

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
Кафедра художественной и пластической обработки материалов

ПРОЕКТНАЯ (ДИЗАЙНЕРСКАЯ) ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Учебное пособие
по УМ “Организация проектной деятельности” для направления
54.03.04 – Дизайн (профиль “Графический дизайн”)

Автор - составитель
Доцент кафедры ХПОМ
С.И. Арендательва

ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД
2014

1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Сегодня, в начале XXI века, стало окончательно ясно, что дизайн, долгое время считавшийся чем-то вроде умения «оформлять» предметно-пространственное оснащение нашей жизни – это искусство. Искусство нового этапа развития цивилизации, эры прав человека и рыночных отношений, основанных на приоритете потребительских ценностей в укладе жизни общества.

Профессионально – для специалистов, работающих в дизайне – это означает наличие ряда специфических навыков и установок творческой деятельности и пересмотр многих ортодоксальных положений эстетики. И главное – новое понимание категории «художественный образ», венчающей работу художника. Вместо привычной «единственности» произведения художественного творчества – преднамеренное тиражирование дизайнерской продукции. Вместо активно выраженной духовности – опосредование «высокого» через внешне непритязательные житейские потребности, синтезирующие «естественные» и нравственные начала. Вместо подчеркивания исключительности, даже недостижимости идеала – уверенность, что идеальное есть норма, выражение оптимизма на уровне «смысла бытия».

Начавшись как узкая, но самостоятельная часть процесса производства нужных людям вещей, где «полезность» изделия обязательно включала его «красоту», дизайн за 100 лет своего существования перерос в идеологию целенаправленного преобразования присущей человеку жажды прекрасного в технологию внедрения прекрасного во все стороны нашей жизни – от тысячелетиями скрывавшихся от посторонних «низких» физиологических подробностей жизни до почитавшейся недостойным одухотворения рутины бытовых и трудовых процессов. Лозунг «полезное должно быть прекрасным», выдвинутый дизайном на заре своего становления, сменился убеждением: «прекрасное и есть полезное».

Жизнеутверждающий пафос новой формы творчества превратил дизайн в самое востребованное, самое распространенное и самое «влиятельное» из искусств: отныне ни одна область деятельности, где форма продукции имеет решающее значение для потребителя – кулинария, сервис, парикмахерское дело, не говоря уже о традиционно ориентированных на визуальное качество портных и декораторов – не может избежать идеологического пресса дизайна, не может игнорировать его технологии, не в состоянии преодолеть навязанные им «техногенные» представления об эстетическом идеале.

Однако время полномасштабной оценки дизайна как сферы художественного творчества еще не пришло – слишком мал срок его существования. Но уже вполне возможно говорить о видимых глазу накоплениях и победах: разнообразии способов вращивания дизайна в жизнь общества и «секретах» преобразования прагматических компонентов цивилизации в ее художественные ценности.

Дизайн, как явление общественной жизни, буквально пронизал все сферы человеческого творчества, перерастая сегодня в еще более общую категорию – «проектная культура». В пределах этого явления традиционные художественно-промышленные профессии – гончары, мебельщики, сапожники, ювелиры – превратились в относительно обособленный отряд «прикладников», поддерживающих главную ударную силу – художников-модельеров промышленного и графического цехов. Более того, дизайнерами стали и всегда считавшиеся самостоятельными зодчие. Ибо появилась и утверждается новая профессия – дизайн среды, лишившая архитекторов львиной доли их продукции.

По сути дела декоративно-прикладное искусство, некогда признанная всеми самодостаточная сфера культуры, уступило позиции новым проектным структурам развивающегося общества, поскольку значимость до поры скрытых в произведениях и идеях прикладного искусства идейно-общественных взаимоотношений человека и его среды обрела свои истинные масштабы.

Первый слой причин этого явления относительно очевиден – трансформация ролей, традиционно разыгрываемых «чистым» искусством – идейно-нравственного выразителя идеалов общества или его отдельных групп и развлечения, «украшателя» жизни. Внешне неразрывно слитые – фрески Рафаэля олицетворяли образы гуманизма и духовности и были частью дворцового убранства – в условиях информационной революции и нивелирования уровня личного достатка в жизни целых наций эти роли как бы обособились. Мы сегодня черпаем жизненные ориентиры из газет и телепередач, а «красоту» покупаем в салонах и бутиках в виде абстрактных декоративных и цветочных композиций. Способствовал этому и добровольный отказ большинства живописцев и скульпторов от фигуративного «реализма», переход их в веру абстракционизма, резко поднявшего планку узко специализированного мастерства (гармонизация формы, колористические изыскания, выразительность фактуры и т.д.), но убравшего из произведений искусства наглядное содержательное начало.

Иными словами, искусство постепенно отказывается от почти ритуальной для него тоги учителя, заменяя ее далеко не однозначной ролью «выразителя предметной сущности», детонатора скрытых ощущений, опускаясь тем самым до декоративного «оформления» жизненного пространства, т.е. вплотную примыкая к епархии прикладного художества.

Другой слой – связанное с промышленной революцией становление дизайна в нынешнем его понимании. Машинные методы труда заставили художников отойти от прямого ручного формирования вещей и изделий, перенести главную долю проектной работы в «домашнюю» часть производственного процесса – эскизы, чертежи, технические условия. Отделение специалиста, проектирующего форму вещи, от рутины ее непосредственного изготовления оказалось чрезвычайно эффективным – художники и производственники стали концентрировать усилия каждый на своем поле, а качество массовой продукции избавилось от случайностей

ремесленного труда. Издержки – удручающее сходство однажды запрограммированных образов – искупались возможностями частой модернизации моделей и программ в соответствии с потребностями и вкусами заказчика (покупателя).

Столь выгодный метод работы позволил распространить дизайн – как проектирование облика товарной массы – на все элементы человеческого окружения, среди которых привычные посуда, одежда, утварь стали лишь малой частью. И естественно, что заполнившие среду нашего обитания красивые и выразительные станки, ткани, самолеты, инструменты, игрушки стали спорить с эстетическим диктатом произведений «чистого искусства». Вещи вокруг нас начали формировать собственный, организованный по законам «их» красоты предметный мир, ставший своего рода произведением нового вида искусства – средового. Искусства, не боящегося вступать в творческий контакт с архитектурным пространством, о то и спорить с его возможностями.

Третий слой – изменение самого человека. Замкнутый раньше в рамках национальных культур и сословных предпочтений, человек становится все более мобильным во всех смыслах, спокойно усваивает обрушившийся на него калейдоскоп чужих обычаев и верований, приветствуя смену мод, концепций и символов, которые размывают традиционные нормы поведения и восприятия действительности.

Все это входит как составная часть в четвертый слой – капитальное движение общества от парадигмы «стихийного воспроизводства» к «проектной» парадигме. Сегодня человечество убеждено, что новое должно быть лучше, эффективнее старого, и это «лучше и эффективнее» можно и нужно предвидеть и конструировать. В результате – поле деятельности профессионального предсказателя будущего – проектировщика-дизайнера – расширилось беспредельно, что объективно совпало с научными и производственными возможностями общества и с путями развития той формы его идеологии, которую называют словом «искусство».

За прошедший XX век дизайн из профессии «второго уровня» – далеко после писателей, адвокатов, военных, политиков – выдвинулся на самый первый план культурного поприща, обрел небывалый для художников прошлого престиж. И в немалой степени – из-за той убежденности в своей правоте, в своих профессиональных принципах, в своей нужности людям, которая отличает нынешнего дизайнера.

Другими словами, расширение сферы дизайна в нашем мире – продукт сложнейшего переплетения многих факторов, и не последний из них – убедительность концептуальной базы проектного дела, раз за разом доказывающей свою перспективность и действенность.

Проектировать мир, исходя из закономерностей его самоорганизации, а не следуя субъективным поискам «идеального», «просто нового» или «самовыражения», опираясь на знание реальных прагматических потребностей общества, физических принципов строения материала, функциональных

особенностей жизненных процессов, с учетом новейших движений в сфере художественного творчества и общественного сознания – эта платформа, генетически восходящая к работе «прикладников» прошлого, всегда декларировалась и реализовывалась мастерами дизайна с момента его «официального» появления – с 1907 года.

Сейчас мировой Дизайн – с большой буквы – на пике, на восходящей ветви своего развития. Но есть ли условия дальнейшего совершенствования дизайнерской практики и теории «изнутри» и их роста и распространения «снаружи», в мировом хозяйстве? Что показывает анализ источников, составных частей дизайнерской деятельности, которые в конечном счете определяют методологию работы дизайнеров и направления развития феномена «дизайн» в целом?

Первый блок соответствующих исследований – анализ причин возникновения феномена «дизайн» именно в XX веке – уже изложен выше.

Второй блок – рассмотрение и уточнение связей дизайна как общественного явления с возможностями и потребностями породившего его общества — иллюстрируется примерами из истории эволюции его форм.

Особенности жизнедеятельности людей и организация их материального окружения всегда были взаимосвязаны. В Древнем мире, например, искусственная среда воспринималась как фиксация не только форм поведения и связей внутри человеческого коллектива, но и сил, воздействующих на него извне. Позднее, в буржуазном обществе, указывалось, что эта зависимость может быть обращена как бы «в обратную сторону», что изменения форм среды могут оказывать воздействие на образ жизни. Примером такого рода может служить утверждение Ле Корбюзье о том, что изменения в структуре города или даже возведение отдельного сооружения (скажем, дома как «машины для жилья»*) вызовут развитие социальных процессов (вплоть до возможных революционных преобразований).

На деле все гораздо сложнее – причины и следствия в формировании облика цивилизации связаны отнюдь не прямолинейно. Исходной предпосылкой проектной организации предметно-пространственных условий жизни является подчинение познанным закономерностям экономического и социального развития. Но проблемные ситуации этого осознания часто принимают вид художественно-эстетического протеста и ведут к новациям визуальных форм нашего окружения, которые становятся новой реальностью материального мира.

Многие приемы и методы художественного проектирования были известны человечеству с древнейших времен. Но к середине XIX века началось становление массового промышленного производства, рынок относительно быстро насыщался товарами, что усиливало внимание к их потребительским свойствам и эстетическим достоинствам и привело к коренному пересмотру традиционных принципов формообразования. Возникла новая область проектной деятельности – дизайн, активно включившаяся в контекст прогрессивных движений XX века. История дизайна богата событиями: сменой

организационных форм и идеологических приоритетов, появлением новых стилевых направлений, каждое из которых тесно связано с успехами мировой экономики и культуры. Общий смысл и содержание этого процесса – «глобальное» проникновение проектной культуры в жизнь общества, использование принципов и результатов дизайнерской деятельности в интересах каждого отдельного человека и всеобщей гуманизации «мирового» образа жизни.

Понимание характера путей эволюции дизайна как части мировой культуры позволяет приступить к рассмотрению следующего блока терминов и понятий первого раздела словаря, разъясняющих конкретику видов и форм дизайнерского проектирования.

В 1969 году ИКСИД (созданный в 1957 году Международный совет организации по художественному конструированию) принял развернутое определение «промышленного дизайна». Отмечалось, что «...дизайн является творческой деятельностью, цель которой – определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью», что «эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но главным образом к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя)». И, наконец, что «дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды».

По отношению к промышленному дизайну могут быть определены и другие его разновидности, составляющие в совокупности «Дизайн с большой буквы» как «третью (проектную) культуру» – наряду с культурой материальной и духовной. При этом прослеживается сходство ряда характеристик всех основных видов «конкретных дизайнов».

Понятие графический дизайн включает художественно-проектную деятельность, в основе которой – графическое изображение, рисунок, чертеж, помогающий наглядно представить смысл того или иного высказывания, события или указания. Наибольшее распространение получил промышленный дизайн, связанный с повышением потребительских свойств, промышленных изделий, с формированием окружающей человека предметной среды.

Архитектурный дизайн – особый раздел проектирования, который сегодня многие исследователи выделяют в рамках архитектуры, общей целью которой является организация материально-пространственных условий жизни человека и общества, но конкретные задачи фактически раскладываются на преимущественно художественные («архитектура как искусство»), овеществленные в культовых и уникальных общественных сооружениях, и приземлено прагматические, воплощаемые в рядовых жилых, производственных и общественных зданиях и комплексах. Именно последняя часть архитектурного творчества и внесена в представленную таблицу.

Набирающий все большую силу процесс насыщения всех видов архитектурно-пространственных ситуаций разного рода оборудованием и другими произведениями дизайна привел к образованию новой интегральной формы проектной деятельности – дизайну среды. Специфической чертой

профессиональной технологии этой формы является средовой подход – включение в число ведущих факторов проектирования различного рода «внеархитектурных» слагаемых среды – от динамичности средовых процессов до субъективных представлений их участников. Из-за чего средовое проектирование связано с постановкой и решением концептуально новых задач комплексной организации жизнедеятельности человека – одновременно и предметной, и пространственной. Отдельно в словаре рассматриваются аспекты особой области этого вида проектирования — дизайна архитектурной среды, усиливающего роль художественного начала в средовых объектах и системах.

Каждая из базовых форм дизайна обладает своим спектром функционального приложения. «Графический дизайн» направлен на решение задач, связанных с визуальными коммуникациями и так называемым фирменным стилем, «промышленный дизайн» сосредоточен на проектировании массовой промышленной продукции, которая должна отвечать требованиям целесообразности и художественной выразительности. Архитектурный дизайн ограничен задачами материализации пространственных запросов жизни. Что касается дизайна, то он призван соединить – синтезировать – всю палитру возможностей конкретных видов дизайнерского проектирования.

По-разному выглядят и конечные результаты работы разных «дизайнов». Решения, принимаемый архитектором-дизайнером, почти всегда имеют характер визуального ансамбля, так как связаны с конкретным объектом (предметно-пространственная среда жилища, система элементов визуальной информации города или района, среда их отдельного, но важного узла и т.д.). В архитектурном дизайне объекты и решения, как правило, единичны или образуют узко нацеленные функционально-пространственные комплексы — градостроительные, жилые и т.д.

Произведения графического и промышленного дизайнов в большинстве случаев индивидуальны, хотя и производятся в массовом порядке. Они могут составлять функциональные и художественные ансамбли и взаимосвязанные серии или комплексы.

Естественно, что широта задач современного дизайнерского творчества требует подготовки целого круга разносторонних специалистов, одинаково хорошо владеющих и художественными, и утилитарно-техническими сторонами своей деятельности, осознающих и ее узкоспециальные, и общие проблемы. Тем более, что наряду с указанными основными формами художественного проектирования появляются и другие виды дизайнов – экологического, футуро-дизайна, этно-дизайна и т.д. Однако они еще только формируются и будут рассмотрены лишь как частные дополнения к комплексной дизайнерской деятельности, реализующей в проектировании достижения предшествующих нам поколений.

Средовой дизайн – единственный вид проектирования, рассматривающий всю совокупность условий и обстоятельств человеческого бытия как произведение искусства.

Общие сведения о возникновении и предмете дизайна (всех дизайнов) являются основой для последующего рассмотрения в словаре-справочнике ряда терминов и понятий, используемых в современном художественном проектировании. Эти группы понятий связаны с результатами дизайнерской деятельности, а конкретно – с «объектом» дизайна, формируемой им предметно-пространственной средой, ее эстетической ценностью и такими важными понятиями, как «ансамбль», «типология» и др.

Понятие объект дизайна чрезвычайно важно, ибо это та реальность, на которую направлено внимание проектировщика и которую он анализирует, познает и преобразует. Для графического дизайна это любые виды носителей информации, предназначенной для массового употребления, начиная с графики и плаката, через промышленную графику – к системам визуальных коммуникаций и фирменному стилю. Для промышленного дизайна — объекты предметной среды как в производственной, жилой, так и в социально-культурной сфере. Сферой архитектурного дизайна является создание объемно-пространственных условий для полноценной жизнедеятельности человека и общества. Пространственно организованный строительный объект – базовое понятие архитектурного мышления. В средовом дизайне к этим компонентам добавляются предметное наполнение и технологическое оборудование, которые вместе с объемно-пространственной основой образуют особый дизайнерский объект – предметно-пространственный ансамбль.

Специфическим объектом дизайна (дизайнов) является совокупность различных предметных или пространственных образований – предметная, или пространственная, среда. Подобные системы имеют не только более сложную морфологию, где взаимодействуют объемы, поверхности, внутренние и внешние пространства разного ранга – в них в полной мере могут быть реализованы все формы эстетических отношений человека к окружающему нас миру.

Характерная особенность каждого вида дизайна – проектирование объектов (графики, вещей, зданий и среды), отражающих и предопределяющих тот или иной образ жизни. Но если промышленный дизайн направлен на формирование гармоничной предметной наполненности различных сфер деятельности, то дизайн среды, используя возможности архитектуры, создает объекты, обладающие не только формальной целостностью, но и способные выражать смысл и характер образа жизни.

Один из самых больших блоков понятий (и справок) раздела объединяет ряд терминов, характеризующих дизайнерское проектирование, и его связь с образом жизни субъекта этой деятельности, а также некоторые специальные аспекты дизайнерского проектирования, рассмотренные пока в виде самых общих понятий дизайна.

Связь между образом жизни и морфологией дизайнерских объектов очевидна. Прогнозирование вариантов образа жизни позволяет выбирать оптимальные направления художественного проектирования, способствующие скорейшему достижению намеченных обществом целей.

Трудность таких исследований – в поисках переходного звена от морфологии к проблемам образа жизни. Не исключено, что оно может быть выявлено через такие понятия, как стиль жизни и стиль формообразования.

Любое дизайнерское проектирование предполагает создание формально нового объекта, соединение в нем общественно необходимых качеств, именуемых потребительскими свойствами. В то же время оно, в отличие от иных форм проектной деятельности, является художественным творчеством, одним из направлений эстетической организации жизни. Поэтому деятельность дизайнера может и должна быть рассмотрена как с позиции выстраивания процесса этой деятельности (собственно проектирования), так и исходя из принципов, с помощью которых этот процесс реально осуществляется (принципов организации формы).

Проектирование в дизайне направлено на изменение исходной проектной ситуации и делится на две части, аналитическую и синтетическую, двигаясь от изучения задания через определение объекта проектной работы к синтезу новой формы, лишенной недостатков, свойственных ее прототипам, изученным на первых этапах работы. Такого рода предпроектный анализ по сути дела является методическим обеспечением дизайнерской деятельности. На его базе и развивается собственно формообразование, которое включает сначала учет формообразующих факторов, а затем, при композиционном выходе на целостную форму, завершает процесс и потому представляется иногда единственным мерилем эстетической ценности проектируемого объекта.

Проектное мышление дизайнера или архитектора-дизайнера направлено на локализацию внимания к жизненно конкретным ситуациям, к пониманию особенностей того типа образа и стиля жизни, применительно к которым решается дизайнерская задача. Потому что дизайн есть не только стремление отразить целостный смысл «образожизненных» состояний. Исходный импульс дизайн-проектирования – забота о ценностной достоверности наличного образа жизни, достигнутой без утраты благ, полученных из прошлого, в надежде на их приумножение.

