

ПЕРЕЧЕНЬ СТАТЕЙ И СПРАВОК, РАСКРЫВАЮЩИХ СОДЕРЖАНИЕ ТЕРМИНОВ И ПОНЯТИЙ «СЛОВАРЯ»

Раздел 1. Дизайн (художественное проектирование), основные положения

Ансамбль в дизайне
Арт-дизайн
Архитектор-дизайнер
Архитектурная среда
Архитектурный дизайн
Вещь
Виды дизайна
Визуальные коммуникации
Гармонизация формы в дизайне
Графический дизайн
Дизайн
Дизайн архитектурной среды
Дизайнер
Дизайнерское проектирование
Дизайн-концепция
Дизайн среды
Изделие
История дизайна
История дизайна в России
Композиционное формообразование
Композиция в дизайне
Красота (законы красоты)
Ландшафтный дизайн
Материал творчества
Мода
Объект дизайна
Образ в дизайне
Образ жизни
Потребительские требования
Предметная среда
Предметно-пространственная среда
Проектная культура
Промышленный дизайн
«Протокультура»
Свет в дизайне
Синтез в дизайне
Синтез искусств
Социум
Среда
Средовой подход
Средства композиционного формообразования
Стиль (в дизайне)
Стиль жизни
Тектоника в дизайне
Тектоническая выразительность
Тектоническая структура
Техническая эстетика

Типология
Факторы формообразования
Форма в дизайне
Формообразование
Художественная образность (в дизайне)
Художественное конструирование (дизайн-процесс)
Художественный образ-тип
Художник
Эволюция дизайна
Экологический дизайн (экодизайн)
Эргодизайн
Эргономика
Эстетическая деятельность (в дизайне)
Эстетическая ценность (в дизайне)
Эстетические отношения (в дизайне)
Язык формообразования

Раздел 2. Виды дизайна

Адаптация среды
Алфавит графических символов
Аналог
Афиша
Визуальная среда
Визуальная установка
Визуально-графическая коммуникация
Визуально-графический текст
Визуально-графический язык
Восприятие среды
Гармонизация облика среды
Гибкость средового объекта
Городская среда
Городской дизайн
Городской интерьер
Граф
Графика
Графическая модель
Графический знак
Графический образ
Графический символ
Дизайн-бюро (дизайнерская фирма)
Дизайн транспортной среды
Дизайн-центр
Динамичность среды
«Дух места»

Естественная цветовая система
Жилая среда
Завершенность облика среды
Зрительное восприятие среды
Инженерный дизайн
Инженерные средовые системы
Интерьер
Интерьер архитектурный
Интерьер предметный
Книжная графика
Колористика
Коммерческий дизайн
Композиция в дизайне среды
Комфорт
Контекст
Логотип
Малые архитектурные формы
Масштабные преобразования в среде
Машинная графика
Мобильные средовые объекты
Модернизация
Модификация
Моносерия
«Монументализация среды»
Монументально-декоративные средства
Образ среды
Общественных зданий и сооружений среда
Ориентация в среде
Открытые пространства
«Открытые» средовые системы
Пиктограмма
«Плаггиаризм»
Плакат
Производственная (промышленная) среда
Промышленная графика
Промышленный образец
Пространственная среда
Развитие средовых систем
Региональный дизайн
Региональный дизайн итальянский
Региональный дизайн скандинавский
Региональный дизайн японский
Реклама
Рекреационная среда
Ретро
Светоцветовая среда
Семантика среды
Семейство изделий
Серийный текст

Серия
Социальный заказ
Средовая система
Средовой объект
Стайлинг
Стафф-дизайнер
Стилизация
Структура визуального текста
Суперграфика
Сценарный подход (в средовом проектировании)
«Театрализация среды»
Типографика
Типология видов и форм среды
Товарный знак
Транспортный дизайн
Трансформация среды
Унификация
Фирменный стиль
Фирменный стиль в графическом дизайне
Формообразование с помощью цвета
Фотографика
Функциональное зонирование
Функциональные зоны
Цвет
Цветовая гармонизация
Цветовая гармония
Цветовая комбинаторика
Цветовая культура
Цветовая символика
Цветовая систематизация
Цветовой язык
Цветовые предпочтения
Цветографика
Целостность среды
Шрифтовой дизайн
Эклектика (в дизайне среды)
Экслибрис
Эмоциональное содержание среды

Раздел 3. Методы и современные особенности дизайнерского проектирования

Автоматизация проектирования
Агрегатирования метод
Аплозия
Амбивалентность
Анализ в дизайне

перечень статей и справок, раскрывающих содержание терминов и понятий «словаря»

Анализ взаимосвязанных областей решения	Масштаб и масштабность	Творческий метод	Колейчук В.Ф.
Аналогия эвристическая	Матрицы взаимодействий	Трансформация	Коломбо Джоз
Артефакт	Матричные графические формы	Трансформируемый объект	Кондратьева К.А.
Архетип	Методик исследования виды	Фристайл	Кузмичев Л.А.
Ассамбляж	Метод и методика в дизайне	Футуродизайн	Курокава Кише
Ассоциативный анализ	Метод	Футурология (в дизайне)	Ланкло Жан-Филлипп
Ассоциаций метод	Метод художественный	Фэнтези	Ле Корбюзье
Банк идей	Методология	Хай-тек	Либескинд Даниэль
«Бумажная архитектура»	Моделирование проектное	Хепенинг	Лисицкий Эль
Видеозология	Модель проектная	Художественного конструирования методика	Лоуи Раймонд
«Вживания в роль» метод	Модернизм	«Штучный метод»	Макинтош Чарльз Ренни
«Визионерское предметное творчество»	«Мозговая атака»	Эвристика	Маклюен Маршалл
Визуально-коммуникативный подход в проектировании	Монтаж	Экологическое формообразование	Малевич К.С.
Винтаж	Морфология (в дизайне)	Экспертный опрос	Мальдонадо Томас
Виртуальная реальность	Морфологический подход	«Экспозиционный жест»	МГХПУ им. С.Г. Строганова (МВХПУ)
Воображение	«Найденный объект»	Экспозиция	«Мемфис»
Выделение визуальных несоответствий	Нефигуративное искусство (абстрактное)		Минервин Г.Б.
Гештальт-психология «хорошей формы»	Номенклатура		Мозер Коломан
Графическое проектирование	Органическая архитектура		Моранди Джордже
Граффити	Открытое проектирование		Мур Генри
Дадаизм	Перформанс		Мур Чарльз
Деконструктивизм	Поп-арт		Мутеизус Герман
«Дельфы» метод (Дельфийская техника)	Постмодернизм		Назаров Ю.В.
«Дерево целей»	Предпроектный анализ		Невельсон Луиза
Джаз	Продуктивная проектная деятельность		Нувель Жан
«Диаграммы идей»	Проект		«Оливетти» стиль
Диалог в дизайне	Проективография		Ольденбург Клас
Дизайн для выживания	Проектирование		Пантон Вернер
Дизайнерская и художественная идеи	Проектирование в воображаемых условиях		Пеше Газтано
Дизайнерский способ мышления	Проектирования процесс		Пиано Ренцо
Дизайн-программирование	Проектная задача		Попова Л.С.
Дух времени	Проектная установка		Пулос Артур
«Игра»	Проектный анализ		Райт Френк Ллойд
Имидж	Проектный семинар		Раушенберг Роберт
«Инверсия» (перестановка)	Прототип		Роджерс Ричард
Инсталляция	Работа с библиографией и иконографией		Родченко А.М.
Интерпретация	Ранжирование и взвешивание		Росси Альдо
Интуиция	Репродуктивная проектная деятельность		Сааринен Элизель
Информативная функция формы	Рефлексия		Сааринен Эро
Искусственное освещение города	Рок-культура		«САЙТ»
Кинетическое искусство	Ручные графические формы		Соловьев Ю.Б.
Кич	Сбор информации		Сол Уорман Ричард
Классификации проектные	Сети взаимодействий		Соттсасс Этторе
Когнитивные карты среды	«Синектики» метод		С.-Пб. ГХПА им. В.И. Мухиной (ЛВХПУ)
Коллективный поиск идей	Система «человек—машина—среда» (СЧМС)		Старк Филипп
Комбинаторика	Системного дизайна стратегия		Танге Кендзо
Компиляция	Системного дизайна тактика		Татлин В.Е.
Компоновка	Системный анализ		Тенгли Жак
Конструктивизм	Системный объект дизайна		Тиг Уолтер Дорвин
Конструкция	Случайностей и ассоциаций метод		Тонет Михаэль
Ленд-арт	Современное искусство		Тоффлер Олвин
«Ликвидация тупиковых ситуаций»	Созерцание		Ульмская школа (в дизайне)
Личностный подход	Средства проектирования		Уорхолл Энди
Макет	Структурного моделирования метод		Фуллер Ричард Бакминстер
Макетирование	Супрематизм		Хадид Заха
Маргинальный дизайн	Сценарное моделирование		Холллайн Ханс
	Творческая позиция		Христо Явашев
			Хундертвассер Фриденсрайх
			Шевроль Мишель Эжен
			Экуан Кендзи
			Эрл Харли
			Эшфорд Фредерик К.
			Юккер Понтер

Раздел 4. Мастера и теоретики дизайна

Аалто Алвар	Колани Луиджи
«Алхимия»	
Альбер-Ванель Мишель	
Альберс Йозеф	
Амбаз Эмилио	
Андо Тадео	
Арад Рон	
«Аркигрэм»	
«Ар Нуво»	
«Артс энд Крафтс»	
Арт-Центр	
«Архитектоника»	
«Баухауз»	
Беллини Марио	
Беренс Петер	
Биррен Фабер	
«Браун-стиль»	
Вентури Роберт	
«ВИТРА»	
ВНИИТЭ	
ВХУТЕМАС (ВХУТЕИН)	
Геддз Норман Бель	
Гери Фрэнк	
Грайман Эйприл	
Грейвз Майкл	
Гропиус Вальтер	
Дженкс Чарльз	
Джуджарро Джорджетто	
«Дойче Веркбунд»	
Долматовский Ю.А.	
Дрессер Кристофер	
Дюшамп Марсель	
Екатеринбургская школа дизайна	
«Икограда»	
ИКСИД	
Имз Чарльз	
«Интердизайн»	
Ито Тойо	
Иттен Йоханнес	
Кан Луис	
Кафедра ДАС МАРХИ	

ДИЗАЙН (ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ) ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

раздел

1

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 встраивания 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, а 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 свое 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 и целеполаганий 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, целью 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».

Представление о внутренних связях всей системы «дизайнов» дает табл. 1, раскрывающая взаимоотношения между видами проектирования и обществом.

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 приземленно 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 [табл. 2].

* Ле Корбюзье Ш. Архитектура XX века. - М.: «Прогресс», 1977. С. 12.

* Минервин Г. Архитектоника промышленных форм. Вып. 1. — М.: ВНИИТЭ. 1970. С. 30.

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.

Таблица 1. Ведущие сферы дизайнерского творчества

Характерные особенности вида (сферы)	Виды (сферы) дизайнерского проектирования			
	графический дизайн	промышленный дизайн	архитектурный дизайн	дизайн среды
Субъект проектирования	Художник-график , специальность 052400, «Дизайн», квалификация 01 (графический дизайн)	Художник-конструктор , специальность 052400, квалификации 02 (промышленный дизайн), 03 (дизайн одежды), 05 (дизайн средств транспорта)	Архитектор , специальность 290100 «Архитектура», квалификация «архитектор»	Архитектор-дизайнер , специальность 290200 «Дизайн архитектурной среды», квалификация «архитектор-дизайнер». Специальность 052400 «Дизайн», квалификация 04 (дизайн среды)
Объект проектирования	Книжная графика, визуальные коммуникации, упаковка, фирменный стиль	Машины, приборы, бытовое оборудование, мебель, одежда и т.д.	Планировка и застройка населенных мест, здания и сооружения	Предметно-пространственные комплексы среды обитания, интерьеры и открытые городские пространства
Формы обслуживаемой деятельности	Проблемы общения, ориентации, эстетического состояния среды	Оборудование и оснащение промышленности, транспорта, науки, культурно-бытового сектора	Пространственная организация жизни города и жилых, производственных и рекреационных процессов жизнедеятельности	Комплексное обеспечение условий функционирования-жилых, производственных, общественных и городских объектов и систем
Ориентиры творчества	Уникальные рядовые и « типовые » разработки	Типологически оправданные индивидуальные и тиражируемые решения	Инициированные функциональными задачами и контекстом индивидуальные и типовые объекты	Синтез индивидуальных и типовых пространственных, предметных и декоративных структур, определяющих характер среды
Морфологический тип «носителя» объекта проектирования	Плоскость	Объемы и их визуально-пластическая трактовка	«Пространственный» каркас среды, его обработка	Многоуровневая система объемных (предметных), пространственных и плоскостных компонентов

Примечания. 1. Наименования и квалификации проектных специальностей, работающих в дизайне, указаны по состоянию на 2003 год. 2. Название «Архитектурный дизайн» дано условно, как не имеющее широкого распространения в отечественной практике.

ВИДЫ ДИЗАЙНОВ	ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ	РОДСТВЕННЫЕ ВИДЫ ИСКУССТВ	КАТЕГОРИИ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН <ul style="list-style-type: none"> • ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ • РЕКЛАМА, УПАКОВКА • ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ • ПОЛИГРАФИЧЕСКАЯ ПРОДУКЦИЯ • КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 	ИНФОРМАЦИЯ	живопись, графика	
ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН <ul style="list-style-type: none"> • МАШИНОСТРОЕНИЕ • ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА • ПРИБОРЫ, ИНСТРУМЕНТЫ • МЕБЕЛЬ, САНТЕХНИКА • БЫТОВЫЕ ПРИБОРЫ • ПОСУДА • ЭЛЕКТРОНИКА • ТКАНИ, ОДЕЖДА • ПАРФЮМЕРИЯ, БЫТОВАЯ ХИМИЯ • БИЖУТЕРИЯ, ЮВЕЛИРНОЕ ДЕЛО 	ПРОИЗВОД- СТВЕННЫЕ И БЫТОВЫЕ ПОТРЕБНОС- ТИ	декорати- вно. прик- ладное ис- кусство, скульптура	
АРХ-ДИЗАЙН	ЭСТЕТИЧЕС- КИЕ ЗАПРОСЫ	скульптура живопись	
АРХИТЕКТУРНЫЙ ДИЗАЙН <ul style="list-style-type: none"> • МАССОВОЕ ЖИЛИЩЕ • ОБЩЕСТВЕННЫЕ И ПРОИЗВОДСТВЕН. ЗДАНИЯ МАССОВОГО СТРОИТЕЛЬСТВА • ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ 	ПРОСТРАНСТ- ВЕННАЯ ОСНО- ВА ЖИЗНЕДЕ- ЯТЕЛЬНОСТИ	архитекту- ра	
ЛАНДШАФТНЫЙ ДИЗАЙН <ul style="list-style-type: none"> • СОЗДАНИЕ ИСКУССТВЕННЫХ, РЕАБИЛИТАЦИЯ РАЗРУШЕННЫХ ЛАНДШАФТОВ • ДЕКОРАТИВНАЯ ДЕНДРОЛОГИЯ 	ЭКОЛОГИЧЕ- СКОЕ РАВНО- ВЕСИЕ	садово- парковое искусство	
СРЕДОВОЙ ДИЗАЙН <ul style="list-style-type: none"> ■ ИНТЕРЬЕРЫ ■ ГОРОДСКАЯ СРЕДА ■ "СРЕДА - СОБЫТИЕ" 	ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТ- ВЕННЫЕ КОМ- ПЛЕКСЫ	архитекту- ра, декорати- вно. приклад- ное искусство, сценография	

Таблица 2. Дизайн архитектурной среды как один из видов дизайна и форма проектной культуры, синтезирующая слагаемые образа жизни в функционально-художественную целостность

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 мерилom *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 «образо-жизненных» 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 дизайнера 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 многообразных культурных 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*.

* Гегель Г. Лекции по эстетике. Соч. Т. XIII. С. 94.

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» дизайнформе 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. I

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 — возратить среде визуальную целостность, соотнести глобальные задачи градостроительного дизайн-проектирования с тенденциями развития самой жизни.

Нашим поселениям явно не хватает структур, обладающих художественной образностью и ансамблевостью. В том числе из-за недостаточного привлечения к проектной работе специалистов по дизайну, по монументальному и прикладному искусству, искусных в ансамблевых системах, 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 зормообразования 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.

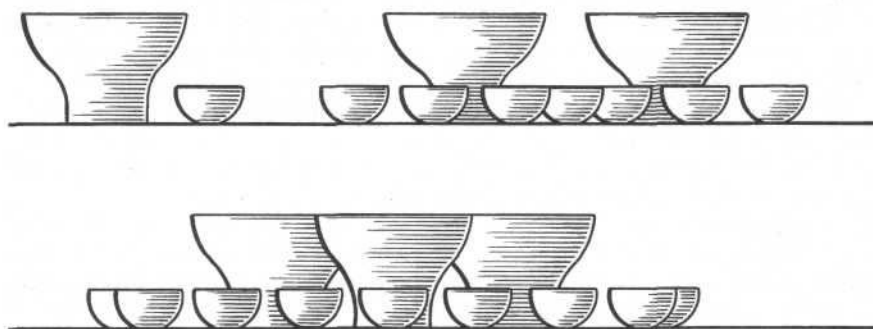
АНСАМБЛЬ [от фр. ensemble — вместе) **В ДИЗАЙНЕ** — *взаимная художественная и прагматическая согласованность, эстетическая целостность комплекса относительно самостоятельных произведений дизайнерского искусства, образующих разного рода функционально-эстетические сочетания* посудный сервиз, набор инструментов, семейство стаканов, коллекция одежды и пр.), где они дополняют друг друга и в практическом плане, и в эстетическом отношении.

Двойная природа дизайна — художественно-образная и утилитарно-практическая — предопределяет две группы факторов формирования дизайнерских А.: в соответствии с их назначением и с целью собирания разнородных элементов в визуальную систему. Для этого используются специфические дизайнерские средства и приемы: композиционно ориентированное формообразование, общая цветовая гамма, единая стилистика и т.п. с одной стороны, и общие для разных

изделий материалы и приемы конструирования — с другой.

Каждому виду дизайна, как правило, отвечает свой набор приемов формирования А. В графическом дизайне это прежде всего композиция пятен, шрифтов и других изображений на плоскости, в промышленном — использование близких характеристик объемной формы, одинаковых типов фактур, в средовом дизайне — приложение законов пространственной композиции к архитектурным и пред-

• Жолтовский И. Мастера советской архитектуры об архитектуре. — М., 1975. С. 44.



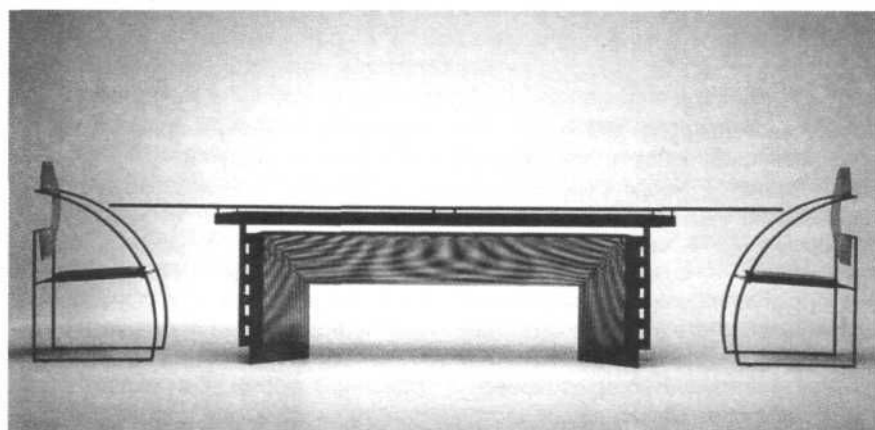
a



метным составляющим средового целого.

Специфическая черта современных дизайнерских А. — предельное расширение палитры допустимых декоративно-художественных средств при максимальной унификации функциональных и конструктивных элементов, дающей возможность их многовариантного комбинирования для получения новых оригинальных ансамблей решений.

АРТ-ДИЗАЙН — одна из линий развития современного дизайна, в которой отсутствуют различия между функциональным проектированием, составляющим основу профессионального дизайна, и чистым, высоким искусством. Произведения арт-дизайна создают художники дизайна, стремящиеся, прежде всего, к достижению высокого качества композиции, детализировки формы, качества поверхности, колорита — даже если они начинают оттеснять — в угоду художественным, эмоционально-образным достоинствам — такие традиционные ценности классического дизайна, как рациональность, технологичность и т.д.



в

Понятие ансамбля:

a — количественные отношения и целостность ансамбля; б — варианты принципов построения предметного ансамбля; в — мебельный ансамбль для офиса. М. Ботта, 1986



Артдизайн: кресло «Трон Валентина». Стефан де Стабле, 1974

Термин «А.-д.» возник, по-видимому, с появлением миланской группы «Алхимия» (1976), создателями которой были итальянские дизайнеры А. Мендини, А. Гуэррьеро, Э. Соттсасс, занимавшиеся не только серьезными программами, такими, например, как стиль фирмы «Оливетти», но и созданием выставок, интерьеров, а также мебели, светильниками. Сами объекты проектирования способствовали поискам новых художественных решений, отвечающих новым типам восприятия материала, цвета, света, линий, пространства, порожденных научно-технической революцией последних десятилетий. Итальянский А.-д. стал синонимом А.-д., развивающегося в русле постмодернизма, захлестнувшего мировой дизайн в 70—80-е годы XX века.

Работы арт-дизайнеров отличаются новизной решений, нестандартностью образов, наполнены тонкими ассоциациями, лиризмом, иронией, вынуждают потребителя задумываться, вступать с ними в непростые контакты.

АРХИТЕКТОР-ДИЗАЙНЕР - *специалист в области комплексного проектирования предметно-пространственной среды*, основанного на традициях культуры архитектурного проектирования и понимании задач оснащения среды современными видами бытового и технического оборудования; работающий на стыке таких областей художественного творчества, как архитектура и дизайн, ведущий субъект процесса архитектурно-дизайнерского проектирования.

Средовое проектирование (дизайн архитектурной среды) — новая деятельность и новая специальность, которая является не механическим сложением возможностей ряда направлений художественного проектирования, а их синтезом (совместно с декоративным ■■ монументальным изобразительным - искусством).

Поэтому А.-д. должен, будучи вооружен необходимыми профессиональными знаниями и умениями, не только свободно ориентироваться в проблематике средового проектирования, но и быть личностью, открытой новым "ооблемам и ситуациям, способной

осваивать нетрадиционные творческие задачи. Он должен обладать широкой эрудицией и культурой, ясно видеть цели своей творческой работы и уметь проводить их в жизнь.

Отсюда необходимость формирования А.-д. как *художника среды*, лишённого традиционного консерватизма архитектора, ограниченности индустриального дизайнера, но знающего представления потребителя, мир технологий, материалов и т.п.;

А.-д. должен:

- иметь специфическое мировоззрение, нацеленное на художественное освоение и преобразование окружающей человека предметно-пространственной среды с учетом всего комплекса формирующих ее социальных, функциональных, инженерно-технологических и идейно-эстетических факторов;
- обладать развитым композиционным мышлением, способностью творчески использовать весь арсенал предметно-пространственных компонентов для создания полноценной среды обитания;

- уметь органично вживаться в поставленные проектные ситуации, вести целенаправленный поиск нестандартных решений с использованием целостного сочетания наиболее эффективных в данном случае как традиционных, так и новаторских средств и технологий; уметь работать в проектной коллективе специалистов разных профессий;

- владеть творческим методом архитектора и дизайнера, художественно-композиционными навыками, технологией графического, объемно-пластического и градостроительного моделирования и выражения проектных идей на разных этапах работы.

В частности, по дизайну интерьера уметь комплексно решать вопросы проектного формирования среды внутренних пространств зданий и отдельных помещений с учетом динамики образующих интерьер процессов жизнедеятельности и требований эргономики, с учетом современных конструкций, материалов, инженерных устройств, технологического и бытового оборудования, специальных монументально-декоративных элементов среды; по дизайну городской среды — проектировать архитектурно-планировочную ос-

нову, элементы и детали решения комплексных средовых объектов открытых пространств в городе и на селе с учетом градостроительных требований и особенностей этапа формирования, поставленных задач, климатологии, экологии, транспорта, визуальной информации и организации среды с использованием средств синтеза искусств.

АРХИТЕКТУРНАЯ СРЕДА - *пространственная ситуация, проработанная с позиций зодчества*, с учетом производимого эмоционально-художественного впечатления, с помощью специфических средств архитектуры (тектоника, композиция, специальные приемы пластической детализации и т.д.).

Основные средства формирования А.с. — объемно-пространственные элементы архитектурной композиции, их конструктивные решения и декор, главная цель — появление художественного (архитектурного) образа, отражающего представления зодчего о смысле жизни, ее месте в мироздании, о задачах функционирования А.с.

Внедрение в данную А.с. дизайнерского наполнения при формировании конечных параметров среды представляет собой самостоятельную задачу и может как поддерживать направленность архитектурной работы, так и противоречить ей, вплоть до полного игнорирования первоначальной архитектурной основы.

