирования предметно-пространственной среды вырастает из конфликта субъективных и объективных моделей представления среды как целого. Для профессий научно-инженерного круга и большинства проектировщиков более свойственно представлять среду в объективных моделях, в то время как для художников и архитекторов, а отчасти и примыкающих к ним психологов и философов оказывается ближе "субъективная" версия моделей среды. Сосуществование этих двух типов представлений в "средовом подходе" легко объяснить. С одной стороны, среда, будучи предметом научного изучения и технического проектирования, должна быть определенным образом объективирована, представлена в качестве объективной структуры, по отношению к которой можно ставить проектные задачи и контролировать степень их решения. Уже сам факт общности среды для разных групп индивидов заставляет искать такие ее показатели, которые можно контролировать с помощью объективных методов. С другой стороны, вся ориентация "средового подхода" на индивидуальные формы поведения и деятельности заставляет вносить в понятие среды известную долю субъективности.

Наиболее подробно система отношений субъективного и объективного в применении к категории "среда" рассмотрена в статье А.В.Степанова. "Слово "среда", - пишет автор, - двусмысленно. Обозначая обстановку, окружение, оно несет в себе и топологически противоположный смысл: сердце, середина. В этом слове центр и периферия, внутреннее и внешнее даны неслиянно и нераздельно. Поэтому, когда речь идет о городской среде, само слово «среда» побуждает различать центр и периферию города. Не видя их отличия, трудно охарактеризовать городскую среду в целом. В их различении мы поначалу исходим из той или иной ситуации центральности. А она, в свою очередь, определяется тем, как мы понимаем другое средовое соотношение - соотношение субъекта и объекта, внутреннего и внешнего миров человека". Пытаясь различить представления о среде в зависимости от понимания субъект-объектного отношения, А.В. Степанов строит три типа средовых моделей». В первом, условно названном им "Е-средой", рассматриваются только объективные свойства среды как совокупности вещей, куда и люди входят на правах вещественных предметов. Другая модель, названная "А-средой", рассматривает вещи и пространства лишь в связи с их освоенностью человеком и тем значением, которое человек вкладывает в них. Это - антропоцентрический образ среды. Третий тип средовых представлений строится на основе моделей коммуникаций и языка; в какой-то мере, он синтезирует два первых типа моделей, являясь в то же время исходным для их рефлексивного выделения.

Автор вышеприведенной типологии специально интересовался одним из аспектов анализа городской среда - понятием ее центральности, по-разному осмысляемым в каждой из приведенных моделей. Однако указанная типология имеет и более широкий методологический смысл, примыкающий к решению широкого круга художественных задач и соответствующий основным типам образного представления средовой действительности. В самом деле, объективная картина организации вещей и пространства бывает ясна лишь для отчужденного, стороннего зрения, в то время как реально каждый человек имеет дело с освоенными фрагментами среды. Однако индивидуальные способы освоения среда непригодны для коммуникации и кооперации специалистов, что побуждает использовать знаковые модели, семиотические схема средовой действительности.

Традиционные способы проектирования объектов при их применении к решению задач формирования среды оказываются чрезмерно субъективными как раз тогда, когда они, как это ни парадоксально, исходят на объективных

моделей среды, так как при этом в объективные модели обычно не критически вносятся субъективные представления и ценности.

По мнению Г.Б. Забелшанского, среда имеет принципиальное множественное существование. "В принципе одно и то же пространство, - пишет он, - может образовывать столько сред, сколько субъектов среды в нем находится. Городская улица, например, образует одну среду для пешеходов, спешащих на работу, другую для шофера такси, третью для милиционера, четвертую для всех них, как жителей одного города, пятую для туриста и т.п."

Но многообразие сред для художественного сознания должно быть каким-то образом ограничено. Именно в связи с этим в средовом подходе к проектированию интуитивные представления средовых образов необходимо проверять в эмпирическом исследовании или с помощью проектного эксперимента. Однако до настоящего времени не существует типологии сред, ориентированной на различные типы субъектов средовой деятельности. Наиболее употребляемой остается типология, принятая в архитектуре и градостроительстве, в которой выделяются объектно-функциональные типы сред: городская, жилая, производственная и рекреационная.

Градостроительное и жилищное проектирование - основные области развития проблематики формирования предметно-пространственной среды.

Сегодня максимальное проектируемое пространство как правило совпадает с пространством города. Основное влияние средовой подход оказывает на решение задач градостроительства, непосредственно связанных с формированием коммуникативных зон города, и особенно сказывается на таких свойствах образной ткани города» как масштабность, человечность, разнообразие и т.п. Главное направление средовых исканий в области градостроительства сопряжено с поисками образа более человеческой городской среды. Здесь очень важно учитывать изменение критериев оценки современной архитектуры и практики градостроительства начиная с конца 70-х годов. Теперь нас все больше умиляют, - пишет С.О. Хан-Магомедов, - Кузнецкие моста и Дерибасовские - они оказались человечнее, чем созданные с соблюдением санитарно-гигиенических норм и требований многочисленные Чертановы, Ясенева и т.д. Стало ясно, что человеку мало инсоляции, аэрации, продуваемости, озеленения территории. Ведь город - это особый организм, живущий по законам общения людей, и городская среда обязана учиты-

вать эти потребности». И если в прошлом она их всегда учитывала, - то при создании новых районов многое, как выясняется, оказалось не учтенным".

Задачи формирования городской среды приобретают в настоящее время реконструктивный характер, то есть наряду с поисками новых архитектурно-планировочных приемов, с помощью которых удалось бы избежать ошибок предшествующего этапа градостроительной деятельности, остается задача внесения образного и художественного содержания в уже завершенные комплексы. "Есть, например, новые жилые районы, в которых архитектурные работы уже завершены, а художественной выразительности и разнообразия явно не хватает". С.О.Хан-Магомедов пишет о необходимости развития особой отрасли дизайнерского проектирования, в задачи которого входило бы "создание оборудования городской среды". С точки зрения автора повышенное внимание к оформлению и оборудованию городской среды имеет симптоматическое значение, в нем отражаются процессы стилиобразования. По мнению автора, основной "каркас" современного стиля уже завершатся, а детализированные и цветодекоративные уровни явно отстают, т.е. в палитре средств и приемов художественной выразительности нового стиля все заметнее обнаруживаются пробелы. Бум стилизации, декоративизма, колористики и суперграфики в 70-е годы и был, по мнению С.О.Хан-Магомедова, "своеобразной формой отражения сложных формообразующих процессов в тех неотработанных слоях художественно-композиционной системы нового стиля, которые требовали интенсивного развития". Если в традиционные стилевые системы детализация и цветофактурное решение входили на правах органической составной части общего формообразования, то в настоящее время они составляют самостоятельную область объектов проектирования со своими темпами развития и своей сменяемостью, что и позволяет говорить о дизайне городской среды.