В промышленном дизайне процесс конкретного решения дизайнерской задачи именуется художественным конструированием. (Иногда этот термин употребляется как синоним дизайна, что неправильно, ибо слово «дизайн» понимается много шире, чем просто процесс).

Творческая основа художественного проектирования состоит в образном понимании, отражении и воплощении жизненных ценностей. Базовой профессиональной способностью дизайнера является проектное воображение. В связи с этим возникают новые понятия, раскрывающие механизм проектного мышления, например, такие, как образное моделирование, или образ-тип. Эти понятия помогают ощутить специфику художественного отношения дизайна к действительности, отличия образов дизайна от их аналогов в других видах искусства. Ибо образы дизайн-продукции нарочито отказываются от апелляции к духовному миру человека, ограничивая себя – внешне – эстетическим воздействием дизайн-формы («первичными» впечатлениями от размеров,

конфигурации, цвета и т.д). И только архитектор-дизайнер, оперируя специфическими архитектурными средствами (пространством, образом, пластикой) и добавляя к ним средства иных дизайнов, полноценно отражает образное содержание жизнедеятельности людей, связывая его через феномен проектного воображения со всей культурой в целом (в том числе и художественной).

Проблема формообразования в дизайне понимается, прежде всего, как проблема отражения и преломления в морфологии проектируемых объектов всей совокупности объективных формообразующих факторов и условий. Полнота материализации этих факторов обеспечивает появление среды жизнедеятельности, адекватной конкретно-историческим условиям производства и потребления, соответствующей данному образу жизни. Этот подход дополняется и культурно-историческим отношением к образуемой форме как носителю культурных многообразных значений, к форме, которая может быть интерпретирована разными способами.

Соединение противоречивых требований в организации дизайнерских объектов не всегда может быть достигнуто традиционными методами решения проектных задач, т.е. проектированием по прототипам. В обычной социотехнической концепции моделирования объектов модель определяется через среднестатистические характеристики запросов поведения человека, что не удовлетворяет практику художественного проектирования. Вот почему в новой модели «программной концепции» смысловой план обозначен через идеальное представление о среде и ее слагаемых, а формальный – через организацию ансамбля этих слагаемых с помощью «языка» художественного проектирования.

Нередко сложные комплексные системы дизайн-объектов формируются стихийно, без объединяющих их художественных идей, тогда как их отдельные компоненты не только предусматривают заранее продуманный «идейный» диктат, в том числе художественный, но и требуют его, что сказывается на выборе и разработке «тем» (конкретных форм реализации дизайнерского замысла) при проектировании этих единичных объектов. При этом очевидно, что конкретика в так называемом тематическом проектировании, особенно сложных комплексных систем, должна ограничиваться достаточно осторожными прогностическими моделями. Например – дизайн-концепцией, содержащей принципиальные идеи, а не варианты их безусловной реализации. Создание дизайн-концепции – самостоятельный раздел проектной работы, не имеющий аналогов в других видах проектного искусства. Через проблематизацию проектной ситуации (описание противоречий проектного задания), а затем тематизацию (отбор «тем» – возможных вариантов ее решения), складывается целостная модель будущего объекта, реализуемая в актах собственно проектной работы – формообразования. А формообразование на концептуальной основе выводит художественное проектирование на уровень стилиобразования в рамках данной культуры, вырабатывая подходы к сознательному использованию признаков стиля.

Проблемы формообразования – наиболее трудный, абстрактно-теоретический блок понятий и справок первого раздела. Его определения и установки относятся не к прямым практическим действиям проектировщика, а трактуют положения фундаментальные, к тому же не всегда апробированные в научном сообществе. Но они говорят о принципах художественного осознания окружающей нас действительности, затрагивают философские основы дизайнерского творчества, закладывая объективную базу прогностического изучения перспектив развития дизайнерского искусства как особой сферы общественного сознания.

Процесс формообразования в дизайне естественным образом включает в себя композиционную работу. Отсюда важность различения таких основных понятий, как проектирование, формообразование и композиция. Каждый из этих видов деятельности различается по целям и методам, подчиняясь при этом общим закономерностям (общим принципам) формообразования.

Объекты дизайна, как правило, не единичны, а составляют сложные, нередко динамичные многокомпонентные системы-ансамбли: серии изделий, семейства приборов, средовые комплексы. Запроектировать такую систему – значит не только выявить ее содержание, но и найти форму, способную это содержание выразить – сделать его реально существующим как для отдельных элементов системы, так и для их совокупности.

Формообразование объекта дизайна – сущность процесса проектной дизайнерской деятельности, которая не может быть сведена к созданию только эстетически значимой формы вне ее зависимости от организации жизнедеятельности людей. В то же время она есть эстетическое формообразование, т.е., в отличие от других типов (видов) формообразования (скажем, техники), всегда соответствует современным эстетическим отношениям, которые являются одной из важнейших потребностей человека в освоении окружающего его мира.

Эти отношения всегда целостны и выступают в двух различных видах – так называемом эстетическом (красота) и эстетически-художественном (художественная образность). В первом случае это не «абстрактное единство чувственного материала», а оценка при эстетическом восприятии «формы содержательной». Во втором – чувственно-предметное отражение в объекте окружающей действительности, наглядное представление смыслов и идей, переходящее в художественный образ-тип.

Образно-типологический подход, чаще всего используемый в процессе «тематического» проектирования, подобен «нулевому циклу», так как он создает некую проектно-художественную метафору, выражающую художественную модель комплексной организации будущего средового объекта.

Все эти понятия находят отражение в дизайне. Многофакторное формирование элементов и комплексов предметной и пространственной среды придает дизайнерскому проектированию эстетическую направленность, которая в дизайне проявляется иначе, чем в других видах искусства, — она как

бы «надстраивается» над предметно-материальной деятельностью, связанной с удовлетворением утилитарных потребностей человека.

Реализация в объекте дизайна всех форм эстетических отношений образует эстетическую ценность объекта, придающую ему особое значение для потребителя. Эта ценность возрастает с привлечением других видов художественного творчества. Так называемый синтез искусств соединяет в целостном объекте дизайна идейно-художественные смыслы его отдельных частей или элементов. При этом объединении формообразующие принципы различных видов искусства взаимодействуют друг с другом, помогая его образам стать более конкретными и выразительными.

Комплексное формообразование в дизайне обладает «языком», в котором средства композиции являются лишь одним из важных элементов. Речь идет о создании «системы значений», которые закрепляются в структуре материальных форм. Характер и сила воздействия любого дизайнерского объекта зависят как от «системы потребностей» в его возведении (создании), так и от системы образов отдельных его элементов при условии их слияния в единый ансамбль. Этот ансамбль будет гармоничным и выразительным лишь в том случае, если дизайнер владеет языком формообразования, хорошо представляет место и роль средств композиции в этом языке. Чтобы успешно «говорить» на «языке дизайна», надо уметь соединять элементы его «алфавита» в нечто целое: сначала в элементы значимой организации объема и пространства, а затем в сложные «языковые знаки». Эмоционально-эстетическое, духовное воздействие объекта (вещи, оборудования, комплекса, ансамбля) определяется и его организацией как материального визуально воспринимаемого тела, и его композиционным формообразованием. Естественно, что последнее не сводится к внесению в форму объекта только элементарной геометрической организованности. Напротив, его средства и методы обеспечивают полную гармонию между элементами формы, внешней формой и содержанием, человеком и объектом дизайна.

Потому что в дизайне, в отличие от «чистых» искусств, имеющих дело прежде всего с символами, изображениями жизненных явлений (зафиксированных в специфическом «материале» красок, звуков, объемов и т.д.), художник использует в качестве выражающих смысл объекта средств и функционально-содержательные характеристики процессов эксплуатации, действия дизайнерских произведений. Форма авиалайнера выразительна не только потому, что символизирует целенаправленность и стремительность явления «полет», но и потому, что конкретная модель действительно может летать, из-за чего абрис, компоновочные принципы, фактура подчинены объективным законам аэродинамики, сохранения «полетного» равновесия и т.д.

Иначе говоря, в «правильной» дизайн-форме соединены два ряда факторов психологического воздействия: собственно художественные, выстроенные по правилам эмоционально-эстетического формообразования, и закономерности «инженерно-технической» композиции, отражающие рациональность прагматической, технологической идеи. Но второй ряд в

сознании зрителя обретает, в свою очередь, собственный идейно-эстетический смысл, усиливающий задуманный дизайнером художественный результат, перерастая рамки задач практического формообразования. Механизм двойного — художественного и «техногенного» – генерирования образных характеристик произведений дизайна еще мало изучен. Но и в таком «приближенном» виде многое объясняет в феномене популярности дизайнерского искусства.

Содержательно средства композиционного формообразования группируются вокруг задач, связанных с понятиями соподчиненности, соразмерности и согласованности отдельных элементов дизайнерской структуры, способствуя тем самым усилению ее художественной выразительности.

Единство отдельных структурных элементов архитектурно-дизайнерской формы создает не только целостную и выразительную форму объектов (сооружений), но и их комплексов, начиная от мебельных гарнитуров и набора посуды и кончая районами и зонами населенных мест, где сочетания внутренних и внешних пространств образуют весьма сложные комбинации. Так рождается понятие ансамбля, которое чрезвычайно важно и для декоративно-прикладного искусства, и для дизайна, так как связано с необходимостью создания органичного единства всех входящих в состав комплекса отдельных художественных систем. Но особенно важно оно для организации городской среды, где осознание ее как знаковой системы ставит задачу — вернуть среде визуальную целостность, соотнести глобальные задачи градостроительного дизайн- проектирования с тенденциями развития самой жизни.

Нашим поселениям явно не хватает структур, обладающих художественной образностью и ансамблевыми качествами. В том числе из-за недостаточного привлечения к проектной работе специалистов по дизайну, по монументальному и прикладному искусству, искусственных ансамблевых системам, распространяющих черты единого идейного замысла на огромные пространства. В связи с этим представляется необходимым, прежде всего, уточнить требования к организации средовой системы, осознать, что же такое ансамбль, каковы его особенности и признаки.

Реальным препятствием в создании полноценных ансамблей в дизайне архитектурной среды является механический перенос на них тех или иных исторически сложившихся концепций творчества. Вплоть до эпохи неоклассицизма архитектура была связана с подходом к формированию среды как бы «извне». В настоящее время, наоборот, преобладает метод формирования ансамблей «изнутри», без должного учета работы «внешних» факторов. Плодотворному сочетанию обоих подходов мешает распространившееся еще со времен Ренессанса мышление «от ортогонали», все более увеличивающийся разрыв между двумя в принципе едиными аспектами проектирования среды – «планировочным» и «объемным», что приводит к разрыву единства самой среды. Именно это имел в виду И.В. Жолтовский, когда говорил, что даже самые прекрасные сооружения мертвы, если они не

связаны идеей единства города как живого социального и архитектурного организма.

Комплексное, а тем более ансамблевое, художественное проектирование дизайнерских объектов требует их приведения в систему, сводящуюся к определенным образом организованной группировке этих объектов (с помощью того или иного критерия, той или иной обобщенной модели), что и составляет суть такого явления, как типология.

Особенности организации разных групп определяются как характером происходящих в них процессов, так и их пространственно-морфологическими характеристиками. Их учет в различных проектных технологических разработках необходим для совершенствования процесса формообразования. Дизайнерская типология в целом, также как и специальная типология архитектурной среды, являются синтезом требований к объекту, с одной стороны, и способов их формализации – с другой. Требования эти возникают под влиянием конкретных условий образа жизни и предполагают необходимые знания о качестве объекта и его параметрах. Способы, какими происходит формализация, являются результатом обобщения предшествующего опыта развития архитектурно-дизайнерского формообразования.

Всякая профессия основана на знании природы, целей и принципов действия в рамках этой профессии. Дизайнерская деятельность опирается на:

- знание объективного положения конкретных дизайнов в проектной деятельности и проектной культуре, которые ныне призваны произвести переворот в представлениях о мире, созданном человеком;
- понимание взаимодействия между образом жизни данного общества и его отдельных социальных групп и объектами дизайна, что является основой для исследования типологического многообразия объектов художественного проектирования;
- знание особенностей и принципов организации предметной и предметно-пространственной среды, принципов формообразования средовых объектов и путей выявления их эстетической значимости.

Все это совокупно должна обеспечивать особая наука техническая эстетика, изучающая самые различные аспекты формирования дизайнерского окружения человека. Составляя общую теоретическую основу дизайна, она в то же время исследует опыт его развития, особенности его проявления на различных этапах становления мировой цивилизации.

Выявление основополагающих терминов и понятий, связанных с проектной культурой, условиями их возникновения и развития, взаимоотношения между образом жизни и объектами дизайна, трактующих особенности и принципы их формирования, позволяет углубиться в современную жизнь сферы художественного проектирования.

Но, прежде всего оно показывает – дизайн, как новый вид искусства, состоялся. Он обладает собственным спектром эстетических и социальных задач и возможностей, своим образно-философским смыслом, образован специфическими материально-художественными структурами, наделен

индивидуальными технологиями реализации своего утилитарно-практического и культурно-эстетического потенциала. Поэтому можно с уверенностью утверждать – в ближайшие десятилетия неудержимое восхождение дизайна на культурный Олимп цивилизации будет продолжено. И оно будет идти при всех возможных вариантах – под флагом тех концептуальных ценностей, которые выработала и развивает мировая художественно-промышленная школа. Ибо они совпадают с кардинальными установками современной проектной культуры в целом.

2. ВИДЫ ДИЗАЙНА

Существо и содержание задач современного дизайна наиболее полно иллюстрируются теорией и практикой трех видов дизайнерской деятельности – графического дизайна, промышленного дизайна и дизайна среды. Каждый из них имеет свой спектр проблем и решений, свою цель и направление работы. Одно, «графическое», призвано «украсить» окружающую нас действительность, сделать ее ярче, выразительнее. Второе, «промышленное», стремится «оборудовать» ее, оснастить каждый жизненный процесс, каждый вид деятельности нужными для этого приборами и вещами. Третье – «средовое» – должно «устроить» мир, преобразовать его в предметно-пространственное целое, где было бы комфортно и удобно жить, работать, размышлять и развлекаться.

Разумеется, эти подробно рассмотренные в данном разделе сферы дизайна отнюдь не исчерпывают всей палитры дел профессии. Напомним, что из книги исключен весь круг вопросов, связанных с проектированием одежды и обуви, дизайн текстиля, фурнитуры и аксессуаров, готового платья, «высокой моды». Едва затронут так называемый арт-дизайн, по сути «отнимающий хлеб» у изобразительного искусства и скульптуры; только упомянуты дизайн в театре и кино, сценография – поскольку их задачи лишь частично совпадают с проблемами массового прикладного искусства. Почти не рассмотрены и те виды дизайна, которые либо еще не обрели достаточно авторитетного статуса, либо относятся сразу к нескольким сферам приложения творческого труда. Среди первых – экодизайн и футуродизайн, посвященные анализу частных аспектов сложнейшего переплетения факторов формирования дизайнерских изделий и объектов, среди вторых – ландшафтный дизайн, одновременно трактующий проблемы архитектуры, природоиспользования, ирригации, растениеводства, лесоведения и т.д.

Авторы сознательно пошли на подобные самоограничения. Дело в том, что многие приемы работы и творческие установки неосвещенных справочником видов дизайнерского проектирования часто схожи с теми, что показаны в настоящем разделе, который, таким образом, высвечивает главные для профессии сведения и концепции на конкретном материале только ведущих видов дизайна.

Все три «основных» вида современного дизайна исторически обусловлены, выступают своего рода наследниками предшествующих поколений художников и ремесленников. Графический дизайн вобрал труды и искания декораторов, каллиграфов, печатников; промышленный – продолжил дело прикладного искусства, создававшего вещи и устройства, нужные для труда и быта – от прялок до посуды; дизайн среды унаследовал и развил принадлежавшие зодчим проблемы формирования интерьеров, по-новому осмыслив задачи синтеза искусств и технических решений в пространствах любого типа.

Однако их собственные художественные и функциональные решения столь оригинальны, а совокупный вклад в становление современной культуры человечества, изменения его образа жизни и обстоятельств производственной деятельности столь значителен, что впору считать эти сферы дизайна своего рода символом сегодняшнего пути развития цивилизации.

Графический дизайн, как специфическая область творчества, представляет собой результат постепенного слияния двух направлений в художественной культуре. С одной стороны, популярного коммерческого искусства (афиши, реклама, газетные и журнальные иллюстрации), получившего развитие в конце XIX – первой половине XX века и открывшего новый изобразительный язык художника архитекторам и дизайнерам. С другой — современного изобразительного искусства, развивавшегося в Европе в первые три десятилетия XX века.

Первоначально этот термин означал художественное расположение и монтаж на печатном листе текста с изображением в процессе создания зрительно-словесного ряда. В настоящее время сфера деятельности графиков-дизайнеров существенно расширилась, включив компьютерную графику/ теле- и видеопрограммы, пространственно-конструктивные эксперименты и др.

Графический дизайн – интернациональное явление (одно из его современных названий «viscom» – «визуальный коммуникатор»), решающее такие комплексные задачи проектирования сложных структур, как выработка единых систем знаков, создание фирменных стилей, образа целых отраслей промышленности, обновление зрительно-информационного ряда учебников, создание визуальных комплексов для крупных мероприятий, выставок и тд. Многообразные проблемы массовой коммуникации требуют создания современных графических средств и могут быть разрешимы лишь в результате коллективного творчества многих специалистов. Поэтому совместно с дизайнером-графиком работают психологи, социологи, врачи, искусствоведы и др. специалисты, поскольку графический дизайн подразумевает оптимальную стратегию обработки информации в направленном толковании, превращение ее в визуальные сигналы, которые интерпретируются определенно и однозначно.

Деятельность дизайнера-графика включает сбор и анализ информации, определение проблемы и постановку цели, проектирование как создание общей дизайн-концепции, а после этого осуществляется разработка графического решения и гармоничной композиции. Поэтому в компетенцию специалиста

входят знание и анализ рынка, потребителей, психологических возможностей восприятия и, безусловно, умение выбрать наиболее подходящее средство выразительности. Возникают проблемы понимания и усвоения новой информации, визуализации понятий, представлений, процессов, не существующих в зримой форме, которые решает активно развивающаяся так называемая «информационная графика».

Дизайнеров объединяет сегодня ориентация на визуализацию нашего окружения, познание его через зрительное восприятие. Как профессиональный идеал ими рассматривается «целостное оформление среды» через «качественную форму», способную активизировать эмоциональное освоение. С другой стороны, эта деятельность понимается как воспроизведение смыслов различного рода сообщений, событий, понятий, директив, ценностей и т.п. в визуальной форме. Эта функция реализации абстрактного мышления в наглядном виде особенно актуальна там, где научные знания необходимо сделать доступными широкой публике, а также в сфере делового мира.

В последнее время наблюдается процесс трансформации графического дизайна в дизайн визуальных коммуникаций. Вызван он, в первую очередь, появлением в общественной практике необычного для традиционного дизайна класса задач, необходимостью проектирования сложных объектов систем нового типа.