АРХИТЕКТУРНЫЙ ДИЗАЙН - *сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения: рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств.*

Отличительная черта А.д. — приоритет прагматического начала, убеждение, что в этом виде проектного творчества художественные, образные результаты должны появиться как следствие эффективной разработки утилитарных и функциональных задач. Как правило, А.д. ориентируется на разного рода *прототипы* — проверенные временем



Архитектурный дизайн: жилой квартал, 1970-е годы

повторные и типовые решения объемно-планировочных схем и конструкций, которые хорошо отвечают сложившейся производственной базе строительства и принятому на данный момент уровню организации образа жизни.

Объекты А.д. составляют основной массив сооружений и пространств современного города, на фоне которых активно выделяются уникальные произведения архитектурного искусства*.

Архитектурный дизайн — раздел архитектурно-строительного проектирования, нацеленный на формирование объемно-пространственных и материально-технических условий человеческого существования — зданий, сооружений, населенных мест и их оборудования и благоустройства — с позиций преимущественно утилитарно-практических: рациональность функционально-

планировочных решений, их эргономичность и целесообразность, экономичность и эффективность конструктивных и строительных предложений. При этом предполагается, что высокое качество визуальных характеристик технологических, декоративных и конструктивных разработок, отвечающих практическим запросам человека, обеспечит произведениям А.д. необходимые черты эстетического совершенства (типообраз, масштабность и пр.).

Основная продукция А.д. — объекты массового (т.н. «повторного» и «типового») строительства различного назначения — от жилища до рядовых общественных и производственных сооружений, в которых образно-идеологические установки творческих усилий проектировщика в целом уступают задачам прагматическим.

Широкое распространение принципы А.д. получают в моменты острой нехватки соответствующих объектов, когда массовое строительство специально инициируется и регулируется государственной социальной политикой. В Европе это послевоенные — **1950—**

1960-е годы; в нашей стране, особенно пострадавшей от последствий Второй мировой войны, проявления А.д. заметны до сих пор.

Исторически к А.д. можно отнести подавляющее большинство произведений народной культуры, где многовековой опыт реального строительства и оборудования жилых домов и других «рядовых» объектов жизнеустройства кристаллизовался в блестящие по житейской логике, эстетике, конструктивной целесообразности устойчивые образцы.

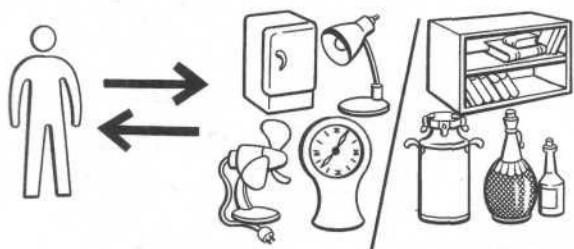
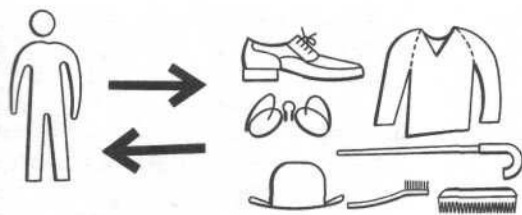
В настоящее время А.д. стал профессиональным и переживает своего рода второе рождение: во-первых, из-за роста массовых потребностей населения развивающихся стран, требующих резкого повышения уровня жизни, во-вторых, из-за распространения в обществе новых форм организации среды обитания («второе жилище», роста сети повседневного обслуживания, особенно в развитых странах, появления мобильных средств проживания — от яхт до трейлеров и т.п.). Разработка проблем формирования этого пласта условий жизни человека требует от проектировщика особых знаний, специфически «дизайнерского» мировоззрения, отличного от тех, что сегодня готовит традиционная архитектурная школа.

По сути дела речь идет об обогащении еще одной архитектурной профессии, которая, наряду с уже сформировавшейся специальностью «дизайн архитектурной среды», станет следующим шагом в развитии архитектуры как искусства.

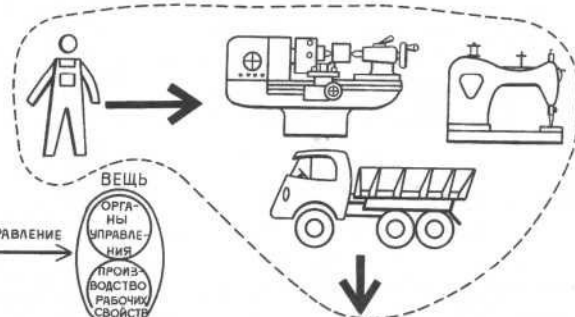
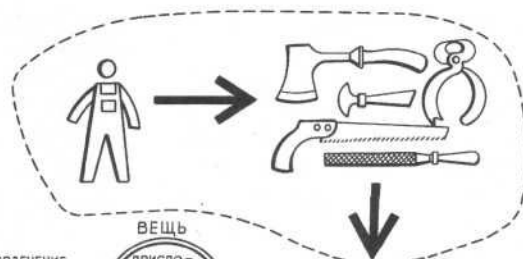
ВЕЩЬ — целостный объект как часть материального мира, имеющая относительную независимость и устойчивое существование.

Для человека В. имеет особый ценностный статус, выступает по отношению к нему в различных значениях в зависимости от смыслового контекста. Являясь носителем свойств окружающего мира, она существует как его модель, как материально фиксированный символ природы. В. может выступать как носитель ценностей культуры, быть в этом качестве объектом собирательского интереса, коллекциониро-

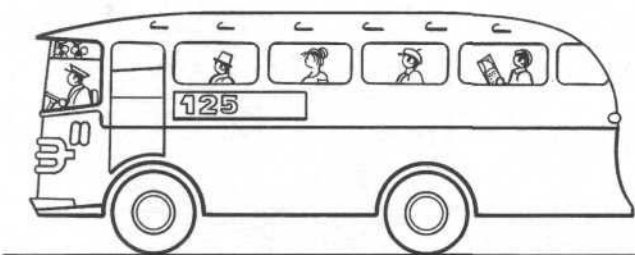
* За рубежом к числу дизайнов относят и архитектуру в целом, называя ее «архитектурным дизайном» (англ. architectural design), что не соответствует фактической дифференциации современного архитектурного творчества на разные по целям и возможностям специализированные направления.



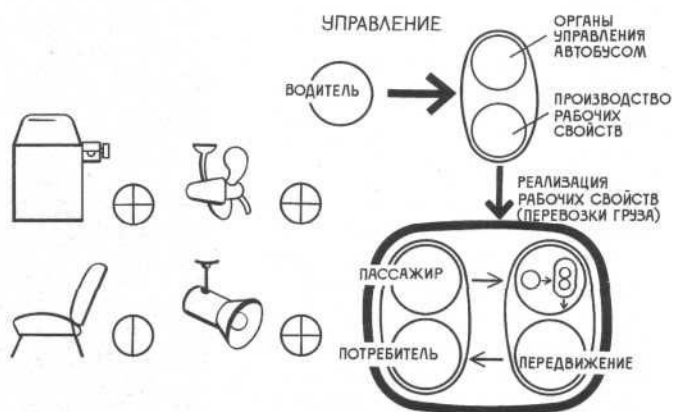
а



б



в



Варианты взаимоотношения вещей с человеком и средой:
 а — вещи, обслуживающие человека; б — вещи-средства; в — вещи, отличающиеся многообразием связей с человеком

вания, объектом вещной фетишизации и материального накопительства, быть выразителем определенного социального статуса ее владельца.

Для дизайнера В. является объектом и результатом его деятельности. В ее форме отражаются не только функциональные, но и экономические, производственные, ценностные, эстетические значения, а также связи между человеком и объектом его деятельности, например, производством, торговлей и потреблением. Интерес и привлекательность работы дизайнера заключаются в возможности ставить себя в различные смысловые контексты и позиции потребителя. При проектировании предметной среды вещи выступают как элементы ее формирования, а их совокупность организует пространство, где особое значение приобретают связи между ними, их реакции друг на друга, их формально-пластические характеристики.

ВИДЫ ДИЗАЙНА - специфические формы специализации дизайнерской деятельности, отличающиеся предметом проектирования (областью приложения профессиональных знаний), целями и методами проектной работы и ее конечными результатами. Деление дизайна на виды способствует эффективной организации профессиональной деятельности и качественной постановке специального образования.

Различают основные В.д. — графический, промышленный, средовой и их разновидности; в графическом дизайне — работа с визуальными коммуникациями, информационной графикой, рекламой и др., в промышленном — формирование бытовых вещей и приборов, объектов машиностроения, средств транспорта, одежды и т.д., в средовом — дизайн интерьера и открытых пространств различного назначения.

Кроме того в настоящее время наблюдается зарождение и становление новых В.д., отвечающих особенностям отдельных сфер дизайн-проектирования (экологический дизайн, эргодизайн, футурологическое проектирование — футуродизайн, дизайн ландшафт-

ный, экспозиционный, инженерный и т.д.), отличающихся нацеленностью или характером результатов работы (арт-дизайн, шрифтовой дизайн, ленд-арт, дизайн архитектурный, компьютерный и пр.), имеющих «местные» художественные признаки — дизайн региональный, «мусорный» и т.п.

Но независимо от специфики данного В.д. все они имеют общую основу — синтез прагматических и художественных идей и решений, направленных на улучшение условий существования человека в целостной эстетически совершенной форме.

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ — система визуально-графических знаков и решений, вычлененная

из других составляющих среды часть ее зрительных воздействий (информационных устройств, графических символов и пр.), призванная решать задачи обеспечения ориентации, утоления информационного голода, регулирования поведения человека в конкретных предметно-пространственных ситуациях.

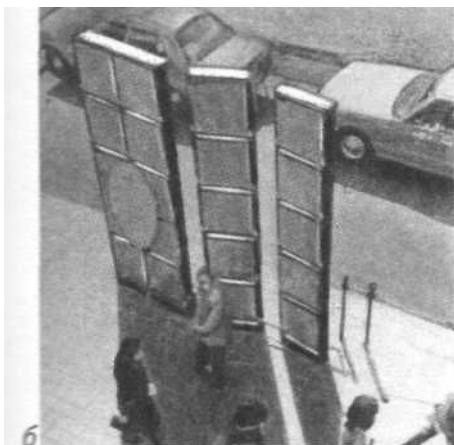
Будучи по природе своей набором выразительных, бросающихся по цвету, острых по форме элементов среды (реклама, информационное табло, пиктография, суперграфика, шрифтовые комбинации, системы цветового зонирования и т.д.), В.к. могут действовать либо совместно с архитектурной основой, либо выступать вне прямой связи с ней, обеспечивая среде нуж-

Визуальные коммуникации в среде:

а — реклама, суперграфика; *б* — уличная информация; *в* — дизайн трамвая (Сан-Франциско); *г* — указатели в вестибюле лечебного центра; *д* — световая реклама Лас-Вегаса; *е* — павильон «Большой пончик» (Лос-Анджелес)



а



ный цветоцветовой комфорт и эмоциональный настрой собственными средствами. Проектирование систем В.к. находится на стыке промышленного, графического и средового дизайна, синтезируя приемы и объекты всех трех сфер или применяя их по отдельности.

ГАРМОНИЗАЦИЯ (от греч. *harmōnia* — гармония) **ФОРМЫ в дизайне** — стройное, не вызывающее отрицательных ощущений, согласованное сочетание элементов, образующих целостное произведение дизайнерского искусства.

Цель процессов Г.ф. в д. — смягчение несоответствий в детализовке целого общему замыслу автора, уточнение и корректировка технических, функциональных и визуальных характеристик изделия, композиционных построений и цветовой гаммы графического изображения и т.д.

Г.ф. в д. имеет несколько областей приложения проектных усилий:

- совершенствование технических и эксплуатационных характеристик изделия (использование максимально отвечающих функциональным задачам материалов, приведение деталей формы в соответствие с требованиями эргономики и т.д.);
- исправление различного рода визуальных недочетов и погрешностей (колористический диссонанс, нарушения пропорционального строя, сбой ритмических построений и пр.) в пределах конкретного изделия и графического или средового решения;
- стилистическая коррекция формальных признаков и свойств объекта с целью формирования ансамбля дизайнерских решений (серия приборов, посудный сервиз, средовая комбинация и пр.).

Но все эти области представляют собой отдельные векторы главного направления проектного процесса — синтеза визуальных параметров и эксплуатационных характеристик всех слагаемых композиционной структуры, сформированной различными факторами становления объекта дизайнерского творчества.



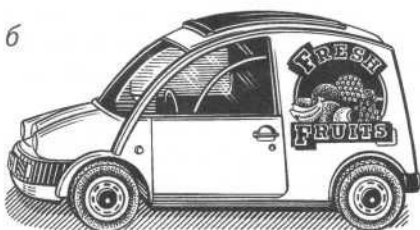
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН (graphic design — англ.) — художественно-проектная деятельность, основным средством которой служит графика. Ее

а

NEW YORK



б



в



Графический дизайн:

а — рекламный буклет школы «Арт-центр»;
б — маркировка автофургона (Япония); в — реклама на улицах города (Париж)

целью является наглядное представление информации, предназначенной для массового распространения посредством полиграфии, кино, телевидения, а также создание графических элементов предметной среды и изделий.

Роль современных коммуникаций в обществе огромна. Техническая революция породила и развила средства коммуникации, которые видоизменили привычные представления о скорости, пространстве и времени, позволили сосредотачивать внимание множества людей на каком-либо событии, ситуации, проблеме, вырабатывать, тиражировать и транслировать любые идеи.

Дизайнерами-графиками выработан огромный арсенал выразительных средств и тактик проектирования. К основным видам Г.д. относятся: книжная и газетно-журнальная графика, рекламная графика и плакат, промышленная графика, системы визуальной коммуникации, телевизионная графика, суперграфика и др. Наиболее важная сторона этой деятельности — *визуализация* смысла высказывания: от реального изображения до словесных знаков, где смысл несет не только слово, но и его начертание. Основные средства — различные виды графических изображений: фотография, монтаж, аппликация, типографика, цветографика, компьютерная (машинная) графика. Они активно формируют стиль промышленных изделий и оказывают влияние на всю предметно-пространственную среду.

ДИЗАЙН (design — англ.) — проектная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурной сфер.

Согласно предложению Т. Мальдонадо, дизайн есть «творческая деятельность, цель которой — определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но и, главным образом,

к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя). Д. стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством».

Это определение содержит самые главные черты рассматриваемого явления. Во-первых, дизайнер решает свою задачу по созданию необходимых свойств вещей с помощью такого формирования исходного материала природы, которое обеспечивает (с помощью массового производства) получение продукта, одновременно удовлетворяющего интересы производителя и покупателя. И, во-вторых, польза, приносимая продуктами Д., приводит к тому, что круг проектируемых с его помощью массовых вещей постоянно расширяется. Теперь уже почти нет предметов, оборудования и вещей, применяемых в жилых, общественных и производственных зданиях, которые бы не были охвачены трудом художника-дизайнера. Одновременно Д. — это творчество, целью которого является формирование гармоничной предметной среды в целом, т.е. Д. — *специфическая деятельность, связанная с проектированием всех объектов среды, окружающей человека*: от предметов обихода до орудий производства, от убранства жилых помещений до комплексного оборудования промышленных предприятий, культурно-бытовых объектов, городской среды (см. *Виды дизайна*).

Характерная тенденция подлинного Д. — стремление проектировать не отдельные вещи, а целостные по форме комплексы, изменяющие и гармонизирующие окружающую нас предметно-пространственную среду и вносящие тем самым свой посильный вклад в дело развития передовой человеческой культуры. Д. отнюдь не безразличен к идеологии, т.к. перед дизайнером всегда стоят художественные задачи, так или иначе связанные с его личным мировоззрением и с господствующей идеологией того общества, которому он служит. Поэтому его произведения всегда несут определенную идеологическую нагрузку, пропаганди-

руя и, в известной мере, физически предопределяя тот или иной образ жизни.

В русском языке термин Д. употребляется как: а) синоним английского термина «Industrial design» — *промышленный дизайн*, б) вид проектной деятельности и в) образно-эстетический результат такого рода деятельности (например, «у этого автомобиля замечательный Д.»).

ДИЗАЙН АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

— искусство проектирования предметно-пространственной среды, имеющее целью оптимизацию функциональных процессов жизнедеятельности человека и повышение ее эстетического уровня.

Д.а.с. — вид проектной деятельности, включенный в общую систему культуры, а конкретнее, в систему «частных» дизайнов, нацеленных на создание отдельных форм и комплексов эстетических предметно-пространственных объектов. В числе этих дизайнов выделяют и Д.а.с.

В начале XX века отделение массового промышленного производства элементов вещной среды от архитектурного творчества привело к возникновению дизайна. Сегодня происходит сближение этих форм проектирования, направленное на решение задач совершенствования условий жизнедеятельности. Ибо, как отмечал В. Гропиус, историческая миссия архитекторов состоит в том, чтобы привести все предметные формы человеческой среды в такое органическое соподчинение, которое связало бы их в гармоничное пространство для жизни.

Формы взаимодействия архитектуры и дизайна вытекают, таким образом, как из общих задач архитектурного проектирования, так и из условий строительного и промышленного производства, но главное — из требований повышения уровня технологического, инженерного и бытового оборудования современной среды обитания за последние десятилетия.

Однако принципы взаимодействия архитектуры и дизайна существенно

изменились. Характерным примером такого изменения стала в 50-х годах XX века *Ульмская школа дизайна*, в поле зрения которой была включена массовая индустриальная архитектура. Основная задача этой школы — формирование культуры мышления, которая позволяет специалисту самостоятельно ориентироваться в изменяющихся условиях научно-технического прогресса и социально-культурной, политической и экономической динамики общества и без длительного адаптационного периода активно включаться в решение нетривиальных проблем, возникающих при проектировании, требующем взаимообогащения и средств архитектуры и дизайна. Осмысление тенденций учета в проектировании «ценностей жизни» показало, что и архитектура, и дизайн давно ориентированы на средовой подход к формированию нашего окружения. Интерес к проблемам организации среды обитания человека, которые не решаются в русле традиционной архитектурной практики, заставил в нашей стране задуматься о профессии, реально востребованной, но не имеющей официального статуса. Поэтому в 1987 году в номенклатуру выпускников высшей школы была включена специальность «Дизайн архитектурной среды» (квалификация «архитектор-дизайнер»),

Д.а.с. — вид проектирования, связанный с постановкой и решением особого типа проектных задач (в том числе для вновь строящихся или реконструируемых объектов), отличающихся комплексным использованием средств пространственной и предметной организации среды обитания в самых различных сферах — от жилой до социально-культурной. Будучи направлен на эстетическое формообразование условий жизни, синтезируя архитектуру и известные формы дизайна, он отличается от них как по предмету деятельности (объекту проектирования и характеру обеспечения жизненных процессов), так и подходом к решению проектных задач, т.е. по морфологии и профессиональным приемам.

В итоге налицо новый тип синтеза в проектном искусстве: с одной сто-

роны специфическое сочетание морфологии и экологии культуры, индивидуальные подходы к формированию средовых ситуаций из-за отсутствия прототипов, с другой — специфические методики проектирования (усиление роли предпроектного анализа, концептуальность принимаемых решений, использование образно-типологического подхода и др.). Таким образом, по словам А.В. Иконникова, произошло не «включение дизайна в архитектуру», а появление новой профессии — Д.а.с., в которой по-новому ощущаются и формируются внешняя и внутренняя предметная и пространственная среды существования человека, по-новому происходит их взаимодействие, что и определяет специфику комплексной архитектурно-дизайнерской профессиональной деятельности.

ДИЗАЙНЕР — специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства и эстетические качества изделий промышленности и образуемой ими предметной среды. Определяя качества предметно-пространственной среды и создавая целостный продукт через организацию и гармоничное сочетание ее элементов, Д. выявляет структурные и функциональные связи объекта и формирует их на основе единства художественного, научного и технического подходов.

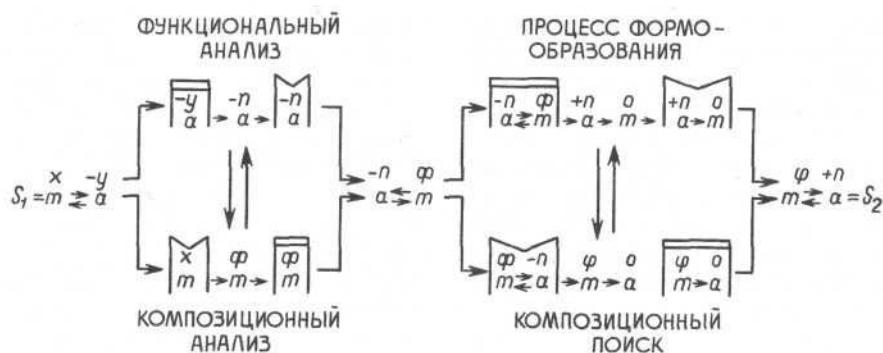
Профессиональная подготовка Д. осуществляется в специальных средних и высших учебных заведениях (на факультетах, отделениях), а также в процессе практической работы, причем специалисты готовятся как широкого профиля, так и для определенных отраслей промышленности. Система их подготовки зависит от места дизайна в культуре страны, отражает условия производства и проектирования. Во многих странах существуют творческие объединения Д. (в нашей стране Союз дизайнеров создан в 1987 году), ведущие работу по активизации творческих связей, обмену опытом, устройству выставок и совершенствованию контактов профессионалов-дизайнеров с промышленностью.

ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

— соединение в целостной структуре и гармоничной форме всех общественно необходимых свойств проектируемого объекта. Основные рабочие категории дизайнерского (художественного) проектирования — образ, функция, морфология, технологическая форма, эстетическая ценность.

Проектирование вообще — процесс создания, описания, изображения или концептуальной модели несуществующего объекта с заданными функциональными, эргономическими и эстетическими свойствами, оно осуществляется в том или ином языке, в терминах и структурах которого обосновывается принципиальная возможность осуществления объекта и строится выходной текст проекта (его рабочая документация). Дизайн как вид художественного проектирования объединяет научно-технический и художественно-образный подходы к построению модели будущего объекта и способа ее описания. На всех этапах дизайн-процесса самым важным является поиск, формирование и следование проектному образу. Осуществление идеи создания целостного объекта требует глубокого знания основных законов и тенденций развития экономики, производства, потребления, а также понимания духовных запросов общества. Поэтому Д.п. базируется на научных основах моделирования объекта, которые применяются в других областях общественной деятельности, объединяя научные принципы с художественными в проектном образе.

Творческая суть художественного проектирования (дизайна) состоит в «образном схватывании», прояснении и воплощении жизненных ценностей. Основой является *проектное воображение* (как базовая профессиональная способность): взаимосвязь процессов мышления, направленных на выявление исходных ценностных ориентиров, основных формообразующих факторов и проектных образов будущих дизайнерских объектов. При этом синтез факторов формообразования не есть механическая сумма требований к объекту — это система, в которой от

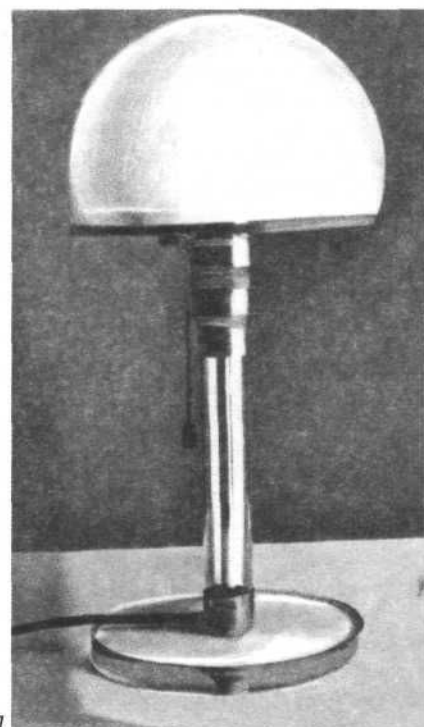


Принципиальная модель процесса дизайнерского проектирования (по Дж. Джонсу)

места и роли отдельных факторов (условий) зависит общий подход к процессам формообразования.

Д.п. изначально возникло как приращение в утилитарный объект художественного начала, улучшающего его потребительские свойства. Образные характеристики здесь — цель второго и даже третьего (после гармонизации) порядка. Больше того, множество предметов, вещей, явлений, отработанных дизайнерски, вообще не в состоянии приобрести черты художественного образа сами по себе, вне контекста потребления либо вне связи с другими архитектурными и дизайнерскими формами данного средового комплекса. Подвластный дизайну мир конкретностью назначений, ограниченностью масштабов, целеустремленностью форм как бы завершает художественный поиск собирательным предметным образом и задачами гармонизации и очень редко позволяет дизайнеру создать художественный символ. И дело не в уникальности или массовости дизайнерских решений или изделий, а в характере средств передачи идейного содержания. Поэтому неслучайно многие современные объекты архитектурного творчества в век массового тиражирования, например жилых построек, практически относят к сфере дизайна.

Однако с увеличением масштаба осваиваемой дизайнером системы наблюдается переход от единичных зданий к комплексам и далее — ко всей совокупности предметных и пространственных слагаемых проектируемой целостности. Другими словами,



Дизайнерское проектирование:
а — единичного предмета; б — комплексного объекта (жилой интерьер)



Облик автостоянки (Штутгарт): вид до и после работы дизайнера

здесь набор подлежащих проработке форм позволяет реально стремиться к художественному образу как цели, и вопрос лишь в выборе путей ее достижения.