В статье Е.В.Асса приводятся наблюдения, помогающие конкретизировать понятие "ситуация" в городской среде. Одно из них - анализ ситуаций осмысления "пустого времени", то есть времени, которое горожане тратят на ожидание тех или иных коммунальных услуг, прежде всего, транспорта. Автор отмечает, что вопросами осмысления "пустого времени" в городской среде практически никто не занимается, хотя именно эти ситуации предоставляют художнику и проектировщику возможность проявить изобретательность. Так, например, с его точки зрения, "навесы над остановками общественного транспорта - типичные объекты городского дизайна, имеющие более сложную функцию, чем просто защита от непогоды: само существо-

вание этих навесов, их масштаб, замкнутость пространства создают до некоторой степени иллюзию осмысленности на самом деле впустую истраченного на ожидание транспорта времени". Насыщение мест затраты "пустого времени" культурной информацией смогло бы придать этому времени определенный смысл.

Многообразие жизненных ситуаций в городе суммируется с помощью понятия "калейдоскопичность" городской среды. Это понятие вбирает в себя не только многообразие функциональных элементов, обеспечивающих широкий выбор потребительской деятельности в городе, но и различия в их стилистике. "С последним связано, - замечает Е.В.Асс, - распространенное представление о стилевом единстве городского оборудования, которое проповедуется как панацея от хаоса городской среды. Такое положение не кажется убедительным. Город по природе своей калейдоскопичен, при этом, чем глубже культура прошлого, зафиксированная в городе, и чем сложнее современная культура, тем он более калейдоскопичен. И не следует его лишать этого естественного свойства, более того, оно должно лежать в основе позитивной программы городского дизайна". Однако создание художественно выразительной городской среды не сводится к формальному требованию разнообразия и стилистической калейдоскопичности его элементов. Внимание к социологическим и психологическим аспектам поведения человека в городской среде не должно заслонять тот факт, что образная организация среда - дело художественного творчества. Е.В.Асс пишет: "Средовое знание не может базироваться только лишь на данных точных наук; в первую очередь в его основе лежит особое - поэтическое, художественное видение города во всем многообразии его проявлений". Будучи, по мнению автора, "откровенной оппозицией высокому стилю" городская среда и ее художественное оформление предстают как разновидность "жанра", "искусства возвышения обыденного".

Важным представляется и то, какое место в системе композиционных приемов оформления городской среда автор отводит всякого рода аудиовизуальным средствам (в том числе и музыкальному оформлению, которое может радикально изменить характер "средовой атмосферы"), надписям, плакату, рекламе, всякого рода мобильным декоративным панно и пр. По мнению автора, эти элементы городского дизайна в известной мере берут на себя функции традиционного архитектурного декора и орнамента, доказательством чему является своего рода "дизайнеризация" архитектуры, то есть более широкое использование в архитектуре технических аудиовизуаль-

ных средств: табло, часов, указателей или иных информационно-технических систем.

Атмосфера праздничной приподнятости - явление, исторически обусловленное самим характером городской жизнедеятельности. В последние десятилетия эта праздничность городской атмосферы стала намеренно усиливаться, особенно в городских центрах. Значительную роль в этом процессе, как отмечает И.А.Попова, играют международные выставки, олимпиада и фестивали, проводящиеся в городах. Массовые празднества не только осуществляются в городской среде, но и оставляют на ней свой след. После окончания олимпиады или фестиваля городская среда сохраняет многие элементы оборудования, предназначавшиеся для обслуживания праздника, и самый стиль приподнятой театрализации, сопровождавший праздник. Огромную роль в этих ситуациях начинает играть графический дизайн, далеко выходящий за рамки решения утилитарно-коммуникативных задач.

Особое значение, которое придается элементам графического оформления городской среды, и, как правило, большой их масштаб привели к популярности такого явления в художественной организации городской среды, как суперграфика. "Сейчас, в начале 80-х годов, - пишет И.А.Попова, - оглянувшись на прошедшие два десятилетия, можно с уверенностью сказать, что графический дизайн прошел через грандиозный эксперимент, разорвавший тесные рамки профессии графика-прикладника и позволивший ему совершить гигантский прыжок от масштаба бумажного листа до масштаба городской улицы". Во многих странах мира художники-графики стали браться за оформление глухих стен брандмауэров, создавая своего рода монументальные росписи, часто вступая в своего рода "игровые" конфликты с реальной пластикой и пространством города. Так, на фасадных стенах стали изображать перспективные виды улиц, иллюзорно разрушающие плоскость стены, сложные фигуративные композиции, скрывающие архитектуру, как правило, не имеющую художественной ценности.

Основные достоинства суперграфики заключены в ее временной динамике и коммуникативной активности. "Мобильность современной городской жизни, изменчивость характера городской среды потребовали соответствующий этим чертам новый "строительный материал, гибкость, пластичность и информативность которого помогли бы как бы преодолеть око-вы времени, подчинить среду современному ритмам, снять с окружения кору

неподвижности и немоты, дать реальную возможность городу "говорить" с современным человеком".

Новый подход к художественному формированию городской среды, точнее ее "коммуникативно-информационного" слоя до сих пор носит экспериментально-инициативный характер. Нет школ, устоявшихся принципов, методов организации и сотрудничества разных специалистов. Л.П.Монахова обращает внимание на изменение структуры творческого коллектива, занятого художественным формированием городской среды. "В дополнение к его обычному "архитектурному" составу в него стали входить скульпторы, художники различных специальностей, даже поэты. Все это заставляет искусствоведов по-новому рассматривать традиционные проблемы "синтеза искусств".