Визуальный текст составляет сердцевину таких систем, и его создание требует развития особой дизайнерской специальности. Осознанная установка на проектирование текста-сообщения и среды как визуального текста в качестве самостоятельного результата работы и есть визуальный дизайн, в том числе – графический. Причем визуальным текстом может быть не только надпись, символ, изображение, но и объект проектирования в целом (автомобиль, здание, интерьер, улица) при условии ориентации потребителя на его визуально-текстовое восприятие.

Новое визуальное мышление существенно влияет на многие виды искусства. Культура переживает своеобразный «визуальный Ренессанс», происходит принципиальный активный сдвиг в ментальности, вызванный визуальной насыщенностью среды конца XX – начала XXI века. Зрительное восприятие современного человека обладает особой дифференцированностью, изощренностью, многоплановостью. В связи с этим наглядность, доходчивость, универсальность визуально-графического языка должны более компактно передавать информацию и ускорять процесс ее восприятия.

Кино и телевидение увеличивают объем зрительного познания. Сейчас человек получает информации, «упакованной» в картины и зрительные образы, не меньше, чем через печатный «буквенный» текст.

Изобретение фотографии, развитие кинематографа, а затем экспансия телевидения и видео пробудили массовый интерес к визуальным формам выражения, общения и восприятия. Значение визуальной ориентации, наглядности необычайно возросло. Достижения в области кибернетики, математической логики, структурной лингвистики также наложили отпечаток

на характер и способы современного мышления. Наряду с понятиями «материя», «энергия» появился новый круг явлений, связанных с понятием «информация», позволяющих понять ее специфику, собственно информационную природу распределения смысловых связей.

Проектирование материально пространственной среды как визуального текста способствует углублению ценностного отношения к ней. Поскольку дизайн позволяет менять визуальный облик мира, для дизайнера важно, помимо выявления «визуальной установки», распоряжаться также и «визуальными ценностями». Именно в этом смысле дизайн принято понимать как процесс упорядочения картины мира, борьбы с визуальным хаосом.

Человек использует видимое, не всегда при этом опираясь на осознанную внутреннюю концепцию восприятия мира. Она формируется в особых условиях, которые еще мало изучены, а их исследование требует специального осмысления понятий «визуальная установка» и «текст». Этим и занимается графический дизайн, который исследует и проектирует среду для человека, обладающего визуальной установкой и способного поэтому воспринимать ее как особого рода текст. Именно это делает видимый объект – визуальную сторону мира – существенным для человека, значимым, имеющим для него смысл, преподносит человеку мир в виде своеобразного сообщения. Человек использует свои зрительные наблюдения в практических целях, но способен мысленно отделять определенные зрительные качества видимого от самого видимого. Эта способность к абстракции и есть визуальная установка, а вычленимое ею содержание и есть визуальный текст.

Визуально-графическим текстом является любой объект, который воспринимается зрительно и понимается как знаковая система (этикетка, фирменный стиль, архитектурная полихромия, расписание движения поездов и др.).

Выделение визуального текста в качестве самостоятельного объекта проектирования непосредственно связано с прикладной графикой и графическим дизайном.

Всякая коммуникация (в том числе и визуальная) осуществляется посредством языка, вне которого и помимо которого единичное сообщение (текст) существовать не может. По отношению к множеству текстов язык является системой (кодом инвариантом), делающей возможным их создание, передачу и использование. Профессиональные качества дизайнера определяются тем, насколько свободно, широко и тактично он владеет визуальным языком, соблюдает и развивает правила языкового «поведения».

Так возникают две практические задачи графического дизайна: проектирование визуальных коммуникаций и проектирование самого визуального языка. Именно способность «видеть» средства, умение мыслить ими и развивать их составляет суть профессионализма дизайнера. Этому способствует развитие исследований собственно визуального языка, а не только изучение отдельных средств или объектов графического дизайна.

Профессиональным дизайнером-графиком считается тот, кто в каждом конкретном случае может подобрать ключ к решению исходной задачи визуальными средствами, т е трансформировать исходный смысл (идею, информацию, указание, предостережение, пожелание) в визуальный текст Как известно, важнейшим принципом графического дизайна является разнообразие и неповторимость графических решений Тем не менее многое свидетельствует об универсальности и системности языка Одному и тому же выражению могут соответствовать несколько содержаний, поэтому искусство художника состоит в значительной мере в том, чтобы заставить нас принять одну из многих возможных установок или, напротив, сделать общепринятую интерпретацию многозначной

Дизайнер-график воплощает свои представления о визуальной информации, визуальных объемах и структурах не только в таких традиционных формах, как книжная и газетно-журнальная графика, реклама, плакат, промышленная и телевизионная графика и др., но и в системах визуальных коммуникаций городской среды, архитектурных и инженерных объектов и их комплексов

Его деятельность все более распространяется на комплексное проектирование крупных предметно-пространственных объектов городской среды Размещение графических и трехмерных объектов в пространстве с целью их демонстрации – деятельность, родственная и архитектуре, и графике Носителем графики не всегда является лист бумаги Сложный, емкий, крупномасштабный объект (выставочный стенд, указатель) требует специального проектирования, и решение этой задачи предполагает участие дизайнера-графика

Размытость внешних границ графического дизайна усложняет рассмотрение его типологии и часто полностью меняет привычные представления о графике как изобразительном искусстве Например, такие виды прикладной графики, как книжная и газетно-журнальная, с точки зрения дизайна являются не только объектами изобразительного искусства (создание иллюстраций или шрифта), но и объектами созидательной деятельности, включающей техническое редактирование, набор, верстку и пр.

Виды графического дизайна можно классифицировать в зависимости от объекта проектирования. Например, во всех формах графического дизайна, использующих текст, значительную роль играет типографию, в основе которой – проектирование словесного текста средствами типографского набора Важным моментом здесь является размещение готовых форм (заголовков, слов, частей текста, заставок и пр.) как относительно друг друга, так и по отношению к носителю информации (газетная полоса, поле афиши и т.д.).

Такой вид графического дизайна, как промышленная графика, тесно связан с промышленным производством и его продукцией Главными объектами разработки являются товарные и фирменные знаки, этикетки, марки, упаковки и пр.

Графический дизайн широко распространен в сферах коммерции, коммуникаций, развлечений. Например, рекламная графика плакаты и афиши, рекламные брошюры и объявления, листовки, буклеты, каталоги, календари, значки, наклейки и другие объекты проектирования, связанные с той или иной рекламной кампанией

Особую роль графический дизайн играет в создании фирменного стиля, основная цель которого – появление определенного и постоянного запоминающегося зрительного образа всего, что связано с предприятием, его деятельностью и продукцией Основные элементы фирменного стиля – логотип, шрифт, цветовая гамма, композиционные принципы – могут охватывать широкие сферы – начиная от стандартного минимума (фирменный бланк, конверт и визитная карточка) до графического оформления всей документации фирмы, ее рекламы, оформления транспортных средств, художественно-стилистическое решение интерьеров фирмы, моделей одежды сотрудников и пр

Графический дизайн очень тесно взаимодействует с архитектурой и дизайном городской среды, и этот контакт проявляется по-разному Примером может служить такой вид графического дизайна, как архиграфика, которая включает в себя систему приемов и средств визуальной коммуникации суперграфики, визуальных знаков и символов [идеограмма, тонический знак, пиктограмма), графических элементов как интерьерного (витрины, выставки), так и открытого архитектурного пространства.

Ни одна проектная деятельность, а тем более архитектурная, не может обходиться без графической визуализации авторского замысла Основными видами архитектурной графики, которые отражают процесс проектирования, являются эскиз, чертеж и архитектурный рисунок, каждый из которых имеет свою изобразительную специфику и отвечает определенным требованиям Например, поиск архитектурной идеи осуществляется с помощью эскиза, а оформление архитектурного чертежа – с помощью архитектурного рисунка.

В последние годы широкое распространение получила машинная (компьютерная) графика – явление, отражающее совокупность приемов и действий, обуславливающих автоматизацию процессов подготовки, преобразования и воспроизведения графической (визуальной) информации с помощью ЭВМ Машинная графика активно используется во всех видах графического дизайна, в том числе телевизионной графике (телевизионные заставки, клипы, телереклама и пр.) Объектами разработки здесь являются графические элементы, используемые в кинематографе и на телевидении

В наше время графический дизайн практически переосмысливает суть, значение и формальные характеристики большинства художественных средств, которыми он давно и успешно пользуется

Второе рождение переживает сейчас графический знак (граф) при использовании его на упаковках, на стенах интерьеров, в городской среде Графическая трансформация объемно-пространственной реальности радикально обогатила визуальный язык дизайнера, позволила ему, оперируя

трехмерной структурой материального окружения, создавать адресованные потребителю графические тексты

Возрастает пространственный потенциал цветографии, что позволяет по-новому решать средовые задачи графического дизайна, расширяет выразительные возможности традиционной черно-белой графики

Цвет всегда был одним из важнейших носителей культуры, причем каждая цивилизация имеет свою систему цветовых символов. Поэтому использование цвета как средства формообразования в графическом дизайне станет тем эффективнее, чем теснее оно будет связано с историко-культурной подосновой

Отношение к цвету имеет солидный культурно-исторический базис, сформировавшийся на основе цветовой символики и договоренности между людьми о значении цветов, что позволяет говорить о цветовом языке как своего рода системе. Этот язык возник до появления языка вербального и отличается от последнего большей подвижностью семантических значений, о чем говорит, например, сложнейшая символика красного цвета

Знаки цветового языка – это сам по себе цвет, сочетание нескольких цветов (полихромия), изменение одного или нескольких цветов, цветовая среда. Они выражают отношение людей к их окружению, способность цвета влиять на утилитарную и эстетическую организацию этого окружения. Так, общий колорит среды дает представление об оригинальности локальной цветовой культуры, степени ее развития, подверженности влиянию других культур и т.д.

Развитие в дизайне средовой проблематики позволяет сегодня ввести понятие цветового текста. Если рассматривать в качестве информационного сообщения полихромия какого-либо отдельного объекта дизайна, то цветовая среда, включающая его, будет внетекстовой. Если же рассматривать как текст цветовую среду, то полихромия отдельного объекта может рассматриваться как знак, а полихромия среды комплекса объектов как некая последовательность знаков, как цветовое высказывание в рамках текста.

Развитие цветовой культуры включает совершенствование приемов цветовой гармонизации среды. Возникают теории цветовой гармонии, которые позволяют обеспечить гармонизацию на основе научного знания цветовых систем, что очень важно для специалистов, занятых задачами формирования среды. Чтобы справиться с их решением недостаточно полагаться лишь на интуицию и художественный вкус, надо понять социально-пространственную специфику среды и, опираясь на цветовую культуру и знания о цвете как пространственном феномене, найти качественно новые возможности ее цветовой гармонизации.

Создание принципиально новых цветовых систем, нацеленных на гармонизацию материально-пространственной среды, включающей множество разнородных составляющих, во многом обязано цветовой систематизации, которую разработал французский колорист М. Альбер-Ванель. Он предложил «планетарную» цветовую систему, которая кардинально отличается от «классических» систем других исследователей. В ее структуре оттенки цвета

рассматриваются как имеющие сходство и обозначаются общей точкой, в отличие, например, от системы Манселла, в которой каждой точке цветового тела соответствует определенный цвет, зафиксированный цифровыми показателями В «планетарной» системе один и тот же цвет может находиться в разных местах цветового пространства, и в этом смысле можно говорить о Вселенной, потенциально вмещающей множество планет, отличающихся каким-либо особым качеством. В известном смысле «планетарная» система является моделью реального цветового окружения.

Система учитывает прозрачность и отражение цветов, существующих в реальном мире и игнорируемых классическими цветовыми системами, в которых свет мыслится лишь белым. В этой системе подразумевается, что свет может меняться по интенсивности и окраске, и в зависимости от этого цветовые совокупности будут тяготеть к различным качествам.

Излишне говорить здесь и о гармонизации цветовых совокупностей. Цветовая гармония как бы априори уже заложена в «планетарной» цветовой системе различные совокупности демонстрируют различные способы гармонизации множеств цветов, основанные на контрасте, нюансе, общем валере и др. «Планетарная» система способствует реальному возведению цвета в ранг средств коммуникации, позволяет осуществить реалистический подход к цветовой гармонизации материально-пространственного окружения.

Следующим важнейшим достижением современного графического языка является полихромия, которая стала сегодня особым средством средового формообразования, т.к. формы, имеющие один и тот же геометрический вид, но различную полихромия, воспринимаются различными.

Самостоятельность полихромии по отношению к геометрическому виду и пластике объемно-пространственной формы позволяет визуально развивать в ней такие качества, как «пространственность» и «динамику», позволяет решать различные формально-композиционные задачи. В создании динамичного и пространственно-сложного цветового окружения графический дизайн использует природные цветовые мотивы, культурные традиции, причем социальные процессы, в частности, перемены цветовых предпочтений, открывают пути нового образного осмысления бытующих цветовых ценностей. Цветной геометрический рисунок, наложенный на сложную пластику архитектурного произведения, – явление достаточно известное в культуре. Новое развитие этот принцип получил в начале XX века, когда в живописи, прикладном и оформительском искусстве, архитектуре цвет зазвучал особой темой, не всегда параллельно с формой, а как бы пересекаясь с ней, отдаляясь от нее, внося диссонанс и, в конце концов, объединяясь, давая начало новой визуальной идее. В этом плане особым способом обогащения окружающих нас средовых структур является суперграфика (этот термин ввел в обиход американский архит. Ч. Мур). Основным признаком суперграфики – активность взаимодействия цветографики со структурно-морфологической основой формы, не зрительное разрушение формы, а создание на ее основе новой композиционно-художественной целостности. Поэтому суперграфика способна

вступать в конфликт с отдельными элементами целого. При этом визуальное разрушение отдельного объекта оправдано художественным преобразованием и осмыслением объекта более емкого — массива материально-пространственного окружения, что убедительно проиллюстрировано искусством русского модерна. В 1970-е годы широкий спектр возможностей суперграфики как метода конструирования визуального пространства был использован во многих массовых новостройках в городах России.

Суперграфика обязана своим выходом в пространство различным творческим направлениям в живописи, дизайне, архитектуре. С одной стороны, это жестко геометрическая тенденция – группа «Де Стил», К. Малевич, Б. Таут, Я. Чернихов, с другой – живописная, зародившаяся у пуантилистов и подхваченная футуристами, а затем А. Гауди, В. Кандинским, П. Клее, Г. Арпом. Она легко реализовалась в дизайне и архитектуре, что объясняется ее неизобразительностью и способностью пространственного структурирования на основе модульности, присущей этим сферам творчества.

Все сказанное подтверждает, что графический дизайн в наше время представляет собой весьма развитую и чрезвычайно насыщенную смысловыми оттенками область художественной жизни общества. Более того, наводит на мысль о самостоятельной ценности этого стремительно выделяющегося из общего мира эстетической деятельности практически нового вида искусства. С другой стороны, графический дизайн, как особая форма эстетического мышления, чрезвычайно активно влияет на другие виды дизайна, вливаясь таким образом в пеструю интегральную картину современного, синтетического по существу, мироощущения.

Промышленный дизайн – сфера проектной деятельности, занятая художественным проектированием элементов предметного наполнения среды обитания человека, создаваемых методами индустриального производства. Его можно рассматривать как исключительное явление в проектной культуре, положившее начало всей области проектной деятельности, получившей в XX веке название «дизайн».

В ряду разнообразных видов дизайнерской деятельности – архитектурного (средового), промышленного, графического дизайна – два первых имеют особое значение: их объекты постоянно окружают нас, встречаясь практически в любых ситуациях нашей жизни. Более того, будучи смежными сферами проектной культуры, они теснейшим образом связаны между собой. Промышленный дизайн как самостоятельная проектная дисциплина зародился в недрах архитектуры; люди, стоявшие у его истоков – У. Моррис, К. Дрессер, Г. Мутезиус, П. Беренс, – имели архитектурное образование и начинали свою практику как архитекторы.

При этом связь архитектуры и дизайна нельзя назвать односторонней. Так, в 1910–1920 годах эстетика машин оказала значительное воздействие на архитектуру модернизма; точно также стилистика «хай-тека» 1970–1990 годов привносит в архитектуру образ промышленных технологий конца XX века. Благодаря этому именно архитектуре и промышленному дизайну принадлежит

решающая роль в формировании окружающей нас предметно-пространственной среды. Причем считается, что архитектура решает в большей степени пространственные задачи, а промышленный дизайн занят нашим предметным окружением. Это верно, но только отчасти.

Основным отличием промышленного дизайна от других областей проектного творчества считается его ориентация на массовое промышленное производство. Надо признать, что при соответствии этого определения истине в большинстве случаев провести четкую границу между промышленным дизайном и смежными областями практически невозможно. Действительно, объекты архитектуры, как правило, уникальны и привязаны к конкретному месту. Однако как быть тогда с объектами типового проектирования, с домами индустриального строительства, мобильными архитектурными объектами? Примерно тоже можно сказать и про дизайн визуальных коммуникаций: знак, выполненный в виде светового короба или табло, – несомненно, изделие промышленного дизайна; он же, будучи нанесен на поверхность какого-либо сооружения, – уже объект дизайна графического.

С другой стороны, нет полной ясности и с объектами, функционально относящимися к промышленному дизайну. Так, работы дизайнеров «новой волны» (студий «Мемфис» или «Алхимия»), формально соответствующие всем его определениям (несомненно, функциональны, производятся индустриальными методами), явно тяготеют к арт-дизайну.

Традиционное отличие промышленного дизайна – его нацеленность на рынок. Впрочем, и ее нельзя считать характерной только для этой области дизайна. В некоторой степени это присуще и другим его видам. Да и у объектов промышленного дизайна это проявляется по-разному: более явно – у транспортных средств, бытового оборудования, менее – у производственного.

Очевидно, что полноценным критерием выделения промышленного дизайна в качестве самостоятельного течения в общем потоке проектной культуры следует считать не единичные признаки, а их комплекс. И важнейшим среди них надо признать тип связи продукции промдизайна с бытовыми и производственными потребностями человека это прежде всего разного рода искусственно созданное оборудование жизни, инструментарий для реализации ее процессов, вещи, предметы, машины, механизмы, приборы как бы стоящие между человеком и прилежащей пространственной средой. Разумеется в отдельных случаях комбинации этих вещей и машин могут сами стать своего рода средовым пространством, но это отнюдь не отменяет глобальной роли произведений промышленного дизайна как утилитарно необходимого посредника между человеком и окружающими его структурами.

Подобному тому как материальное производство существовало задолго до развития промышленности, предпосылки художественного конструирования как проектного метода возникают столетиями раньше промышленного дизайна. В этом смысле промышленный дизайн можно рассматривать как прямое продолжение единой линии развития материальной культуры человечества. Несмотря на сравнительно небольшие объемы выпуска продукции,

поколениями ремесленников был накоплен большой опыт, весьма ценный для дизайна вообще и промышленного – в частности. В различных категориях изделий выявлялась связь между назначением предмета и его формой, материалом, технологией изготовления и его декоративными свойствами. Многообразие культур мировой цивилизации обусловило различные пути эволюции ремесел. Так, традиционные японские изделия – посуда, бумажные светильники или столярные инструменты – отличаются высочайшей функциональностью и высокохудожественным решением при отказе от обычной для этой эпохи орнаментации. Подобный же «дизайнерский» подход к формообразованию бытовых предметов и орудий труда отличает изделия общины религиозной секты шейкеров в Северной Америке, деревянные и металлические изделия российских ремесленников – кухонную утварь, инструменты, сани и т.д.