Таким образом, вовлечение в Д.п. все большего количества компонентов переводят его в новый ранг проектной деятельности, *архитектурно-дизайнерское (средовое) проектирование*. Причем *архитектор-дизайнер* в своей работе оперирует не только специфически архитектурными средствами — пространством, конструкцией, пластикой детали, но и волен к этой системе средств добавить любые другие составляющие среды и, более того, некоторые из них (в том числе визуальные коммуникации, рекламу, поток машин, оборудование и т.д.) сделать ведущим зрительным компонентом «своего» ху-

дожественного образа. Самое главное для него — понимание феномена «проектной культуры», для которой важно, что образ жизни людей образен в том же смысле, в каком образными качествами наделены дизайнерские объекты и произведения искусства. При этом проектное воображение как бы пронизано ценностной интонацией и через это связано с художественной культурой в целом.

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

Д.к. — целостная идеальная модель будущего объекта, описывающая его основные характеристики. Теоретическим обоснованием работы над Д.к. стали положения о **проблематизации** задания на проектирование (его проблемном восприятии, нацеленном на объективную оценку сложившегося и ожидаемого положения дел и выделение в жизни объекта противоречий — проблем, — ведущих к его перспективному развитию) и **тематизации** возможных подходов к его решению), выявление и отбор путей разрешения противоречий, отнесенных к реальным компонентам, пространственным уровням, системам функционирования или оснащения рассматриваемого объекта). Эти этапы проектного анализа сравнимы с привычными приемами последовательного аналитического изучения подлежащего проектированию объекта, которое помогает понять пути решения проектной задачи. Отличие состоит в том, что для сложного дизайнерского объекта оба этапа связаны непредсказуемым образом и составляют в целом *самостоятельный творческий раздел проектной работы*, не имеющий аналогов в традиционных видах проектирования.

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

Еще большую роль играет Д.к. в объектах сверхкрупных, особенно ере-

довых. Таков, например, новый комплекс МГУ им. М.В. Ломоносова, который должен стать маяком организации университетского образования в стране, — как сплав уникального и обыденного, устойчивости целей и динамики оснащения, традиций и нововведений, свободы общения и соблюдения правил, т.е. всего многообразия форм жизнедеятельности, объединенных высшей целью — постижением системы знаний мирового уровня. Все это делает среду такого университетского комплекса весьма непохожей на другие городские структуры, требует выработки общих принципов ее формирования. Для чего необходимо:

- определить параметры и характеристики самого объекта, представить его как закономерно организованную систему разного типа средовых компонентов;

- выявить возможные средства архитектурно-дизайнерского формирования того или иного архетипа среды;

- рассмотреть пути минимизации набора этих средств;

- составить Д.к. формирования с их помощью полноценных потребительских характеристик среды нового комплекса МГУ, представив ее как своеобразный алгоритм дальнейшего проектирования.

Основная посылка концепции — несовместимое, казалось бы, сращение представлений об уникальности, общности будущего комплекса в ряду территорий столицы, с одной стороны, и неразрывности, слитности «страны знаний» и окружающей, пронизывающего ее большого города, с другой, — выражена метафорой «ансамбль в городе», ставшей девизом дальнейших размышлений.

Обеспечить художественный «суверенитет» комплекса призвано выполнение двух условий: университетский городок должен выделяться в данной части города архитектурной композицией и своеобразием дизайнерских решений. Причем черты последних на этой стадии еще не имеют конкретики, это дело последующих этапов работы, а пока идет выработка условий их поиска.

Первая часть положений определила условную «номенклатуру» мате-

риальных носителей дизайнерских идей. С одной стороны, это функционально-пространственные единицы, которые наиболее ярко отражают характерные черты университетского образа жизни, — зоны свободного общения (форумы, аудитории, залы собраний, холлы) — и коммуникационные русла (эспланады, пассажи, рекреации) разного ранга и назначения. С другой — это собственно произведения дизайна, интегрированные в пространно-смысловых узлах средовой ситуации в единые индивидуализированные «сообщества», где вокруг уникальных комплексных установок, совмещающих несколько функций (оборудование, информация и пр.), комбинируются «стандартные» для университета элементы монофункционального обустройства.

Вторая часть положений Д.к. носит более проективный характер и говорит о желательности тех или иных свойств предстоящих дизайнерских решений (своего рода навязывание будущей среде определенных ограничений). Эта часть концепции в конечном счете определяет «фирменный стиль» комплекса, выдвигая в качестве особых условий дизайн-проектирования:

- необходимость постоянного обновления и смены технологии выработки и репродуцирования научных знаний, соответственно перманентной реконструкции всей материальной (предметной) базы университетского дизайна;

- скрупулезный учет местных природно-климатических условий на макро- и микроуровнях в качестве основы утилитарно-технических обоснований ряда проектных предложений и активное включение элементов природной среды в структуру комплекса, что формирует специфическую атмосферу его помещений и территорий и способствует оптимальной организации главных компонентов комплекса — зон свободного общения;

- отказ от визуальных и социальных стереотипов «международного стиля», навязанных нашей жизни некритическим воспроизводством общепринятых технологий, обращение к национальным традициям композиции и де-

кора предметно-пространственных систем,

Таким образом, положения Д.к. реализуются через структурную организацию объекта в процессе его «идеального» формообразования.

Иначе говоря, Д.к. не должна предлагать реальные проектные решения, хотя при ее разработке вполне может быть использована методика составления экспериментальных или альтернативных проектов либо иллюстрирующих ее положения, либо выдвигающих (в ходе сравнения) новые идеи, поскольку разработка собственно дизайнерского проекта, особенно сложного или крупного объекта — это ряд *самостоятельных актов проектирования*, лежащих за рамками концептуальных разработок, даже если их отдельные черты войдут в окончательный проект.

ДИЗАЙН СРЕДЫ - *представление об облике, стилевых или образных характеристиках средового объекта или системы*, синтезирующее в едином впечатлении особенности пространственной структуры, индивидуальных или «фирменных» деталей внешнего вида, способах функционирования и т.п., формирующих среду каждая по-своему, но «работающих» на потребителя в комплексе, совместно; *формирование (проектирование и реализация! средовых ситуаций, объектов и систем*, выполняемое с помощью профессиональных проектировщиков, производителей, служб эксплуатации и потребителей этих образований, целенаправленно ищущих специфику жизнедеятельности и особенности облика среды.

Среда, своеобразная искусственная «вторая природа», формируется людьми в процессе воспроизводства материальных условий жизни во взаимодействии с естественной природой, овеществляя, материализуя силы и способности человека, обеспечивая развитие его самого, культуры и других ценностей человеческого общества.

Д.с. представляет собой сложный многостадийный процесс (предпроектный анализ, проектирование компонен-

тов среды и среды в целом, учет видоизменений среды в процессе эксплуатации и развития средовой ситуации), требующий привлечения специалистов различного профиля — от архитекторов, дизайнеров и художников до технологов и экономистов.

Высшей формой Д.с. является **дизайн архитектурной среды**, обращающий основное внимание на проектирование образно-художественных особенностей средового объекта, вытекающих из существа функциональных процессов и их общественной значимости.

ИЗДЕЛИЕ — материализованный результат производственного процесса — конечный, если полученный объект способен функционировать самостоятельно, или промежуточный, если он является составляющей деталью более сложного изделия.

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА - *последовательное рассмотрение процесса развития дизайнерского проектирования* начиная с первого десятилетия XX века. Развитие морфологии предметного мира предыдущих эпох (декоративно-прикладное искусство) принято рассматривать как предысторию дизайна.

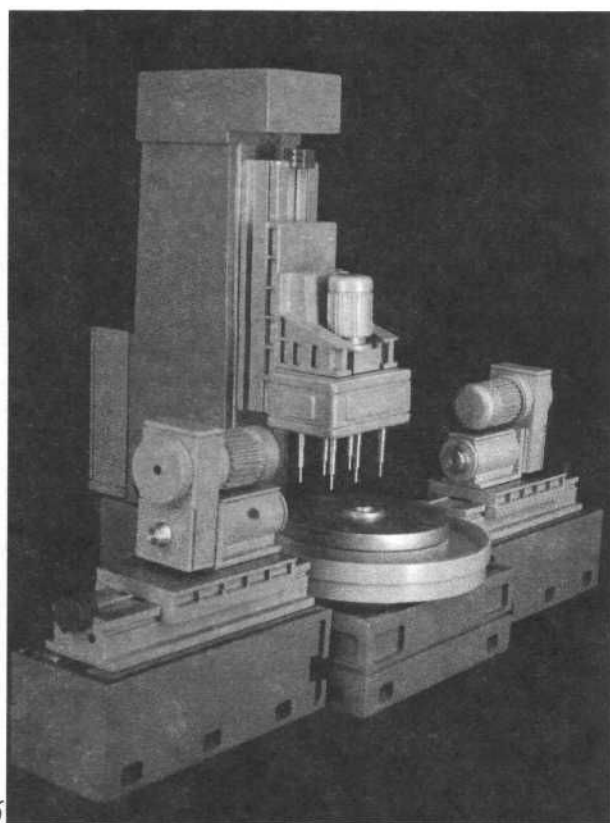
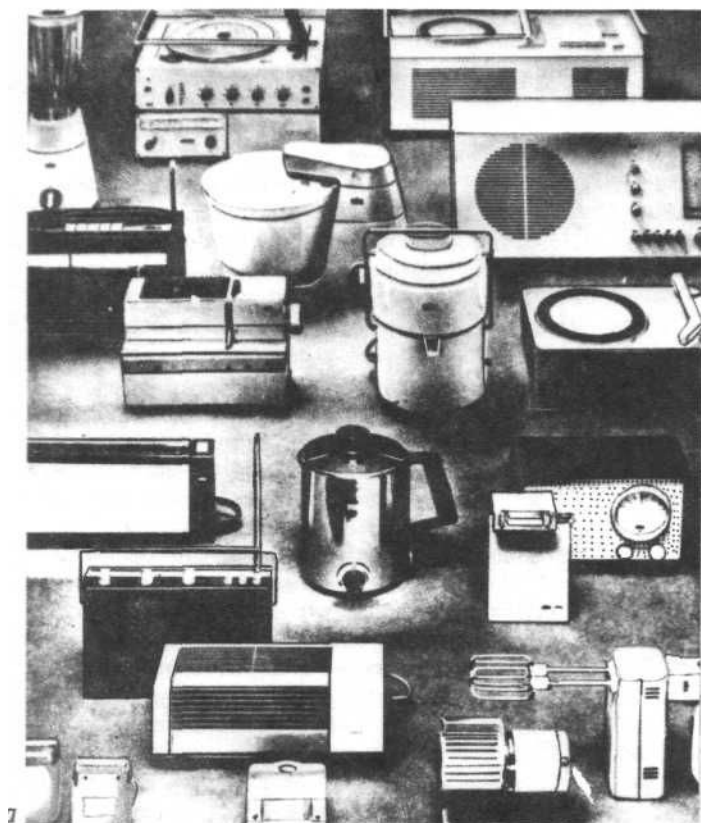
До середины XIX века почти все предметы и вещи, окружающие человека, делали специалисты-ремесленники, которые, как правило, совмещали в одном лице ряд профессий — конструктор, художник, рабочий, даже продавец изделий своего труда. Разделение труда и появление машин привело к тому, что мануфактурное производство сменилось развитой машинной индустрией, из-за чего потребительский рынок стал относительно быстро насыщаться товарами. Обострение конкуренции, усилив внимание к потребительским качествам и эстетическим достоинствам предметной среды, при-

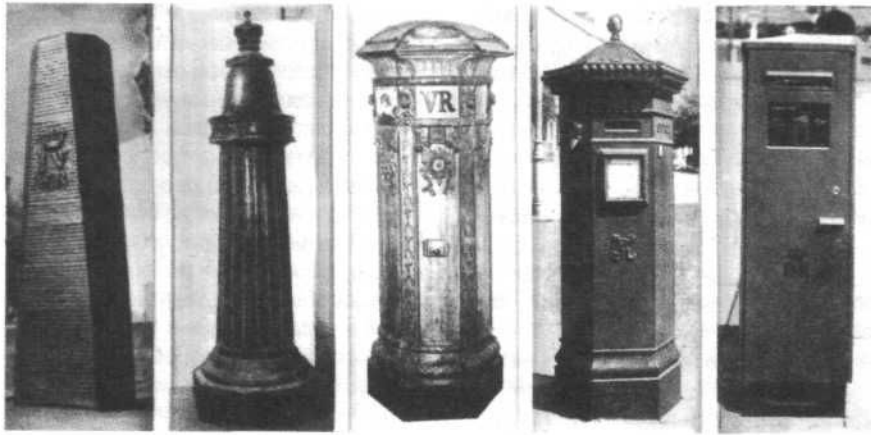
вело к коренному пересмотру традиционных принципов формообразования ее составляющих. Проект любого изделия, подлежащего многократному тиражированию, должен обладать особыми потребительскими свойствами, что превращает его проектирование в самостоятельный творческий процесс. Главное лицо этого процесса — художник-конструктор, который сосредотачивает свое внимание одновременно на прагматике, эстетике и рациональности изготовления потребительских товаров. Так рождается особая область проектной деятельности — дизайн, называвшийся тогда «промышленным искусством».

Начало И.д. связывают с 1907 годом, когда в Германии был создан союз «Веркбунд», объединивший усилия художников и промышленников, заинтересованных в повышении потребительских качеств промышленной продукции. Таким образом, дизайн возник в условиях, когда на смену

Виды изделий:

а — бытовые приборы и устройства; б — расточно-сверлильный станок





а



б



в

Эволюция форм изделий:

а — оборудование английской почты (знак почтового отделения, модели ящиков для писем викторианского периода, 1870-е годы, современная форма); б, в — велосипед с цепной передачей, 1920 и 1873

ремесленному типу производства, создающему вещи, предназначенные определенным лицам и для конкретных помещений, пришел массовый выпуск стандартных изделий; серийная промышленная продукция и облик мира, характер жизнедеятельности людей, а в какой-то мере и формы их отношений, стали зависеть от этих изделий.

В И.д. отмечают три существенных этапа.

Первый — начало и первое тридцатилетие XX века, ассоциирующееся, в основном, с событиями, происходившими в Европе, а затем и в США — поражает революционным взрывом идей и деклараций, неконформистским экспериментом, поиском средств выразительности, материалов и форм, отвечающих массовому индустриальному способу созидания материальных и — как это ни парадоксально — художественных ценностей.

Его главной задачей было провозглашено не украшать мир вещей и пространств, а строить его (неслучайно среди пионеров дизайна было столько профессиональных архитекторов) по внутренним законам, подсказанным функцией, конструкцией, технологией производства. Тем более, что эти функции и конструкции стали другими, индустриализованными, объективно породив соответствующие «внешние» формы.

Второй этап — практически до 60-х годов XX века (исключая годы войны, затормозившие движение дизайна) — распространил географию дизайна на все континенты и узаконил в обществе изобретенные только что формы. Из экстравагантной моды они стали нормой, «международным стилем», признаком образа XX века. В этот период на первый план вышли организационные и «рыночные» про-

блемы дизайнерского творчества, завоевание дизайном своего потребителя, заказчика и — почитателя.

Различные дизайнерские фирмы, бюро, сообщества вели консультации, рекламные кампании, поражая зрителя «объективностью» обтекаемых или лапидарных форм, оставаясь, однако (несмотря на большой отряд художников, прежде всего в США, исповедовавших «стайлинг», т.е. оформление вещи модными приемами), на тех же позициях органического, комплексного формирования произведения дизайна. Но теперь — по возможности избегая узко функционального подхода к формотворчеству, проектируя дизайн с «человеческим лицом», используя местные и фольклорные мотивы, а иногда и эпатазирующие публику рекламные трюки.

Нынешний, третий этап И.д., продолжает общие тенденции предшествующих, стремительно накапливая «массу», захватывая все новые и новые регионы и «силовые поля» внутри потока. Но движение это потеряло чистоту единого «международного стиля», изрядно примелькавшегося зрителю.

Разнообразие стилевых концепций не всегда бесспорных — первая черта современного периода дизайнерского движения.

Постмодернизм, фристайл, ретро, хай-тек, экологическое опрощение и практика «мусорной моды», текучее: «органических» форм, колючесть деконструктивизма и многое другое — все это сосуществует одновременно создавая у потребителя своего рода беспредел всеядности, моральной, эстетической и вкусовой неразбериха давая вместе с тем возможность современному человеку ощутить **вкус** свободы выбора в своих эстетических предпочтениях.

Особая система эстетических ценностей складывается в так называемых «региональных дизайнах», считающихся здоровым началом нынешней проектной культуры. Они опираются на синтез местных, национальных установок и новаторских достижений мирового опыта. Рафинированная артистичность и ироничность итальянской школы, доведенная до символа «про-

стота» японского дизайна, функциональная старомодность английского, грубоватая практичность немецкого придают им ни с чем не сравнимое своеобразие «провинциальных» достопримечательностей, своеобразие, которое все более и более ценится на мировом дизайнерском рынке.

Наконец, дизайн сегодня активно ориентируется на применение сверхсовременных технологий и достижений науки, которые непрерывно вводят в обиход дизайнерского формотворчества то электронные средства решения бытовых задач, то природно-экологические подходы, то мотивы космизма или, наоборот, микромира.

И это позволяет дизайну осваивать все новые и новые области и сферы, порожденные социальными или техническими поворотами жизни. Всеобщая подвижность современного населения земного шара, смена «века Гутенберга» эпохой телекоммуникаций, «театрализация» образа жизни, встречные потоки феминизации и маскулинизации — лишь часть примет «нового образа жизни», требующих нестандартного дизайна, потому что свойства и параметры этих процессов слишком разнообразны, чтобы их можно было «обслужить» внешне единой системой частных решений.

Обстоятельный научный и творческий анализ этих и множества других проблем и тенденций И.д. еще впереди. Но некоторые вехи весьма поучительны. Первый этап И.д. — начало века — отмечен стихийным выбросом идей и манифестов нового вида искусства, призванного соединить изобразительное и техническое творчество созданием школ, экспериментально разрабатывающих соответствующие профессиональные технологии (Баухауз, ВХУТЕМАС). Второй этап — это обстоятельные искания наилучших организационных форм внедрения дизайна в жизнь и производство. Третий — разработка системы дизайнерских взглядов на мир, поиски кардинальных направлений их интеграции в искусстве формирования среды. Дизайн до бесконечности развил технологию проектирования, проник в тончайшие секреты мастерства, разобрал взаимосвязь отдельных его ветвей, его

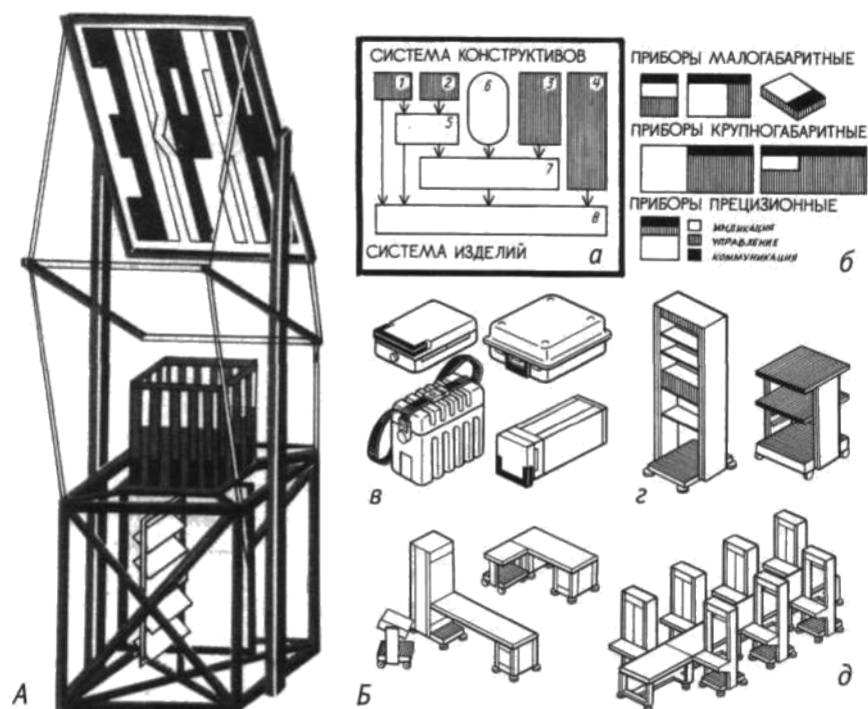
отношение к национальным традициям и нацелил «свою» науку на изучение корней дизайнерского творчества: умение превращать прагматические потребности человечества из явлений утилитарно-технических в образно-эстетические. Все вышеперечисленное выдвинуло Дизайн (с большой буквы) на первое место в ряду других форм проектной культуры, преобразующих нашу цивилизацию. По крайней мере — сейчас.

А успешность, авторитетность мирового дизайнерского движения позволяет проверить истинность выдвигаемых с помощью И.д. теоретических моделей.

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА В РОССИИ - особая ветвь становления и развития дизайнерского искусства, обусловленная спецификой производственных, экономических и общественных условий и отношений в нашей стране.

Развитие дизайна в России, в отличие от мирового, имеет прерывистый, «пунктирный» вид, где подъемы художественного творчества перемежаются с периодами его глубокого спада. И.д. в России содержит два ярких момента, оставивших запоминающийся след в дизайнерской культуре.

Первый относится к 20-м годам прошлого века, когда в Москве были созданы Высшие Государственные художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС), предназначенные для подготовки специалистов «производственного искусства» (по современной терминологии — дизайна) высшей квалификации. Перед ними ставилась задача создания радостных вещей, преобразования предметов быта и элементов среды как «часть чисто экономического прогресса, художественная часть хозяйственная» (А.В. Луначарский). И хотя удручающая экономическая и техническая отсталость страны не позволили в то время реализовать эти



Из истории отечественного дизайна:

А — экран-трибуна-киоск (Г. Клуцис, 1922); Б — дизайн-программа В/О «Союзэлектроприбор», ВНИИТЗ, 1980-е: а — система изделий; б — панели приборов разного класса; в — оболочки приборов, варианты (горизонтальный прибор, контейнер, чехол, прибор вертикальный); г — несущие конструкции для оборудования рабочих мест; д — комплексные рабочие места

установки в натуре, многие разработки той поры (работы В. Татлина, А. Родченко, Л. Поповой и других) и сегодня считаются эталоном творческих достижений в графическом, предметном и средовом дизайне.

К сожалению, в 30-е годы XX века это направление развития отечественного дизайна — из-за переориентации страны на приобретение техники за рубежом — было закрыто, хотя отдельные элементы дизайнерского подхода проникали в производственную сферу, особенно в оборонной промышленности.

Вынужденная изоляция России от мирового дизайнерского опыта и единичные успехи художников-конструкторов после Великой Отечественной войны 1941 — 1945 годов выявили необходимость активного улучшения качества продукции машиностроения и товаров культурно-бытового назначения, в том числе за счет внедрения методов художественного конструирования.

В 70-е годы прошлого века перед отечественным дизайном был поставлен ряд непростых задач — создать в промышленности систему мест приложения дизайнерского труда, решить проблему подготовки для них высококвалифицированных кадров, но главное — разработать эффективную программу внедрения достижений дизайна в культуру производства и потребления в России.

В результате на предприятиях страны появились специальные художественно-конструкторские бюро, высшие учебные заведения начали готовить специалистов дизайнерского профиля, была создана единая система научно-проектных организаций во главе с ВНИИТЭ (Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики). Появились и начали реализовываться масштабные дизайн-программы совершенствования промышленной продукции в станкостроении и в сфере быта, нацеленные на комплексное формирование функционально и эстетически осмысленной среды. Этот опыт организации дизайнерской работы произвел большое впечатление на крупные корпорации и дизайнерские фирмы за рубежом, которые стали при-

бегать к долгосрочному дизайнпрограммированию в масштабных проектных разработках, вроде космических программ НАСА или комплексной организации среды района Дефанс в Париже.

Однако на рубеже XX—XXI веков в связи с кризисом промышленности и проектного дела в нашей стране эта вполне перспективная линия развития российского дизайна резко оборвалась, в настоящее время отечественный дизайн находится на распутье. С одной стороны, появляется множество единичных заказов, связанных с частными предпринимательскими структурами (фирменный стиль, графический дизайн, интерьеры, индустрия моды), с другой — почти исчезла государственная поддержка крупномасштабных проектов.

Правда, в настоящее время наметилась тенденция активного возрождения дизайнерского дела в стране — на сцену выходят новые кадры художников-дизайнеров, подготовленные уже в последние годы и умеющие работать в новых условиях. Они хорошо знают: фундаментальная истина «западного» сообщества — ценность накопления — для нас не абсолютна. Зато «принцип соответствия» — вещи, образа жизни, характера труда, реальным обстоятельствам — свойственен российскому менталитету в высшей степени.