Противопоставляя традиционное понятие "синтеза" новому, рожденному практикой оформления городской среды, Л.П.Монахова делает очень важное в эстетическом отношении наблюдение. "Традиционный вариант синтеза, - пишет она, - основан на включении в ансамбль самостоятельного произведения искусства (скульптура, мозаика, роспись). И хотя это произведение, особенно если оно высокого качества, может быть соотнесено с окружением эмоционально, образно, композиционно или тематически, все же это прежде всего произведение самостоятельное, специально внесенное в окружение с целью дополнения, украшения и преобразования его... В решении среды новых городов все обстоит несколько иначе. Принципиально новым является то, что в роли материала, предмета художественного преобразования выступают сами реальные, естественно существующие компоненты окружения - его своеобразные первоэлементы. Прежде всего, это рельеф местности, пространственная структура планировки, сами объемы зданий и реальный строительный, архитектурный и природный материал. Подтверждая эти наблюдения, Л.П.Монахова говорит об усилении внимания к художественному мощению поверхности земли, становящемуся как бы самостоятельным элементом художественного формирования среды, обособлении колористики и элементов изобразительности, гипертрофии масштаба изобразительной деятельности, имитирующей масштабы видимых природных объектов (Л.П.Монахова ссылается на опыт французского архитектора Э.Айо, использовавшего стену здания для изображения облаков "в натуральную величину"). Важным подтверждением этого наблюдения оказывается пристрастие современных архитекторов к зеркальным стеклам в качестве материала облицовки фасадов высотных зданий. Эти стекла отражают небо, облака, сам

город и городскую толпу и как бы перестают быть самостоятельным пластическим элементом. Таким образом, возвращение к отображению "естественных" свойств самой среды в изобразительной тематике связывается с принципами "экологической эстетики" и с новым пониманием синтеза в предметной ткани городской среды.

Наконец, важным направлением художественного формирования городской среды является сегодня ее перманентная реконструкция. Уже говорилось, что жилые районы, выросшие в 60-70 годы и занимающие огромные пространства, сегодня кажутся монотонными и унылыми. Встает задача их реконструкции путем дополнения элементами оборудования.

Важнейшей художественной, символической и коммуникативной задачей в ходе такой реконструкции оказывается, по мнению И.Г.Лежава, сообщение пространствам городской среды индивидуальности и неповторимости. «В новой среде почти нет индивидуальных мест, - пишет И.Г.Лежава. - Человек идет по заснеженным аллеям, сопровождаемый непрерывной линией сугробов и так называемым озеленением; иногда на его пути попадаются гигантские, стандартные неинформативные витрины, типовые булочные, аптеки, ателье с многометровыми вывесками. Эти места почти не означаются, а следовательно, не различаются". Безликость среды в какой-то степени передается характеру человеческих отношений.

Среда новостроек оказывается переходным звеном между городской средой и жилой средой; последняя включает в себя как микрорайонное пространство, так и интерьеры жилых домов, среду сами жилых помещений. Однако было бы неверно сводить все проблемы организации жилой среды к вопросам оформления жилых интерьеров. Придомовое пространство тоже может по праву считаться элементом жилой среды. Её художественный образ невозможно создать, не представляя себе характера самой жизни человека, его отношения к семье, своему дому и придомовому пространству, не учитывая социально-возрастных потребностей человека. Д.Р.Михайлов, например, считает, что масштабом "жилой среды" должна сегодня служить не "квартира", а "двор" (дачный участок есть тот же двор), что позволяет ему говорить о том, что "квартирный вопрос" перерастает в "жилищный вопрос", соединяясь с проблемами организации жизнедеятельности во внепроизводственной среде.

В работах социологов и психологов, исследующих процессы жизнедеятельности в домашней среде, подчеркивается многообразие стилей и образов

жизни людей, требующих индивидуального проектного подхода и исключаящих единое, стандартное решение проектных проблем жилища, в том числе и художественных проблем организаций жилой среды. Здесь мы сталкиваемся с уже обсуждавшейся проблемой "сращенности среды с субъектом", в связи с поисками оптимального соотношения профессиональных и непрофессиональных инициатив. Многообразие индивидуальных стилей жизни приводит некоторых авторов к выводу, что жители сами должны формировать облик жилой среды, а проектировщик призван лишь поставлять необходимые элементы, в том числе и элементы художественного оформления интерьера. Другие авторы, напротив, настаивают на профессиональном проектировании жилых интерьеров, учитывающем вкусы и потребности тех или иных семей. Сегодня этот спор носит несколько отвлеченный характер, так как количество профессиональных сил, которые могли бы заниматься индивидуальным проектированием интерьера, крайне ограничено. Однако не исключено, что какая-то часть художников, архитекторов и дизайнеров могла бы специализироваться на разработке вариантов оформления жилых интерьеров, и эти варианты могли бы служить ориентировочными образцами самостоятельного оформления.

Проблема двора наиболее интенсивно обсуждается представителями южных районов, так как на юге роль двора в организации жизнедеятельности значительнее, чем на севере. В работе Г.К.Гиоргадзе и Ш.Г.Абзианидзе анализируется не только функциональная роль двора и придомового пространства (климатические особенности помещения, организация обслуживания), но и художественные черты, определяемые архитектурной и культурной традицией жилой среды. Любопытно, что авторы рассматривают процессы жизнедеятельности в жилище не только как своего рода формы потребления, но и как особый род театрализованного зрелища. Они пишут: «Услуги «на дом» включали также посещение дворов точильщиками, стекольщиками, столярами, уличными музыкантами (шарманка) и др. Некоторые виды подобного сервиса до сих пор сохранились в старых районах города. Все эти жизненно необходимые процессы обслуживания имели своеобразный «зрелищный эффект», возникновению которого во многом способствовало само пространство двора - своеобразного театра.

Балконы (веранда) служили своеобразными "ярусами", с которых очень удобно наблюдать за происходящими на "сцене" (плоскости двора) жизненными "актами" - бытовыми процессами (стирка белья, чистка, починка семейного инвентаря, утвари, вербальное и невербальное общение соседей, при-

готовление нищи, прием гостей, оправление семейных и национальных праздников, поминки и т.д.)».

Конечно, в качестве зрелища выступает и жизнь городского центра, однако сегодня особенно заметен дефицит зрелищности в новых жилых районах, что и делает их, отчасти, безжизненными и анонимными.

Наблюдения над традиционными формами организации жилой среды приводят к разработке новых планировочных приемов расстановки домов, при которой выгораживаются своего рода дворы, способные стать маленькими "театрами" жилого быта.