Новые технологии обработки материалов в конце XVIII–XIX веке позволили резко увеличить объем производимой продукции. Однако ее внешний вид почти не изменился. Часть повторяла форму ремесленных изделий, большинство же выпускалось вообще без учета эстетических требований. Появилось огромное количество совершенно новых изделий: фотоаппаратура, средства связи, паровой транспорт, разнообразные станки. При всей новизне функций их форма, как правило, сводилась к воспроизведению традиционных, привычных глазу тогдашнего обывателя контуров и линий, с обилием малофункционального декора. К середине прошлого века, когда производственные отношения машинной эры сложились окончательно, господствующим стилем стала эклектика, поскольку новые материалы и конструкции еще не были эстетически осмыслены.

Естественно, несоответствие формы вещи ее функции и технологии производства не могло сохраняться долго помимо чисто эстетических проблем. Оно отрицательно влияло на сбыт. Попытки же добиваться «ремесленного» качества изделий индустриальными методами приводили к удорожанию производства. Это положение уже в середине прошлого века стало объектом критики. Так, Дж. Рескин – художник, теоретик изящных искусств и архитектуры – провозгласил тезис о неразрывности красоты предмета и его функции. Однако он не сумел оценить перспективы, открывающиеся перед художником в промышленном производстве, и до конца дней своих оставался убежденным противником машинных технологий, видя пути выхода из тупика в формообразовании только в возрождении традиций ремесла.

Осуществить идеи Дж. Рескина пытался его ученик У. Моррис, возглавивший движение «Артс энд Крафтс». Высокие декоративные свойства продукции организованных Моррисом мастерских создавались не стихийно (как это было у изделий народных промыслов), а после глубокого творческого анализа. Моррисом были фактически заложены основы дизайнерского подхода к формообразованию изделий, однако внедрению их в промышленное производство мешала его антипатия к последнему. Соединение творческих

принципов Морриса с возможностями индустриальных технологий было осуществлено следующим поколением художников.

Начало XX столетия – время становления новых художественных стилей, при этом новая эстетика не ограничилась сферой «чистых искусств» – живописи, скульптуры, графики. В поисках новых сфер творчества художники обратились к промышленным объектам, в свою очередь промышленники осознали реальную пользу от участия художника в процессе создания продукции. Это привело к возникновению в 1907 году в Германии – одной из наиболее развитых индустриальных держав – объединения «Дойче Веркбунд», ставившего целью реорганизацию ремесленного производства на промышленной основе, создание «идеальных образцов» для промышленного производства. Провозглашенные создателем и теоретиком «Веркбунда» Г. Мутезиусом принципы «эстетического функционализма» можно рассматривать как декларацию основ промышленного дизайна.

Творческие принципы «Веркбунда» нашли материальное воплощение в ряде образцов, изготовленных в ограниченном количестве для выставок, а также в творчестве архитекторов-практиков, в первую очередь Анри вон дер Вельде, В. Гро-пиуса, Б. Таута и П. Беренса. Последнему принадлежит разработка формы электрических светильников, электрической посуды, вентиляторов фирмы АЭГ – видов продукции, не имевших до тех пор визуального осмысления. Новизна объектов обусловила подход к их формообразованию, создававшимся практически без оглядки на какие-либо прототипы. При этом формальные приемы Беренса были аналогичны для различных изделий, что делало продукцию концерна легко узнаваемой.

Нетрадиционность принципов проектирования изделий промышленного дизайна потребовала собственных форм организации проектного дела и специальных теоретических и экспериментальных исследований, объединения его мастеров в школы и исследовательские коллективы. Один из них – созданная в 1919 году первая в мире школа промышленного искусства и архитектуры – «Баухауз».

Образцы изделий, разработанные в «Баухаузе» еще в 20-е годы XX века, – кресла М. Брейера и Мис ван дер Роэ, керамическая посуда. В. Гропиуса, – производятся до сих пор, причем пользуются большой популярностью, продолжается выпуск мебели, созданной по проектам Л. Корбюзье или другого крупнейшего архитектора XX века – Алвара Аалто. Успех, выпавший на долю этих изделий, основывается не только на их современности (даже спустя 80 с лишним лет), не только на их эстетических качествах, но и на высокой технологичности их изготовления, на соответствии их человеку – те на их эргономических характеристиках. Так, Л. Корбюзье впервые использовал при разработке своей мебели макеты человеческой фигуры – «эргономы». Причем интересы титанов архитектуры XX века не ограничивались дизайном интерьеров и оборудования – они проектировали также транспортные средства. Некоторые из них, более реалистичные, даже выпускались серийно.

Идеи «промышленного искусства», созвучные провозглашенным «Баухаузом», стали основой деятельности еще одной школы 20-х годов прошлого века – отечественного ВХУТЕМАСа (позже – ВХУТЕИНа) У этой школы они сочетались с энтузиазмом строителей «нового общества», «новой культуры» Здесь работала факультеты дерево- и металлообработки, преподавали такие мастера, как А. Родченко, В. Татлин, для формирования перспективных учебных программ были созданы научно-производственные лаборатории

Сопоставление ВХУТЕМАСа и «Баухауза» неслучайно как признанные лидеры художественной мысли 1920-х годов, они находились в постоянном контакте Однако в начале 30-х годов их творческие доктрины по ряду причин оказались невостребованными «Баухауз» был закрыт в 1930 году, ВХУТЕИН тогда же реорганизовали, сохранив лишь архитектурную специализацию Но за сравнительно короткий срок своей деятельности ВХУТЕМАС/ВХУТЕИН заложил основы развития отечественного промышленного дизайна, который сумел создать ряд замечательных произведений – таких, как «аэропоезд» С Вальднера, железнодорожные вагоны и троллейбусы мастерской АХБ, автомобили Ю. Долматовского, В. Бродского, В. Самойлова и т.д.

Но в целом образцы европейского дизайна первой половины XX века представляли собой результат либо «побочной деятельности» архитекторов, либо счастливого совпадения интересов промышленника и художника. Лишь некоторые из них разрабатывали изделия для производства на принадлежавших им же предприятиях Например, автомобильные стилисты Э. Бугатти и М. Биркигт сами владели заводами, выпускавшими разработанные ими машины

В это время в США масштабы производства, состояние рынка заставили промышленников обратить на дизайн более пристальное внимание Экономический кризис 1929–1930 годов потребовал поиска новых путей улучшения сбыта продукции, и промышленный дизайн оказался одним из средств решения коммерческих проблем Легко заметить разницу между «рыночно» понятыми задачами дизайна и провозглашенным «Веркбундом» «эстетическим функционализмом» Лучшему сбыту продукции служит так называемый «коммерческий дизайн» – стайлинг, нацеленный, в основном, на внешнее оформление предмета или, по выражению Дж. Нельсона, на «иллюзию перемен за неимением возможности создать подлинные перемены»

Конечно, чистое оформительство промышленного изделия – это крайность, противоположная чисто функциональному формообразованию, между этими полюсами находится бесконечное число промежуточных позиций Так, творчество одного из самых известных коммерческих дизайнеров Америки – Р. Лоуи – имело диапазон от простой стилистической обработки несложных бытовых или торговых объектов до не имевшей аналогов разработки интерьеров орбитальной станции «Скайлэб».

Возможно, избыточный прагматизм коммерческого дизайна, с одной стороны, и бурное развитие техники – с другой – стимулировали развитие и такой разновидности промышленного дизайна, как дизайн утопический или,

как он называется в наши дни, футуродизайн, который пытался представить среду обитания ближайшего будущего – транспорт, архитектуру, предметное наполнение – на основе тогдашних представлений об аэродинамике, материалах и технологии.

Реальный эффект этого оказался несколько неожиданным в моду вошла «аэродинамическая» стремительность. Динамичный образ придавался даже предметам, по сути своей тяготеющим к статичности: радиоприемникам, тостерам, сифонам, пылесосам и т. п. С функциональным дизайном это уже не имело ничего общего, зато продавалось хорошо. Констатируя это факт, крупнейший историк промышленного дизайна Эдвард Люси-Смит делает вывод, что развитие коммерческого дизайна в Америке 30-х годов XX века дало теории дизайна даже больше, чем деятельность «Баухауза»: американский дизайн вышел, наконец, за рамки чисто бытовой сферы, одновременно дав ценнейший опыт взаимосвязи с маркетингом.

Годы Второй мировой войны не могли не сказаться на развитии промышленного дизайна. Выпуск бытовых изделий резко снизился, но военное производство сообщило мощный импульс совершенствованию технологий, что сразу проявилось по окончании войны. Экономическая ситуация в мире изменилась коренным образом, и пути развития дизайна в Старом и Новом Свете разошлись еще сильнее.

Экономический бум в США способствовал укреплению позиций коммерческого дизайна. Это наглядно демонстрирует эволюция формы американских автомобилей. Если довоенная история американского автодизайна отмечена такими достижениями, как гениальные по простоте «Форды» моделей «Т» и «А» или эстетически изысканные «Дюзенберги», «Обурны» и «Корды» Гордона Миллера Бьюрига, то после войны с подачи шеф-стилиста корпорации «Дженерал Моторс» Х. Эрла легковые автомобили начали почти буквально воспроизводить визуальные характеристики реактивной авиации того времени: машины ошетинились «плавниками», «дюзами», «воздухозаборниками» и прочими абсолютно не свойственными им декоративными элементами, иногда откровенно в ущерб функции.

Европейский дизайн послевоенного периода продолжал, в основном, заложенные «Баухаузом» традиции функционализма. Особую роль в развитии дизайна тех лет играла Ульмская школа дизайна (1953–1968), ставшая одним из основных центров разработки теоретических основ современного промышленного искусства.

К сер. 60-х годов в Европе накопился солидный опыт как в теории, так и в практике промышленного дизайна. Этот опыт послужил хорошей базой для экспериментов в футуродизайне, прогнозирующем развитие новых типов изделий для завтрашнего образа жизни, и в авангардном дизайне, ищущем новые формы уже существующих изделий. Признанными лидерами последнего направления стали итальянские дизайнеры (что можно объяснить традиционно высоким уровнем развития ремесел в Италии), постоянно сочетающие экспериментальное творчество с работой над практическими заказами.

Благодаря их деятельности итальянский дизайн стал одним из первых примеров национальной школы дизайна. Позже появились и другие школы ярко выраженного национального (или регионального) подхода к промышленному искусству, например дизайн скандинавский, в основе которого лежит творчество А. Аалто.

При всех различиях национальных школ промышленный дизайн развивался преимущественно в функциональном русле; при этом объективные требования к изделиям формулировались все более четко по мере их совершенствования. В результате этого процесса многие изделия – в рамках типологических групп – постепенно были унифицированы по форме. Бытовые радио- и электроприборы к концу 1960-х годов более или менее повторяли формообразование немецкого «Браун-стиля», легковые автомобили – эталоны мастеров туринской школы и т.д.

Многообразие приемов вульгарно понятого функционализма вызвало болезненную реакцию общества. Становилось очевидно, что проблема формирования среды обитания не ограничивается решением чисто функциональных задач, и новое поколение проектировщиков сконцентрировало усилия на поисках «свободного» образного языка дизайна. Символом новой эпохи – постмодернизма – стало отсутствие каких-либо стилевых ограничений, наличие в образных характеристиках произведений дизайна элемента игры и даже эпатажа, повышенное внимание к средовому контексту (не только композиционному, но и социальному). Дизайн 70–80-х годов XX века отказался от бывшего намерения преобразовать мир, сосредоточившись на максимальном удовлетворении любых потребностей конкретных людей.

Эти концепции нашли отражение поначалу в футуристических экспериментах, а затем и в практической деятельности таких групп, как «Мемфис», расширяющей визуальный язык промышленных изделий путем заимствования архитектурных форм, использования нетрадиционных для дизайна материалов (натурального камня, керамики) в сочетании с современными металлами и пластиком.

При всей размытости границ различных областей дизайнерской деятельности основной сферой промышленного дизайна было и остается художественное проектирование объектов массового промышленного производства, из которых можно выделить следующие основные категории:

- бытовые предметы (посуда, радио-, электрооборудование и т.д.);
- объемные элементы оборудования интерьера (мебель и крупногабаритное оборудование);
- технологическое или производственное оборудование (станки и другие элементы оборудования производственной среды);
- транспортные средства;
- инженерные устройства и сооружения;
- визуальные коммуникации;
- уникальные объекты промышленного изготовления.

Многообразие этих объектов обуславливает неодинаковость стоящих перед дизайнером творческих задач, что в свою очередь диктует различную специфику его профессиональной деятельности. Так, художественное проектирование изделий массового потребления тесно связано с такими понятиями, как мода, образ жизни; на первый план выходят вопросы сбыта продукции; дизайн таких объектов часто приобретает ярко выраженный коммерческий характер, сводится к внешнему оформлению предмета.

В отличие от товаров массового потребления при художественном проектировании объектов промышленного назначения – станков, специального оборудования, сельскохозяйственных орудий и т.п. – доминируют требования технической целесообразности: эргономика, технологичность производства, производительность, экономичность, экологическая безопасность и т.д. заслоняют вопросы образа и стиля. Тем не менее, игнорировать их невозможно, поскольку формируемая с участием этих объектов производственная среда должна оставаться комфортной для находящихся в ней людей, в том числе и в визуальном отношении. Кроме того, рыночная конкуренция между производителями подобных объектов ставит перед проектирующими их дизайнерами проблему фирменного стиля продукции.

Казалось бы, еще в меньшей степени связано с решением проблем визуального образа художественное проектирование уникальных объектов, экстерьер которых вообще не рассчитан на зрительное восприятия (космическая техника, подводные аппараты и т.д.), функционирование которых протекает во враждебной человеку внешней среде. Но хотя их внешность определяется почти исключительно требованиями технической целесообразности, она, как правило, служит прообразом современных, художественно выстроенных форм и не может решаться без участия дизайнера.

Таким образом, специфика дизайнерского проектирования весьма тесно определяется характером создаваемых объектов. Однако в рамках современного промышленного дизайна можно вычленил также сферы, отличающиеся нацеленностью на отдельные группы потребителей или на локальные рынки со специфическими требованиями к изделиям. Например, дизайн, рассчитанный на особенности жизненного уклада региональных и этнических групп. Так, японский дизайн, заявивший о себе в начале 70-х годов XX века, одновременно с подражанием американскому коммерческому дизайну экспериментировал с формообразованием объектов, связанных с традиционным японским образом жизни. Этот опыт позволил уже в начале 80-х годов найти характерный только для японских производителей образ продукции, рассчитанной и на внешние рынки.

Совершенно новый подход отличает дизайнерские разработки, предназначенные для отсталых и развивающихся стран. Их отличительной чертой является повышенное внимание к простоте технологии, применение доступных материалов, возможности использования изделия малоподготовленными потребителями. Определенной спецификой обладает художественное проектирование объектов, адресованных различным

возрастным группам, лицам с ограниченной дееспособностью и т.д. Подобное внимание промышленного дизайна к решению задач конкретных категорий людей можно считать одной из его наиболее характерных современных особенностей.

В наши дни промышленный дизайн переживает весьма непростой период. Его коммерциализация, ориентация на преходящую моду, попытки угодить любым вкусам потребителя размывают те принципы художественного рационализма, что стали фундаментом его становления и развития. С другой стороны, постоянное усложнение реалий современной жизни, ее насыщение все новыми технологиями способствуют возникновению невиданных ранее, но объективно необходимых дизайнерских форм и течений.

Обострившиеся во второй половине XX века экологические проблемы ставят новые задачи и перед промышленным дизайном, что привело к появлению так называемого экодизайна. По-новому видит свои цели футуродизайн, не столько создающий образцы для последующего внедрения в производство, сколько осмысливающий изменения в технологии и в потребностях общества и намечающий перспективные пути развития дизайна.

Так, насыщение среды электроникой, внедрение компьютеров во все сферы жизни привели еще в конце 1960-х годов к появлению концептуальных разработок таких архитектурно-дизайнерских групп, как «Аркигрэм» (Великобритания) или «Химмельблау» (Австрия), выглядевших в то время как упражнение для ума с элементами игры и мистификации. Причем если «Аркигрэм» действительно проигрывал сценарии (хотя и парадоксальные) развития среды обитания, то группа «Химмельблау» пошла по пути не формирования среды, а ее имитации, подмены реальной среды иллюзорной (вначале аудиовизуальными, а затем и психотропными средствами). Сегодня эти, казавшиеся чем-то достаточно отдаленным, проблемы встали перед специалистами во всей своей остроте.

Цивилизация, двигаясь вперед «слишком быстро», очередной раз стоит на распутье, и ответственность дизайнеров за выбор дальнейшего пути ее развития весьма высока. Разумеется, некоторые черты промышленного дизайна ближайшего будущего вырисовываются уже сегодня. Так, можно прогнозировать «прямое» уменьшение исторически сложившегося разрыва интересов проектировщика и потребителя, что подразумевает значительно большее участие последнего в процессе не только эксплуатации изделия, но и его создания. Вне сомнения, возрастет роль экологического подхода к дизайну, основанного не только на использовании «чистых» материалов и технологий, но и на поиске новых форм организации бытовых и производственных процессов. Следует ожидать и существенного расширения арт-дизайна, который будет захватывать и те области жизненного обеспечения, что пока считаются исключительной прерогативой «рациональных» промышленных форм.

Впрочем, прогноз в любом случае остается только прогнозом; конкретные же пути развития проектной культуры и промышленного дизайна в том числе может показать лишь время.

Дизайн среды, едва получив статус самостоятельного вида проектного творчества в середине прошлого века, сразу стал претендовать на особую роль в этой области культуры.

Дело в том, что его ключевое понятие – среда – образует смысловое ядро всех объединившихся под знаменем дизайна видов искусства «нечистого», т.е. связанного с двойным содержанием его произведений – художественным и практическим. Обозначая термином «среда» совокупность всех компонентов и характеристик материально-пространственных и эмоционально-художественных условий существования человечества, мы включаем сюда, естественно, и самого человека. А значит, и свойственные ему феномены и нормы культуры – от их общечеловеческих слагаемых до проявлений личной культуры поведения и трудовой деятельности.

Всеобъемлющий, глобальный во всех смыслах характер категории «среда» определил многие изменения в содержании современного искусствоведения, поставив, например, вопрос об иерархии разных видов проектной деятельности, их сущностных взаимосвязях и между собой, и с традиционными видами художественного творчества.

Сегодня все, что помимо образного начала имеет еще и прикладной характер, – посуда, мебель, ткани, книги, вывески, вплоть до архитектуры – считается дизайном: промышленным, графическим, архитектурным и т.д. Но для человека разные «конкретные дизайны» отнюдь не равнозначны: помимо обязательных для жизни «пользы, прочности и красоты» он ищет от общения с дизайном нечто более высокое – гармонию взаимодействия с окружающей действительностью, согласованность мироощущений.