Это во многом объясняет взлет идей русского дизайна в начале прошлого века: умение неожиданно вписаться в новые обстоятельства счастливо совпало с неожиданным появлением этих обстоятельств. И это же позволяет надеяться, что и нынешний поворот жизненных пертурбаций не обескуражит национальный дизайн. Тем более, что общая платформа нашей проектно-промышленной культуры — формирование прекрасного из реального — находится в русле принципиальных концепций мирового дизайнерского творчества.

Разумеется, у отечественного дизайна масса проблем, но главная из них — отнюдь не пресловутое «догнать и перегнать», чем многие сегодня вольно или невольно заняты. России снова предстоит сделать идейно-эстетический рывок, создать собственную

идеологию и практику отечественного дизайна — новой «региональной» ветви глобального ствола идей и достижений мирового дизайнерского процесса.

КОМПОЗИЦИОННОЕ ФОРМООБРАЗОВАНИЕ (в дизайне) - процесс структурной организации эстетического объекта дизайна, средства и методы которого соотносятся с задачей привнесения в объект гармонии между ним и человеком. Объектами К.ф. для ландшафтного и архитектора-дизайнера являются визуальная, антропометрическая и материальная структура объекта

В профессиональных высказываниях дизайнеров и архитекторов встречается непосредственное соотношение понятий «эстетическое возмещение» и «эмоциональность» с понятиями «порядок», «организованное»: «метр», «ритм» и др., характеризующими различные стороны структурной организации проектируемых объектов. Роль этих средств в построении формы бесспорна. Но если особенности структурной организации объекта рассматриваются вне связи с его эстетическим содержанием, то это означает, что пропорциональные системные самостоятельны по отношению к художественному образу и содержанию. Тогда задачи формообразования предстают лишь как гармонизации внешних форм, достижение их соразмерности. Эстетическая организация; дизайнерской и архитектурной форм в этом случае оказывается независимой от того, какую образно-смысловую нагрузку несет объект, а композиция предстает лишь как средство, вносящее в форму элементарную организованность.

Однако различные композиционные средства невозможно рассматривать лишь как способы гармонизации внешних форм, например, размерные отношения, которыми оперирует проектировщик, объективно выражая многие значения, а следовательно могут и должны служить для решения ряда самостоятельных содержательных задач.

Поэтому их использование не сводится к созданию формальной структуры. Напротив, эти отношения включаются в сложную образно-содержательную ткань, и многое зависит от того, насколько осмысленно это происходит. И понятие «гармонизация» уступает место понятию «выразительность».

На основе представления о формообразовании как определенном преломлении ряда объективных и субъективных факторов в морфологии объекта возникает ряд вопросов о степени взаимообусловленности различных компонентов морфологии, о возможности их раздельной разработки. Последнее существенно из-за обычной практики раздельного проектирования разных групп морфологических компонентов сложных дизайнерских или архитектурных объектов от генерального плана до декоративных и конструктивных элементов здания^{***}, а также по причине специализации^{***} в проектировании (дизайнеры или архитекторы разных квалификационных направлений, инженеры-конструкторы, технологи и другие участники "зоектного процесса").

Так, в формировании объектов зрхитектурной среды особенно велика роль многообразных структур "эинципов строения, способов связи элементов). Эта структурность объективно проявляется и в организации "остранства, и в конструктивных решениях, и в наполненности предметными комплексами, и в среде в целом. В отличие от конкретной формы объекта эти структуры абстракты, что и делает их активными формообразующими средствами (на основании одной схемы можно получить бесконечное количество конкретных форм). Проектирование, понимаемое как процесс "схождения от абстрактного к конкретному, может рассматриваться через организацию взаимодействия множества структур, которые синтезируются в "зге в конкретную форму объекта.

В проектировании весьма существенно, какие именно структуры с самого начала составляют основу формообразования, а какие могут корректироваться, видоизменяться или вообще выступать пассивным результа-

том формообразования. Кроме того, на уровне формообразования отдельных объектов дизайна возникают специфические вопросы взаимосвязи функциональных компоновочных схем с композиционными принципами. При разработке, например, комплексных средовых объектов чрезвычайно важны взаимоотношения транспортных структур, объектов торговли, обслуживания и визуальных коммуникаций, а всех этих планировочных систем — с пространственной композицией. При этом функционально-планировочные схемы могут весьма широко варьироваться в конкретных решениях, хотя определенный объемно-планировочный принцип, связанный с функционально-технологической организацией средовых процессов, должен оставаться инвариантным.

КОМПОЗИЦИЯ (от лат. compositio — сочинение, составление, соединение) В **ДИЗАЙНЕ** — *построение (структура) произведения дизайнерского искусства, расположение и связь его частей, обусловленные их компоновкой, отвечающей назначению и технической идее этого произведения и его художественному (образному) замыслу, отражающему эмоционально-чувственные ожидания потребителя дизайнерского продукта.*

При оценке К. в д. в процессе проектирования она анализируется с позиций выразительности, логической завершенности и эстетической целесообразности формы, с точки зрения ее существования в контексте культурной ситуации.

Средства и приемы К. в д. складываются как следствие системы традиционных и современных методик проектирования. Классические средства К. в д. — пропорционирование, симметрия и асимметрия, масштабность, ритмическая организация, тектоника, нюанс, тождество, контраст — сочетаются с сегодняшней трактовкой способов формирования дизайн-продукции — ассамбляж, комбинаторика, инсталляция, монтаж и др. Конечная цель применения этих средств — комплексная эстетическая организация

материально-конструктивных и визуальных слагаемых вещи (плаката, средовой системы и пр.), как результат формообразующей деятельности.

Характер К. в д. во многом зависит от вида дизайна, диктующего выбор способа реализации замысла автора. В графическом дизайне К. в д. ограничена сопоставлением различного рода изображений, шрифтов, цветовых пятен на плоскости, в промышленном — линии, тон и цвет дополняют пластику объемной формы и фактуру ее элементов, в средовых решениях произведения промышленного и графического дизайна образуют пространственные комбинации, взаимодействующие с характеристиками (размер, конфигурация и пр.) архитектурной основы проекта.

При этом отдельные визуальные элементы выделяются, доминируют в композиционной системе, определяя эмоционально-эстетическое представление об изделии или средовом объекте, а другие либо поддерживают общее впечатление, акцентируя некоторые его моменты, либо нейтральны к нему. Но в любом случае К. в дизайнерских объектах нацелена на внушение зрителю определенного эмоционально-чувственного состояния, которое может совпадать с характеристиками явлений и процессов, породивших данное дизайнерское решение, соответственно усиливая их общечеловеческий смысл, либо контрастировать с их идейно-образным содержанием, оттеняя, а иногда и отрицая его.

В этом случае художественная сторона К. в д. преобладает над функционально-прагматической информацией дизайн-продукта, превращая его в произведение *арт-дизайна*.

Следует отметить, что в дизайне, как и в других областях художественного творчества, К. составляет активное начало акта формообразования, «навязывающего» зрителю авторскую трактовку эстетического содержания будущего произведения. Но в этом процессе существует и вторая сторона — *гармонизация* — упорядочение, согласование, ликвидация частных несоответствий в элементах композиционного целого (оттенков цвета, пластических нюансов, ритмических сбивок и

т.д.). Цель этих действий — устранение случайных противоречий формы и содержания дизайн-объекта, доведение до художественного и практического совершенства результата композиционных усилий.

КРАСОТА (законы красоты) **В ДИЗАЙНЕ** — одна из основных эстетических категорий, отмечающая качественное совершенство объекта (воспринимаемое через его форму), соответствующее современному уровню требований к потребительским свойствам вещей, сооружений и среды в целом.

Особенность этого вида эстетического отношения (не тождественного эстетическим отношениям к действительности в целом) состоит в том, что оно отражает стремление к формированию гармоничной искусственной предметно-пространственной среды, которая наилучшим образом отвечает данной практической цели и требованиям «меры», взятым в их конкретной социально-экономической обусловленности.

Но в гармонии создаваемого выражается и существо самого человека, и его отношение к этому предмету. Поэтому лишь тот предмет можно назвать красивым, в котором полно выражена не только его общественная ценность для человека, но и общественная сущность самого человека.

Поэтому архитекторы и дизайнеры должны решать эстетические задачи одновременно и в тесной связи с решением вопросов удобства, ибо эстетическое осмысление материальной основы дизайнерского объекта должно быть связано с его функциональной целесообразностью и техническим совершенством, а не ограничиваться гармонизацией формы.

Часто К. в д. и даже художественную образность сводят лишь к гармоничности внешней формы. Повсеместно на практике мы сталкиваемся с непониманием роли и места так называемой «формальной К.», с тем, что отдельные мастера смешивают, отождествляя критерии К. и критерии искусства. Хотя еще Гегель в лекциях по

эстетике отмечал, что совершенное, например, правильное по форме прекрасное лицо, может, однако, быть холодным и невыразительным, что одна лишь гармония не выявляет ни субъективного одушевления как такового, ни духовности. Даже несмотря на то, что гармония и есть высшая ступень К., если рассматривать ее со стороны абстрактной формы (т.е. понимать К. как абстрактное единство чувственно-го материала).

При эстетическом восприятии оценивается не только форма, но и связь с сутью предмета, то есть «форма содержательная». Соприкосновение человека с важными для него сторонами содержания предмета определяет глубину и мощь эстетического переживания. Так происходит и если человеку удастся «отпечатать» свою личность в готовом продукте творческого труда. Только истинная К. окружения способна создавать эмоциональную среду, умножающую способность людей творить прекрасное, развивать их вкус и эстетическое чувство.

Подлинная К. окружающего человека предметного мира рождается лишь при соответствии всего многообразия его форм социальному мироощущению человека, его общественным идеалам, исторически развивающемуся пониманию этой категории. Поэтому не может быть абсолютного критерия К., не соотношенного с типологической характеристикой объекта, с особенностями переживания композиций, рожденных приемами материализации той или иной дизайнерской идеи, а тем более — канона К., механически предопределяемого «вечными» закономерностями сложения формы.

Максимально высокого качества и эффективности в художественном проектировании можно добиться только при комплексном подходе к решению средовых дизайнерских задач, связанных с всесторонним удовлетворением потребностей людей. «Гармония», — отмечал Ле Корбюзье, — есть результат полного соответствия между причиной и следствием. Причина — необходимость создания удобного жилья и, следовательно, осуществление строительства. Следствие — ликование, которое охватывает нас

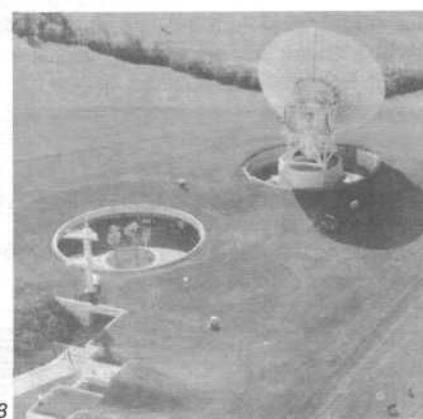
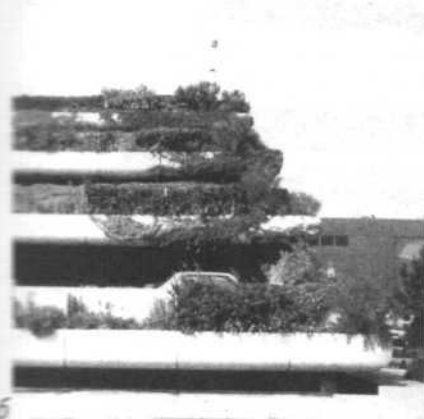
при созерцании умного, точного, безупречного творчества».

Эстетическая потребность видеть окружающую среду совершенной оказывается неудовлетворенной и там, где речь идет о К., не затрагивающей сферу художественной выразительности. Ибо потребитель хочет видеть форму не только информирующую: совершенстве объекта, но и раскрывающую отношение к объекту с позиций всей человеческой культуры. В этом случае речь идет не просто об упорядоченности формы, не просто о совпадении реальности с ожиданием, а о форме новой, поражающей своей гармоничностью целостной и содержательной. Эмоциональность ее восприятия, естественно, резко усиливается, что в значительной мере связано с умелым творческим использованием средств композиции.

ЛАНДШАФТНЫЙ ДИЗАЙН — дизайнерская деятельность, направленная на формирование окружающей человека предметно-пространственной среды с использованием в качестве основного материала творчества природной объектов, комплексов и явлений.

Особенность Л.д. — динамичность слагающих его материально-пространственных форм и явлений — рельефе водных систем, климатических условий, растительного и животного мира, с которыми является «живыми» природными структурами, обладающими способностью рождаться, развиваться, стареть и умирать. Все они образуют в природных комплексах строгую иерархическую систему прямых и обратных связей и зависимостей, законы соподчинения которых должны неукоснительно учитываться при проектировании.

В Л.д. различают три относительно самостоятельные сферы приложения проектных усилий: инженерный Л.д. (формирование крупных искусственных комплексов — водохранилищ, лесных полос и массивов, связанное со строительством плотин, каналов, ирригационными работами и т.д.); садово-парковое искусство, куда входят и сложные природно-планировочные образования (парки развлечений,



Примеры ландшафтного дизайна:

а — новый «природный» масштаб интерьера (Хрустальный дворец, Лондон); **б** — зелень как декоративное средство (автостоянка в Марселе); **в** — синтез «живой» природы и техногенной культуры (радиолокационный комплекс в Австрии)

дендропарки и пр.), и разного рода «малые сады» — приусадебные и дачные участки, сады на крышах; а также *включение элементов живой природы*, прежде всего растительности, в интерьеры жилых, общественных и — сегодня все чаще — производственных зданий.

Все объекты Л.д. должны проектироваться с соблюдением требований экологии и при значительном объеме инженерных устройств и ресурсов, нужных для поддержания стабильности искусственных природных систем (освещение зимних садов и оранжерей, полив, подкормка растений, дренирование почв, поддержание температурного режима и пр.). Все это превращает современный Л.д. в особое проектное искусство, специфическое и по методам работы, и по использованным материалам, и по функционально-художественному результату.

Высшая форма Л.д. — **ландшафтная архитектура**, которая реализует его идеи и принципы на уровне формирования архитектурно-художественного образа.

МАТЕРИАЛ ТВОРЧЕСТВА - явления, вещи, субстанции, используемые для воплощения творческого замысла: звук в музыке, слово в литературе, цвет, линия в живописи, дерево, камень, металл в скульптуре.

В архитектурно-дизайнерском творчестве М.т. являются не только материально-физические начала реализации проектных замыслов, но и визуальная и вербальная информация, идеи, концепции, включаемые в сферу проектного сознания.

Для дизайнера, таким образом, значимы не только осязаемые свойства материала — «...лишь то ваятель создавать способен, что мрамор сам в себе уже таил» (Микеланджело), но и часто эфемерные, но организующие качества анализа средовой ситуации и возможностей заказчика, результаты анализа психологии потребителя и выбранной системы художественных ориентиров.

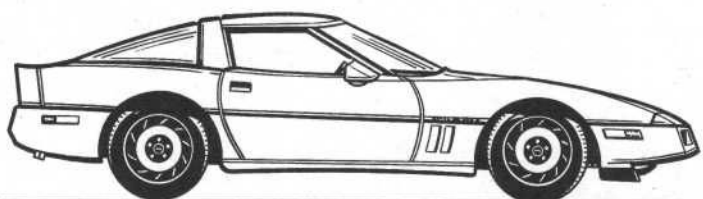
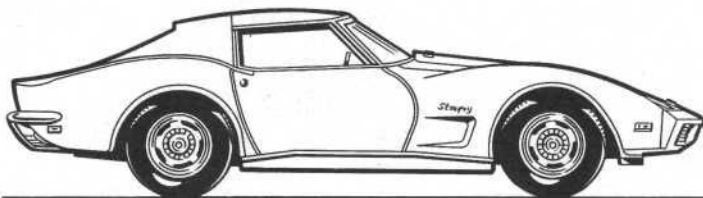
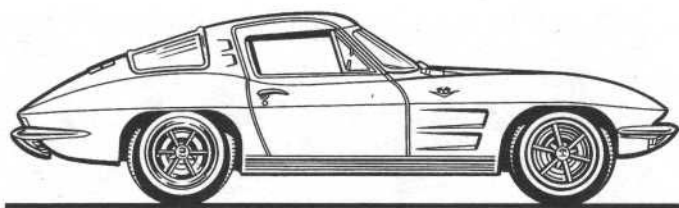
Подобно «говорящему» мрамору, глубина анализа и осмысленность выбора могут весьма неоднозначно

ориентировать процесс проектного творчества. Появление новых материалов, технологий, а особенно идей и концепций, играет важную роль в развитии новых видов художественного творчества (кинематограф, телевидение, фотоискусство и видеоарт) и новых жанров и стилей искусства (*конструктивизм, хай-тек, постмодернизм, деконструктивизм*). Вместе с тем дизайну — и это отличает его от других видов искусства — присущ свойственный только ему М.т. — **прагматическое начало**. Стремление преобразить элементарные бытовые потребности человека в событие художественное, сделать каждодневные подробности нашего образа жизни фактом высокого искусства — признак собственно дизайна, чем во многом и объясняется не навязчивость, но абсолютность его воздействия на современный мир.

МОДА — *внешние проявления культуры, в наибольшей степени воспринимающие изменения в жизни социума и, вследствие этого, наиболее изменчивые*. М. проявляется в стилистическом решении изделий, поведении групп людей, а также в массовых вкусах и, соответственно, в критериях оценки явлений общественной и дизайнерской практики.

М., как явление непродолжительное и относительно поверхностное, в дизайне находит отражение преимущественно в **стайлинге**, хотя учет ее требований (а иногда и ее формирование) является важным аспектом любого дизайнерского проектирования, особенно при организации сферы быта. И прежде всего при проектировании одежды, где М. стала доминирующим фактором смены форм и выработки вкусов общества.

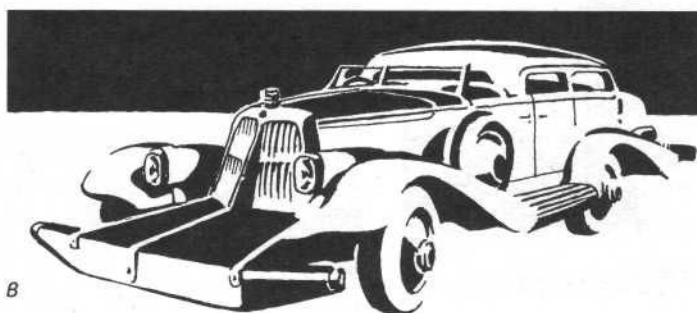
Важная особенность М. — периодичность «возвращения» на общественную арену уже наработанных форм (в дизайне одежды — примерно каждые 20 лет), объяснимое желанием потребителя вновь прикоснуться к эстетическим ценностям традиционного прошлого (разумеется, с необходимыми поправками, вытекающими из изменившихся обстоятельств жизни).



а



б



в

Мода в дизайне:

а — эволюция формы в зависимости от требований моды; автомобиль «Шевроле-Корветт» моделей 1964, 1974, 1984; б — мода «консервативная»; лондонские такси, модель 1998; в — мода «острая» — «автомобиль мечты»; Голливуд, 1940-е годы

Другая особенность — сильная зависимость от свойств, в т.ч. визуаль-э-декоративных, материалов дизайн-ооектирования. Таковы «внезапное» заспространение искусственных «не-
<аных» материалов в дизайне одеж-ды, активное использование пластика = мебели 60-х годов прошлого века.

Часто слепое, непрофессиональ-ое следование М. ведет к безвкуси-це, резкому ухудшению качества ди-зайнерских изделий, кичу.

Наряду с периодически сменяю-щимися проявлениями форм и обра-зов М. в ее массиве следует отметить :за более или менее постоянных те-рния: **«консервативная»** (придержи-вающаяся устойчиво сохраняющихся "оинципальных структур и конструк-ций, которые разнообразятся некото-рыми аксессуарами) и эксперименталь-ая — **«острая»** — мода. Последняя фактически всегда эпатажна, экстра-вагантна, связана с неожиданными социальными или научно-материальны-ми трансформациями в жизни обще-ства и представляет собой наиболее активную часть эстетических и функ-циональных исканий М. в целом.

ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ — *эмоциональ-о-чувственное представление о на-значении, смысле, качестве и ориги-нальности произведения дизайнерско-го искусства*, категория эстетической оценки результатов дизайнерского "зорчества.

О. в д. существенно отличается от аналогичного понятия в других видах ■■искусства, поскольку дизайн, с одной стороны, гораздо теснее их привязан к -оагматическому содержанию резуль-татов своей деятельности, с другой — гчешне не претендует на реализацию духовных целей художественного твор-чества. Тем не менее выразительность и значимость О. в д. по ряду причин выдвигает его в ранг концептуально значимых явлений культуры.

Система О. в д. четко делится на три группы, отражающие природу их представления зрителю: цветографи-ческую (сходную по средствам с живо-писью и рисунком в изобразительном искусстве), объемно-пластическую (ана-

логичную скульптурному творчеству) и пространственную — воспроизводя-щую возможности архитектурной организации нашего окружения. Соот-ветственно усложнению палитры средств каждого последующего вида дизайна возрастает потенциал его образного восприятия.

Но при любом способе предъяв-ления все дизайнерские образы име-ют двойное происхождение: они не-сут потребителю информацию о ха-рактере тех бытовых или трудовых процессов, для которых приспособле-ны их «носители», и в то же время обладают несвязанными с ними визу-альными свойствами (яркостью, плас-тичностью, композиционным построе-нием и т.п.), которые зритель воспри-нимает как самостоятельный эстетич-еский знак, «изобразительную струк-туру», живущую независимой от функ-ции жизнью.

Особенности восприятия (потреб-ления) во многом определяют специфи-ку свойств О. в д. Среди них:

— функциональная окрашенность конкретного образного решения, ука-зывающая через утилитарные задачи потребления на его роль в образе жизни данного человека или слоя общества;

— всеобщая узнаваемость образ-ных характеристик, вызванная, с одной стороны, стремлением к оригинально-сти, запоминаемости их решений, с дру-гой — массовостью их тиражирования, которая знакомит буквально все сре-зы общества с соответствующими ви-зуальными прототипами (мебель Тоне-та, «скандинавский» дизайн и т.д.);

— принадлежность наиболее яр-ких образных предложений в дизайне конкретной творческой личности, кото-рая раскрывается через индивидуаль-ные черты авторского «фирменного-стиля» или другие признаки, присущие работам того или иного мастера или проектного сообщества («Браун» стиль, работы Э. Соттсасса, Ф. Хундертвас-сера и др.);

— непрерывная смена частных визуальных характеристик — динами-ка декоративных вариантов, принципов технологических решений — при ус-тойчивости базового понимания функ-циональных задач данного типа произ-

ведений дизайна (пример — эволюция форм бытовых электроприборов: бритв, нагревателей и т.д.);

— принципиальная броскость, яр-кость формальных решений, нацелен-ная на привлечение внимания потре-бителя, «рекламность» их облика, свя-занная с коммерческим характером распространения произведений дизай-нерского искусства в обществе.

Фактически все многообразие художественных вариаций О. в д. можно разделить на два потока: про-изведения рядовые, как правило, ано-нимные, трактующие эстетику дизайн-объекта приближенно, на уровне «ро-дового», собирательного образа (мас-совая продукция, обладающая гармо-ничной «типовой» формой, но лишен-ная ориентации на индивидуальное видение данного типа), и изделия, ком-плексы и ансамбли «знаковые», опре-деляющие линию развития той или иной сферы дизайна, приближающие-ся к личностному ощущению образ-ных характеристик, их индивидуальной трактовке и автором, и потребителем.