Огромное воспитательное значение жилой среды, особенно для детей, интенсивно осваивающих придомовое пространство, заставляет очень внимательно относиться к приемам и средствам художественного оформления придомового пространства. "Специфическим объектом управления поведением являются детские игровые площадки - одно из любимых детищ дизайна, - пишет Е.В.Асс. - Дизайн игровых площадок, хотя и претендует на свою принадлежность к городскому дизайну, на самом деле, в том виде, в котором он сейчас существует, тяготеет больше к дизайну игрушек. Как правило, задача выстраивается исхода из педагогических соображений, правда, несколько отвлеченных и схоластических, а не из контекста городской среды. В результате современному ребенку предлагаются вместо натурального города некий средовой суррогат, набор нехитрых металлических "радостей" или худфондовский "сироп" - взамен мудрой реальности органической среды. Тот, кто вырос в старом городе, наверное, помнит и полумрак подворотни, и шершавую поверхность забора и его высоту, и груды кирпичей у стены, и другие подлинные ценности детского мира". Можно, конечно, спорить о автором, переносящим черты придомовой среды послевоенного времени на жизнь наших дней, однако исследования психологов и социологов, о занимающихся датским поведением, подтверждают основной тезис Е.В. Асса: "стерильно" организованная игровая среда придомового пространства лишает детское воображение той сложности, которая необходима для воспитания способности к самостоятельной ориентации. Каким образом соединить разумный контроль над средой детского поведения и меру необходимой его самоорганизации - остается пока не ясным.

Проблема организации жилой среды для взрослых касается и оценки самих форм жизнедеятельности. В свое время известный американский дизайнер Дж. Нельсон задавал такие вопросы: «Как сделать "кабинет для за-

нятий" для людей, которые ничем не занимаются? Как создать восхитительную комнату для скучных людей? Как отразить в проекте комнаты мысли и занятия ваших клиентов, если их занятия заключаются в созерцании телевизионного экрана, а мысли вообще отсутствуют?». Суждения Дж.Нель-сона гипертрофируют проблему, но за ними стоит реальная задача интенсификации культурной самостоятельности людей в больших городах.

Самоорганизация или самопроектирование больше всего относится к проблематике жилой среды, хотя в некоторых работах они рассматриваются и в общетеоретическом плане. Так, исследование французского архитектора И.Фридмана в значительной мере посвящено радикальной реорганизации архитектурного проектирования, рассчитанной именно на стимулирование самопроектирования. И хотя в радикальных идеях И.Фридмана можно различить анархистские мотивы молодежной контркультуры конца 60-х годов, проблема участия потребителей в проектировании окружающей среды остается весьма серьезной. Художественные аспекты формирования среды не исключены из этой проблематики.

Художественная самостоятельность как форма самостоятельности вообще в какой-то мере может оказаться одной из важнейших областей формирования активной личности в демократическом обществе. Противоречие, сложившееся между потребностью в демократизации и индивидуализации среды и массовым характером производства, ясно проявляется в решении художественных вопросов организации жилой и городской среды.

Одним из частных приемов решения задач формирования предметно-пространственной среды, в которой художественное проектирование и художественное самовыражение потребителя могли бы сочетаться без очевидного конфликта, является использование комбинаторных методов формирования среды. Рассматривая идеи комбинаторики в дизайне, С.Ф. Бойцов, например, пишет: "В отношении к «человеческому фактору» комбинаторное формообразование представляет целый ряд преимуществ. Обладая высокими вариативными свойствами, комбинаторные системы отвечает основным потребностям личности – индивидуализировать, "персонализировать" ее творческие потенции... Развитие предметной среды все в большей степени основывается на представлении о человеке как активном творце своего жизненного пространства. Причем сам процесс не ограничивается актом строительства, но становится неотъемлемой частью повседневной жизни, подвергая ее изменениям, дополнениям, даже коренной перестройке".

Среди других типологически самостоятельных областей средового проектирования и исследования все большее значение приобретает рекреационная среда, роль которой растет по мере развития урбанизации. Для большинства исследователей рекреационных сред одним из главных оказывается вопрос о контакте человека с природой, ритмы и образы которой способны снимать напряжение, предупреждать стрессы, вредные для здоровья человека. Однако ландшафтные парки, дома отдыха, туристические маршруты и т.п. объекта классических рекреационных сред сегодня оказываются недостаточными для решения задач восстановления физических и психических сил человека. Все в большей мере внимание исследователей и проектировщиков привлекают проблемы создания рекреационных зон в жилище, на производстве, в местах учебы, в центре города. Судьба рекреационной среды, как бы просачивающейся во все прочие среды жизнедеятельности человека, показательна. Вездесущность рекреационных сред говорит о том, что типологическое расчленение сред имеет, прежде всего, методический характер. На деле же шогообразные среды проникают друг в друга, образуя сложные средовые "симбиозы". В жилище оказывается включена производственная среда в виде рабочих уголков, кабинетов, кухонного оборудования. На производстве все больше развивается культурно-рекреационная среда, в самих учреждениях отдыха формируются мощные производственные зоны и т.п. Это прорастание функциональных зон друг в друга и смешение сред создает множество функциональных, психологических и художественных проблем организации среды в целом. Границы сред, барьеры и связи между различными функциональными средами становятся объектами особо пристального проектного интереса; именно они оказываются совпадающими с такими традиционными категориями организации среды, как «улица», "стена", "окно", "ограда", "ворота" и т.п. Эти категории, как мы увидим несколько ниже, становятся сегодня в центр внимания сторонников "средового подхода".

Традиционные и нетрадиционные задачи художественного формирования пространственной среды и подходы к их решению.

Различия между традиционными и новаторскими проектными задачами относительно, поскольку в действительности традиционность или новаторство проявляются не столько в постановке задачи, сколько в методах ее решения. Однако и в самой постановке задачи сказывается ориентация на тот или иной способ решения. Традиционными поэтому можно назвать те

задачи, которые сориентированы на создание единичных изделий, изолированных художественных предметов, в то время как в новаторских задачах делается акцент на решение комплексной проблемы, а в качестве объекта выбирается система в среде.

Ближе всего к традиционным стоят задачи, связанные с созданием уникальных произведений монументального искусства; росписи, скульптурного монумента и т.п. Конечно, решая даже уникальную художественную задачу, художник соотносит свое решение со всеми условиями городской или иной среды. Однако подобный учет средового контекста не является новым - он был издавна присущ художественной традиции. Другой пример - создание изделий декоративно-прикладного искусства: фарфора, декоративных тканей, керамики и пр., призванных служить украшением для интерьера. И здесь художник создает изолированные фрагменты среды, думая о способах их вхождения в более широкий средовой контекст, хотя в данном случае изделия не являются уникальными, а, напротив, носят массовый характер. Комментируя связи декоративно-прикладного искусства с современной архитектурой, К.И. Рождественский замечает: «Современная жилая архитектура не создает образа жилища»... В этих условиях задача декоративно - прикладного искусства - наполнить это абстрактное пространство живыми человеческими эмоциями".