Некогда эту сверхзадачу, с известными оговорками, брала на себя архитектура. Она или непосредственно, через эскизы зодчего, или опосредованно, через узаконенные традициями формы оборудования и архитектурного декора, диктовала свою художественную волю мастерам прикладного искусства. Облик неисчислимого множества привязанных к архитектуре вещей приобретал единство образа или стиля, выразившего идеи времени, а зрительная согласованность всех слагаемых пространств способствовала реализации индивидуальных эмоциональных ожиданий. Мир материального окружения «потребителя» гармонировал с его духовными, эстетическими установками.

Но архитектура как сфера проектирования оперирует главным образом пространственными ощущениями, возникающими при восприятии объемов, поверхностей и находящихся между ними «пустот», где осуществляются те или иные жизненные процессы. Сегодня, когда стремительно меняются цели и возможности формирования пространственных впечатлений, зодчие едва успевают справиться только с относительно узким набором своих профессиональных проблем, практически не имея сил для художественного

осмысления остальных компонентов проектируемого пространства. Эти задачи целиком отошли к «внеархитектурному» проектированию вещей и процессов.

Появился новый тип проектной деятельности – дизайн среды, интегрирующий в единую функционально-художественную целостность достижения дизайнеров других специальностей, проектирующих оборудование, предметное оснащение, систему декоративно-графических решений и, в том числе, пространственную ситуацию. Кроме того именно среда, в конечном счете, является ареной работ по синтезу искусств. Становится понятно, почему дизайн среды имеет все права на роль завершающего звена общей системы работ по художественному проектированию.

«Замещение» определенной доли архитектурного творчества дизайном среды происходило постепенно. Рубеж XIX–XX веков был посвящен комплексному формированию ряда «массовых интерьеров» того времени — жилых квартир, кафе, магазинов, контор, обусловленному становлением в обществе «массового заказчика» – среднего класса. Прикладное искусство откликнулось на это широким выпуском серийной мебели, посуды. Сформировался стиль «Ар Нуво», давший миру образцы искусства, отличного от предшественников эстетическими ориентирами и средствами выразительности. Ч. Макинтош в Англии создает серию знаменитых «чайных комнат» – своего рода простонародных кафе; в Австрии работают О. Вагнер и другие мастера «Старой венской школы», в России – строит и украшает многочисленные особняки и офисы Ф. Шехтель. Отличительной чертой всех этих работ является абсолютное стилевое единство архитектурной основы и вещного наполнения, но пока что созданное целиком, от конструкций до чашек, одним автором.

Тогда же появились и полностью унифицированные, выполненные «на потоке» мобильные средовые объекты: купе пароходов и поездов, салоны автомобилей. Они делались по одному образцу, но настолько качественно, что вызывали невольное уважение к возможностям художественного конструирования форм среды для массового производства.

Следующим шагом в распространении средового искусства стало творчество архитекторов 1920–1940-х годов, сохранивших непреложность принципов единства пространства и предметного мира среды, но резко сменивших стилистику своих произведений. Отказавшись от многодельности, кустарности ручного труда в строительном производстве, «архитектурные бунтари» того времени – В. Гропиус, Ле Корбюзье, М. ван дер Роэ, Эль Лисицкий, В. Татлин – обратили обнаженность, лаконизм новых конструкций и материалов в эстетический принцип. Другим стал не только внешний вид их зданий и интерьеров – появилось новое чувство масштаба и масштабности в среде, новое понимание тектоники целого и детали. Но главное – интерьеры новых зданий заполнялись вещами не штучного, «заказного», а массового, «анонимного» изготовления, и их высокое качество сделало комфорт средовых ощущений общедоступным.

Вместе с тем суховатый рационализм средовых объектов той поры, в целом вполне заслуженно завоевавший мировой рынок, несмотря на свою неоспоримую элегантность не всегда принимался публикой.

Общество ждало от среды не только современного и разумного, но и разного. И архитекторы-дизайнеры 1960-х — «поздний» Ф.Л. Райт, молодые Р. Вентури, Ф. Гери – охотно откликнулись на этот запрос, мало заботясь о соответствии своей творческой продукции чистоте теоретических лозунгов «пионеров» средового дизайна. Тем более, что реально сооруженные средовые модели раннего периода были слишком «архитектурны».

Так во второй половине XX века (когда промышленный дизайн уже давно осознал себя самостоятельной ветвью искусства) настал черед «зрелого» средового дизайна. Огромный опыт реального проектирования начал кристаллизоваться в теорию. И первые же исследования показали, что дело не только в первичности синтеза пространства и предметного наполнения (т.е. в средствах проектирования и способах их творческой интерпретации), но и в целях работы. Дизайн среды оказался много универсальнее, гибче архитектуры, так как включил в орбиту художественного осмысления любые формы нашего окружения — от самых, казалось бы, непрестижных до вообще «внеархитектурных», например праздники и природные комплексы. Шире оказались и эстетические цели средового дизайна: достижение художественного образа стало далеко не главной заботой проектировщиков, понявших, что удобства, эргономические, экологические задачи, общие эмоциональные ощущения ничуть не менее значимы для человека. Формирующаяся теория средового дизайна, начатая работами Т. Мальдонадо, Л. Кана, А. Пулоса, А. Иконникова, получала постоянное подкрепление в бесчисленных экспериментах проектной практики, искавшей «в натуре» приметы и образы современного стиля среды.

Началось все с футурологического бума 70-х годов прошлого века, когда десятки архитекторов и художников бросились угадывать и прогнозировать черты будущего образа жизни и адекватные ему формы среды. Движущиеся города и жилые ячейки «Аркигрема», компьютерная визуализация ирреальности группы «Хаусруккер», фантастические конструкции и материалы, шокирующие публику подробности нравов будущего, воплощенные большей частью только в чертежах и макетах, оставили глубокий след в сознании всех проектировщиков. Большую роль в становлении новых образов среды сыграли проводившиеся в те же годы престижные конкурсы: «Жилище», «Визиона» и др. Авторитет и смелость победителей этих конкурсов – В. Понтонна, Дж. Коломбо и других авторов концептуальных конструкций и структур среды – пробили широкую брешь в конформистских установках многих «реальных» архитекторов-дизайнеров. Причем большинство «лабораторных» исследований, содержащих, при всей их экстравагантности, и рациональные черты, очень быстро внедрялось в практику, которая таким образом приобрела совершенно не свойственный прошлым эпохам «пестрый», стилистически противоречивый облик.

Сегодня в нашем окружении свободно сосуществуют и суховатый, прагматичный модернизм первой половины XX века, и вычурный постмодерн 1970-х, и новейшие течения региональных школ дизайна, и хай-тек, все чаще претендующий на роль главного художественного течения нашего времени, и рекламные трюкачества группы «СІТЕ», и ироничные контрасты Х. Холляйна и связанной с ним «Новой венской школы», и экологические по духу и облику, «выросшие из природы» работы Э. Амбаза. Противоречия друг другу, они вместе активно взаимодействуют, «расшатывая» некогда схожие эстетические установки и предпочтения внешне единого человечества и вырабатывая его новые идеалы.

Для теории дизайна этот процесс очень поучителен: свидетельствуя о безграничных возможностях индивидуального средового творчества, втягивающего в орбиту художественного освоения любые факты и явления жизнеустройства, он показывает также, что фундаментальные принципы формирования даже самых разных по облику и назначению средовых объектов и систем едины.

Анализ феномена «среда» как специфической категории проектирования показывает, что ее содержание и свойства определяются взаимодействием пяти как бы порождающих друг друга, но разнокачественных структур.

Изначальным, очевидно, является функциональное содержание средового объекта, те утилитарно-практические нужды, что обусловили его возникновение, и те эмоционально-художественные ожидания, которые соответствуют (должны соответствовать) реализации «заказанных» форм деятельности. Причем, как правило, даже в схожих случаях жизнь диктует набор будущих потребностей отнюдь не однозначно – могут различаться и их качество, и количество, и их сочетания.

Понятая таким образом функция среды приводит к становлению двух других относительно самостоятельных подсистем: объемно-пространственной базы (места, где реализуется потребность) и технологических условий (устройств) для ее реализации. Они, разумеется, связаны некоторыми общими параметрами (например, размеры и сочетания помещений повторяют габариты и последовательность технологических линий), но допускают вариантность ответов и в пределах каждой из структур, и в их совместной организации.

Обе структуры, как любое явление материально-физического мира, обладают специфическим чувственным воздействием, прежде всего – визуальной организацией (сочетания форм, цвета, света и тени, конфигурации, размеров и т.д.). И эта подсистема также имеет много вариантов: все ее слагаемые допускают массу модификаций, которые затем складываются в единственную для данного проекта комбинацию, попадающую к потребителю.

Так в пределах объекта, существующего как целое, возникает последняя и еще более непредсказуемая в своих проявлениях подсистема — восприятие среды человеком. Который, как известно, видит все в зависимости от своих личных способностей, настроения, уровня образования, от воспитавших его культурных традиций. Да и происходит восприятие среды по разным, внешне

не связанным, хотя и взаимодействующим каналам – утилитарно-практическим, фиксирующим состояние комфорта или неудовлетворенности, и визуально-чувственным. Последние усугубляют те или иные эмоциональные ощущения, апеллируют к культурно-историческим, идейно-образным ассоциациям, т.е. формируют отношение потребителя к среде, оценивая ее. А значит, подсказывая, если нужно, разные переделки, коррекции средового состояния, в том числе за счет деформации любой из «базовых» подсистем.

То обстоятельство, что все пять структур могут осуществляться во множестве вариантов, обеспечивает автору-проектировщику широчайшую свободу выбора окончательного решения, даже если в конкретной ситуации отдельные подсистемы будут реализованы неполностью или неоптимально. Это скажется на «суммарном» качестве среды, но не нарушит законов ее строения и восприятия: все пять структур «работают» совместно и воздействуют на зрителя (потребителя) одновременно, как фактически существующее и одновременно воспринимаемое единство.

Эти законы определяют главное свойство, главную характеристику среды – целостность. Но так как в восприятии и оценке средового объекта задействованы все пять подсистем, каждая из которых связана с потребителем по-своему, то следующей отличительной чертой среды является ее комплексность, многофакторность, сложность и строения, и способа воздействия на человека. Отсюда третье свойство средовых систем – динамичность, понимаемая как диалектика взаимодействия постоянно и по-своему изменяющегося состояния разных подсистем среды.

Изложенная последовательность упоминания структурных слагаемых среды довольно условна. В проекте становление целого может зависеть от трансформации любого звена в приведенной цепочке, и тогда вся лестница проектных приоритетов перестраивается. Например, при реабилитации среды ее исторически обусловленные визуальные ценности оказываются важнее существующей функции, заставляя дизайнера «подбирать» новое назначение, лучше соответствующее сохраняемой в неприкосновенности оболочке; в проектах праздничной среды архитектурно-пространственная структура улицы отступает на второй план по сравнению с задачами ее декоративного убранства и т.д.

Другими словами, изначально сущностное качество среды – целостность – позволяет при проектировании делать любую из подсистем главной, определяющей особенности проработки остальных, ей в данном случае подчиненных.

Неотделимо от феномена среды и представление о композиции. Это понятие самым тесным образом связано с сутью дизайнерской деятельности, так как проектной разработке поддаются, вместе или порознь, все пять структур, образующих среду. А значит, всем им присуще композиционное начало: способность к целенаправленному соподчинению частей и целого, которое превращает целое из случайного набора слагаемых в нечто, организованное «по законам красоты». Иначе говоря, композиция составляет

генеральный смысл процесса проектирования, является инструментом формирования среды не только как разумного ответа на прагматические запросы, но и как произведения, несущего столь необходимый людям заряд эстетического содержания.

Причем, что очень важно, оценка эстетического качества средового объекта воспринимается нами как общая, интегральная оценка усилий дизайнера. Потому что ни разум, ни чувства человека не приемлют разрушающего целостность среды противопоставления красоты и пользы, требуя их совместного, непротиворечивого выражения в облике средового объекта или системы.

Понимание содержательной конструкции феномена «среда» позволяет приступить к более приземленному, прикладному рассмотрению его строения, объясняющему особенности работы дизайнера над реальными средовыми заданиями. Надо только помнить, что в разных конкретных случаях одно и то же слагаемое, один и тот же компонент среды может рассматриваться и как реально существующий объект (предмет, явление), и как условие, фактор, причина трансформации средовой системы, и как конечное образование (продукт, ощущение), оценивающее ее качество или состояние.

Все слагаемые среды можно условно поделить на три группы, отвечающие, соответственно, на вопросы: из чего она состоит, для чего возникла и из-за чего приобрела именно такой, а не какой-либо другой, вид.

Первая группа — материально-физические объекты и явления — складывается из элементов и процессов, поддающихся измерению и подсчету; в нее входят:

- а) пространственная основа среды;
- б) природные (ландшафтные) компоненты;
- в) микроклиматические условия;
- г) предметное наполнение среды;
- д) инженерное оборудование;
- е) функционально-технологическое оборудование;
- ж) «нестабильное», эпизодическое или подвижное заполнение пространственной основы (в т.ч. люди).

Четкой границы между составляющими этой группы нет: оборудование кинозала (занавес, кресла) есть часть его предметного наполнения, «малые формы» городской среды (клумбы, вазы) перекликаются с элементами ландшафтной архитектуры и т.д., но их разделение по «семействам» помогает проектировщику полнее представить задачи и возможности формирования его будущих произведений. Вместе с тем тяготение тех или иных «семейств» к двум главным формам реализации среды — пространственной основе и ее заполнению — очевидно.

Вторая группа — факторы формирования среды, в том числе:

- а) «прямое» и «косвенное» предназначение, т.е. непосредственная утилитарно-практическая функция объекта и технологические особенности

оснащения функционального процесса; б) динамический потенциал среды, ее способность к развитию, совершенствованию, изменению функции или образа;

в) «социальный заказ», обуславливающий значимость, необходимость и эмоциональные качества среды;

г) показатели эффективности функционирования среды, требования к ее качеству;

д) художественная завершенность, гармоничность, выразительность и образность средового решения.

Третья группа – условия и обстоятельства процессов проектирования, становления, существования и трансформации средовых объектов. К ним относятся:

а) обстоятельства, которые образуют специфическое для дизайна среды понятие – «контекст», суммирующее параметры и черты окружения объекта проектирования: фактические предпосылки и условия (например, градостроительная ситуация); культурно-бытовая, психологическая подоснова проектирования и функционирования среды, национальные традиции и предпочтения; индивидуальные и коллективные закономерности восприятия среды;

б) «субъективные» обстоятельства: профессиональный уровень и творческий потенциал проектировщика, уровень развития теории и практики дизайнерского проектирования, культурная и социальная подготовленность общества и его рядовых граждан к дизайнерским новациям и личному участию в формировании новых видов среды и пр.

Выстроенная выше система «реальных» и «условных» слагаемых проектирования хорошо знакома профессионалам, в каждой своей работе контролирующим, все ли факторы и условия они учли. Примечательно другое: новая проектная культура предполагает в произведениях дизайна равноправие прагматического (общественно необходимого) и эстетического (субъективного, личного) начал, а в некоторых случаях – и приоритет последнего.

И в этом – суть идеологии средового дизайна, отрицающего существование незыблемых, раз и навсегда заданных иерархических зависимостей между «объективными» и «субъективными» компонентами работы: их значимость определяется конкретикой задания и обстоятельствами его реализации. Иными словами, в дизайне среды одинаково недопустимы как догматизм, так и произвол в соотношении «личного» и «общественного», «красоты» и «пользы». Там, где в творчестве архитектора-дизайнера нет их органичного соединения, возможны самые неожиданные конфликты проекта и реальности.

Например, неприятие, отторжение среды потребителем из-за ее непривычности, «авангардности» или дегуманизация среды, подавляющей человека излишней рациональностью, заорганизованностью, техницизмом.

Определить порядок приоритетов в системе проектных действий архитектору-дизайнеру помогает особый раздел теории проектирования – типология видов и форм среды. Она описывает свойства средовых объектов и

систем, сравнивая их между собой по наиболее существенным признакам строения и функционирования.

В большинстве случаев эти признаки закодированы уже в самом названии средового объекта, которое подразумевает наглядность, узнаваемость типа. Например, «улица», «стадион», «квартира» моментально ассоциируются с определенным зрительным образом, иллюстрирующим, соответственно, линейную организацию элементов среды магистрали или переулка, центрическое построение структур, образующих спорткомплекс, и т.д. А уже потом начинается процесс уточнения – через детали объекта – разновидностей типа.

Однако для реального мира нет и не может быть абсолютной, неоспоримой типологической системы его описания. Одна и та же сумма явлений и фактов может быть организована в самые различные типологические ряды в зависимости от того, что станет критерием их классификации. К счастью, «проектная» обусловленность любых типологических комбинаций среды позволяет ограничить круг главных, наиболее действенных критериев.

Архитектор-дизайнер видит среду как некое единство осуществляемой в ее пределах деятельности с материально-физической конструкцией из вещей и пространств, образующих «рабочее поле» среды. Поэтому при составлении типологических классификаций среды первичными следует считать функционально-пространственные особенности тех видов и форм деятельности, что послужили причиной ее проектирования. Тогда прочие обстоятельства и условия формирования среды будут только уточнять, развивать типологические схемы, построенные на этой базе. Но и в этом случае проявляются два, казалось бы, несопоставимых типа оценок: по пространственному охвату и по технологической или социальной направленности, т.е. по назначению.

Первый тип оценок создает масштабно-пространственную шкалу типологических форм среды, которая начинается с фрагмента помещения (рабочая зона), затем следуют интерьер (комната), система интерьеров (квартира), отдельный средовой объект – дом, двор, магистраль и, наконец, средовая система – район, парк, может быть, город. Потому что очень крупные единицы пространства уже теряют специфику среды, т.е. ситуации, эмоционально и зрительно связанной с потребителем.

Второй тип оценок опирается на давно знакомую проектировщикам «типологию назначений». Здесь функция понимается преимущественно как технология определенного вида деятельности, а пространственные параметры среды диктуются соответствующими технологическими требованиями. Так различаются: среда производственная, общественных зданий, жилая и т.д.

Но если в первом случае фактическим критерием смены качества от объекта к объекту в типологическом ряду выступает измеримый в принципе параметр – физическая величина (размер) «пространственного тела» среды, то во втором все гораздо сложнее. Здесь мера отсчета – социального плана, комплексная, она характеризует активность роли потребителя (данного слоя

общества, группы людей, отдельного человека) в средовом процессе, степень соединения коллективного и индивидуального в его действиях и т.д. Понятно, что прямое измерение такого критерия какими-то единицами невозможно, но «мощность» его всегда ощущается и потребителем, и проектировщиком.

Для целей практических оба вида оценок объединяют в общую таблицу – типологическую матрицу, где по вертикали рассматривают масштабные характеристики сравниваемых объектов, а по горизонтали — их назначение. И тогда попавший в определенную ячейку таблицы средовой объект становится эталоном, типом данного вида среды, обладающим конкретными показателями строения, характером использования и т.д., которые будут служить проектировщику ориентирами при работе с аналогичными заданиями.