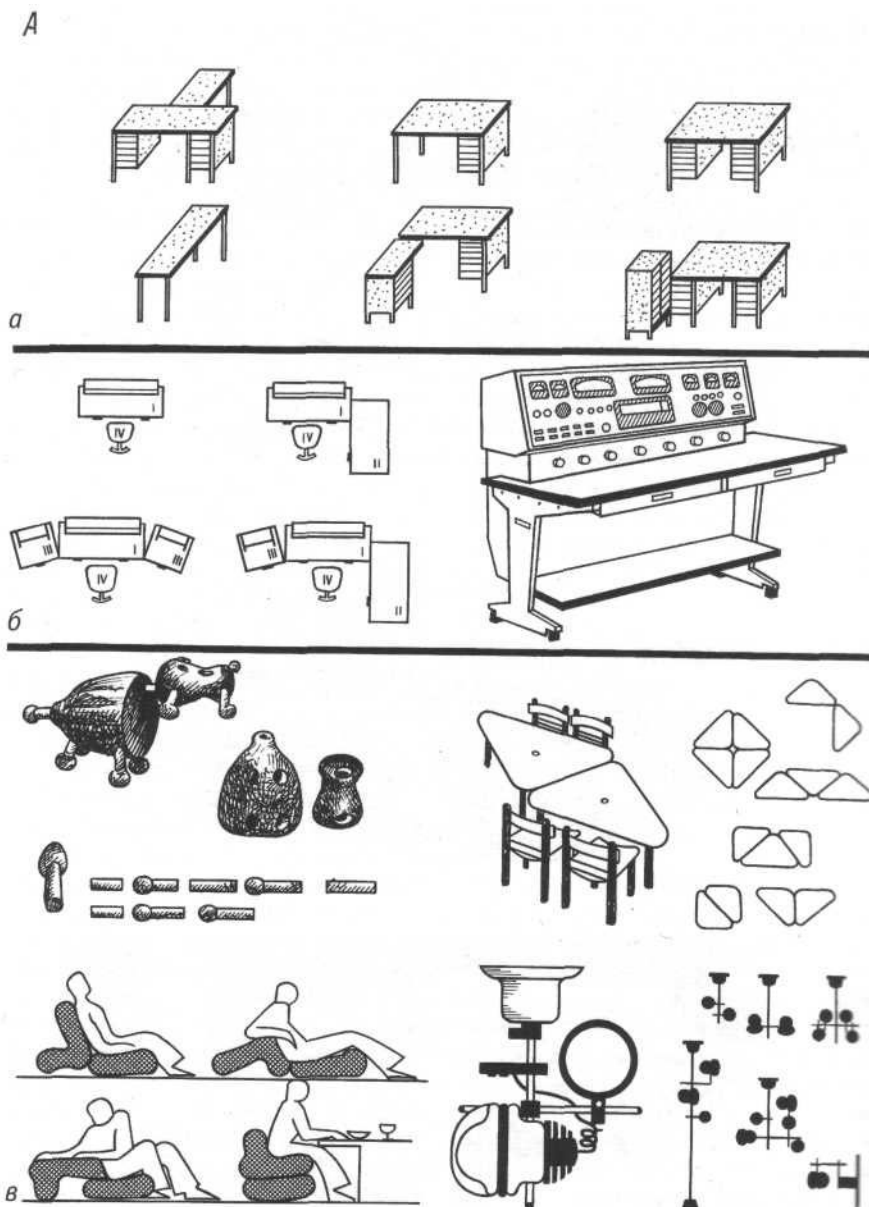
Эти и многие другие особенности образных решений (кратковремен-ность, эфемерность существования большинства графических объектов, упаковки, динамичность приемов освещ-ения городской среды, смена моды в одежде и т.д.) делают категорию О. в д. совершенно самостоятельным явле-нием в теории искусства, требующим разработки собственного исследова-тельского и понятийного аппарата (сравните, к примеру, категории «художественный образ» в традиционной эстетике и «художественный образ-тип» в дизайне).

ОБРАЗ ЖИЗНИ — *понятие, символи-зирующее характер и особенности повседневной жизни людей, определя-емой конкретной общественно-эконо-мической формацией.*

Под О.ж. принято понимать сово-купность видов и форм жизнедеятель-ности индивида, социальной группы, общества в целом, взятых в единстве с укладом, уровнем и качеством жизни. Структурируется О.ж. сообразно со-ставляющим его социальным пробле-

Гармоничное единство предметных и пространственных условий «нормального» О.ж. является целью взаимодействия архитектуры и дизайна. А значит, преобразования предметно-пространственной среды затрагивают не только функционально-экономические вопросы, но и сферу духовной культуры. Ибо речь идет о новом человеке, о воспитании его эстетических вкусов, о красоте и рациональности окружающего нас мира. В конечном счете — о формировании условий для нового, «идеального» О.ж.

стилем, то промышленный сосредоточен на улучшении всех потребительских свойств приборов, оборудования и машин, имея в виду и рентабельность их массового производства, и формально-эстетические достоинства. Архитектурный дизайн еще богаче по задачам и возможностям, т.к.,



А — формирование предметных комплексов (унификация и комбинаторика): а — конторского оборудования, б — оборудования ЛЭРМ; в — мебели, игрушек и светильников по типу «конструктора»; Б — комплексное оборудование среды: а — общий вид; б — планировка рабочих мест; в — планировка рабочих мест из криволинейных элементов; г — планировка по принципу «большого бюро»

обладая мощными средствами световых и объемно-пластических комбинаций, подключает к ним еще и колоссальный потенциал специфических «пространственных переживаний». Но архитектурный объект — это, по преимуществу, место деятельности, — тогда как средовое проектирование призвано соединить в О.д. палитру задач и достоинств всех форм конкретных дизайнов, синтезируя их при организации полноценной среды для жизни человека.

Другие «конкретные дизайны» тоже решают задачи обеспечения «изнедающейности, в т.ч. художествен-

ные, но — по частям. Графический посвящен проблемам аккумуляции и распространения информации, промышленный формирует оснащение нашей деятельности, предметную наполненность тех пространств, которые предлагает для существования человека архитектура. Но только дизайн архитектурной среды способен к формированию комплексных О.д., обладающих и формальной целостностью, и образным содержанием.

Их специфические качества — динамичность, гуманистичность и целостность, а главные среди них — дизайн городской среды (открытые простран-

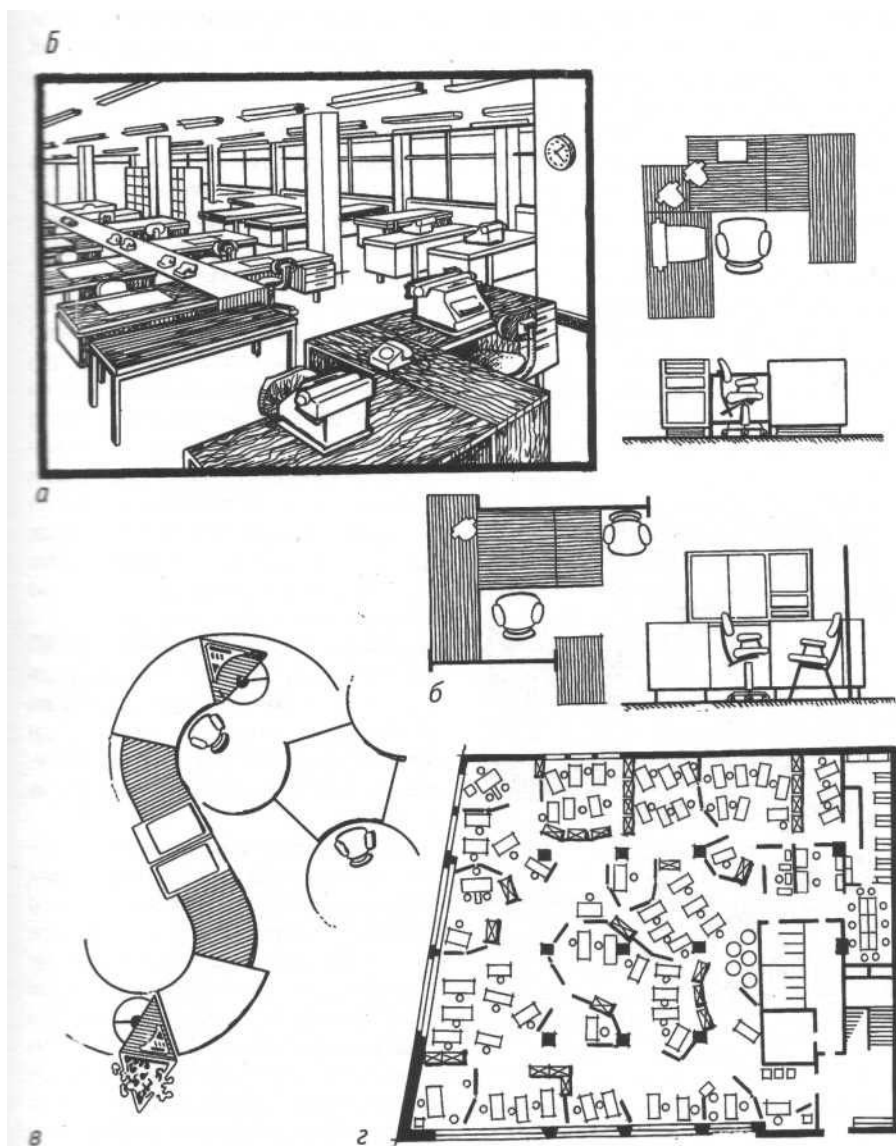
ства и их инфраструктуры — от транспорта до сервиса), интерьерный дизайн и открытые и закрытые пространства производственной среды. Причем О.д. этих типологических групп как бы четырехмерны: все они включают пространство, несут функциональную нагрузку, имеют предметно-графическое наполнение, но главное — выражают некое художественное содержание, символизирующее многомерность связей среды обитания с мироустройством и мировоззрением человечества.

Другими словами О.д. есть не только материально-физическая, утилитарно организованная реальность требований жизни, формализованная в изделиях и комплексах графического, промышленного и средового характера. Но — и это специфика дизайнерской деятельности — и художественно-образная конструкция, воплощенная в двух ипостасях дизайнерского образа — визуальной организации предмета или комплекса и его идейно-содержательной структуре, уходящей корнями в представления о нужности, целесообразности, рациональности и общественной значимости дизайнерской продукции.

А стало быть, О.д. — это и противостоящие художнику-проектировщику особенности формы дизайнерской продукции — характеристики размера, конфигурации, цвета, фактуры, ритма, которые должны быть преобразованы мастерством и интуицией автора из элементарных объективных признаков вещи или пространственной ситуации в эстетическую систему, символ или образ. И средства дизайн-проектирования перебрасывают мостик от объективных законов организации материи к субъективным принципам их интерпретации в искусстве дизайна.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ — совокупность социальных, функциональных, экономических, эргономических и эстетических норм, которые выявляются дизайнером в процессе проектного анализа.

Этот набор критериев, которым должно отвечать проектируемое изде-



лие (объект, система) в процессе его будущего потребления, включает в себя как объективные (социальные, функциональные, эргономические), так и субъективные (эстетические, семантические и т.д.) установки. Как следствие этого П.т. изменяются по мере развития общества, что является одной из движущих сил развития дизайна, ищущего пути их наиболее полного удовлетворения, а также прогнозирующего перспективы их перемен и трансформаций.

ПРЕДМЕТНАЯ СРЕДА - совокупность окружающих человека вещей, изделий, элементов оборудования и декоративного убранства средового образования, состоящая из отдельных предметов и устройств и из их комплексов (серий, взаимоувязанных систем, например информационных комплексов, торгового оборудования). П.с. (или предметное наполнение среды) решает как прямые утилитарно-функциональные задачи данного средового объекта (организация процессов жизнедеятельности, технологическое обеспечение производства, создание необходимых идейно-художественных эффектов и настроений), так и сопутствую-

ющие им (повышение комфортности среды, корреляция эмоционально-психологического климата и пр.), и составляет важнейшую часть зрительного ряда (визуальной среды) средового образования.

П.с. представляет собой самостоятельный блок работ по дизайнерскому формированию среды и взаимодействует с ее пространственной основой по сложным законам согласования или противопоставления в зависимости от творческих установок архитектора и дизайнера. При этом ее вторичность по отношению к пространственной ситуации, которую она призвана приспособить к соответствующим видам деятельности, полностью снимается в художественном плане, так как именно П.с. реализует заявленные средой потребности человека, вступая с ним в прямой разносторонний контакт (визуальный, тактильный, а главное — деятельностный).

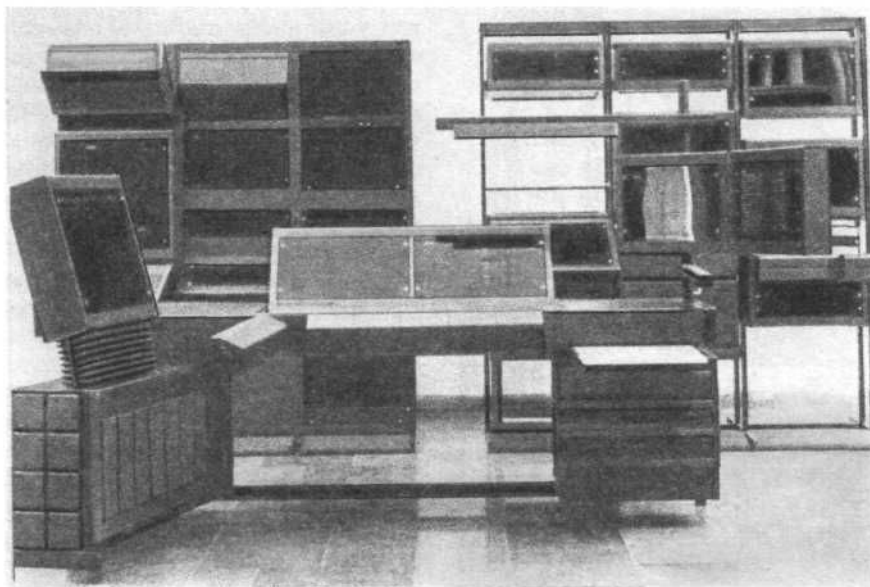
Следует указать на высокую динамичность современных форм предметного наполнения, связанную с постоянной сменой технологий, запросов потребителя, моральной амортизацией сложившихся даже недавно

вещных систем и комплексов, что еще больше усиливает значимость П.с. в формировании среды в целом, подчеркивая ее «революционное» активное начало.

ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА (man-made environment — англ.) — непосредственное окружение потребителя среды, совокупность природных и искусственных средовых пространств и их вещного наполнения, находящаяся в постоянном взаимодействии с человеком и его запросами. Тем самым с позиции средового подхода П.-п.с. фактически включает в число своих компонентов процессы и обстоятельства жизнедеятельности и обитания использующего среду человека.

Целенаправленная организация П.-п.с. для оптимального обеспечения условий жизни и деятельности человека и общества — кардинальная задача архитектурно-дизайнерской деятельности. Среда и ее элементы (пространство, предметная среда, техническое и инженерное оборудование, социокультурное состояние и пр.) составляют **объект** этой деятельности, а формирование (изучение, проектирование и реализация) — ее **предмет**. Двойственность материальной структуры П.-п.с. (пространство + предметная масса) преобразуется в целостность тем, что обе ее стороны, каждая по своему, обслуживают одну сущность — жизненный процесс. Однако с позиций работы со средой (от анализа до проектирования) ее двойная природа имеет много следствий. Главная особенность «бытия» П.-п.с. — взаимодействие с субъектом ее потребления, из чего следуют:

а) принципиальная динамичность как ее отдельных составляющих или параметров, так и системы в целом, поскольку потребитель в процессе своей деятельности обустраивает, деформирует среду в соответствии со своими постоянно действующими или сиюминутными потребностями. Это чрезвычайно осложняет работу дизайнеров — им приходится отвечать не только на сегодняшние запросы по-



Стандарт оборудования рабочего места делового человека: конторская мебель, электроника, емкости для хранения документации

требителей, но и представлять изменения этих запросов в перспективе, закладывая в строение среды механизмы ее приспособления к новым задачам. При этом пространственная основа оказывается более консервативной и устойчивой частью среды, чем ее наполнение, которое много подвижнее и лучше отвечает приспособительным целям;

б) «субъективность», вариантность структурных представлений П.-п.с. и ее построение определяются тем, кто именно выступает потребителем среды (индивидуум или социальная общность), какие процессы здесь осуществляются (городская, сельская или производственная деятельность и т.д.). Рассматривает эти вопросы специальный раздел теории дизайна — *типология видов и форм среды*.

При этом иерархия структурно-типологических связей всегда относительна и имеет смысл только в пределах данной проектной или аналитической конструкции, но трансформируется в других обстоятельствах. Так, в принципе невозможно отнести, скажем, пространство к доминирующей структуре среды — в зависимости от этапа ее развития, социальных условий и т.д. эту роль могут играть принципы организации системы в целом, технологическое оснащение, специальное обучение потребителя и другие «внепространственные» составляющие.

ПРОЕКТНАЯ КУЛЬТУРА - так на зываемая «третья культура», или «Дизайн с большой буквы» — *реальная проектность как ценность и содержание многих видов деятельности человека и как особый тип его мышления*.

Нынешний кризис в методологии подготовки нужных обществу специалистов потребовал пересмотра образования на уровне фундаментальных подходов к воспроизводству специалиста как субъекта культуры. В связи с этим идет поиск и моделирование нового образа культуры, способной преобразовывать различные знания и навыки в формы деятельности, которые уже стали реальностью бытия.

Действительно, в жизни ежедневно и ежечасно, сами того не замечая, мы ставим и решаем различные проектные задачи. Проектирование, таким образом, становится естественной чертой нашего сознания, распространяясь почти на все сферы человеческого существования. Конкретизируя определение проектирования как деятельность, цель которой «положить начало изменениям в окружающей человека искусственной среде», английский теоретик дизайна Дж.К. Джонс отмечает, что оно охватывает деятельность не только конструкторов, архитекторов и других «профессиональных» проектировщиков, но также плановиков и экономистов, законодателей, администраторов, публицистов, ученых, специалистов прикладных наук, участников движений протеста, политиков, членов «групп давления» — всех тех, кто стремится изменить форму и содержание изделий, рынков сбыта, городских систем бытового обслуживания, общественное мнение, законы и т.п.

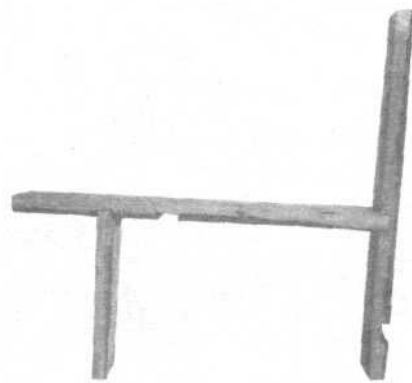
Эта реальность — *проектность* как ценность и содержание многих деятельностей и как особый тип и культура мышления — и есть П.к. О ней много размышляют как зарубежные, так и отечественные специалисты в области теории проектирования, обозначив ее как «третью (после материальной и духовной) культуру». Эту «третью культуру» Б. Арчер и его коллеги по Королевскому колледжу искусств, ведущему художественному университету Великобритании, предложили назвать «Дизайном с большой буквы». Именно в таком расширительном понимании дизайна и содержится смысл, позволяющий трактовать его как всю проектную культуру и как часть фундамента общего образования.

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН - *проектная деятельность, имеющая целью создание образцов изделий функционального назначения, изготавливаемых промышленными методами*, то есть с использованием машинного производства. Как самостоятельный род искусства промышленный дизайн возник в конце XIX — начале XX века со становлением массового машинного про-

изводства и привлечением к процессу разработки изделий художников и архитекторов. Наряду с изделиями архитектурного и средового дизайна изделия промышленного дизайна играют решающую роль в формировании окружающей нас предметно-пространственной среды.

ПРОТОКУЛЬТУРА - *условное определение проявлений дизайнерского творчества, опирающихся на тысячелетний опыт «естественного» формирования в прикладных искусствах*.

Термин только завоевывает право на жизнь, описывая объекты, не подверженные маньеризму культурно-исторических наслоений, стремящихся «улучшить», украсить, прибавить модности тому, что в этом не нуждается. Протокультурны «архитектура без архитектора», «дизайн без дизайнера» — народные жилые и хозяйственные постройки, утварь, инструменты, домотканые, набойные ткани. Протокультурно поведение ребенка и домашних животных, зримо протокультурны некоторые природные творения — хвощи, папоротники и т.д. Осознано протокультурно творчество, свободное от недоверия к способности понимать реальность без давления на наше сознание и рецепторы. В протоискусстве большее значение, чем сюжет, мораль, имеют материалы творчества, качество формы объекта изображения, его цвет, фактура, освещенность. Рабо-



«Протокультурный» объект. А. Ермолаев, «Лавка», 1995

ты протохудожников полны непосредственной радости от прикосновений углем, карандашом, кистью с краской к бумаге, картону, холсту, доске, фанере, радости от созерцания того, что предлагает открытым глазам неутомимая природа.

Протодизайн — искусство, свободное от назидательности, фальши, вычурности, псевдозначительности, пошлости. Примеры современного протодизайна — японский региональный дизайн, в России — мастерская ТАФ, исповедующая идеи П. как основу создающей культуры XXI столетия.

СВЕТ В ДИЗАЙНЕ - функционально-художественное средство визуализации и виртуализации предметных и пространственных решений создаваемой человеком среды, объективная основа формирования зрительных образов в дизайнерском искусстве.

С. — необходимое условие жизни и деятельности нормального человека, получающего 85% информации об окружающем мире через зрение, ко-

торое функционирует в режимах дневного (фотопического, от греч. photos — световой), сумеречного (мезопического, греч. Mesos — промежуточный) и — с минимальным эффектом — ночного (скотопического — от греч. skotos — мрак) освещения, каждое со своим характером эмоционального воздействия. С., создающий *световую среду*, в пределах которой человек может воспринимать объемно-пространственные и цветовые формы окружающего мира, излучается различными источниками, которые делятся на естественные (природные) и искусственные.

Основные источники *естественного* С. — солнце и небо, *искусственного* — электрические лампы. Другие природные и искусственные источники — луна, звезды, светящиеся насекомые, растения, свечи, факелы, газовые фонари и т.п., хотя и не имеют практического значения, могут служить специфическими средствами дизайнерского творчества.

Функции С. в архитектуре и дизайне можно условно разделить на утилитарные, биопсихологические и эстетические. Первые определяют

условиями выполнения работ, связанных со зрением, при этом С. является эффективным средством повышения их производительности. Оздоровляющее или эмоциональное воздействие С. на человека активно проявляется в интерьерах и городских пространствах, в световых шоу, при светотерапии. Эстетика С. связана с его визуально-формообразующим действием, причем направление и структура световых потоков различного происхождения определяют условия восприятия объемно-пространственных форм и их деталей.

Любые виды освещения имеют два принципиально разных состояния — прямое и рассеянное. Первое членит форму на освещенные и теневые участки, второе выявляет ее массу целиком, что существенно меняет эмоциональные ощущения зрителя.

Естественный С., наиболее привычный для человека, характерен направлением его «сверху» и воспринимается как белый (тепло-белый от солнца, холодно-белый — от неба). Кроме того, природный С. визуально «живой» — он постоянно изменяется по интенсивности, спектру и светотени благодаря

Свет и форма:

а — ц. Рождества в Путинках, вид днем и вечером при «заливающем» свете прожекторов; *б* — ночной «контробраз» административного здания в Чикаго



переменам погоды и ходу солнца по небосводу. Геометрия параллельных солнечных лучей относительно проста и иллюстрируется четкой светотенью на трехмерных объектах. Диффузный (рассеянный атмосферой солнечный) С. неба, облачного или безоблачного, имеет более сложную геометрию, что обуславливает особый характер светораспределения и светотени в пасмурный день. Эстетические возможности естественного С. известны человечеству с незапамятных времен и являются подсознательной основой пред-

ставлений человека о художественном качестве архитектурно-дизайнерских форм.

Искусственный С. может иметь любое направление в пространстве в зависимости от расположения его источника, что позволяет создавать эстетические эффекты, противоречащие каноническим, привычным условиям освещения. Так, при множестве разноспектральных источников С, в среде возникает сложное многоцветное те-необразование, освещение «снизу» зрительно лишает объем гравитацион-

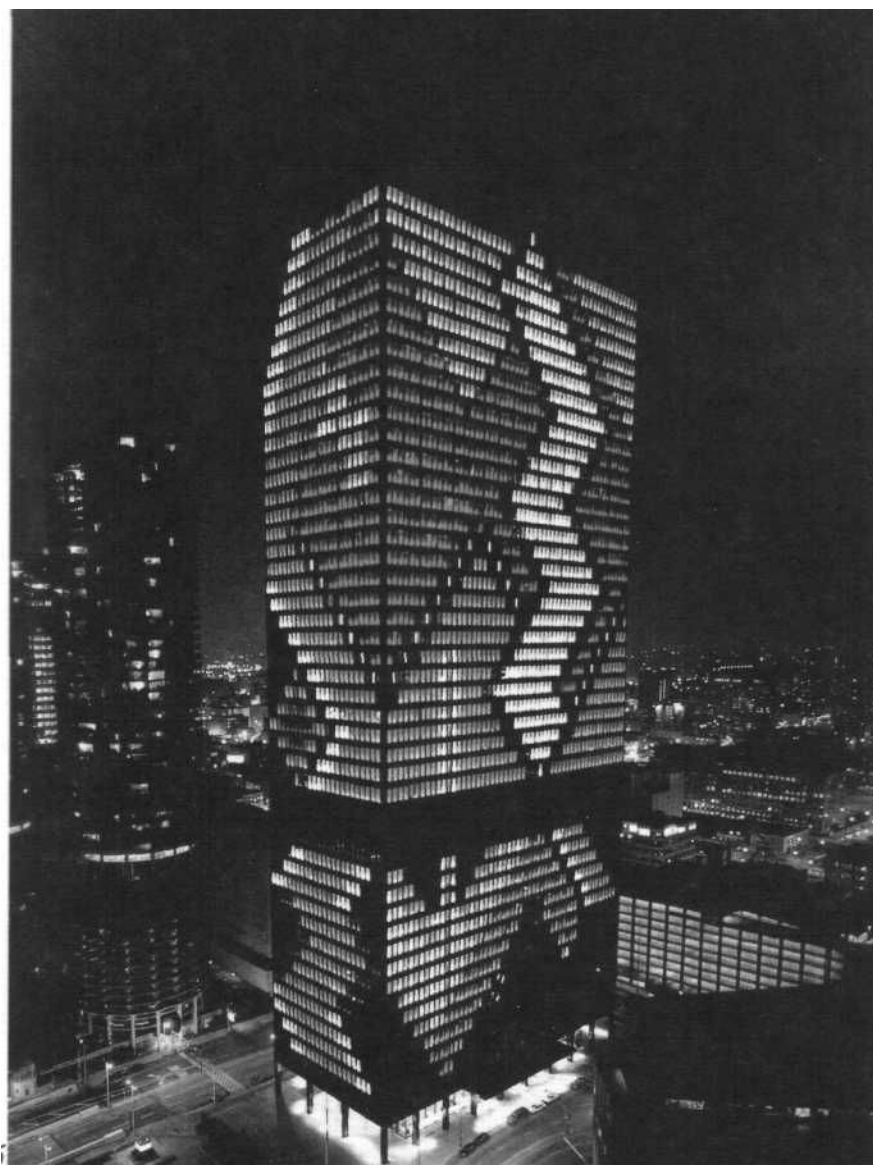
ной ориентации и т.п., что создает непривычные, нередко драматизированные ощущения.