Последние слова позволяют нам перейти к концепции, имеющей ярко выраженный нетрадиционный характер, к концепции "дизайн-программы", выдвинутой исследователями и проектировщиками Всесоюзного научно-исследовательского института технической эстетики.

Уже в дискуссии по поводу оформления жилого интерьера выявились две точки зрения на роль и функции художника. Одна из них, представленная И. Лучковой и А.Сикачевым, исходит из необходимости профессионального оформления жилого интерьера художником или архитектором. Другая позиция, выраженная в статье Л.Б.Переверзева "Жилой интерьер - дизайн-программа", предполагает усиление роли индивидуального, самостоятельного оформления интерьера каждой семьи, при одновременной подготовке ассортимента и образцов для такого оформления в сфере дизайнерского проектирования, а именно в сфере подготовки и реализации "дизайн-программы". На примере проблемы "дооформления" жилого интерьера легче понять самый смысл «дизайн-программы» как нетрадиционного подхода к художественному формированию предметно-пространственной среды.

Наиболее развернутую характеристику идеи "дизайн-программы" можно найти в статьях В.Ф.Сидоренко и Л.А.Кузьмичева. "Понятие дизайн-программы, - пишут они, - появившееся совсем недавно в словаре дизайна, отражает качественно новый подход в отечественном дизайне, связанный с переходом от проектирования "малых" объектов к крупным комплексам и системам".

Отталкиваясь от понятия "малой" вещи, проектирования изолированного объекта или "штучного" дизайна, авторы подчеркивают, что дало не столько в физической ограниченности объекта проектирования, сколько в установке "средового подхода", из которой исходит концепция «дизайн-программы». С понятием среды, по мнению авторов, "связаны определенные эстетические и профессионально-этические установки дизайнеров, требующие ненавязчивого, уважительного отношения к естественным формам (внутренним программам) поведения проектируемых объектов в среде". В дизайн-программах рассматриваются не только отдельные вещи и комплексы, системы вещей, но и деятельность по их использованию и созданию, в том числе проектированию и художественному формированию. В понятии «дизайн-программа» сплавлены организационные и культурно-художественные аспекты проектирования предметно-пространственной среды. В основе дизайн-программы лежит "дизайн-концепция", смысл которой во многом аналогичен тому, что в истории искусства обозначалось словами «художественная школа», "течение", "стиль" с соответствующими художественными программами.

Поскольку автором дизайн-концепции является коллектив проектировщиков, на него падает особая социально-культурная роль. Дизайн-концепция настолько значительна, что авторы идеи "дизайн-программ" сопоставляют ее с образами культуры исторических эпох. "Мы противопоставляем, - пишут они, - "штучный" подход промышленности системному подходу средневекового ремесленника, который мыслил вещь в единой системе мироздания, модель которой воплощал средневековый храм. И как бы ни был мал средневековый мир в количественном отношении сравнительно с предметным миром нашего двадцатого века, он дает нам урок и понятие целостности, если, конечно, мы хотим учиться у истории". Видя в дизайне "канал гуманитаризации проектирования", авторы развивают толкование "дизайн-программы" как "культурной программы", как "механизма культурного управления дизайн-деятельностью в ситуации проектирования социальных объектов значительного масштаба и сложности".

Сопоставляя "дизайн-программы" с явлениями истории культуры и художественного творчества, В.Ф.Сидоренко и Л.А.Кузьмичев "выстраивают своего рода ряд из таких явлений, как "канон", "художественная программа" и "дизайн-программа", указывая на сходство и различие социально-производственных особенностей их исторического функционирования.

Особенность дизайн-программ определяется тем, что дизайн-программы ориентированы на решение выявленных при анализе исторической ситуации социально-культурных проблем. В дизайн-концепции выявленная социальная проблема соотносится с определенным объектом, для которого подыскивается соответствующая ему художественная модель. "Вообще, с методической точки зрения, - пишут авторы, - построить дизайн-программу - это значит найти актуальный для данной проектной ситуации культурный образец, т.е. известную структуру, способную быть образцом дизайн-системы в данной проектной ситуации, включая сюда и комплексный эмпирический объект, и эстетику, и образ промышленности, и образ человека-потребителя, и образ самого дизайнера"»

Тема 9. ДИЗАЙН, АНТИ-ДИЗАЙН И КИТЧ В СОВРЕМЕННОЙ СИТУАЦИИ

Современная ситуация связана с резким расширением области приложения дизайна. Дизайн становится проявлением массовой культуры и массовых медиа, во многом утрачивая свой гуманистический антропо-преобразующий характер. Движения антидизайна возникли в Италии в начале 1960-х годов как своеобразный протест против «дизайна потребления». В рамках «радикального дизайна» активно действовали группы Archizoom и Superstudio, организованные во Флоренции в 1966 году и выступавшие против элегантного дизайна и модернизма. Участники «антидизайна» проповедовали теорию «бегства» из мира рационализма и развивающихся технологий. Они искали абсолютно новые творческие формы и изобрели «дизайн без предметов» – дизайн поведения, в котором проектирование заменялось игрой. Одним из знаковых произведений этого направления является кресло Sacco, созданное Пьеро Гатти (Piero Gatti), Чезаре Паолини (Cesare Paolini) и Франко Теодоро (Franco Teodoro) (1968). Оно представляет собой кожаный мешок, не туго наполненный полистироловыми гранулами, и, несмотря на его «радикальность» и «антидизайн», на нем очень удобно сидеть. Со временем лидирующие позиции занял «радикальный дизайн», одним из основателей ко-