Размер и назначение отнюдь не исчерпывают набор ведущих критериев типологической систематизации в средовом проектировании. Среда, как произведение «пространственного искусства», обязательно вызывает у зрителя эмоциональную реакцию – на масштаб, динамичность конструкции, ее логику, завершенность и т.д. С этих позиций весьма существенна грань между средой так называемых открытых пространств (улиц, дворов, парков, площадей), где роль «верхнего» ограждения пространственного объема выполняет небосвод, и средой пространств закрытых (комнат, залов, цехов и других помещений) – всего того, что охватывается понятием интерьер. Эти формы среды противостоят друг другу принципиально, целой гаммой условий и факторов проектирования. Они неодинаково воспринимаются зрителем, по-разному связаны с природой (от абсолютного включения до полной изоляции), отличаются не просто назначением, но и ролью функции в формообразовании объекта. Так, в «просто» интерьерах особенности средовой деятельности почти однозначно определяют их объемно-пространственную основу, что ведет к бесчисленности ее архетипов (театральный зал, ресторан, кинотеатр, магазин, жилая комната и т.д.). Тогда как в «городских интерьерах» функция предельно укрупнена и «встраивается» в устоявшийся минимум базовых форм (улица, площадь и пр.), вариации которых связаны не со сменой функции (улица – всегда коммуникация), а с ее конкретизацией (напряженность пешеходно-транспортных потоков, их связь с «берегами» и т.п.).

Возможны и другие «базовые» классификационные системы, например та, что различает средовые объекты по степени их приближения к идеалу проектирования – художественному образу. Ведь далеко не все произведения дизайнерского творчества достигают этой вершины: одним суждено остаться просто красивыми, другие уже будут «узнаваться в толпе», третьи станут символом «рода» или «семейства» и лишь единицы запомнятся глубиной и неповторимостью идейного, общественного содержания. Кроме того, виды среды можно анализировать по степени завершенности (формирующиеся – стабильно существующие), по ведущим геометрическим признакам (линейные, локальные, расчлененные системы), по отношению к природному окружению (полностью искусственная среда – природные ландшафтные комплексы) и т.д.,

т.е. по тем критериям, которые отражают существенные для архитектора-дизайнера стороны проектного творчества.

Иными словами, типологические матрицы могут формироваться совершенно разными «парами» критериев. Но одним из них почти всегда будет либо размер, либо назначение средового объекта, остальные дополняют, уточняют укрупненные сведения о среде, зафиксированные ими. И каждый такой вариант будет сообщать проектировщику о новых и новых нюансах его профессии, выдвигая свои требования к квалификации, опыту проектировщика, профессиональным навыкам, даже к типу его творческой личности.

Таким образом, любая типологическая классификация средовых объектов выполняет сразу несколько важных дел: она описывает их строение или состояние, определяет перечень задач их проектирования, иллюстрируя возможные варианты решения, а главное – подсказывает специфику профессиональной подготовленности дизайнера, нужного для работы с данным типом среды.

Но как бы ни различались между собой те или иные виды и формы среды, сам по себе процесс их проектирования в принципе подчиняется одним и тем же закономерностям, строится в определенной последовательности, фазы которой обладают специфической технологией, целями и содержанием творчества.

Во-первых, архитектор-дизайнер очень большое значение придает начальным стадиям – предпроектному анализу, формулируя именно здесь не только задачи проекта, но и пути их решения. Разрабатывая дизайн-концепции и дизайн-программы, которые еще не являются собственно проектом, он ищет основу для неожиданных, непривычных сопоставлений утилитарного и эстетического, предопределяет варианты функционально-технологических новаций, формирующих нетривиальные формы среды.

Во-вторых, работая со средой, проектировщик должен больше внимания уделять собственно проектному анализу – осознанию, прогнозированию житейских и художественных последствий от реализации своих предложений и их соответствующей корректировке во время рутинной проектной работы даже на завершающих ее стадиях.

Эффективности подобного подхода способствует представление о фундаментальных законах формирования художественной конструкции средового объекта. Известно, что в работе художника всегда взаимодействуют два направления творческого поиска: композиция, создание структурных связей между компонентами целого, и гармонизация, согласование свойств этих компонентов. Упорядочивая как бы случайные элементы зрительного ряда своего произведения; художник одновременно «возводит» опору, каркас художественного решения, провозглашая свою цель – будущий образ, и гармонизирует, совершенствует эту основу, дополняя ее выразительными деталями, смягчая нежелательные контрасты, собирая в ансамбль разнородные впечатления, оттенки цвета, пропорции и т.д.

При этом в пределах единого (для зрителя) процесса формирования облика среды профессионал различает три как бы накладывающиеся друг на друга подсистемы, каждая со своей сферой творческих устремлений:

- построение объемно-пространственной структуры среды в целом; эта подсистема ищет те комбинации функционально необходимых пространств и их оснащения, которые вызовут у зрителя ощущение тесноты или простора, замкнутости или свободы, движения или покоя, т.е. закладывает эмоциональный фундамент будущего художественного образа, формируя «первичное» единство художественного и практического, пока – с некоторым перевесом утилитарного начала, давшего толчок проектированию;

- сознательное внесение в объемно-пространственную основу композиционной структуры, которая распределяет между элементами среды роли доминант или акцентов художественного целого, дорабатывает, корректирует облик функционально возникших объемов и пространств с позиций эстетических; здесь художественные интересы преобладают, проектировщик видит зрительные формы, образующие среду, прежде всего как элементы композиции, по возможности отвлекаясь от их функциональной основы;

- закрепление облика средового объекта в целостной декоративно-художественной системе индивидуальных зрительных образов (мотивов, тем), которая развивает, обогащает впечатления от «базового» композиционного каркаса за счет «украшения», пластической и декоративной проработки поверхностей его объемов и пространств, уточнения формы, размеров, цвета и количества элементов предметного наполнения. Именно здесь на первый план выходит проблема гармонизации всех ощущений, вызванных средой, и несолько зрительных. В ходе этих работ уточняются характер и эффективность эксплуатации среды, повышаются, насколько возможно, условия комфорта и т.д.

Понятие о трех сторонах эстетической конструкции архитектурно-дизайнерского произведения – его объемно-пространственной, композиционной и декоративно-художественной структурах – в дизайне среды имеет особое значение – система элементов предметного наполнения может образовать в среде собственную композиционную структуру, вступив с объемно-пространственной основой в любые «особые» отношения – тесного союза, контраста, даже полного отрицания, если станет главной композиционно-художественной темой целого.

Обзор особенностей формирования среды был бы неполон без упоминания об адаптации среды, участии потребителя в ее функционально-эстетическом освоении. Этот процесс – неотъемлемая черта становления и эксплуатации именно средовых объектов, и он по-особому связан с проблемами их проектирования. Ибо архитектор-дизайнер должен закладывать в композиционно-образную конструкцию среды своего рода резервы, позволяющие потребителю трансформировать ее без ущерба для общего эстетического эффекта.

Дизайн среды пока еще не выработал собственной, признанной профессионалами и обществом надежной теоретической базы. Он ищет, экспериментирует, постоянно приспособляясь к стремительно меняющейся свое содержание и формы современности. Это движение, заметно ускорившееся во второй половине XX века, одинаково зависит и от материально-физических перемен в образе жизни человека, и от изменений в его мировоззрении. Поэтому к дизайну среды далеко не всегда применимы те мерки и законы, что тысячелетиями связывали проектное дело с его объектами – произведениями архитектуры, декоративного и прикладного искусства

Подвижность, неустойчивость представлений о дизайне среды определяется, среди прочих причин, факторами, присущими ему органически:

- средовые объекты и структуры можно условно представить как некий процесс, поскольку они обладают определенным сроком жизни с хорошо различимыми периодами становления, развития и деградации. Другими словами, средовые системы, так или иначе появившись на свет, начинают жить как бы самостоятельно, по собственным законам, зависящим уже не от воли их создателя, а от сотворчества строителей, потребителей, зрителей. Которое, в свою очередь, тоже постоянно и непредсказуемо развивается. Часто – вне всякой связи с динамикой самой средовой системы;

- подвижно даже профессиональное самоосознание особенностей архитектурно-дизайнерского творчества, которое определяется не только изменениями ценностных ориентации в обществе, столь ощутимых в наше время, но и динамикой технической и научной вооруженности проектного дела.

Но главное – в наши дни принципиально меняется общая направленность феномена «проектирование», не столько трансформирующего хорошо знакомые жизненные процессы и ситуации, сколько меняющего сами основы этих явлений на базе новых технологий и общественных установок. Результат – невиданные ранее типы и формы среды – от сверхскоростных транспортных систем до Диснейлендов, от гигантских планировочных образований, где традиционные приемы дизайна малоэффективны (они могут складываться с одинаковой вероятностью по совершенно разным схемам развития), до полностью техногенных, изолированных от окружения космических устройств. Активно преобразуя эстетические идеалы и традиции прошлого, они синтезируют в произведениях архитектурно-дизайнерского искусства новые модели и концепции мироустройства.

Ориентация на оригинальность, на художественно-прагматическое открытие, как правило, связана с сознательным нарушением канонов проектирования, типовых приемов компоновки слагаемых среды. Тем более, что в искусстве, как известно, один и тот же эффект можно получить разными способами, и подлинный художник не преминет воспользоваться непроторенным путем.

Поэтому современная теория дизайна среды выглядит не как незыблемый свод убедительных объяснений или прагматических правил, а как

развивающийся процесс, увлекательное исследование условий грамотного отношения к окружающей нас и непрерывно меняющейся действительности.

Развитие мировой культуры тысячелетиям шло с преобладанием процессов дезинтеграции, расчленения единого потока на самостоятельные «частные» ценности и течения. Так некогда цельное представление о месте обитания как о пространстве, определенным образом приспособленном для жизни, постепенно разделилось на архитектуру, дизайн, прикладные и изобразительные виды искусства. Процесс разобщения, рафинирования источников формирования среды сегодня достиг предела, воплотившись в концепциях «самовыражения» творческой личности, абсолютизирующих произвольные, подсознательные мотивы творчества.

В то же время именно наш век породил мощные обратные движения – от разобщенности к обретению целостности. И осуществляются интеграционные процессы на базе неизвестных ранее технологий, невиданных достижений научно-технической мысли. Одно из направлений и факторов этого процесса – дизайн среды, по-новому высвечивающий многие явления культуры. Например, динамику содержания понятия «произведение искусства».

Сегодня появление произведения искусства во многих областях творчества как бы не зависит от мастерства, понимаемого как преодоление сопротивления материала, трудности построения композиции и т.д. Техника, умение становятся все незаметнее, заменяются другими способами воздействия на зрителя (наращивание массы, имитация движения, инсталляция и пр.).

Но при этом сумма отдельных, как бы примитивных фрагментов целого по воле художника складывается в непрерывность, преобразующую почти не несущие информации элементы в содержательную последовательность – произведение искусства нашего времени. Роль связующего часто играют технические приемы – серийность, монтаж, экспозиционный жест, пришедшие из других видов творчества, и сопровождается это абсолютно нерегламентированным смешением жанров, стилей, синтезом самых разноречивых форм.

Нечто сходное происходит и со средой. Нас окружают не произведения зодчества, ландшафтного или прикладного искусства, а предметно-пространственная целостность, где наложение впечатлений от собранных вместе вещей, ограждений, приборов, устройств более ценно, более важно, чем художественная самобытность каждого слагаемого. Иными словами, целью средового архитектурно-дизайнерского проектирования сегодня является не рождение «профессионального» предметно-пространственного шедевра, а создание условий для сотворчества всех, кто собственным участием в жизни среды формирует ее художественные свойства

Синтез на новом уровне мировосприятия всех компонентов нашего окружения, который подразумевает и новые глубины знания о путях постижения тайн искусства, и новые технологии формирования создаваемой нами «второй природы», и ее экологическое единство с естественной природной основой и, наконец, пробуждение в каждом человеке творческого

отношения к действительности – таков философский смысл феномена «средовой дизайн»

Этот смысл еще не раскрыт в должной мере – дизайн среды ищет свою специфику, средства, приемы, вырабатывает свою методологию, осознавая отличия от архитектуры и других искусств, одновременно закрепляя свои связи с ними. Но его движение к художественному синтезу всех слагаемых человеческого окружения, происходящего ради каждого отдельного человека, необратимо, ибо совпадает с общими тенденциями развития человеческого общества – и в этом его сила.

3. МЕТОДЫ И ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Дизайн – одна из форм проектной деятельности, и понять основы его методики и проблематику тенденций развития можно только если построить его модель именно с этих позиций. Иначе говоря, проследить генезис проектного сознания как базу заложенных в дизайне творческих возможностей производства и воспроизводства профессии.

Одно из ведущих положений современных представлений о будущем цивилизации состоит в том, что человеческое сознание не может и не должно мириться с расколотостью жизни на производственную и гуманитарную деятельность и искусство. Оно стремится к изначальному единству целесообразного и осмысленного бытия в красоте, определенному когда-то как «техне». Это в полной мере относится и к дизайну, который призван восстановить целостность разрушающегося процессами узкой специализации мира, т.е. осознает целостность культуры и ее структурной полноты в качестве имманентного (внутренне присущего) идеала.

Дизайн – это профессиональный поиск нового образа мира и разработка его концепции на основе эстетической рефлексии дизайнера. Только человеку присуща способность моделировать социально-культурный мир как единство объективной реальности и субъективно переживаемых человеком ценностей. В этом, по существу, и состоит смысл и метод дизайна. Проблематизирующее проектирование каждый раз возвращает мир или какой-либо его фрагмент в такое состояние, когда он еще как бы не сотворен, а лишь должен быть создан. Но являя в художественно-эстетическом замысле образ его истинной формы, дизайн всякий раз приносит в жертву свою свободу, переходя в предметную деятельность, реализующую замысел. Так в историческом развитии проектной культуры в целом осуществляется сверхзадача проектного творчества: художественное мышление стремится стать действенным, а практическая деятельность ищет пути приобщения к красоте. Дизайн и есть тот путь проектной культуры, на котором сходятся эти два стремления. И именно дизайнер обязан позаботиться о развитии некоей способности опосредованного

чувствования, с помощью которого человек воспринимает как часть собственной жизни все, о чем прежде мог лишь абстрактно мыслить. Как и по каким каналам эта рефлексия осуществляется? Какова эволюция методики дизайна в конкретной действительности?

Принципиальной основой соответствующих построений является сама суть дизайнерской деятельности, с одной стороны, это комплекс специфических знаний и умений, которые надо выявить и осознать как метод, подлежащий закреплению и воспроизводству; с другой — это мировоззрение, ядро которого (единство восприятия художественного и прагматического) неизменно, а форма постоянно эволюционирует, приспособляясь к новому в жизни человеческого общества и, что не менее важно, к переменам, назревающим внутри профессии.

Методика в дизайне – одна из самых сложных и противоречивых проблем его теории, а многочисленные попытки осмыслить методы дизайнерского творчества с позиций «чистой» теории или онтологии не имели успеха. И не могут иметь, поскольку неизвестна и даже загадочна сама технология творчества. Однако рассматривая объект дизайна, сам дизайн и проектную культуру, а не ее фрагменты, можно структурировать дизайнерскую деятельность. А каждый профессионал волен работать внутри этих структур или выходить за их пределы.

В истории человечества проектный тип деятельности всегда противостоял каноническому, т.е. ремесленному воспроизводству по культурным образцам. Канон играл роль проекта, хотя и не был им – как раз потому, что был строго определенным, фиксированным, абсолютным, как бы раз и навсегда заданным. Каноны эволюционировали, но это был процесс не изменения, а углубления и закрепления определенной нормы. С ростом массового промышленного производства каноническая система распалась и из нее выделились функции проектирования (обновления) и нормирования (типизации), ставшие между собой в отношении скрытой оппозиции, которая обнаружила себя первоначально в виде критики, с помощью которой определялось отношение к норме, исторически сложившимся формам бытия.

Наряду с критикой деятельности проектного типа чрезвычайно важны предпроектные исследования, в задачу которых входит обобщение сведений, необходимых для формирования проектной концепции. Но ни эти исследования, ни ценностные ориентации не способны сами по себе воссоздавать мир в его конкретном материальном воплощении – это задача собственно проектирования. Проектная критика, предпроектные исследования и собственно проектирование в их совокупности и взаимосвязях образуют систему проектного типа воспроизводства предметного мира.

Таким образом, дизайн-деятельность реализуется практическими средствами проектирования, одна часть которых находится и изобретается профессионалом в процессе работы, а другую составляют методы научного анализа и классификации, идущие от базовых для проектирования дисциплин – физиологии, социальной психологии, эргономики и др. Инженерно-

изобретательский потенциал цивилизации, новизна конструкций и материалов – третий важнейший фактор выбора средств формирования дизайнерской продукции. И, наконец, в этой работе участвует специфический арсенал профессиональных художественных средств: проектная графика, цвет и колорит, приемы и методы формальной композиции.

Однако технологии дизайна пока не могут считаться полностью «упорядоченными», потому что большинство направлений дизайнерской деятельности сравнительно молодо. Относительная «неорганизованность» дизайна объясняется и его принадлежностью к сфере искусств, которые наиболее результативны как раз при свободе творчества, а не в рамках его жесткой регламентации. Поэтому у каждого выдающегося художника были свои средства и методы, в общих чертах передаваемые ученикам, которые в свою очередь трудно и долго шли к собственным методическим вершинам. Иначе говоря, дизайн как бы должен оставаться в руках избранных, мастерство которых нельзя рассматривать как наследуемое общечеловеческое дело, а притязания на его развитие считать общечеловеческим правом.

И тем не менее обучать методическим основам дизайна можно и нужно, и тогда творческая деятельность в предметном мире займет свое место в ряду других видов общественной деятельности. Сознание творца – это масса разнообразных чувственных восприятий и ощущений. Методические рекомендации необходимы для их упорядочения, внесения ясности в представления о проектируемом объекте. Методы дизайнерской деятельности в широком понимании есть не определенные приемы изготовления чего-либо, а скорее средства психологического и общего развития всех сил и способностей человека. И не только на профессиональном, но и на общественном уровне.

Деятельность дизайнеров и их карьера невозможны без сопутствующего движения и предрасположенности визуально образованной публики. Взаимоотношения дизайнера с обществом – это процесс, в ходе которого дизайнеры устанавливают «опережающие» стандарты, а общество их перенимает, требуя от дизайнеров нового творческого скачка, удовлетворяющего новым амбициям потребителей. Правда, полноценность взаимодействия дизайнера и публики в нашем веке затруднила система общего образования, которая намеренно пожертвовала школой зрительной чувствительности ради развития инженерно-технического интеллекта, забыв, что гармоничное видение картины мира существует не только в кабинетах «изящных искусств». Потому что любое учебное предметное производство, связанное с использованием современных отделочных материалов, располагает базой, которую можно расширить и превратить в основу для плодотворного дизайн-проектирования, практического и одновременно интеллектуального. Иначе говоря, целью разработок методики дизайн-процесса должно быть не столько воспитание талантливых профессионалов, сколько служение делу гуманизации, развитие взыскательности и вкуса в обществе, в какой бы форме это ни выразалось. И помощь в осознании того факта, что в культуре массового производства имеются собственные, пусть и отличные от

традиционно-ремесленных, достоинства и символы. И тогда общество избавится наконец от ошибочной уверенности в том, что неподдающееся точному измерению можно без ущерба отбросить, и утвердится в признании за искусством возможности творить непредсказуемое.