По уровням освещенности искусственный С. в открытых пространствах неопосредованно меньше дневного, но может иметь любую цветность излучения — от белого до монохроматического — и относительно легко регулируется системами управления по всем параметрам. Источниками искусственного С. являются тепловые (обычные и галогенные лампы накаливания) и разрядные лампы низкого или высокого давления (люминесцентные, натриевые, ртутные, металлогалогенные, ксеноновые, индукционные, газосветные и др.). Перспективны полупроводниковые источники — светоизлучающие диоды, обладающие высокими эффективностью и сроком службы и способные работать в сложном цветодинамическом режиме при любых погодных условиях. С. каждого из этих источников обладает своими визуально-эмоциональными характеристиками, которые должны учитываться при проектировании.

Перспективы синтеза С. и дизайнерской формы связаны с органичным «врастанием» источников искусственного С. в материальные формы предметного мира и с дальнейшим развитием технологий его художественного освоения.

СИНТЕЗ (synthesis - греч.) **В ДИЗАЙНЕ** — процесс мысленного или процедурного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и сведение их в единое целое — проектный образ.

С. в д. — важное звено решения дизайнерской задачи, т.к. он определяет выдвижение концепции проектных работ, составление дизайн-программы или выбор направления проектирования. Методы и принципы С. в д. носят либо системный характер (морфологические, комбинаторные, аналоговые связи), либо спонтанно-интуитивный (связи ассоциативные). Соответственно работа дизайнера имеет либо описательный характер, например кодирование целей проекта (поиск метафоры или девиза, подсказывающего идею работы), либо





Синтез функциональных и декоративных форм в дизайне среды: школа искусств в Вене. Ф. Хундертвассер, 1990

визуальный — составление таблиц, диаграмм, схем, набросков, конкретизирующих эти идеи. Как правило, выбор методов и принципов С. в д. связан с выбранными проектировщиком методами предпроектного анализа, но в работе дизайнера они редко встречаются в чистом виде, чаще так или иначе комбинируются.

СИНТЕЗ ИСКУССТВ - сочетание разных видов искусства, рассчитанное на многостороннее эстетическое воздействие. Определяется единством идейно-художественного замысла конкретного произведения или целостным взаимодействием отдельных элементов ансамбля (предметно-пространственно-комплекса).

Художественно-образное содержание средового ансамбля, рождаемого деятельностью архитектора-дизайнера, может быть развито и конкретизировано с помощью привлечения средств таких видов пространственных искусств, как монументальная живопись, скульптура и декоративно-прикладное искусство. Их произведения, поддерживая друг друга, образуют активные композиционные узлы, которые способствуют становлению идейно-содержательных и зрительно-целостных пространственных формирований, а сами эти узлы становятся центрами композиционной структуры интерьера или комплекса сооружений, их доминантными точками. Но выполняются эти функции лишь в том случае, если слабые «узлы», органично вписываясь в идейно-художественный замысел ансамбля, сами по себе обладают высоким качеством формального решения.

Иначе говоря, идея ансамбля (Си.) должна зарождаться в совместной работе мастеров разного профиля и быть предметом их заботы до конца ее реализации, которая требует постоянного соблюдения гармонии между наполнением содержания и убедительностью и масштабностью форм компонентов, участвующих в синтезе. Единство в архитектурно-дизайнерском ансамбле социально-функциональных, инженерно-технических и идейно-эстетических начал приводит к необходимости опираться в формообразовании на знание законов развития природы и общества, на достижения научно-технического прогресса и художественной культуры.

Современная тенденция превращения технических (инженерных) форм нашего окружения в визуальные конструкции высочайшего эстетического уровня, своего рода «прагматические скульптуры», резко расширила возможности Си., придавая его произведениям невиданные ранее оттенки содержания. Другой аспект современного толкования термина Си. вызван изменением содержания категории «монументальность»: теперь сюда включают разного рода движущиеся композиции (мобили), «легкие» каркасные конструкции, динамические рекламные панно и

т.п., что требует пересмотра ряда положений канонической теории Си. Сегодня становится все очевиднее, что Си. есть прежде всего создание единой целостной композиции, воплощающей художественный образ за счет слияния в нем образов, создаваемых каждым из видов искусства своими собственными средствами. Причем именно композиция и служит признаком возникновения ансамбля. Особенно это важно для предметных и средовых ансамблей в дизайне, где зачастую соседствуют весьма разноречивые по исходным свойствам слагаемые.

Си. связывает отдельные его виды не только композиционно, но и на более высоком уровне взаимодействия — концептуальном и стилеобразующем. Процесс проектирования всегда протекает в контексте конкретной исторической культуры, что определяет и содержательные, и формальные взаимодействия разных видов искусства. На мировоззренческую основу каждого вида как бы накладываются общие принципы пространственного, пластического и светоцветового формообразования. Поэтому гармонизация форм элементов ансамбля, в т.ч. по стилистическому признаку — одно из важнейших средств Си.

Правда, в дизайнерских компоновках это положение не всегда соблюдается. Здесь нередки сочетания резко контрастные, несопоставимые по стилистике и по времени производства произведений, из-за чего конечный результат «дизайнерского» Си. приходится оценивать нетрадиционными мерками, такими как *ассамбляж*, *экспозиционный жест* и т.д. То есть законы нового вида искусства, дизайна, обратившегося к нефигуративным средствам выразительности, кардинально вмешиваются в устоявшиеся представления о взаимодействии отдельных видов художественного творчества в рамках Си., дополняя, а иногда даже «отменяя» их.

Си. — взаимодействие между собой отдельных видов художественного и проектного творчества — обязательное условие формирования подлинно гуманистической среды обитания человека. Понятие «среды» становится как бы связующим звеном меж-

ду задачами формообразования и организацией жизнедеятельности, посвоему трансформируя многие положения Си. Средовой подход не только расширяет масштабные рамки Си., не только включает в число его слагаемых «внехудожественные» компоненты — образы мира вещей, производственной деятельности, произведения «инженерного искусства», — но и делает сами произведения Си. принципиально изменяемыми, ставит их в зависимость не столько от визуальной организации целого, сколько от «прагматических» факторов формирования ценностей духовной культуры.

СОЦИУМ (от лат. *societas* — общество) — наиболее общее обозначение различных социальных групп людей, объединенных по какому-либо признаку.

С. может охватывать как все население земного шара, включенное в систему общественных отношений, так и более локальные общности: население одной страны, региона, города, предприятия, соседства, сообщества или любого иного объединения. Важной характеристикой такого объединения являются основания, объединяющие данную социальную общность, являющуюся частью С: включенность в общественную деятельность, принадлежность к этнической или родовой группе, общие интересы, цели. Под социальной общностью (группой) в социологии понимается любая совокупность индивидуумов, объединенных общими интересами, находящимися во взаимодействии, оказывающих друг другу помощь в достижении личных целей. Характер деятельности различных групп может резко различаться. Он зависит: от числа входящих в них личностей; от их индивидуальных качеств; от характера внутренней структуры группы; от уровня сплоченности; от особенностей взаимодействия членов; от тех задач, которые они ставят перед собой; от их культурологических признаков. Проектировщик, работая для С. в целом или для определенной его части, должен ориентироваться в их структуре, сложностях и

противоречиях. В противном случае продукты его творчества могут оказаться безадресными, невостребованными, ненужными.

СРЕДА — окружение чего-либо (*кого-либо*), совокупность пространств, вещей, красок, элементов ландшафта, природных или физических условий, среди которых находится данный предмет, личность и т.д.

В дизайне С. распадается на ряд взаимосвязанных структур (пространственная среда, предметная, световая, цветовая и т.д.), обладающих собственными законами построения и проектирования, своими сферами проектно-творческой и профессиональной деятельности. При этом, как правило, восприятие данного объекта или явления, его образ существенно зависят от средового окружения, воздействуя на зрителя (потребителя) по законам вписывания в среду, ее визуальный, деятельностный, психологический и т.п. *контекст*. Синтезу названных структур в единое целое посвящен *дизайн среды* (средовой подход в проектировании), причем само понятие С. приобретает новое содержание, предполагающее включенность, действенную роль потребителя в работе средовой ситуации.

Понимание термина С. как **единства материально-пространственных условий осуществления какого-либо процесса, явления, события и особенностей самого этого явления** сформировалось в 1960-е годы, вместе с появлением *средового подхода*, декларирующего комплексность, взаимодействие существования и развития человека и его окружения, создаваемого им в результате его деятельности. Таким образом в содержании этого понятия различаются три слагаемых: пространственная С. (феномен природного или искусственного происхождения с соответствующими физическими — температура, влажность и т.п. — особенностями), вещное, предметное наполнение этого пространства (предметная-С.) — оборудование, инженерное и технологическое оснащение с его утилитарно-функциональными, пластическими, фак-

турными и прочими зрительными характеристиками, и то явление, действие, процесс, для которого создана или сложилась данная С. Воспринимаются эти три стороны С. только совместно, в процессе взаимодействия, что отражается на закономерностях и приемах ее дизайнерского формирования. С позиций человека, человеческого общества С. есть особое утилитарно-психологическое состояние архитектурного пространства, где в едином, целостном качестве слиты ощущения комфортности, красоты, надежности, приспособленности к функциональной деятельности. Она «встречает» конкретные запросы человека, группы, коллектива, общества, их надежды на благоприятное окружение, доступность информации и т.д. за счет соответствующего устройства и сочетания материально-пространственных, предметных, физических и других структур и является, наряду с такими понятиями художественного проектирования, как творчество и образ, одной из фундаментальных категорий дизайна.

Многогранность этого понятия концептуальна: его можно рассмотреть с позиций структуры (пространство, наполнение, визуальная организация, идейно-образное содержание), с точки зрения функционального назначения (производственная, жилая, рекреационная, среда общественных зданий и сооружений), уровня потребления (открытые пространства, городская среда, интерьеры). Но для проектировщика (архитектора, дизайнера, художника, инженера) все это богатство представлений о среде всегда материализовано в так или иначе вычлененные из общей ткани нашего окружения конкретные предметно-пространственные образования: фрагменты среды *{средовые объекты!}*, которые, в свою очередь, могут составлять *средовые системы* различного ранга, рода и степени сложности.

СРЕДОВОЙ ПОДХОД (environment conception — англ.) — *рассмотрение среды как результата освоения человеком его жизненного окружения*. Соответственно деятельность и поведение человека принимаются как опре-

деляющий фактор, связующий отдельные элементы среды в целостность. С точки зрения методики С.п. — основная установка современного проектного мышления, *принцип формирования нашего предметного и пространственного окружения* как органического единства всей системы визуальных и функциональных условий места.

Комплексность проектной работы с позиций С.п. отличает ее от других форм проектирования (архитектура, предметный дизайн и др.), привязывает их результаты друг к другу и определяет основную цель творческой деятельности архитектора-дизайнера — достижение функционально-образного единства средовых объектов и систем. Выводя проектировщика к так называемому «средовому искусству», этот подход выявляется в процессе концептуального, экологического и этнокультурного анализа аспектов проектной деятельности. Задача комплексного формирования средовых ситуаций выдвигает в качестве главной проблемы С.п. вопрос о синтезе средств видов творчества, участвующих в работе, при одновременном выделении среди них проектного лидера. Средовая ориентация деятельности архитектора-дизайнера предельно широка и касается самых различных областей материально-художественной культуры — архитектуры, промышленного дизайна, прикладного и оформительского искусства, искусства экспозиции, театра, кино, непосредственно формирующих окружающую нас предметно-визуальную реальность. Лидер при этом — очевидно, тот, кого выдвигает сама ситуация, ее сложившийся опорный контекст.

Современный С.п. отложился в профессиональном проектном сознании рядом ценных для сегодняшней практики понятий, наделяя проектную деятельность повышенной концептуальностью. Так, касаясь синтеза архитектуры (как «дальнодействия») и дизайна (как «близкодействия»), он показывает, что их соединение может осуществляться в том числе за счет формирования образа человека на пересечении его пространственных передвижений и реальности среды, в кото-

рой он себя «собирает». Отсюда необходимость «концептуальной ориентации проектирования» и «концептуальной информатики» как части системы проектирования и образования.

С другой стороны, специфика этого подхода исключает возможность заранее заданной, однозначной иерархии факторов формирования среды в процессе проектной работы и предполагает относительное равноправие как «случайных» условий и обстоятельств («дух места», причуды «стиля жизни» и т.д.), так и «объективных» предпосылок — функциональных и художественных задач, технологических особенностей, производственных возможностей и пр.

Синтезируются проектные установки С.п. при особом состоянии включенности потребителя в атмосферу предметно-пространственной ситуации, его причастности к ее духовной и эмоциональной жизни, к протекающей здесь практической деятельности.

СРЕДСТВА КОМПОЗИЦИОННОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ - *приемы и методы, соотносимые с задачей привнесения человеческой меры в объекты, достижения гармонии структурных связей между человеком и вещью, оборудованием, сооружениями и предметно-пространственной средой в целом*.

Главное в композиции — решение задач, связанных с **соподчинением как соразмерностью и согласованностью пространства, массы и светового потока** отдельных элементов композиционной структуры. С помощью этих основных категорий теории композиции организованные пространства, массы конструкций и материала и их световые характеристики объединяются в единое целое. Используя средства композиции мы и создаем не только функционирующий архитектурный или дизайнерский объект, но и его художественный образ.

За каждой из этих категорий стоят конкретные средства композиции. За соподчиненностью — выявление характера объемно-пространственно-структуры и тектонических отношений

за соразмерностью — нахождение необходимых пропорций, метроритмических, масштабных и других характеристик реальных архитектурных и дизайнерских структур, способствующих (так же как и в случае с соподчиненностью) оптимальной организации форм, в том числе с точки зрения их гармонизации, за согласованностью — уточнение пластических характеристик

этих форм с учетом свето-цветовой среды и условий восприятия объекта или комплекса.

При всей важности правильного использования средств композиции, связанных с категориями соразмерности и согласованности, особое внимание должно быть обращено на такие ее средства, как **объемно-пространственная структура и тектоника**,

поскольку именно они прежде всего связаны с особенностями архитектурного и дизайнерского творчества.

У разных людей существует разное представление о пространстве, разное к нему отношение. По традиции дизайнер и архитектор заботятся главным образом лишь о визуальной организации того, что видно в сооружении, но при этом не всегда учитывают, что каждый потребитель имеет собственное, воспитанное с детства, отношение к пространству, и их восприятие композиции различно. Момент учета «человеческого фактора» здесь очень важен, так как данное конкретное пространство всегда предназначено для конкретных людей, конкретного региона, для конкретного времени, что и отражается на формообразовании как единичного объекта, так и их комплексов.

И в отдельных сооружениях, и в комплексах всегда между собой взаимодействуют внутренние и внешние пространства. Все сложные архитектурные структуры, например, есть лишь производные, рождающиеся в процессе последовательного развития этого исходного единства.

Поскольку возникают разномастные структуры, возникает и иерархия отдельных элементов внутри этих структур. Наиболее важные в социально-функциональном отношении участки пространства осмысливаются как «главные места событий», становятся главным элементом всей композиции. Называя этот элемент «святыней», Л. Кан отмечал, что обслуживающие и обслуживаемые пространства должны быть разделены, и что на этом строится объемно-пространственная структура, а в конечном счете — вся композиция.

Другой аспект организуемого пространства связан с человеком: как именно он воспринимает ее визуально. Отмечая важность этой связи, В. Антонов вводит относимые им к архитектурному языку понятия «пространственной дистанции» или «характера преодоления пространства». Разные пространства, в зависимости от того, каковы их световые характеристики и как они между собой сочетаются, по-разному и воспринимаются, что имеет



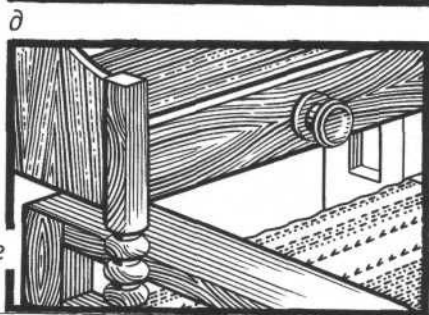
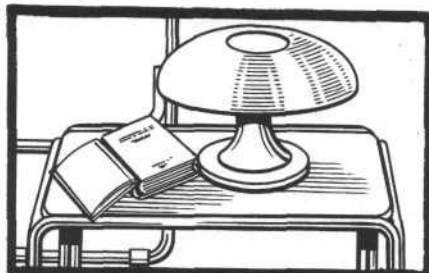
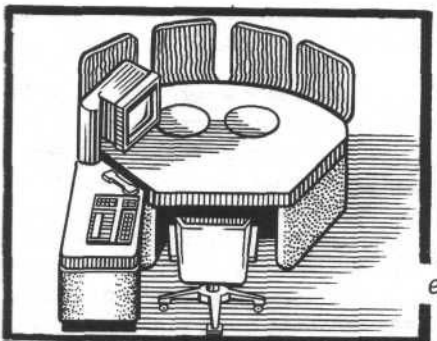
а



в



г



е

Соразмерность и пластичность промышленных форм:

а — использование композиционных закономерностей метра и ритма; б — контраста и нюанса; в — модуля; г — пропорционирования; д — масштабной организации; е — пластической организации поверхности

огромное значение для выразительности композиционных форм.

Весьма характерным средством композиции является тектоника — эстетически осмысленное выражение работы конструктивной структуры в пластике «внешней» формы. Для большинства проектируемых сегодня объектов взаимосвязи конструктивных элементов (их массы) и организуемого отведенного им объема или пространства весьма существенны, т.к. составляют основу их выразительности.

СТИЛЬ (в дизайне) — *художественно-пластическая однородность предметно-пространственной среды и ее элементов*, выделяемая в процессе восприятия материальной и художественной культуры как единого целого.

Характерный признак С. — его сравнительное постоянство. Важной для дизайна является тесная связь его проявлений с общественными и эстетическими нормами эпохи, а также ценностный характер этих проявлений. В дизайне стилевое решение часто носит концептуальный характер и выражает творческую платформу (например, «хайтек», «ретро», «Мемфис» и пр.).

Под стилизацией в дизайне понимается сознательное употребление признаков того или иного стиля при проектировании изделий (часто используется при таком подходе как стайлинг) или прямой перенос наиболее явных визуальных признаков культурного образа на проектируемый объект. Основная операция при этом — формализация пластических мотивов, их упрощение или усложнение в целях достижения общего смыслового и декоративного акцента.

Категория С. тесно связана с другим понятием теории дизайна — *архетип*. Вместе они образуют взаимодополняющие «разнонаправленные» стороны произведения дизайнерского искусства. Архетип фиксирует «единственность», устойчивость пространственно технологического предназначения и устройства вещи или комплекса, которые могут быть реализованы практически без ущерба для утилитарного начала множеством стиливых

вариаций, отвечающих конкретным социально-эстетическим ожиданиям потребителей разного уровня жизни, культуры и т.п. Тем самым консервативность художественного содержания архетипа с помощью модификаций его формы преобразуется в свободу выбора ответов на запросы разных слоев общества.

По сравнению с *модой* стиль гораздо теснее связан с социальными основами общества, его эстетическими установками. Как следствие, он отличается относительной устойчивостью.

Применительно к творчеству одного автора (группы авторов, фирмы и т.д.) С. означает характерные для этого художника (группы) приемы визуального отображения его творческой концепции.

СТИЛЬ ЖИЗНИ — *завершенное целостное проявление конкретного поведенческого стереотипа*, одна из модификаций понятия «образ жизни» с характерными ритмикой, интенсивностью, темпом жизни, четко выраженными социально-психологическими чертами социальной общности.

С.ж. и связанный с ним **стиль формообразования** служат своего рода переходным звеном от проблем образа жизни к средовой проблематике. Предметно-пространственное окружение, отражая С.ж., создает не только основу поддержания складывающегося образа жизни, но и формирует условия целенаправленного влияния на его развитие, образуя диалектическое единство упорядоченности систем жизнеобеспечения в целом и индивидуализации, многообразия ее конкретных форм и ячеек. В результате в пределах единого образа жизни развиваются различные его стили, и каждый из них может реализоваться через различные варианты стилей формообразования, определяющих облик среды и порядки ее освоения.

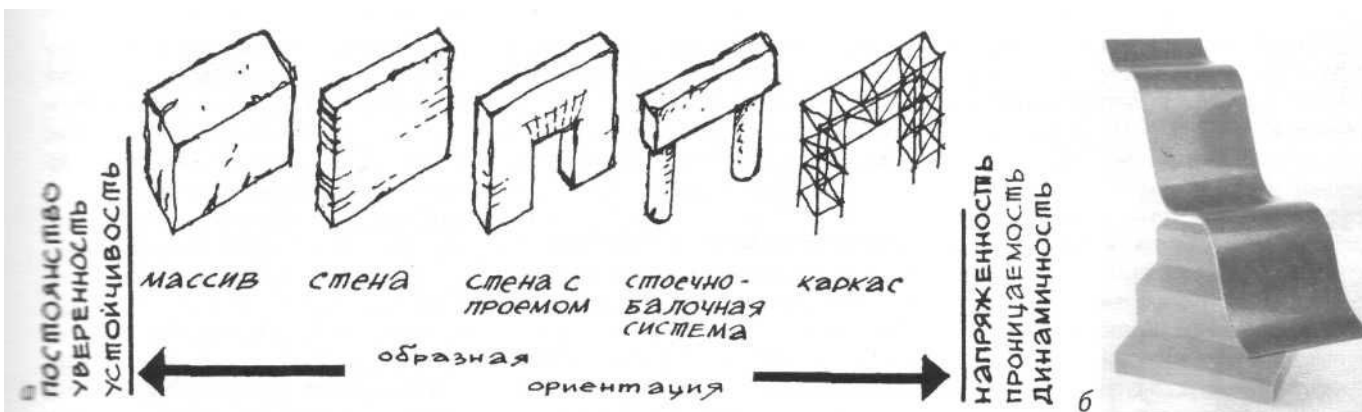
С.ж. часто связан с нарочитым соблюдением «внешней», видимой стороны (особенности поведения, единые или близкие формы общения, особый «элитарный» язык, вкусовые предпочтения и пр.), обычно ярок и активен, де-

монстрирует свободный выбор жизненных норм и правил, культурной ориентации. Нередко он иллюстрирует вычлененность, самостоятельность данной социальной группы или личности в обществе, ее стремление к давлению, в том числе эмоциональному, на окружение. Как правило, С.ж. есть развитие и следствие коренных особенностей данного образа жизни или его составляющих («богема», «ученые», «военные» и т.д.), и поэтому учет соответствующих требований, настроений, пристрастий — весьма важная часть дизайнерского творчества.

С.ж. может включать как прогрессивное содержание, так и ориентироваться на консервативное, уходящее начало, но в любом случае раскрывает характерные особенности исходного образа жизни в наиболее острых формах. Создание целостной, органичной системы условий для определенного С.ж. — один из путей формирования полноценной среды, обладающей качествами **художественного образа**, который как бы задает человеку, обществу способы эстетического освоения конкретного жизненного пространства и его предметного наполнения.

ТЕКТНИКА В ДИЗАЙНЕ - *закрепленное в форме дизайнерского объекта опосредованное представление о закономерностях его функционально-конструктивного решения*, своего рода «изображение» напряженности состояния некоей целостности, иллюстрирующей логику и устойчивость его конструктивной, функциональной или визуальной структуры.

Тектонические особенности объектов дизайна определяются двумя группами обстоятельств: объективными особенностями функционально-технической **компоновки** объекта (принципы технического решения, его эффективность, новизна, рациональность конструкций и т.д.) и **нацеленностью визуальных предложений** (композиционная структура, цветовая гамма, выразительность формы и пр.). Оба ряда обстоятельств в общем решении могут действовать заодно, вступать в противоречия, даже отрицать друг дру-

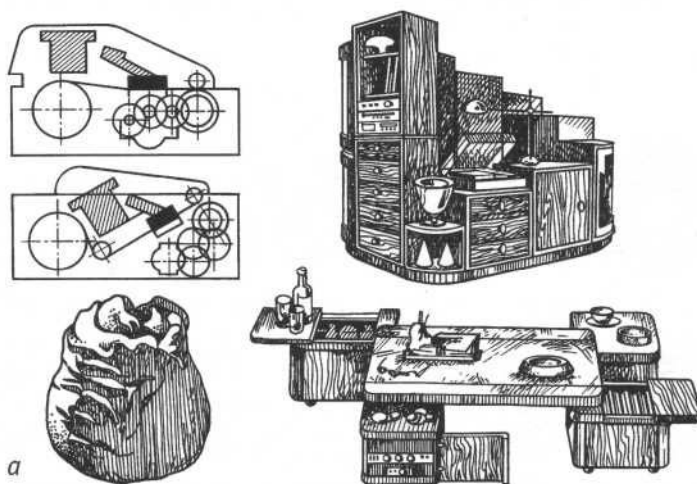


Тектонические источники выразительности формы:

а — объективное отражение «игры сил» в разных системах строительных конструкций; *б* — демонстративное столкновение «случайных» тектонических решений (кресло «Лента». Т. Никольсон, Э. Уан)

га, от чего будут зависеть конечный результат усилий по тектонической организации объекта проектирования и его эстетическая выразительность.