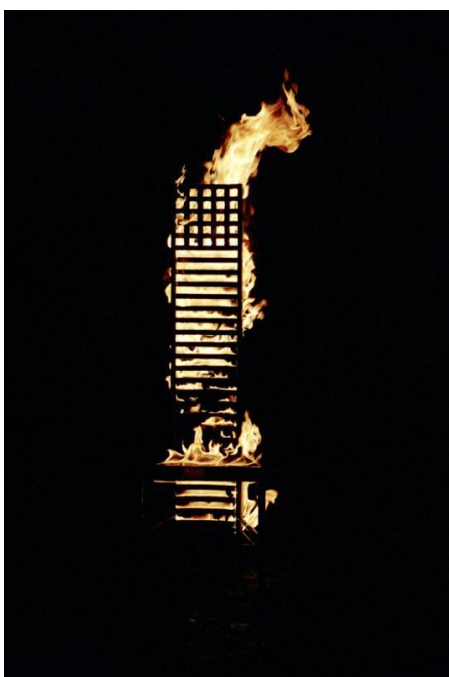
торого был знаменитый Этторе Соттсасс (Ettore Sottsass). В этом движении участвовали также Гаэтано Пеше (Gaetano Pesce), Алессандро Мендини (Alessandro Mendini). Андреа Бранци (Andrea Branzi) и многие другие известные дизайнеры. Являясь по сути своей иррациональным, это направление выдвигало в основном утопические проекты, а изредка создаваемые конкретные объекты отличались провокационностью или ироничностью. «Радикальный дизайн» выступал за развитие непромышленных способов производства, а также провозглашал право изменять и формировать среду обитания. Группа Archizoom, проведя исследования в области архитектуры и городского планирования, разработала проект No-Stop City, являвшийся критикой идеологии архитектурного модернизма. Здания этого города представляют собой огромные помещения, освещенные искусственным светом и снабженные системой кондиционирования. В них среди огромных валунов установлены туристические палатки. Таким образом, понятие города растянуто до бесконечности, и нет границы между городом и пейзажем. Одним из ярких и программных представителей современного анти-дизайна является Мартин Баас с его коллекцией прожженной мебели. Это – произведения дизайна в виде его исчезающей материальности, временности и непрочности, - собственно действительно дизайн – наоборот, отрицание всех субстанциальных качеств дизайна как такового.



П. Гатти. Кресло Sacco, 1968



А. Мендини. Кресло Proust, 1978, 2009



М. Баас. Вариации на темы стульев Макинтоша.

ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Тема. ОБРАЗ МАТЕРИАЛА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ)

Проектно-методическая клаузура по образу материала в дизайне: «Образ металл-стекло»

В проектное задание включены самостоятельных художественно-графических образных решения:

- образ «стекло»;
- образ «металл».

Эмоционально-художественное и графическое изображение образа материала (металл - стекло) носят ассоциативный характер.

Цель задания:

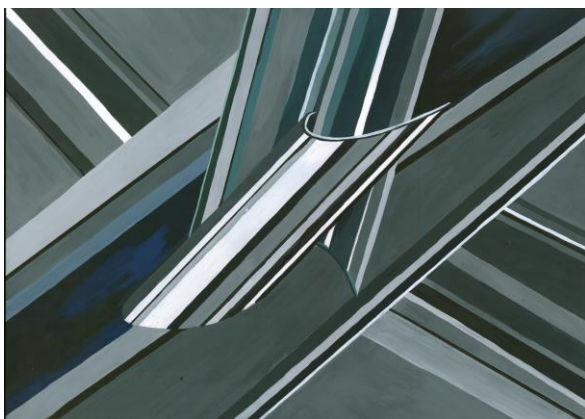
- создать графическими средствами художественно-эмоциональный образ материала (образ «металл-стекло»);
- выбрать наиболее выразительные художественные средства, приемы и материалы для выполнения проектно - клаузурного решения;
- графическими средствами показать различие двух материалов, их характерные особенности, пластические и физические свойства;
- проанализировать ассоциация в основе художественного образа;
- добиться ассоциативного восприятия двух художественных образов;
- использовать приобретенные навыки в проектной графике.

Условия выполнения задания:

- эскизы, натурные зарисовки изделий из стекла: стекло плоское, оконное, витражное, штампованное, литое, дутое, зеркальное и т.д.;
- эскизы, натурные зарисовки изделий из металла: прокатный металл, штампованный, литой, точенный (сталь, чугун, никелированный металл, анодированный, ржавый и т.д.).
- показать прозрачность, хрупкость (стекло);
- показать непрозрачность, конструктивность, жесткость – пластичность и т.д. (металл);
- показать текстуру и фактуру материала (блестящая поверхность, матовая);
- выбрать композиционное решение каждого образного решения;

- выбрать художественные средства, материал и технику исполнения (заливка, отмывка, плотное покрытие и т.д.);
- материал: бумага, акварель, гуашь, акрил, смешанная техника;
- формат: А-3, 2 листа.

Контроль знаний: экзаменационный просмотр.



Тема. МЕТАФОРА В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ КЛАУЗУРЫ)

Проектное задание состоит из четырех самостоятельных частей, составляющих единую композиционную схему. В проектное задание включены:

- графическое изображение знака;
- три варианта знака уменьшенного масштаба: черный на белом фоне, белый на черном фоне (т.н. выворотка), вариант в цвете;
- знак в объеме (рельеф, контррельеф);
- применение знака в рекламной полиграфической продукции.

Цель задания:

- графическими средствами создать образ иконического знака;
- дать определение понятиям: иконический знак, знак индекс;
- определить различие понятий: фирменный знак, товарный знак, знак обслуживания, знак – логотип;

- определить методическую последовательность выполнения клаурурного проекта;
- художественно трансформировать реальный объект (животное, насекомое, растение и т.д.);
- добиться образно-ассоциативного восприятия графического изображения.

Условия выполнения задания:

- самостоятельно выбирается тема клаурурно-проектного решения;
- графический символ – знак предлагается как для существующего предприятия (фирмы), а также может быть создана «легенда» абстрактно существующего предприятия;
- познакомиться с аналогами и провести их критический анализ;
- графический символ - знак выполняется в несколько этапов:
 - 1) черно - белое графическое изображение 15х15 на формате 30х30;
 - 2) уменьшенное в масштабе изображение (3 варианта: черно-белый, «выворотка», цветной вариант) 5х5 на формате 30х30 см.;
- определение цветового решения (фирменный цвет);
- выполнить с натуры или из атласа зарисовки конкретного животного, насекомого, птицы, растения, образ которого может ассоциативно отражать деятельность фирмы (предприятия и т.д.);
- на основе выполненных зарисовок создать декоративно стилизованный образ;
- стилизованный образ трансформировать в знаковый образ;
- выполнение поисковых эскизов и выбор проектного решения;
- выбрать художественно-графические приемы подачи проектно-графического решения;
- материал: бумага, гуашь, темпера, акрил;
- формат: 4 планшета 30х30см.