Будучи внутренне свободным, творчество дизайнера внешне обусловлено целым рядом ограничений. С одной стороны, дизайнер, как деятель искусства, должен наращивать культурный потенциал общества, с другой – обязан следовать социально-экономическим, функциональным, технологическим и другим законам и требованиям, учитывая непереносимое многообразие целей для каждой проектной ситуации, причем целей зачастую противоречивых или даже взаимоисключающих друг друга.

Поэтому методика дизайна заимствована из самых разнообразных источников. Ее большая часть взята из различных видов искусств (архитектуры, скульптуры, декоративно-прикладного искусства, театра и кинематографа) и разных областей техники, экономики, социологии, прикладных наук (например, эргономики). Меньшая приобрела статус собственно дизайнерских технологий, выработанных опытом именно этой деятельности, что иллюстрирует история ее становления.

За рубежом первые методические пособия по дизайну появились в 1950-е годы. В них отражалась идеология дизайнерской практики тех времен с ее явно прагматической направленностью. Так, американский дизайнер Гарольд ван Дорен считал, что дизайнер разрабатывает такие изделия для производства, которые служат человеку лучше, чем существовавшие ранее, и возбуждают в потребителе желание обладать ими. Конечной целью при этом является, разумеется, их прибыльная продажа. Английский теоретик дизайна Ф. Эшфорд определял задачи дизайнера как создание изделий, которые находят сбыт и применение. Иных социальных или культурных требований дизайну не предъявлялось.

Соответственно ориентированы и практические рекомендации. Исходили они, в основном, от ведущих практиков дизайна того времени и состояли из набора полезных советов и наставлений, адресованных начинающим дизайнерам. А мериллом качества того времени была категория «хорошей формы» («гуте форме»), призванная сделать обращение с промышленным изделием простым и удобным и вместе с тем отвечающим потребительским вкусам.

Начинающему дизайнеру предлагалось прежде всего определить требования к проектируемой вещи, связанные с ее промышленным производством и сбытом. Он должен был представить себя на месте человека, взаимодействующего с этой вещью, чтобы выяснить ее функциональные особенности и, соответственно, круг требований к ней со стороны потребителя. Параллельно рекомендовалось осмыслить вещь и с позиций инженера, подбирающего из уже известного арсенала технических средств тот или иной механизм, эффект, технический процесс, обеспечивающий выполнение утилитарных функций и других потребительских требований наиболее

простым, удобным, дешевым и безопасным способом. На этих основаниях строилась функционально-конструктивная схема, служившая основой для дальнейших решений и действий, ведущих к адекватной объемно-пространственной компоновке изделия, решению главных и вспомогательных узлов, цве-тофактурному решению, декоративному оформлению – что, в конечном счете, и определяло «хорошую форму».

Подобные эмпирические рекомендации практически исключали ряд специфических профессиональных особенностей работы дизайнера, таких как исследование проектной ситуации в целом, формирование изначального целостного замысла (идеи) произведения, его включение в культурный контекст времени и т. п. Типичным недостатком ранних методик была привязанность к определенному и достаточно узкому кругу объектов, своего рода «ремесленнический» подход. Само профессиональное мышление дизайнера объявлялось в те времена недоступным анализу, поэтому и не раскрывались «секреты мастерства», относимые к области интуиции или художественного чутья.

При всей своей ограниченности ранние методики сыграли важную роль в становлении дизайна: они давали художнику или инженеру, пришедшему в новую сферу деятельности, первоначальное представление о круге задач, неожиданным образом сочетающих основы инженерии и искусства.

С углублением представлений о содержании дизайнерской деятельности значение таких методик падало и уже начало 1960-х годов ознаменовалось переходом к установкам прямо противоположного типа.

Одним из центров нового подхода к дизайн-проектированию явилось Высшее училище художественного конструирования в г. Ульме. Г. Бонсип, Г. Гугелот и другие педагоги этой школы предприняли попытку, с одной стороны, выявить научные основы и критерии, позволяющие рационально организовать дизайн-процесс, а с другой – отойти от откровенно коммерческих установок дизайна и выдвинуть ценностные ориентиры, отличные от принципов «гуте форме». В русле новой тенденции была пересмотрена сама цель дизайна, сформулированная как создание для человека целостной и совершенной в функциональном отношении среды. Но среда неоднородна по структуре, что привело к идее классификации объектов дизайна по степени их сложности (Т. Мальдонадо, А. Моль). Отсюда вытекало представление о многообразии типов дизайнерской деятельности и необходимости применения собственных методических подходов и приемов. То есть – вело к отказу от единой дизайн-методики в пользу разных, которые и разрабатывала Ульмская школа.

В общем русле рационального подхода, хотя и на иных предпосылках, строились в те же годы методики дизайна американских теоретиков К. Александера и Б. Арчера. Первый выдвинул концепцию дизайнерского формообразования как синтезирования объекта на основе разнородных факторов и условий. Второй сконцентрировал свое внимание на процессах принятия решения – исходя из задачи оптимизации объекта по определенному

числу параметров, но на основе предварительно заданного (задуманного) его состояния.

Разработанные в те годы методики, как видим, рассматривали дизайнерскую деятельность под разными углами зрения, выделяя отдельные ее стороны и проблемы. Появился ряд как бы «односторонне углубленных» методик, но в совокупности они составили достаточно ясную картину деятельности дизайнеров и были ими приняты на вооружение. В частности, именно в это время зародилась идея компьютеризации дизайн-деятельности, освобождающей процесс проектирования от рутинных операций. Но общая установка на рационализацию проектирования иногда выливалась в крайние формы, главный изъян которых – недооценка таких черт дизайнерского творчества, как интуиция, творческое воображение, образное мышление. Они попросту не укладывались в рамки объективных критериев рационалистического подхода к дизайнерской деятельности.

Однако интенсивные теоретические и методические поиски, развернувшиеся в 1960-е годы, привели к пониманию того, что реальные ситуации и проблемы, с которыми сталкивается дизайнер, имеют не только большое количество исходных условий (в принципе подвластных компьютеру), но и определенную качественную сложность, которая далеко не всегда поддается рациональному анализу и, тем более, точному исчислению. Как мы помним, так считали и методисты предыдущего десятилетия. Однако они просто отказывались понимать эти стороны дизайн-процесса. Теоретики же 1960-х обратились к идее сочетания рациональных методов, отражающих те стороны процесса, которые поддаются логическому анализу и формализации, с приемами, допускающими интуитивный или подсознательный подход. Появились рекомендации по внедрению в практику дизайна таких методов решения сложных проблем, как синектика, «мозговая атака» и др.

Описание некоторых из них дано в книге Дж.К. Джонса «Инженерное и художественное конструирование». Но основной вклад этого труда в методику дизайна состоит не в этом, а в очередном пересмотре самих задач дизайна. Центральным в этом смысле моментом является тезис о том, что первоочередной обязанностью дизайнера является предвидение наиболее существенных индивидуально-биологических, социальных и экологических изменений, которые могут быть вызваны появлением новых искусственных объектов и, соответственно, забота о предотвращении нежелательных последствий такого появления.

Джонс справедливо отметил, что разработанные к тому времени методики имеют преимущественно фрагментарный характер и не охватывают дизайн-процесс как целое. Конечно в реальном проектировании приходится применять разные методы в зависимости от характера исходных ситуаций, но логика процесса проектирования остается невыясненной – необходимо введение в практику системного подхода.

В результате в 1970-е годы растет разочарование в методиках вообще, появляется острая критика любых методов, исчерпывающихся набором

проектных процедур и технических средств, которые Х. Риттель назвал методами «первого поколения». Они основаны на уверенности в существовании и непреложности законов проектирования, которые можно «открыть» или «установить», а затем «вооружить» дизайнеров знанием правил и закономерностей, применимых в любых обстоятельствах. Эта уверенность во многом объяснялась тем, что методисты «первого поколения» – как и дизайнеры, которым они стремились помочь, – имели дело с относительно стабильными ситуациями, темп изменения которых был значительно медленнее темпов разработки проектов. Сегодня нужда в работе дизайнеров возникает в условиях, отличающихся высокой динамичностью и особой структурной сложностью, что определяет необходимость разработки методов «второго поколения».

Базой новых методов является системный подход, который представляет реальный объект в виде системы и осуществляет по отношению к нему сначала макро-, а затем и микроанализ, должным образом детализирующий частные задачи. Отправным пунктом исследования является рассмотрение объекта и его функционирования во внешнем мире в целом, а затем — членение его на составляющие, выделение характерных подсистем, рассмотрение связей между ними и т.п. При этом, считают методисты «второго поколения», исчезает само понятие о каких-либо фиксированных методиках, ведь здесь дизайнер должен уметь самостоятельно формулировать и оперативно уточнять сами цели и задачи проектирования, прогнозировать его результаты и принимать решения с учетом этих последствий.

Рассматривая индивидуально каждую конкретную проектную ситуацию методисты «второго поколения» особенно настаивают на том, чтобы и составление задания на проектирование, и принятие всех ключевых решений в процессе его разработки, и, разумеется, оценка готового проекта происходили при непосредственном участии представителей всех заинтересованных сторон: заказчика, изготовителя, продавца и, конечно, будущих потребителей проектируемого объекта. Идея такого «коллективного» проектирования не только провозглашается, но и реализуется в практике некоторых западных фирм. Вместе с тем сохраняют свое значение и методики «первого поколения», особенно при обучении студентов и переквалификации специалистов из других областей деятельности.

При обсуждении проблемы организации предметно-пространственной среды в 60–70-е годы прошлого века вопрос выбора в альтернативе «система или хаос, спонтанность или намеренная организация» решался однозначно: система была целью, идеалом. Утверждалось мнение, что только тотальная унификация конструктивных структур и визуальных характеристик формы – верный путь преобразования беспорядка в систему. Десятилетием позже, когда современное из многообещающих фрагментов превратилось в обыденный контекст, интересы обратились в сторону сложившегося и обжитого. Сложность «исторического» стала восприниматься не как хаос, а как вид

порядка, вечное окружение прошлого стало приобретать романтическую окраску, начали складываться черты ретроспективно ориентированного идеала.

В нашей стране процесс развития методик дизайна, как и на Западе, начался с разработки частных методов, а продолжился составлением методик комплексных. Отличием отечественных разработок является их связь с параллельно развивающейся теорией дизайна и, соответственно, более широкий охват методических проблем – от буквально «инструментальных» методов (типа методов макетирования) до включения дизайн-деятельности в широкие культурные контексты.

Если «Краткая методика художественного конструирования» (издана ВНИИТЭ в 1966 году) трактовала только ряд частных методов дизайн-проектирования и некоторые вопросы формальной композиции и цвета, то уже в следующем году вышла в свет монография «Художественное конструирование промышленных изделий», подготовленная Ю.С. Сомовым, которая ввела в методику дизайна детальную картину функционального и морфологического анализа любых промышленных изделий.

К 1973 году вышли в свет две части книги Г.Б. Минервина «Архитектоника промышленных форм», в которой продемонстрирован еще более широкий подход к дизайнерской деятельности. В книге была сделана попытка охватить практически все основные аспекты технической эстетики и художественного конструирования – от исторических до организационных, – связав их дидактической установкой и дав будущему дизайнеру представление о целях и задачах его профессии. По сути дела, книга предоставила материалы, раскрывающие не просто конкретные методы проектирования, но основы профессиональной идеологии.

Похожий характер имела изданная в 1970 году ВНИИТЭ книга «Основы методики художественного конструирования». Здесь, однако, была сделана попытка не панорамного охвата профессии, а проникновения в профессиональное мышление дизайнера, когда объектом внимания становятся операции по решению проектных проблем – методика анализа, синтеза, оценки, моделирования объекта, классификация факторов и т.п. Акцент в этой книге перенесен с объекта на процесс проектирования с намерением построить его общую модель, наиболее часто используемую для решения широкого круга проектных задач.

Параллельно с методическими работами в системе дизайна велись теоретические исследования, касающиеся его сути, общих оснований и принципов: теории деятельности, аксиологии, системного подхода и пр. Эти работы способствовали прежде всего преодолению весьма живучего антагонизма инженерного и художественного взглядов, развивали концепцию дизайна как единой предметно-преобразующей деятельности, направленной к целостности материальной и духовной культуры в условиях ускоряющегося научно-технического и социального прогресса. Целостный взгляд на дизайн вел к устранению естественных противоречий частных методик, возникших к тому времени под влиянием типологических различий

На этой же общей основе постепенно выявлялся круг знаний, умений, навыков, необходимых современному профессиональному дизайнеру. В этой связи важной методической особенностью обладают публикации конца 1980-х годов, в которых предпринимаются весьма успешные попытки на основе обобщения опыта дизайна дифференцировать его по реально существующим методикам, своеобразию и сложности которых меняются и возрастают по мере усложнения и укрупнения его технико-эстетических задач – от специфического метода стайлинга формы и конструирования отдельных изделий до дизайна технико-процессуальных систем и новой методики дизайн-программирования

На практике разнообразные методики могут использоваться одновременно, различным способом модифицироваться и срастаться, давая оригинальные «гибриды». В частности, на основе такого оригинального сращивания методов дизайна в декоративно-пластическом формообразовании и макетировании с приемами опытно-теоретических разработок в архитектурном творчестве развивалась так называемая «бумажная архитектура». Но возникла проблема интерьоризации связанных с дизайном методических знаний в саму дизайнерскую профессию, а это значительно усложнило задачу методиста или, как мы видели на примере западных методистов «второго поколения», могло привести к отказу от методик вообще. Согласиться с этим в наших условиях вряд ли можно: у нас дизайн не имеет достаточно прочной индустриальной основы и распространение методов дизайна через методики крайне актуально. .

Общие методики дизайна, как показывает анализ, могут быть нескольких видов. Цель любой методики – упорядочить и систематизировать конкретную практическую деятельность для достижения нужного результата наиболее простым, экономным и разумным способом. При этом предполагается определенный идеал деятельности, который и должен лежать в ее основе. Различные способы выработки идеала и определяют многообразие типов методик общего характера.

Идеал дизайн-деятельности может быть задан, в частности, в виде наглядного образца. Например, если дизайнер нашел интересное решение, то сам его рассказ о процессе проектирования становится источником опыта для других дизайнеров – образцом того, как строить процесс деятельности, чтобы добиться высоких результатов. Достоинство – в доступности, конкретности и наглядности; кроме того, они могут существовать не только в письменном виде, но и в форме живого общения профессионалов. Так как эти методики не содержат широких обобщений и слишком тесно привязаны к конкретным ситуациям, они устаревают так же быстро, как и появляются. Однако и в профессиональном сообществе, и в арсенале средств каждого дизайнера постоянно имеется какое-то количество примеров, наглядно задающих на данный момент методический идеал деятельности.

Другой способ формулирования методического идеала – установление порядка действий, гарантирующего средний уровень качества результатов, ниже которого нельзя опускаться. В этом случае методика носит нормативный характер, а идеалом служит не наглядный образец продукта, хотя он и может

присутствовать в виде иллюстрации, а нормативная схема процесса, определяющая последовательность разработки проектной документации по этапам, содержание проектных работ на каждом этапе, критерии и способы оценки их качества. В силу своей нормативности этот тип приближается к инструкциям, но отличается от последних развернутостью содержания и его конкретностью, включением наглядных примеров и обоснованием предпосылок правильного построения процесса проектирования. Основной его недостаток состоит в том, что он не ставит задачу развития самостоятельного творческого мышления, позволяющего каждому дизайнеру находить собственные пути к нужному результату

Наработанный потенциал теории деятельности позволяет формулировать идеал дизайн-деятельности и иным способом – как стремление выявить логически правильный процесс решения проектной задачи, представленный в виде системы операций, адекватной механизму процесса мышления дизайнера. Вопросы организации деятельности в таких методиках играют вспомогательную роль. Главной проблемой оказывается типология проектных задач, охватывающая по возможности в общем виде все проектные ситуации, и выявление профессиональных принципов и средств их решения.

Однако представление проектирования в виде идеального логического процесса решения задачи не дает целостной модели дизайн-деятельности, так как делит ее на множество отдельных фрагментов, связи между которыми не всегда уловимы.

Недостатки перечисленных типов методик частично компенсируются иным способом представления дизайн-деятельности – через ее отражение в объекте проектирования. Такое представление схоже с первым из указанных способов – через наглядный образец, однако отличается не авторской, а более углубленной рефлексией. Предметом описания здесь является становление объекта, приобретающего в процессе возникновения целесообразную дизайн-форму, что отражает в данном случае прием переноса на объект способа деятельности, благодаря чему объект предстает как саморазвивающийся или формообразующийся. Формообразование с самого начала отождествляется с процессом развития (наподобие естественного процесса развития живого организма), наглядный эффект единства непрерывности и целостности дизайн-процесса достигается в его методическом представлении.

Основной проблемой таких методик оказывается определение специфики объекта дизайна и, соответственно, сути дизайн-формы, т.е. того, что в форме данного объекта является продуктом (на каждом этапе становления) и результатом именно дизайнерской деятельности. Попытки определить специфику объекта дизайна обнаруживают зависимость их от представлений о самом дизайне, а их недостаточность ведет к тому, что методическое изображение деятельности через объект не обладает полнотой. Идеал деятельности в таких методиках остается невыясненным, что создает большие трудности идентификации моделей формообразования с конкретными ситуациями.

Реальные методики обычно содержат в себе в той или иной степени элементы всех рассмотренных типов, каждый из которых чем-то дополняет другие. Но главной задачей любой методики остается все-таки проблема идеала дизайн-деятельности – такого, который бы не декларировал идеологические представления о ее сути, а отвечал ее профессиональной специфике, как это было задумано в капитальном труде ВНИИТЭ «Методика художественного конструирования» (М., 1978).

Однако исследование проблемы далеко не закончено. В более поздних работах все острее обнаруживаются еще не раскрытые противоречия как в основных положениях правил дизайнерской деятельности, так и в методических установках. Одни авторы говорят о необходимости строгой последовательности определенных действий, другие пропагандируют принцип «занимательности», отказываясь от строгой системы. С одной стороны, интерес к методическим проблемам растет и ширится, методы работы получают научно-теоретическое обоснование. С другой стороны, строгость и четкость принципов отдельных видов дизайнерской деятельности как таковой отодвигается на второй план, они анализируются в сочетании с проблемами живописи и других видов искусств, вплоть до абстрактных. При этом на первый план выдвигаются вопросы художественного творчества и эстетического самовыражения, композиции и т.д.

Безусловно, разработка методик, препарирование творческого процесса в определенном смысле примитивизирует этот процесс. Но простое позволяет понять сложное. Рассмотренные методы дизайн-деятельности выступают как история развития идей и взглядов, многие из которых некогда не получили должного признания (например, из-за нехватки квалифицированных педагогов, недостаточно развитой технической базы и т.п.). Зато на основе достигнутого и с помощью данных современной науки можно правильно строить теорию художественно-дизайнерской деятельности.

4. СОВРЕМЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

По представлениям исследователей культуры, современный мир – сфера существования сегодняшнего человека – резко отличается по своим характеристикам от мира прошлого. Понятие «современный мир» почти неуловимо: мир не только многообразен, но и находится в непрерывном развитии, в движении. Для него характерны: высокие контрасты — богатства отдельных слоев общества и стран и нищета других; высокая технология и первобытные инстинкты; развитый интеллект, новые материалы, сложнейшие механизмы, грандиозные проекты, удивительная фантазия и безудержное, разрушительное потребление.

Рядом с этим складываются нетрадиционные отношения человека со средой, с людьми, с вещами. Мир вступает в эпоху производства изделий, изготовленных для удовлетворения временных потребностей (вещи разового потребления, прокат вещей). Эфемерными становятся связи жителей развитых стран с местом их существования (путешествия, переезды, перемещения). Отношения людей, по мнению О. Тоффлера, приобретают характер использования, потребительства. Радикально меняется содержание нашего сознания – место реальных людей и даже вымышленных персонажей занимают их образы, ускоренно образующиеся в мозгу.

Современный дизайнер не может работать без знания основ экономики, производства, социологии, не говоря уже о таких отраслях знания, как эргономика или тенденция развития техники. С другой стороны, объем информации в каждой из этих отраслей настолько велик, что дизайнер не может, конечно, овладеть им в достаточной мере. Поэтому важно, чтобы он, работая со специалистами разного профиля (конструкторами, технологами, эргономистами, социологами и т.п.), мог знать хотя бы основы их профессионального языка, так как только при этом условии возможно соединение в целостной структуре и гармоничной форме всех общественно необходимых свойств проектируемого объекта, к чему и стремится дизайнер.

Об изменении сущности искусства, а значит и статуса художника, в 1918 году Н.А. Бердяев писал: «Мы присутствуем при кризисе искусства вообще, при глубочайших потрясениях в тысячелетних его основах... Искусство судорожно стремится выйти за свои пределы. Нарушаются грани, отделяющие одно искусство от другого и искусство вообще от того, что не есть уже искусство, что выше или ниже его. Никогда еще так остро не стояла проблема отношения искусства и жизни, творчества и бытия, никогда еще не было такой жажды перейти от творчества произведений искусства к творчеству самой жизни, новой жизни»*.

Эти слова не потеряли своей актуальности и сегодня. Поиски профессиональных ориентиров сегодняшнего дизайнера связаны с условиями современной реальности. Для человека, живущего в современном мире, необходимо сформировать новое мышление, помогающее выжить в условиях все увеличивающейся свободы – мышление экологическое, реалистическое и вместе с тем открытое переменам. Быть таким художником в современном мире – значит выступать в нескольких ипостасях: художника, проектировщика, профессионала-ремесленника, т.е. современного дизайнера с экологическим, берегающим, реалистическим сознанием. Такой дизайнер вдумывается в конкретную ситуацию, в контекст, сознает неабсолютность ситуаций, проектных ориентации. Его эстетические ценности лежат в русле переживания пластических качеств предметного пространства, в котором мы «обречены» жить.

«Открытый» – значит ничем не стесненный, доступный. Открытое проектирование – это принципиально новый, ясно сознающий свои цели и задачи тип профессионального мышления предполагающего не только

традиционную для проектирования возможность воздействия на окружающую среду, но и необходимость собственных изменений в зависимости от ее реакций.

Проектировщик, работающий в современном мире, должен не только овладеть этим новым мышлением, но и использовать его как инструмент для преобразующего контакта с окружающей его непрерывно меняющейся реальностью. Дизайнер является носителем сознания нового типа, связанного с необходимостью ощущать дух времени и понимать структуру сегодняшнего социума. Такой тип сознания дает дизайнеру возможность охватывать своим творчеством широкий круг объектов – от отдельной вещи до структур предметно-пространственной среды, что требует заботы не только о внешнем виде архитектурных объектов, но и о людях, разнообразная жизнедеятельность которых протекает в их среде. Полноценная работа с пространством – это прежде всего погружение в ситуацию, результатом чего становятся многослойное ощущение «духа места» и природо- и местосообразность принимаемых решений. Дизайнер ориентирован прежде всего на работу со средой, так как она в любом своем выражении – камерная, масштабная, убогая, комфортная, природная, индустриальная, типовая, индивидуальная – провоцирует нас к реакции на нее в форме художественного высказывания.

Взаимосвязь образа жизни, предметной среды и проектной культуры приводит сегодня к формированию концепции «самокритики проектирования», попыткам сформулировать понятие альтернативной, «слабой» проектности.

Концепцией «слабого» проектирования утверждается полисистемная, полицентричная картина мира, представление о множестве равноценных проектных методов и языков проектирования, о принципиальной конкретности любого проектного замысла* Такое проектирование открыто к изменению жанра своего существования, наличие четко сформулированных принципов не превращает его в застывшую доктрину. Результатом является не только объект или измененная среда, но и образ жизни, который рождается в процессе их создания и является условием реализации проектного замысла. Главная цель проектного существования – развитие путем тотальной реакции на контекст. В дизайне эта цель осуществляется при помощи диалога проектировщика и потребителя.

Разнообразные модели отношений проектировщика с реальностью как объектом его деятельности можно проследить в экспозиционном дизайне как одном из самых «диалоговых» жанров проектного творчества. Философия экспозиционного существования позволяет считать объектом восприятия не только всю среду человеческого существования, но и жизнь как развивающуюся экспозицию, как систему экспозиционных жестов. Открытость сегодняшнего экспозиционного проектирования не только в его ориентации на историческое или культурное просветительство, но и во включенности в текущую социокультурную жизнь общества, актуализирующую экспозицию, провоцирующую к творчеству экскурсовода, научного работника, зрителя.

Характерны два полярных отклонения от этой модели проектирования. С одной стороны, так называемый функциональный реализм, десятилетиями господствующий в нашей проектной практике. В экспозиционном проектировании это рабское следование тем планам, произволу музейных работников, отливающегося в вереницу однообразных стендов с цитатами, таблицами, текстами, копиями и муляжами, разбавленными расставленной кое-где «бывшей» господской мебелью и макетом типовой крестьянской избы в натуральную величину.

В случае художественной выставки такое отношение к экспозиции гарантирует равномерное развешивание холстов и расстановку скульптур. Работа экспозиционера сводится к функциям продавца, расставляющего товар на витрине и заботящегося о том, чтобы все было доступно, обозначено, читаемо. Она не претендует на то, чтобы стать самостоятельным произведением пространственного искусства, а значит не рождает новой реальности и не переходит из жанра «культурного события в жизни города» в статус социокультурного явления. В результате зритель оказывается в проигрыше, так как не происходит самого главного – тот, кому доверена судьба выставки, не берет на себя хлопотной ответственности выполнить свой профессиональный долг и выступить в роли художника-проектировщика, являющегося не только специалистом в области художественного творчества, но и человеком, умеющим видеть, осязать, чувствовать ритм, цвет, фактуру, структуру мироустройства, превращающего взаимодействие с реальностью в акт самореализации.

В живописи примитивный реалист производит конечный продукт, пользуясь другими, чем природа, средствами, не изучив законы ее построения и не сделав их поводом для своего произведения. В проектировании он не вникает в сущность экспонатов или произведений, не изучает законов их устройства и их пластические особенности, не устанавливает между ними внутренние связи, не обогащает их взаимным соседством и не наполняет новым пространством.

Другой тип проектировщика сродни принципиальному формалисту в искусстве. Его способы организации картины стихийны, надуманны, берутся не из жизни, по поводу которой он творит, а от собственных мыслительных конструкций, или являются неуправляемым эмоциональным выплеском.

Он озабочен, главным образом, выражением собственной образной идеи. Его стихия – нагромождение экспозиционных установок, элементов декоративного оформления, заслоняющих экспонаты, активная сценография пространства. Игнорирование сущности и особенностей экспонатов ради подчеркивания образных находок обедняет экспозицию, которая, обладая, быть может, пластической и смысловой насыщенностью, является, однако, надуманной, лишенной «дыхания жизни» структурой.

Позиция же художника экспозиции, исповедующего «открытое проектирование», обращена в равной степени и к вещам, и к образу, избегает как безразличия, так и субъективизма. Его работа ограничена рамками необходимого содержания, набором экспонатов, необходимостью

взаимодействия с музейными работниками. Эти особенности определяют принципы работы, которые присущи современному искусству и современному художнику, а в случае экспозиционного проектирования естественно вытекают из его жанровых особенностей. Это прежде всего внимание к ситуации, природо-сообразность, стремление к анонимности, работа с конкретным предметно-пластическим контекстом, внимание к вещи как источнику и средству проектной образности

Анонимность в работе дизайнера – это традиция органического проектирования, в котором произведение создается в ситуации повышенного внимания к духу места, к особенностям климата, географии. Органический архитектор или дизайнер стремится слить создаваемое сооружение или пространство с местной топографией, его работа выглядит как естественный природный аналог, как ее продолжение. Такой профессионал умеет отразить особенность духа места не в виде упрощенных стилистических цитат, но как тектонические разработки пространства, материала, формы. Вглядываясь в природную среду обитания, пытаюсь понять законы ее существования и сделать их принципами своей работы, художник сознательно оставляет свое, индивидуальное. Он старается слиться с миром, стать его частью, проникаясь оплодотворяющим духом, опираясь на который можно создавать податливую, осязаемую, неотчужденную живую среду.

Эти принципы нашли свое воплощение, например, в творчестве абстрактного экспрессиониста М. Ротко и дадаиста Х. Арпа. Внимание к технологии создания произведения, фактуре, цвету, форме приближает их произведения к «природным» объектам. В этом же ряду лежит интерес «открытого» проектировщика к предметному контексту экспозиции. Являясь носителем свойств окружающего мира, вещь становится его моделью, материально фиксированным символом природы. В социально-культурном контексте вещь может выступать как носитель ценностей культуры, быть в этом качестве объектом интереса проектировщика экспозиции, так как в ее форме отражаются не только функциональные, но и социально-культурные значения (потребительские, экономические, производственные, ценностные, эстетические).

При проектировании предметной среды вещь выступает как элемент ее формирования, а совокупность вещей организует пространство, где особое значение приобретают связи между ними, реакции их друг на друга, их формально-пластические характеристики – такие как размер, форма, фактура, цвет, а также функция, возраст, степень узнаваемой стилистики.

Соединение вещей в экспозиционном пространстве происходит после постижения проектировщиком их сути, на основании чего он приобретает интуитивное знание о возможностях их взаимосвязей и соседства. Особый интерес для дизайнера представляют «найденные» объекты или «бывшие вещи», несущие на себе следы жизни. Они являются результатом различных совокупных воздействий на вещь в течение ее жизни, включающей проектирование, изготовление, потребление, функциональное умирание и

последующее нефункциональное бытие. Они начинают нести на себе печать вечности, приближаются к природным объектам и в этом качестве могут стать предметом внимания экспозиционного дизайна. Для многих современных художников вещь стала объектом внимания и предметом творчества. Искусство поп-арта, искусство ассамбляжа в своих основах содержат интерес к миру вещей. Выставки американской художницы Л. Невельсон, работающей в жанре ассамбляжа, превращаются в пространственные инсталляции, обнаруживающие выдающегося архитектора пространства, свободно организующего интимные отношения вещей — как живых существ. Живопись итальянца Дж. Моранди возвращает высокую значимость бытовой вещи, обнаруживая в ней бесконечную тайну геометрии формы

В музее вещь выступает как первоэлемент, точка отсчета для последующих фантазий, и чем ближе экспозиция к «диалогу» вещей, тем она глубже и многослойней. Экспозиционное оборудование в этом случае лишь уместная «оправа» для экспонатов, а не довлеющее над ними произведение оформительского дизайна. В ситуации открытого проектирования качество и характер оборудования зависят не только от экспозиционного замысла, но и во многом от материальных возможностей заказчика, от производственно-технологической базы. Добровольно принимая ограничения, накладываемые, с одной стороны, возможностями, с другой — образной идеей экспозиции, проектировщик делает единственно правильный выбор. Использование в архитектуре доступных материалов сообщает ей дух демократичной открытости и современности.

В связи с этим показательно творчество архитектора и дизайнера Фрэнка Гери, который, используя нарочито «бросовые», дешевые материалы — некрашеную фанеру, кровельную дранку, жель, волнистый шифер, проволочные сетки для забора, достигает поражающего эффекта, он передает острую атмосферу жизни сегодняшнего города, дух современного общества и его противоречивых ценностей, создавая проекты, насыщенные импровизацией и живым, непредсказуемым духом.

Множественность творческих позиций ведущих дизайнеров мира говорит о том, что современный дизайн — отнюдь не монолит, а армия с единой для всех целью, дисциплиной, системой организации подразделений. Прежде всего это — союз индивидуальностей, сообщество личностей, каждая из которых по-своему видит свой идеал — в работе, формах и способах контакта с потребителем.

Отмеченное можно проиллюстрировать на некоторых примерах из истории регионального дизайна. Дизайнерская школа Японии, удачно сочетая элементы традиционности с европейскими теориями оптимальности, технологичности и системности, в настоящее время вышла на передовые позиции в мире. Ее отличают неоднородность, разнонаправленность развития, проходящая в борьбе новейших западных тенденций с национальной традицией. Отсутствие единой идеологической платформы и унифицированных программ — результат различных точек зрения на дизайнерскую деятельность.

Но общие исходные позиции сохранились. Они базируются на государственной политике в области дизайна, ориентирующей на сотрудничество в системе «производство-потребление», на нужды промышленности и на гуманитарные потребности общества, на культуру. Такая ориентация присуща, например, Я. Куроки и С. Окада.

Причина устойчивости подобной позиции восходит к традиционному мироощущению японцев, где представление о характере всеобщего движения сформулировано не как возникновение нового за счет старого, а как восстановление «старого» в новом цикле. Не существует разрыва между прошлым и настоящим, «новое» возникает своеобразным надстраиванием над «старым» или встраиванием в него. Методика обучения при этом основана на непосредственной передаче знаний и умений от учителя к ученику, доходя до прямого подражания

Вторая особенность японского мировоззрения – трактовка категории «пространства-времени». Категория небытия трактуется как нечто, где все потенциально содержится в «неоформившемся» виде и в свое время проявляется как оформившееся. В таком представлении художественное творчество интерпретируется как превращение содержащихся в небытии образов вещей в реальные вещи. «Не сотвори, а найди и открой» – своеобразный девиз японского искусства. Художник-дизайнер выступает не как источник произвола, а как его органичный элемент и ученик природы

Нарочитость, искусственность, излишества – все это в понимании японцев вульгарно. В понимании японцев дизайн-деятельность – «весьма человеческое дело», «общество ждет от дизайнеров, чтобы они объединили искусство и технику, дух и материю, которые теперь разобщены», воспитывали понимание жизни вещей, чувство общения на уровне «Я и окружение», «Я и вещь». М. Курокава, например, говорит о том, что дизайн — это среда передачи сообщений об идеях, закладываемых в каждый продукт при решении его формы. Для того чтобы выразить идею через форму, дизайнерам требуется целостное мировоззрение. В их работах, независимо от того, осознанно или нет это происходит, должны выразиться представления о современном образе жизни.

Еще одна характерная черта дизайнерской японской школы – работа с материалами. Следование природе материала – необходимое условие художественности и даже возможный источник образности. Существует курс ремесленных работ с различными материалами. Особенность и успех японского дизайна – в отсутствии украшения. Вместо этого – сплав древней традиции и современной культуры.

В Италии сеть дизайнерских школ 1980–1990-х годов также не отличается единством теоретико-методических и педагогических принципов. Артистическая, интуитивистская традиция итальянского дизайна ведет к утверждению методов, ориентированных на личность мастера, разворачивающего свою собственную концепцию дизайна в форме той или иной «дисциплины». Примерами могут служить «радикальный дизайн»,

родившийся в Архитектурном институте во Флоренции; концепция «соучастия», или проектирование без методов Р. Дализи; концепция «первичного пространства» в жилой среде, разработанная К. де Карли. Главным становится разворачивание проектного поиска на базе школы как эксперимента в условиях полной свободы творчества.

Дискуссия между известными фигурами современного итальянского дизайна Т. Мальдонадо, Э. Соттсассом, Э. Мари еще на выставке 1978 года дизайнерского отделения Римской ИСИА выявила разнообразие взглядов. Для Мальдонадо необходимость состоит в реформе высшей и средней школы образования, причем проводимой централизованно, в освобождении дизайнерских и архитектурных курсов от перегруженности пропедевтическими дисциплинами. Соттсасс и Мари иначе смотрят на проблему. Любая школа (по Соттсассу) предполагает конкретную методическую определенность, систематичность, программность, следовательно — схематичность. Дизайн же, по крайней мере итальянский, всегда был этому чужд. Он всегда старался разорвать, преодолеть системную замкнутость, выйти на веер возможностей и веер целей, а не на единственно верный метод достижения «единственно верной цели». Конкретное у Соттсасса — непосредственно конкретное, уникальное, не поддающееся типизации и типологизации и другим подобным приемам систематизации объектов проектирования. В непосредственно-конкретном основной моделью является «ремесло». Дизайнер у Соттсасса — ремесленник-художник-философ, а сама школа — нечто среднее между средневековой боттегой и античной академией. Это теснейшим образом связано с особенностью итальянской линии в дизайне.

Региональный дизайн полифоничен, диалогичен по своей сути, массив сегодняшней дизайнерской реальности многообразен. Эта реальность весьма отличается от того, что до сих пор принято было называть дизайном, когда архитекторы занимались зданиями, художники писали картины, декораторы оформляли интерьеры, керамисты работали с глиной, а дизайнеры занимались, в основном, проектированием промышленных изделий, производимых Большой Промышленностью. Да и в самом дизайне преобладало профессиональное разделение труда: Ч. Имз занимался, главным образом, мебелью, Г. Дрейфус — знаковыми комплексами, Р. Лоуи — дизайном автомобилей и холодильников, а Э. Соттсасс — пищевыми машинками.

Однако, к примеру, Э. Соттсасс, как и большинство его коллег, развиваясь и изменяясь, способствовал становлению иного, гораздо менее жесткого и определенного, более многообразного и неожиданного дизайна, ориентированного в большей степени не на теоретические соображения о правильном образе жизни, а на реальную непредсказуемость человеческого существования. Дизайна, в котором «стираются границы» определенных жанров, в котором промышленное проектирование плавно переходит в сценографическое, архитектурное — в чисто художественное творчество. «Универсальный дизайнер» сегодняшнего дня работает над созданием

средовых структур, в которых чрезвычайно затруднено различение жанров творчества.

Универсальный архитектор-художник-дизайнер – типичная фигура проектного мира сегодня. И его формирование – далеко не завершено. Как и формирование методологии и мировоззренческих установок дизайнерской деятельности в целом.

Оглавление

1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	2
2. ВИДЫ ДИЗАЙНА.....	15
3. МЕТОДЫ И ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ	45
4. СОВРЕМЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ...	55