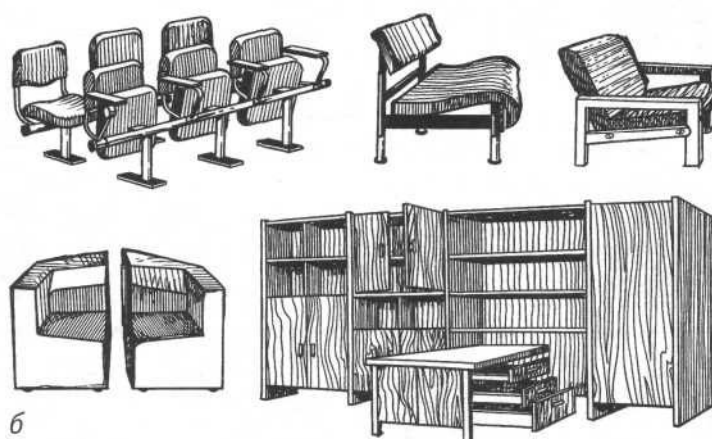
Т. в д. как художественное средство дизайн-проектирования есть синтез трех начал: выражения в форме «здания работы материала и конструкции»; отражения в творческом методе автора культурно-исторических предвзвешенных о выразительности «языка» тектонических форм; понимания Т. как символа целостности формы изделия (эскальеру именно тектонический образ является важнейшим инструментом формирования этого качества).



ТЕКТОНИЧЕСКАЯ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ в дизайнерском проектировании — формирование эмоционально-образного представления о предметных и пространственных комплексах средствами тектоники.

Т.в. в дизайне достигается двумя альтернативными способами:

- непосредственное использование технических и конструктивных компонентов изделий или их комплексов как носителей тектонических образов;
- прямое заимствование конструктивно-функциональных структур, когда тектоническая тема разыгрывается дополнительными «изобразительными» и конструктивными средствами: кожух вокруг функционального механизма, декоративные накладки и т.п.



Структурность и тектоничность промышленных форм:

а — зависимость структуры от компоновки рабочего механизма и материала, структура статичная и динамичная; *б* — тектоника изделий из металла, пластика, дерева

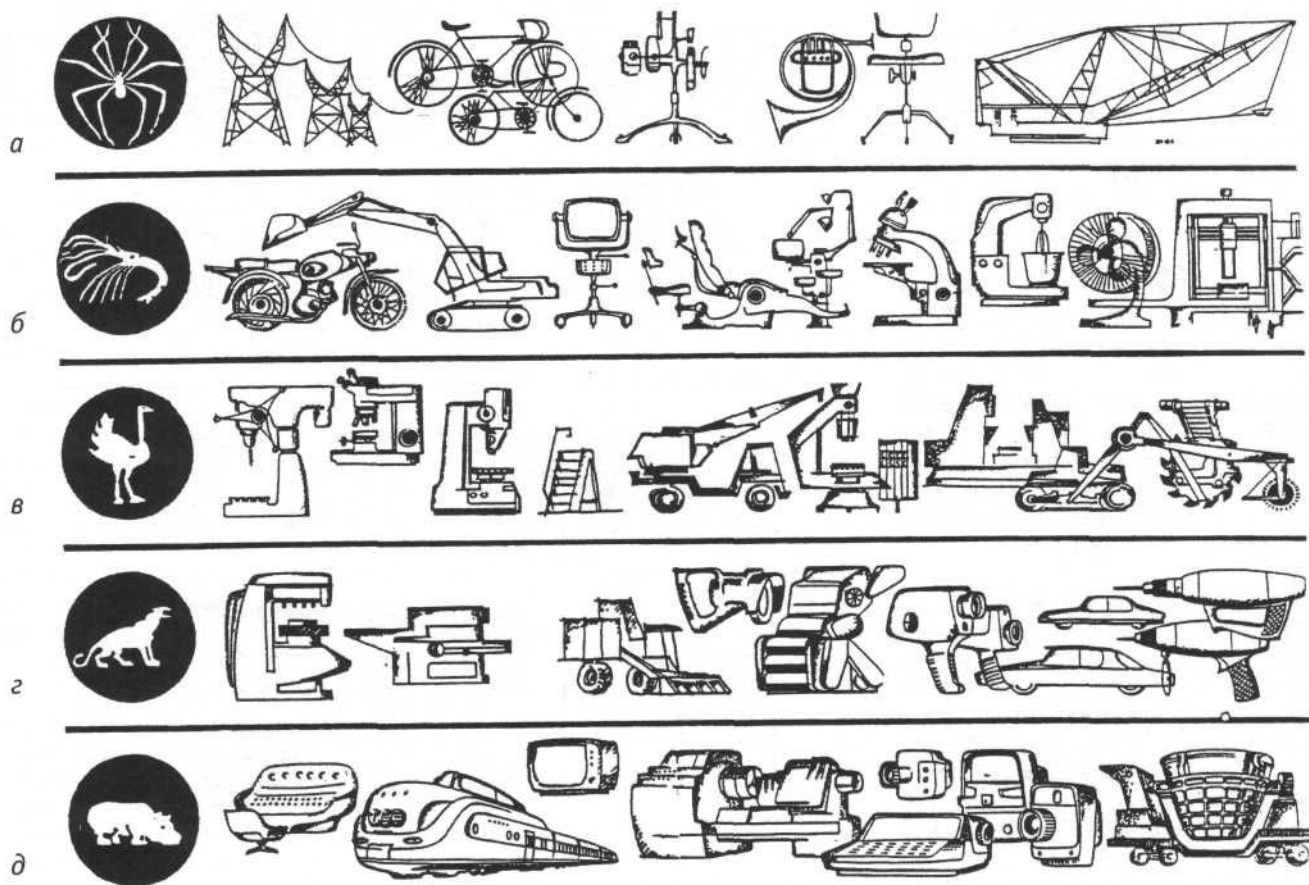
Сказанное определяет две группы стратегий тектонического формообразования (по Ю.В. Назарову): **«выразительные»** (демонстрация в особенностях формы изделия принципов распределения функциональных нагрузок, конструктивного или технологического устройства) и **«изобразительные»** (в т.ч. «имитация» других активных тектонических структур, «камуфляж» — иллюзорное, декоративное их воспроизведение, «стилизация» — воспроизведение распространённых культурных образцов данного класса изделий). Но если первая группа стратегий считается ведущей в дизайне, то вторая, долгое время находившаяся под огнём критики, ещё только завоевывает право на официальное признание, что в значительной мере связано с развитием новых направлений в дизайн-формировании [арт-дизайн, фристайл и т.п.).

Технологии достижения Т.в. сильно осложняются качественным разнообразием базовых тектонических структур — от статичных до подвижных, перемещаемых и перемещающихся.

ТЕКТОНИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА - варианты соотношения (комбинирования) «несущих» и «несомых», («активных» и «пассивных», движущихся и покоящихся и т.п.) элементов дизайн-объекта, выражающих специфические связи этих комбинаций с комплексными параметрами объекта (общей массой, объёмно-пространственными показателями). В дизайне Т.е. — своего рода фундамент эмоционально-чувственного впечатления о строении объекта.

Тройственная природа форм реализации дизайнерских идей (плоскост-

ная композиция в произведениях графического дизайна, объёмные построения в объектах промдизайна и пространственные — в среде) определяет характер соответствующих Т.е. В графических схемах это по преимуществу соотношения цветовых пятен, шрифтовых и линейных элементов, в объёмных — синтез технической идеи (имеющей свои принципы объёмно-пространственной организации — осевые компоновки, сочетания движителя и двигающихся и покоящихся частей механизма и т.д.) и способов ее тектонического отображения (массивные, корпусные или ажурные образования, получившие плавные либо «колючие» очертания, варианты окраски, сопоставления фактур и т.п.), в средовых системах — пространственные сочетания архитектурных и дизайнерских компонентов. При этом в пределах каждой из базо-



Сравнение тектонических характеристик дизайн-объектов разного класса (по Ю. Сомову):
а — ажурные каркасные формы; д — массивные корпусные; б, в, г — промежуточные варианты

вых форм имеется множество своих вариаций структурных решений. Так, в промышленных изделиях можно назвать следующие типы Т.е.: каркас, оболочка, монолит, решетчатая система и, наконец, особая форма — «тектоника мягких материалов» (одежда, шторы, паруса и пр.).

Художественное содержание Т.е. лучше всего иллюстрируется примерами из тектонической организации конструктивной базы архитектурных сооружений. Здесь этим понятием обозначается **образ действующих сил**, картина их соотношения, в то время как конструкция есть соотношение действительных сил, держащих здание. Можно сказать, что Т.е. представляет собой показ соединения противоположностей в строении данной системы (равновесие или динамика элементов, напряженность их связей, ощущение легкости или грузности целого, короче — игра сил в пределах этой системы).

Палитра вариантов Т.е. даже только в конструктивных схемах среды бесконечна: от массивных, цельных образований до каркасных, вантовых и надувных. И каждая несет свое эмоционально-чувственное содержание, которое варьируется в самом широком диапазоне — от абсолютно устойчивых, «вечных» впечатлений до эфемерных, сиюминутных, даже — мистически сюрреальных.

Например, комплексная тектоническая схема средового объекта, очевидно, есть следствие композиции, т.е. субъективного, порожденного авторской концепцией видения конфликта реально действующих здесь сил. Но воспринимается она объективно и сравнима с вариациями аналогичных тектонических решений, и потому дает возможность выбора наилучшего из них и с точки зрения автора, и с позиций заказчика.

Надо только помнить, что в среде тектоническими свойствами обладают, по крайней мере, три системы ее составляемых: конструктивно-пространственная (архитектурная), пространственная организация элементов оборудования (дизайнерская) и комбинация их совместной работы в процессе потребления среды. Причем последняя система

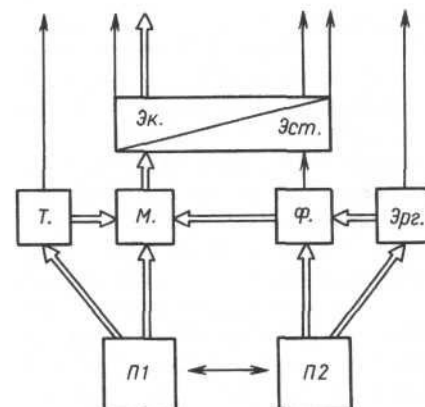
очень трудна для понимания без анализа первых двух.

Но она же, как самая свободная от жестких норм утилитарных ограничений, особенно благоприятна для возникновения оригинальных зрительных и смысловых образов, выявление которых — основное предназначение тектонического анализа в проектировании.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА (*esthetus industrielle — фр.*) — дисциплина, комплексно изучающая социальные, эстетические, функциональные, эргономические и технические аспекты формирования предметной среды и создающая научно-методические основы деятельности в области дизайна.

Составляя теоретическую основу дизайна Т.э. изучает его общественную природу и закономерности развития, принципы и методы художественного конструирования (проектирования), проблемы профессионального творчества художника-конструктора (дизайнера), в том числе занимается исследованием совокупности требований к изделиям, их комплексам, к предметно-пространственной среде.

Уже в простейшем объекте исследования — «человек-предмет» — обнаруживается деятельность, направленная, с одной стороны, на создание вещей (их производство), с другой — на их использование (то есть потребление). Человек производит и потребляет, предметная среда формируется и функционирует. Поэтому в процессе дизайнерского проектирования приходится учитывать самые различные требования к будущим вещам, оборудованию, среде, диктуемые так называемыми требованиями Т.э. (дизайна). А так как дизайн по своему происхождению и по своей сущности связан и с производством, и с потреблением, то при определении круга требований Т.э. к проектированию будущих объектов дизайна нужно в равной мере учитывать задачи и того, и другого. Главными их сторонами являются прежде всего проблемы функционирования, связи с человеком и вопросы эффективности использования труда и материала.



Система требований технической эстетики: П2 — производство; П1 — потребление; Ф. — функциональные требования; Т., М. — требования производства (труд и материалы); Эк., Эст. — экономические и эстетические требования; Эрг. — эргономические требования

Однако внимания, уделяемого функционированию объекта, удобству пользования им и экономичности его производства, недостаточно, чтобы полностью удовлетворить потребителя. Тот обязательно предъявляет к объекту еще и эстетические требования, понимая эстетическую оценку как комплексный критерий совершенства дизайнерского решения.

ТИПОЛОГИЯ — расчленение систем объектов на составляющие и их группировка с помощью обобщенной модели или типа.

Т. в дизайне — изучение и приведение в систему элементов предметно-пространственной среды исходя из типов потребностей или потребителей. Результат Т. — номенклатура или типологические ряды объектов.

Непрерывный процесс формообразования дискретно образует ряд позиций, фиксирующих появление новых типов. Развитие архитектуры и дизайна в качестве результата оставляет нам как разнообразные индивидуальные решения формообразования объектов, так и решения, являющиеся типовыми (выступавшие ранее как каноны). Это не значит, что индивидуальное решение не может перейти в

типовое. И тем более, что типовой проект обязательно рождает новый тип. Реально в образовании типов отражаются прежде всего: современные требования к объекту (его функционированию, учету технических моментов и эстетическому качеству); опыт проектирования — определенные средства решения задач формообразования; требования (возможности) техники. Реальное сочетание этих трех моментов и рождает объект. Но это — общая картина, которую надо еще перевести на язык архитектуры или дизайна, что можно сделать лишь при правильном подходе к их сущности.

Каждый этап в развитии дизайна фиксирует явное количество объектов, представляющих собою типы, и таким образом возникает задача их **систематизации**, которая и есть начало **Т**. В результате возникает **классификация** — различение, а потом объединение объектов в сходные типологические группы. Итог — оптимальные номенклатуры дизайнерских и архитектурных типов или изделий, которые порождают и критерии оценки, ибо номенклатура содержит не только обозначение типов, но и требования к ним. Для этого оптимальная номенклатура должна в полной мере учитывать особенности образа жизни различных социальных групп общества, их социально-культурные запросы и композиционную проблематику.

Однако преувеличение роли типа, его узнаваемых образных характеристик часто влечет за собою неверные подходы к художественным возможностям архитектуры и дизайна. В профессиональном сознании понятие «образ» часто связывается лишь с выявлением функциональных особенностей типа, с отражением этих особенностей в композиции, при этом такие понятия, как «внешний вид» и «облик», отождествляются с понятием «художественный образ». Очевидно, что использование различных терминов в качестве синонимов свидетельствует о нечеткости теоретических позиций в современной архитектурно-дизайнерской науке.

ФАКТОРЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ

— *жизненные условия и обстоя-*

тельства, оказывающие влияние на формообразование, понимаемое как синтез ряда объективных социально-экономических, функциональных, действительных, инженерно-технических и других сложно взаимодействующих аспектов образа жизни.

Наиболее полное отражение Ф.ф. находят в творческих концепциях, формулирующих цели и задачи проектирования. Но на деле некоторые из них не обладают набором реально необходимых проектных задач, что ведет к различного рода негативным последствиям. Например, радикальный функционализм переоценивает утилитарно-практические Ф.ф., также как и увлечение «высокими технологиями» в ущерб традиционным формам; постмодернистские концепции, наоборот, выпячивают субъективные стороны проектных задач.

Поэтому возникает особая проблема дизайнерского проектирования — классификация Ф.ф., определяющая объективность тех требований, которые в данной концепции станут главными, «первичными». Диалектика связей в системе противоречивых запросов к организации дизайн-проекта заставляет предполагать, что приоритет здесь должен принадлежать оптимальности функционирования объекта. Но в реальности акценты могут меняться, поскольку очень часто материально-технические и эксплуатационные проблемы становятся главными в системе проектирования, вытесняя из процессов формообразования «человеческие факторы». Поэтому надо уметь, раскрывая связи субъективных и объективных сторон формообразования, увидеть обусловленность концепций формообразования как синтеза процессов субъективизации объективного.

Классификации дают возможность анализа вариантов влияния определенных групп Ф.ф. на морфологию объектов проектирования. Распространенное представление о соответствии функции и формы обычно сводит проблематику взаимодействия жизненных процессов и морфологию к вопросу — должна ли выражаться функция в форме или последняя «свободна» по отношению к

функции. В действительности эти связи гораздо разнообразнее. И классификационный анализ позволяет выявить механизм сцепления основных групп факторов между собой и связать — через оценку психологического содержания процессов — социально-функциональную проблематику формообразования с его эстетическими аспектами. Причем в условиях массового проектирования с его узкой специализацией анализ форм жизнедеятельности как основы формообразования особенно актуален. Часть проектировщиков до сих пор видит объект дизайна не как элемент среды, а как самостоятельный «конгломерат», соединяющий всего лишь узко утилитарные и технические требования, и некую эстетически значимую форму, что чревато ошибками в работе.

Но этого мало. Анализ условий формообразования позволяет выявить и такие зависимости морфологии от жизненных обстоятельств, которые фиксируются не требованиями жизни, а выбором направлений проектного поиска: способов производства, материалов, конструктивных систем и т.п.

Объективная обусловленность Ф.ф. и морфологии определяет специфику видов архитектурного и дизайнерского творчества, которые можно подразделить на три направления.

1. Многофакторное формообразование с доминированием организации процессов жизнедеятельности. Пример — жилище, главенствующее в городской среде. Здесь предметно-пространственные комплексы позволяют размещать относительно равно значные по требованиям и разнообразные по форме образования с общим эмоционально-нравственным климатом, настроенным на спокойствие, комфортность, что способствует появлению у проживающих чувств коллективности, причастности к обжитому месту.

2. Формообразование с доминирующими функционально-технологическими факторами — объекты производственного назначения, где определяющим являются требования к организации трудовых процессов. Эта среда образована архитектурно-дизайнерскими комплексами, обеспечиваю-



Примеры формообразования в дизайне среды с преобладанием:

а — задач организации процессов жизнедеятельности (жилой квартал в Париже); **б** — функционально-технологических требований (промышленное здание); **в** — информационно-эмоциональных установок (киноцентр в Дрездене, проект)

щими эффективность основного вида деятельности, в том числе — за счет ощущения удовлетворенности результатами своего труда.

3. Формообразование с доминирующим информационно-эмоциональным (социокультурным) фактором. К этому типу относятся некоторые общественные здания, садово-парковая архитектура и монументальные комплексы. Для них характерно выдвижение на первый план учета восприятия социально-культурного содержания проходящих здесь процессов. К примеру, театральное здание, которое организуется как среда для мощных эмоциональных состояний, активно воздействующих на человека. Проектная организация подобных объектов складывается чаще всего под влиянием того образа, который закладывается в основу ее художественного решения.

ФОРМА (*forma* — лат.) — 1) *морфологическая и объемно-пространственная структурная организация объекта, возникающая в результате содержательного преобразования материала*; 2) *внешнее или структурное выражение какого-либо содержания, важная категория и предмет творческой деятельности — литературы, искусства, архитектуры и дизайна*. Ф. живет как в пространстве, так и во времени восприятия и несет в себе ценностно-ориентированную информацию.

Ф. в дизайне — особая организованность предмета, возникающая как результат деятельности дизайнера по достижению взаимосвязанного единства всех его свойств — конструкции, внешнего вида, цвета, фактуры, технологической целесообразности и пр. Отвечает требованиям и условиям потребления, эффективному использованию возможностей производства и эстетическим требованиям.

Образование Ф. сводится к выявлению и фиксации в объекте проектирования его базовых свойств и качеств, т.е. содержания той Ф., которая является способом их существования. Известно, что форма существенна, а сущность — сформированна в зависимости от содержания. Эта мысль про-

дуктивна для понимания отношений между формой объекта и сущностью явления, внутренней и внешней формой объекта. Дизайнеры всегда имеют дело с Ф., которая должна быть единой, цельной и выразительной, что означает не «раздвоенность» содержания и Ф., а сложность, разносторонность содержания, переплетение структуры (внутренней Ф.) объекта или комплекса и его облика (условно — внешней Ф.). При этом имеется в виду создание условий для относительно полноценного протекания в Ф. процессов, вызвавших ее появление. Относительно полноценного потому, что функциональные требования и жесткая морфология объекта всегда находятся в некотором разладе — даже если в какой-то момент дизайнер сумел добиться идеального соответствия задуманной Ф. и содержания: жизнь меняется, а форма остается неизменной. Задача проектировщика — уметь снимать это противоречие, которое и есть движущая сила поиска Ф. предметных и пространственных структур в дизайне.

Опыт современного проектирования демонстрирует широкий спектр объективной обусловленности разных Ф. объекта конкретной ситуацией — от стремления привести функциональные Ф. кухонного оборудования к состоянию предельного рационализма до изукрашенное™, избыточности субъективных предложений в рекламе или экспозиционном дизайне. Но там, где «искусственная» Ф. навязывается жизненной реальности, где она подавляет своей банальностью или экзотичностью конкретные задачи формообразования, возникают оторванные от жизни объекты, требующие либо модернизации, либо даже — уничтожения.

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ (formge-
schaltung (gebung) — нем.) — процесс

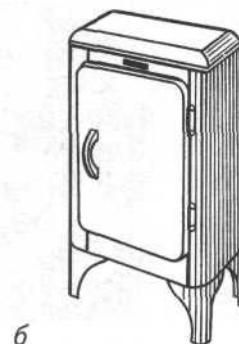
А

ЭСКИЗ	ГАБАРИТЫ ММ	ОБЪЕМ ЛИТРЫ	КОЛ-ВО КОМНАТ В КВ. ГОСТ ТИПА	1	2	3	4
ХОЛОДИЛЬНИК-СТОЛ							
	750	A-600	80	●	○	—	—
	800	B*-850	100	○	●	○	—
	850	B-600	120	—	○	●	○
ХОЛОДИЛЬНИК-ШКАФ							
	700		65	●	○	—	—
	750		80	○	●	—	—
	800		100	○	●	○	—
	950	A-600	120	—	○	●	○
	1000	B*-1400	160	—	—	○	●
	1200	B-600	200	—	—	○	●
	1400		240	—	—	—	●
ХОЛОДИЛЬНИК ВСТРОЕННЫЙ							
	750	ШКАФ	80	—	○	—	—
	800	A-600	100	—	●	○	—
	900	B-600	1200	—	○	●	○
	1100	A-600	1600	—	—	○	●
	1300	B-850	200	—	—	○	●
ХОЛОДИЛЬНИК НАСТЕННЫЙ							
	500	НЕ БОЛЕЕ	80	—	○	—	—
	600	A-450	100	—	○	○	—
	700	B-700	120	—	○	●	○
	1100	B-1100	160	—	—	○	●

а



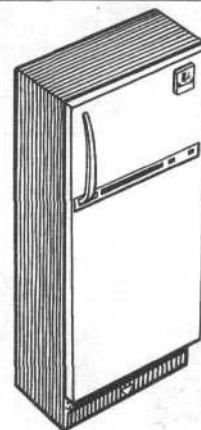
з



б



в



д

Формообразование отдельных изделий:

А — учет функции при проектировании холодильников: а — номенклатура; б — старый английский холодильник; в — холодильник настольный; г — настенный; д — холодильник-шкаф; Б — зависимость формы от материалов и конструкций: а — мебель из дерева; б — металла; в — пластмассы; г — пленки; В — зависимость формы от технологии обработки: а — металла; б — картона; в — пластмассы; г — бетона; д — дерева

проектирования, так и его образное решение.