Примечание: материал для знака в объеме – картон, пенопласт, пластик, гипс, дерево и т.д. (по выбору студентов).

Контроль знаний: экзаменационный просмотр.



Тема. СРЕДОВОЙ ОБРАЗ В ПРОЕКТИРОВАНИИ (ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КЛАУЗУРЫ)

В проектное решение должны быть включены фрагменты городской среды и элементы оборудования: «остановка городского транспорта», «зона отдыха в городской среде», «уличное кафе», «городской фонтан», «парковая зона», «рекламные установки», «рекламные тумбы», «элементы городского освещения» и т.д. (по выбору студентов).

Цель задания:

- создать проектное решение дизайн – объекта в экстерьерной среде;
- приобрести первичные навыки в проектировании дизайн - объекта;
- организовать среду средствами дизайн - проектирования;
- запроектированный объект дизайна должен отличаться оригинальностью и новизной авторского решения.

Условия выполнения задания:

- самостоятельно выбрать объект проектирования;
- провести критический анализ аналогов дизайн – объектов;
- выбрать конкретное место в городской среде;
- выполнить зарисовку выбранного места или фотосъемку;
- при возможности сделать обмеры пространства определить размеры (площадь в кв.м.) проектируемого объекта;
- выполнение поисковых эскизов (вариантов) и выбор конечного решения;
- выбор художественных средств, материалов и графических приемов для выполнения проектного задания (возможны компьютерная графика, смешанная техника, коллаж, фото);
- на основе всех условий задания выполнить клаузурный проект;
- материал: бумага, гуашь, акрил, темпера (по выбору студентов);
- формат: А – 3.

Примечание: при использовании компьютерной графики сделать цветную презентацию формата А – 3.

Контроль знаний: экзаменационный просмотр.





РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ВОПРОСЫ К КОНТРОЛЬНОМУ ЗАЧЕТУ

1. Феномен дизайна
2. Эволюция проектной культуры
3. Образ жизни как категория проектирования
4. Методы проектирования
5. Типология проектирования
6. «Средовой подход» в проектировании
7. Проектирование и технологии
8. Феномен проектирования
9. Эволюция проектной культуры
10. Образ жизни как категория проектирования
11. Методы проектирования
12. Типология проектирования
13. «Средовой подход» в проектировании
14. Проектирование и технология

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ состоит из двух вопросов. Первый вопрос отражает знание теории и методологии дизайна. Второй вопрос отражает понимание особенностей художественно-проектного формообразования и представляет собой рефлексивно-теоретический анализ авторских работ, выполненных в рамках проектно-методических клаузур.

Вопросы по теории и методологии дизайна:

1. Определение дизайна. Цели и предмет проектирования.
2. Эволюция предметного мира и генезис проектной культуры.
3. Дизайн и "революция" в искусстве конца XIX - начала XX века.
4. П. Беренс и фирменный стиль AEG.
5. Формирование европейских моделей дизайна (Веркбунд и Баухауз; русский конструктивизм; Де Стил и др.).
6. Формирование проектирования и культура 1 половины XX века. Индустриальный дизайн как модель проектной культуры модернизма.
7. Модернизм как проектная стратегия.
8. Постмодернизм, деконструкция, «второй модернизм» как проектные стратегии.

9. Типология объекта дизайна (индустриальный, графический, средовой и др.).
 10. Парадигма индустриального дизайна.
 11. Парадигма дизайна предметно-пространственной среды.
 12. Парадигма дизайна информационной среды.
 13. Объект дизайна как система.
 14. Функция в объекте дизайна.
 15. Факторы формообразования объекта дизайна: технические (конструкция, материал, технология), экономические (стоимость), социокультурные, экологические, эргономические, художественно-композиционные.
 16. Структура процесса дизайн-проектирования.
 17. *Дизайн-концепция.*
 18. Стилль и стайлинг в дизайне.
 19. Художественный образ как центральная категория искусства и проектирования.
 20. Специфика художественного образа в дизайне. Эстетика целесообразности.
 21. Методы дизайн-проектирования
 22. Соотношение "сильной" и "слабой" ("рефлексивной") проектных стратегий в дизайне.
 23. Дизайн в условиях массового распространения. Альтернативные проектные методы и анти-дизайн. Китч как инобытие дизайна в современной ситуации.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основная литература

1. Глазычев, В. Л. О дизайне : очерки по теории и практике дизайна на Западе / В. Л. Глазычев. - М. : Искусство, 1970. - 191 с.
2. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений, обучающихся по специальности 052400 Дизайн / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. - 303 с.
3. Нельсон, Д. Проблемы дизайна / Д. Нельсон; пер. Д. Э. Куниной и Д. В. Сильвестрова. - М. : Искусство, 1971. - 207 с.
4. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учеб. для высш. учеб. заведений по специальности "Прикладная информатика (по областям)" и др. эконом. специальностям / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер : Питер Пресс, 2007. - 218 с.
5. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие для высш. учеб. заведений по специальности 052400 "Дизайн" / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – М. : МЗ пресс, 2005. - 365,
6. Dormer, P. The Meanings of Modern Design: Towards the Twenty-first Century / P. Dormer. – London : Thames and Hudson, 1990.
7. Lucie-Smith, E. A history of industrial design / E. Lucie-Smith. - Oxford : Phaidon, 1983. - 240 p.

Литература к отдельным темам

1. Аронов, В. Р. Художник и предметное творчество : проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX в. / В. Р. Аронов. - М. : Совет. художник, 1987. - 230 с. - (Искусство: проблемы, история, практика).
2. Браун, Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. – [М.] : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 256 с.
3. Быстрова, Т. Ю. Вещь. Форма. Стилъ: введение в философию дизайна Т. Ю. Быстрова. - Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2001. - 288 с.
4. Генисаретский, О. И. "Принцип надежды" и надежда на проектирование: утопический дизайн 70-х годов / О. И. Генисаретский // Социокультурные утопии XX в. : реф. сб. - М., 1983. - Вып. 2.

5. Генисаретский, О. И. Проектная культура и концептуализм / О. И. Генисаретский // Труды ВНИИТЭ. Техническая эстетика / Всесоюз. НИИ техн. эстетики. – М., 1987. – Вып. 52 : Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды.
6. Глазычев, В. Л. Способы представления художественного конструирования [Электронный ресурс] / В.Л. Глазычев. – Режим доступа: http://www.glazychhev.ru/books/design_issled/sposoby_predstavlenia_khud_p... - Дата доступа: 20.12.2015
7. Дизайн-проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.artihome.ru/price>. - Дата доступа: 20.12.2015
8. Духан, И. Н. Теория искусств : категория времени в изобразительном искусстве и архитектуре: учеб. пособие для студентов специальностей "Культурология", "Архитектура", "Дизайн", "Живопись" / И. Н. Духан. – Минск : Белорус. гос. ун-т, 2005. - 101с.
9. Духан, И. Н. Эль Лисицкий (1890-1941): геометрия времени / И. Н. Духан. – М. : Арт-Родник, 2010. – 96 с.
10. Духан, И. Н. Становление пространственно-временной концепции в искусстве и проектной культуре XX века / И. Н. Духан. - Минск : Белорус. гос. ун-т, 2010. – 221 с.
11. Земпер, Г. Практическая эстетика / Г. Земпер; пер. В. Г. Калиша. - М. : Искусство, 1970. - 320 с.
12. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория : учеб. пособие для архитектур. и дизайнер. Специальностей / Н. А. Ковешникова.- 5-е изд. - Москва : Омега-Л, 2009. - 223 с. - (Университетский учебник).
13. Лола, Г. Н. Дизайн: опыт метафизической транскрипции / Г. Н. Лола. — М.: Изд-во МГУ, 1998. — 259 с.
14. Методика художественного конструирования / ВНИИ техн. эстетики; Ю. Б. Соловьев и др.. - М. : ВНИИТЭ, 1978. - 334 с.
15. Минервин, Г. Б. Архитектоника промышленных форм : [в 3-х вып.] / Г. Б. Минервин; Гос. ком. СМ СССР по науке и технике. Всесоюз. НИИ16 техн. эстетики . - М. : ВНИИТЭ, 1974-1976.
16. Основные термины дизайна : крат. справ.-слов. / ВНИИ техн. эстетики. - М. : ВНИИТЭ, 1988. - 87с.
17. Проблемы образного мышления и дизайна / ВНИИ техн. эстетики. – М., 1978. – (Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика» ; вып. 17).
18. Пространство в формировании структуры и образа предметной среды / ВНИИ техн. эстетики. - М., 1983. – (Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика» ; вып. 40).

19. Раппопорт, А. Г. Границы проектирования / А. Г. Раппопорт // Вопросы методологии, - 1991, - № 1.
20. Розенталь, Р. История прикладного искусства нового времени : [пер. с англ.] / Р. Розенталь; предисл. Д. В. Сильвестрова. - М. : Искусство, 1971. - 223 с.
21. Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды / ВНИИ техн. эстетики. - М., 1987. – (Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика» ; вып. 52).
22. Технический проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
23. <http://www.12345room.ru/project/tekhnicheskii-proekt/>. - Дата доступа: 20.12.2015
24. Традиции и истоки отечественного дизайна / ВНИИ техн. эстетики. – М., 1979. – (Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика» ; вып. 21).
25. Флоренский, П. А. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях / П. А. Флоренский. - М. : Прогресс, 1993. – 321 с.
26. Хайдеггер, М. Вещь / М. Хайдеггер // Время и бытие : ст.и выступления : пер. с нем. / М. Хайдеггер. - М., 1993.
27. Харитонович, Д. Э. Средневековый мастер и его представления о вещи // Художественный язык средневековья : [сб. ст.] / АН СССР, Науч. совет по истории мировой культуры. - М., 1982.
28. Храмкова, Е. Л. Дизайн: от создания вещей к проектированию будущего [Электронный ресурс] / Е. Л. Храмкова. – Режим доступа:
29. <http://hbr-russia.ru/upravlenie/upravlenie-kachestvom/p10109/>. - Дата доступа: 20.12.2015
30. Японский дизайн : традиции и современность : [кат. выст]. - [Б. м.], 1984. - 118 с.
31. Banham, R. Theory and Design in the First Machine Age / R. Banham. – 2nd Ed. - London, 1960. – 338 p.
32. Barnard, M. Art, Design, and Visual Culture: An introduction / M. Barnard. – Basingstoke : MacMillan, 1998. – 214 p.
33. Branzi, A. Domestic Animals: The Neoprimitive Style / A. Branzi, N. Branzi. – London : Thames and Hudson, 1987. – [80] p.
34. Dormer, P. Design Since 1945 / P. Dormer. - London, 1993. – 216 p.
35. Francastel, P. Art et technique aux XIXe et XXe siecles / P. Francastel. - [Paris] : Denoël : Gonthier, 1972. – 296 p.

36. Gloag, J. *The Missing Technician in Industrial Production* / J. Gloag. – London : George Allen & Unwin, 1944. – 107 p.
37. Gloag J. *The Industrial Art Explained* / J. Gloag. - London : George Allen & Unwin, 1946. – 248 p.
38. Heisinger, K. *Design Since 1945 : exh. cat.* / K. Heisinger, G. Marcus. - Philadelphia, 1983. – 137 p.
39. Kicherer, S. *Olivetti : A Study of the Corporate Management of Design* / S. Kicherer. – London : Trefoil, 1990. – 163 p.
40. Lucie-Smith, E. *Furniture: A Concise History* / E. Lucie-Smith. – London : Thames and Hudson, 1985. – 368 p.
41. Maldonado, T. *Design, Nature and Revolution : Toward a Critical Ecology*
42. T Maldonado. - New-York : Harper & Row, 1972. – 139 p.
43. Mansbach, S. A. *Visions of Totality: Laszlo Moholy-Nagy, Theo Van Doesburg and El Lissitzky* / S. A. Mansbach. - Ann Arbor, Mich : UMI Research Press, 1980. – 163 p.
44. Margolin, V. *Design Discourse : History, Theory, Criticism* / V. Margolin. – Chicago : Univ. of Chicago Press, 1989. – 291 p.
45. Miller, R. *Design in America* / R. Miller. - New York: Abrams, 1983. – 431 p.
46. Pawley, M. *Theory and Design in the Second Machine Age* / M. Pawley. – Oxford : Basil Blackwell, 1990. – [270] p.
47. Radice, B. *Memphis : Research, Experiences, Results, Failures, and Successes of New Design* / B. Radice. – London : Thames and Hudson, 1985. – 207 p.