В соответствии со своим назначением конкретная предметно-пространственная среда обладает специфическими функциональными и информационными качествами, которые определяются эмоциональным содержанием отдельных процессов деятельности. Ощущая различия в эмоциональном воздействии формы вещей, оборудования или сооружений, человек обычно не осознает и не дифференцирует его источников. Специалист же обязан профессионально разбираться в этом механизме. Обусловлено это воздействие спецификой объекта (его типологией и конкретными особенностями) или особенностями его организации (формообразования) и восприятия. И здесь важно не отождествлять такие термины, как проектирование, Ф. и композиция, что ведет к теоретической неточности изложения вопросов Ф. Так, если под проектированием следует понимать процесс создания чего-либо нового, в том числе новых фор-

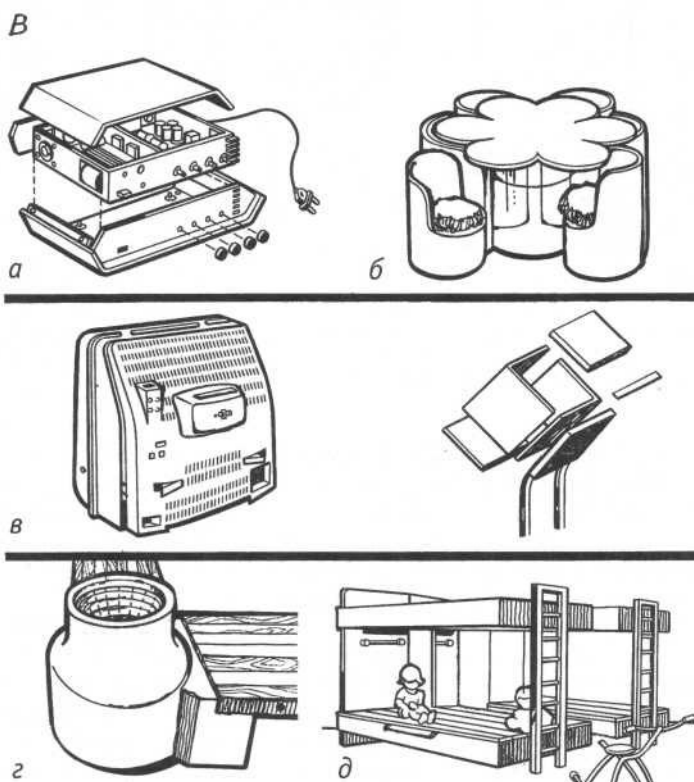
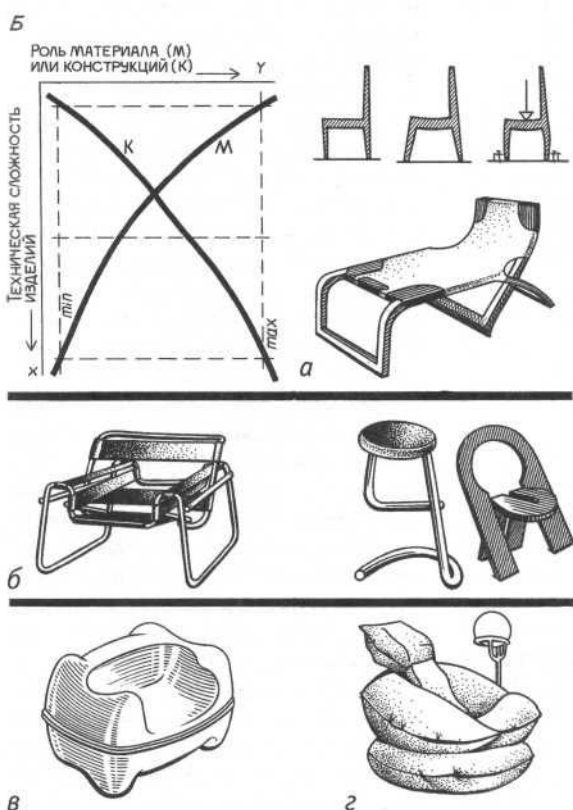
мальных решений, которые, в свою очередь, могут быть индивидуальными или типовыми, то под Ф. — смысл этого процесса, который заключается в создании новой содержательной **формы**, тогда как композиция есть процесс (часть процесса) проектирования и итог, в котором фиксируется результат организации формы как бы изнутри, путем специфического структурирования материала объекта проектной деятельности.

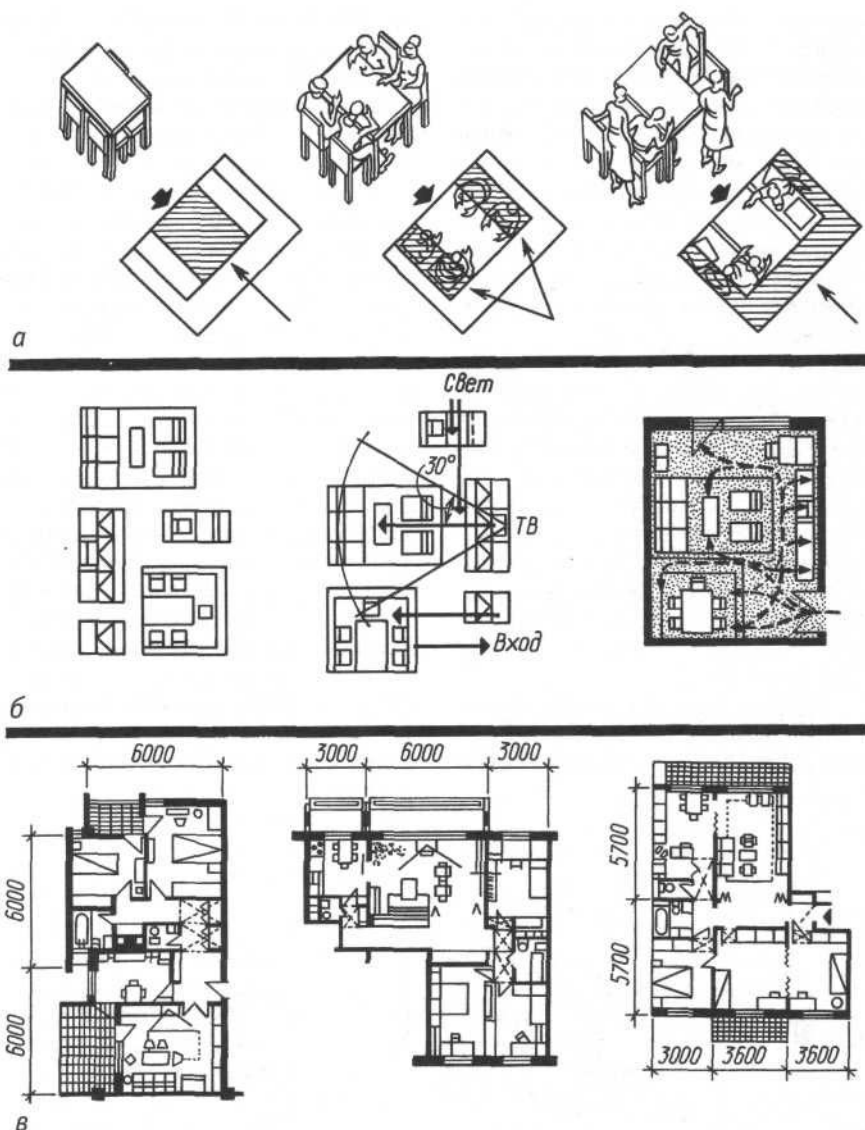
Если форму понимать в широком смысле, как определенное строение проектируемых объектов, то понятие Ф. может распространяться на различные уровни проектной деятельности. Естественно, что Ф. комплекса (ансамбля) существенно отличается от Ф. отдельного изделия. Точно так же существуют различия в Ф. объектов, выступающих преимущественно как материальные блага, и тех, которые имеют статус вида искусства.

Однако для теоретического анализа Ф. как явления существенно не только различие, но и сходство объек-

тов. Несмотря на очевидные различия целей и методов проектирования в разных областях деятельности, на различия творческих концепций, можно говорить о существовании некоторых общих принципов создания формы.

Одни теоретики рассматривают Ф., в основном, как проектирование художественной формы. Другие утверждают, что формы структурируют прежде всего реальную среду жизненных процессов и поэтому тесно взаимосвязаны с учетом всего комплекса социально-экономических, функциональных, инженерно-технических и других объективных факторов. В первом случае Ф. предстает как некое формотворчество. Однако по отношению к проектированию большинства объектов следует говорить о создании искусственной среды, где форма объекта — результирующее звено, которое аккумулирует в себе свойства, обусловленные характеристиками процессов деятельности и поведения людей, рациональными принципами организации конструктивных систем и другими объективными факто-





Формообразование среды жилой ячейки с учетом факторов жизнедеятельности:
 а — образование отдельных зон; б — помещений; в — квартиры в целом (варианты планировок, 1950—1980-е годы)

рами. Эстетическая (и художественная) организация объекта при таком подходе составляет только определенный аспект Ф., который выражается в поиске свойств формы, наиболее существенных для восприятия соответствующей информации.

Ф. не может рассматриваться поэтому как создание только художественной или эстетически значимой формы вне объективной ее обусловленности другими факторами и требо-

ваниями, которые предстают как способы организации жизнедеятельности людей посредством реальной предметно-пространственной структуры.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ОБРАЗНОСТЬ (в дизайне) — *идеально-чувственное предметное представление смыслов и идей, произведения дизайнерского искусства, возникающее в процессе формирования замысла, проектирования,*

создания и восприятия (освоения) вещи; продукта дизайн-деятельности; категория дизайнерского проектирования, отражающая многозначность структуры и ее органическую предметную целостность; *художественная модель, созданная воображением дизайнера, выражающая его отношение к действительности.* Одновременно (уже на стадии замысла) — целостная и завершенная форма.

Х.о. определяет такие аспекты подхода к проектированию, как художественное моделирование социально-культурных ситуаций, композиционное формообразование целостных объектов и смыслообразование, которое реализуется в структуре объекта.

Усилению эмоциональности восприятия объекта, как известно, способствует удовлетворение фундаментальной потребности в поиске «смысла жизни». Создавая красивую вещь (оружие, ансамбль), человек уже испытывает ощущение, связанное с самоутверждением, с желанием «созерцать себя в созданном им мире». Все это относится и к тем случаям, когда выразительность формы усиливается за счет достижения Х.о., предполагающей раскрытие глубинных смыслов человеческой деятельности. В теоретическом плане это означает, что здесь появляется новое качество, которое надстраивается над материально-практическими отношениями и эстетическим отношением, непосредственно вплетенным в материально-практическую деятельность людей. Что и делает дизайнерское, архитектурное и архитектурно-дизайнерское творчество видами искусства — самостоятельной и важной формой духовного производства. В практическом плане это означает, что в процессе проектирования необходимо выявлять художественные возможности создаваемого произведения, в частности, возможности его идеологического воздействия на людей. Как отмечал Виолле-ле-Дюк, искусство есть форма, воплощающая мысль, а художник — тот, кто, создавая форму, добивается внушения через нее той же мысли окружающим.

Было время, когда с понятием искусства ассоциировалась образность

вообще. Как указывал Гегель, поэтическое представление потому образно, что «...оно ставит перед нашим взором вместо абстрактной сущности конкретную ее реальность». Однако любое отражение действительности в сознании человека есть отражение «образное». Любая идея, любая «абстрактная сущность» есть субъективный образ объективного мира. Художественный образ как категория искусства отличается от логических образов понимания или зрительных образов прежде всего тем, что в нем реализуется нераздельное единство формы и содержания, объективного и субъективного, обобщенного и единичного, чувственного и смыслового отражения действительности. Такое понимание Х.о. глубже гегелевского, ибо здесь конкретное выступает не «вместо абстрактной сущности», а вместе с ней. Этим и объясняется познавательное значение искусства, с одной стороны, и его непосредственное воздействие на человека — с другой. Отсюда большое эмоциональное значение искусства, так как познавательное в нем окрашено чувством. Особенно когда восприятие сопровождается чувством эстетического удовольствия, которое, по выражению Канта, выходит за пределы понятия и даже созерцания объекта.

«Художественный образ» — категория общая для всех видов искусства, хотя его содержание и его композиционная форма, характер выражения и восприятия специфичны для каждого из них. Различие между красотой зримого образа и образом художественным раскрыто еще А. Луначарским, который указывал на необходимость, в первых, сделать в наших социальных условиях «насквозь красивой всю человеческую жизнь» (создавать красивые города, здания, мебель, одежду и т.д.) и, во-вторых, отразить в произведениях искусства, в том числе в архитектуре и дизайне, социальные сдвиги, интересы классов, общественное сознание, эмоциональную жизнь людей.

Когда имеется в виду создание красивой вещи, красивого сооружения или комплекса, эстетической обработке подвергается, в основном, сам этот объект (хотя не исключено, что и в нем может быть заложено художественное

начало). В произведениях же архитектуры и дизайна, как видов искусства, предметом отражения является окружающая человека действительность, отдельные ее стороны, а конечный результат эстетической деятельности направлен на специфические связи окружающего мира с человеком. Действительность отражается в их образах на более высокой степени обобщения (абстрагирования) реальных форм, чем в ряде других видов искусства, которые чаще всего показывают ее за счет «изобразительных параллелей». Отсюда и принятое с 50-х годов прошлого века разделение различных видов искусства на изобразительные и так называемые «выразительные». Разделение, которое подчеркивает, что выразительность образов в архитектуре и дизайне иная, т.к. идейно-художественное содержание, воплощенное в произведении архитектуры и дизайна, всегда связано с его функцией в широком толковании этого понятия.

Важно отметить, что Х.о. в своем бытии приобретает разные формы. Следует различать образ в сознании автора, образ, материализованный в произведении, и образ, возникающий в сознании воспринимающего произведение зрителя. Причем авторский образ может быть воплощен в проекте, подчас не получающем воплощения в реальном произведении.

Наиболее объективизированы и впечатляющи художественные образы реальных объектов и ансамблей. Процесс сложения их образа у зрителя и потребителя носит характер сотворчества, является самостоятельным творческим актом, который зависит от времени активного восприятия, позволяющего или не позволяющего освоить всю многослойность конкретного художественного образа. Это, а также степень влияния так называемых внехудожественных факторов, приводит к множественности художественных образов в сознании потребителей. Каждый такой образ одновременно и «авторский», и «зрительский». Если к этому добавить еще и то, что эти образы всегда вокруг нас, то станет очевидна их огромная роль в возникновении и формировании самых различных человеческих эмоций.

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ (дизайн-процесс) — процесс конкретного решения проектной задачи с применением категориального аппарата дизайна: анализ объекта, разработка концепций, вычленение конкретных целей, проведение операций проектирования (моделирования, макетирования и пр.), разработка проектной документации (термин характерен только для русского языка). В настоящее время, после принятия термина «дизайн», термин «Х.к.» употребляется параллельно с ним, но больше тяготеет к обозначению процесса проектирования, а «дизайн» — это деятельность в целом.

Функциональный, морфологический и технологический аспекты Х.к. включены в художественно-образное проектирование — важнейший аспект структуры Х.к., связанный с самим предметом дизайна — созданием целостной формы предметно-пространственных структур. Все аспекты Х.к. связаны между собой и содержательно выражаются в образе вещи. В результате Х.к. достигается целостность материально-технических и социокультурных потребительских свойств изделий, отвечающих различным требованиям, предъявляемым к изделиям промышленного производства. Выявление этих требований происходит в результате комплекса предпроектных и проектных исследований, в которых дизайнер использует методы и средства естественных и гуманитарных наук, искусства и техники, объединяя и преобразуя их в соответствии с общими целями проектирования. Процесс Х.к. фиксируется в специальной документации.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ-ТИП — *идеально-чувственное предметное представление смыслов и идей, возникающее в процессе формирования замысла комплексного средового объекта; художественная модель концепции таких объектов.*

Образность как качество проектного мышления привлекает все большее внимание исследователей, особенно в дизайне. Здесь появился ряд

новых понятий, например «образное моделирование», «образ-тип» и др., раскрывающих механизм проектного мышления. Изучение вопроса о художественной образности среды имеет определенное методическое значение для практикующих архитекторов и дизайнеров, стремящихся к тому, чтобы их произведения были подлинно художественными и вызвали адекватные эстетические переживания.

Основы образно-типологического подхода были заложены в конце 60-х годов XX века в ряде работ по методике художественного конструирования, где была выявлена специфика формирования проектно-художественного образа в дизайне по аналогии с типическим образом в искусстве. В дальнейшем при разработке идей дизайн-программирования была прояснена суть этого подхода — он был уподоблен «нулевому циклу» в общем процессе художественного проектирования. В основе этого подхода лежит поиск образа-типа, который представляет собой проектно-художественную метафору, выражающую идеальную художественную модель организации средовых и дизайнерских объектов.

В стандартной концепции моделирования проектируемых систем основной план модели определяется через усредненные характеристики поведения человека в предметно-пространственной среде. Модель «программной» концепции иная: смысловой план обозначен здесь средой идеального существования объекта, формируемого посредством выявления его образа-типа, предметный — ансамблем, формальный — организацией ансамбля с помощью «языка» или «языков» архитектурно-дизайнерского проектирования.

Это сначала интуитивное, затем обогащенное предпроектными и проектными исследованиями представление о социальных, эмоциональных, художественных и предметно-пространственных характеристиках тех или иных средовых единиц, отражает через художественное содержание всю совокупность требований общества к качеству средового объекта. Фиксируется типобраз в рекомендациях, по-

желаниях, описаниях, адресованных к воображению проектного коллектива. Несомненная неоднозначность этого явления служит гарантией разнообразия возможных проектных решений. С другой стороны, убежденность художника, устойчивость творческих установок, закреплённых в идейном типобразе, обеспечивают последовательность и результативность проектирования. Очевидно, что правильное формирование типобраза составляет главное звено работы над дизайн-концепцией средовых систем — звено, без которого немыслимы ни преемственность образных представлений как основы выживания новой культуры, нового социума, ни новаторство — новизна архитектурно-дизайнерских решений.

ХУДОЖНИК — *специалист в области художественного творчества, человек, способный обнаруживать вокруг себя пластические и образные ценности, умеющий видеть, осязать, чувствовать ритм, цвет, фактуру, структуру мироустройства.*

Х.-профессионал — явление противоречивое, амбивалентное: как х. он должен быть открытым миру, свободным от готовых формул восприятия, должен, как бы ничего не умея, создавать язык, форму высказывания каждый раз заново, впервые; как профессионал он должен понимать задачи, которые ставит реальность, и уметь решать их, т.е. обладать знаниями и умениями. Х.-профессионал (архитектор, дизайнер) един в двух лицах — открыт как художник, умен и умел как ремесленник. Художественное проектирование, архитектурный дизайн, художественный дизайн — жанры сегодняшнего предметно-художественного творчества, которые закономерно влились в ряд, традиционно называвшийся художественным творчеством, где Х., «являющийся акцептором чувств, независимо откуда они исходят — с неба, из земли, от куска бумаги, промелькнувшего м'МО человека, или паутины» (П. Пикассо), реализует свое существо.

ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА - *постепенное, в процессе непрерывного накопления частных количественных перемен в технологии, художественном языке, взаимоотношениях с промышленностью и потребителями, качественное преобразование задач, методов и конечного продукта дизайнерской деятельности* (ср. «История дизайна»).

В начале XX века дизайн, выступив как продолжатель дела декоративно-художественного творчества в условиях развитого индустриального производства и насыщения рынка услуг системами современного оборудования пространственных условий жизни человека, поставил перед собой задачи вычленения проектного труда в самостоятельную область деятельности и сращивание прагматических и художественных целей формообразования дизайн-продукции в удобной для производства форме.

Выполнялась эта программа под девизом превращения категории «польза» с помощью средств дизайн-проектирования в явление эстетическое, в категорию «красоты». Эффективность принципов разделения проектной и художественной сфер, востребованность придуманного художниками-конструкторами оснащения среды обитания сделали дизайн ведущим видом искусства эпохи, распространившим свою идеологию на все сферы культуры. И одновременно привели к важным изменениям в его собственной структуре и идеологии.

Во-первых, дизайн прочно вошел в семью прочих искусств, поскольку совокупное общественное влияние его отдельных решений фактически определяет духовное содержание нашего предельно прагматического образа жизни. Но добился он этого как бы исподволь, завоевав рынок и умы «потребляющего» человечества, включив, таким образом, свои средства — анонимность, тиражирование, легитимизацию «низких» потребностей — в арсенал средств искусства вообще.

Во-вторых, дизайн расширил сферы своего влияния, выдвинув вместо классического лозунга «полезное должно быть прекрасным» новую концепцию —

«прекрасное и есть полезное», провозгласив идеи «тотальной эстетизации» мира человеческих отношений. Сегодня эти идеи имеют ограниченно «техногенную» окраску, но активное расширение эстетических норм дизайн-деятельности, включение в ее сферу региональных течений и самостоятельных форм придаст новый импульс освоению дизайном художественных возможностей, которые пока еще только нащупываются профессионалами. Эта тенденция поддерживается и процессами коренной перестройки производственной базы дизайнерского творчества, переходом от принципов «форма должна отвечать технологии, доступной промышленности» к концепциям постиндустриального общества, где «технология обязана уметь эффективно воспроизводить любую задуманную художником и полезную человеку форму».

В-третьих, все возрастающая выразительность и распространенность массовой дизайн-культуры ведет к преобразованию многих норм и положений искусствознания — от изменений смысла категории «художественный образ» до расширения трактовки принципов синтеза искусств, включившего в число средств формирования образа мира инженерный дизайн, объекты сервиса, ландшафтные композиции. Происходит становление и укрепление проектной культуры (третьей после материальных и духовных ее форм), целиком образованной благодаря развитию содержания дизайнерского искусства.

Если представить историю дизайна как смену его базового объекта, то окажется, что ее начало (по выражению А. Рапопорта — «Первый дизайн») есть проектирование по преимуществу **единичных вещей** — изделий, приборов, станков, обложек и т.д. Тогда как «Второй дизайн», начиная примерно с 60-х годов прошлого века, посвящен формированию **среды** — предметных комплексов и ансамблей, гармонично привязанных к особенностям архитектурных ситуаций.

Каков будет следующий этап Э.д., гипотетический «Третий дизайн»? Представляется, что профессиональные накопления предыдущих этапов позволяют дизайну перейти к новому витку художественного творчества — идей-

но-нравственного образного освоения действительности, переделывающего и мир, и живущего в нем человека.

Иначе говоря, сегодня искусство находится на пороге новой эпохи, когда оно из формы сознания, оценивающей путь, пройденный человечеством, превратится в силу, инициирующую его продвижение к всестороннему синтезу реального и идеального в глобальных и повседневных делах и свершениях.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН (Эко-дизайн) — область комплексной дизайнерской деятельности, стремящейся к реализации в проектируемых объектах сближения требований природной среды и культуры, что вызывает необходимость учета ценностей, достигнутых предшествующими поколениями людей в сфере взаимоотношений человека и природы [см. Экологическое формообразование].

Образ современной жизни подвержен влиянию экологизации, то есть стремления к учету оптимального соотношения между миром живого и средой его обитания. В результате происходит сближение среды и культуры (экология культуры), складывается концепция слияния воедино архитектуры, промышленного дизайна, визуальных коммуникаций, прикладных и изобразительных видов искусства, что иногда называют «средовым искусством».



а



Экологический дизайн:

а — «Дом над водопадом» (Ф.Л. Райт) — образ единства антропогенных и природных слагаемых среды в экстерьере; б — интерьер банковского здания

вом» — дизайном архитектурной среды. Концепция такого объединения позволяет в образе предметно-пространственной среды и ее элементов воссоздать ценности, достигнутые (выявленные) в истории ценностей и стилей жизни предшествующих поколений на базе сохранения невозобновляемых природных ресурсов и бережного отношения к свершениям человеческой культуры.

В «экологическом» художественном проектировании промышленных изделий повышенное внимание уделяется экологическим аспектам производства и функционирования объекта: его материал- и энергоемкости, безопасности для окружающей среды, возможности утилизации по окончании срока службы. Причем в понятие «экологически чистый объект» вкладывается не только отсутствие отрицательного воздействия на среду, но и психологический комфорт пользования им (визуальная гармония с окружением), что открывает для художника-конструктора новые формообразующие возможности. Особое место занимают в Э.д. концептуальные, прогностические разработки (см. *Футуродизайн*).

В Э.д. учитываются и региональные особенности городской и сельской среды: их пространственно-временная организация, типы расселения, структурные взаимосвязи жилья, мест труда и массовых коммуникаций, особенности предметного наполнения среды и, наконец, образные характеристики, отражающие в себе ценности всех «слоев региональности».

Забота о сохранности природы должна распространяться и на этносы, являющиеся ее необходимой частью. Этнокультурная идентичность (слитность) среды и образа жизни обеспечивается тем, что отдельные этносы участвуют, с одной стороны, в обеспечении культурного взаимодействия людей, а с другой — в обеспечении культурного разнообразия и собственной самобытности. Установлено, что представители национальной или региональной культуры осваивают пространство в соответствии с принятыми именно их культурой «моделями». В зависимости от специфики своей куль-

туры они так или иначе относятся к организации пространства, его размерам и форме, размещению в нем предметов. Соответственно строится их отношение к объемно-пространственной композиции среды и ее составляющих (так называемый «этнодизайн»).

Все это свидетельствует о том, что роль Э.д. в формировании и сохранении определенной культурной общности сложна и многообразна, и это надо учитывать при оценке изменений в соотношении общего и особенного в предметно-пространственной среде, организуемой средствами дизайна.

ЭРГОДИЗАЙН — *художественное проектирование объектов, формообразование которых определяется в первую очередь требованиями эргономики.*

К подобным объектам относятся пульта управления, оборудование рабочих мест и другие изделия, эффективность функционирования которых зависит от взаимодействия их с человеческим организмом.

В 60-е годы прошлого века этим термином определялись разработки отдельных дизайнерских школ, наибольшую известность среди которых получила деятельность чехословацких дизайнеров З. Коваржа, М. Шиндлера, П. Шарки и ряда других. В их творчестве эргономические требования послужили поводом к поискам «анатомического» формообразования; при этом для достижения наибольшего соответствия формы изделия антропометрии человека широко использовались слепки с соответствующих органов. Полученные в результате подобных поисков изделия (как правило это были ручные инструменты, рукоятки управления) отличались своеобразной формой, но эргономически оказались несостоятельными: рассчитанные на единственное положение руки, они быстро утомляли человека, не имевшего возможности изменить захват. В наше время подобный подход к формообразованию используется при проектировании объектов, рассчитанных на кратковременный тесный кон-



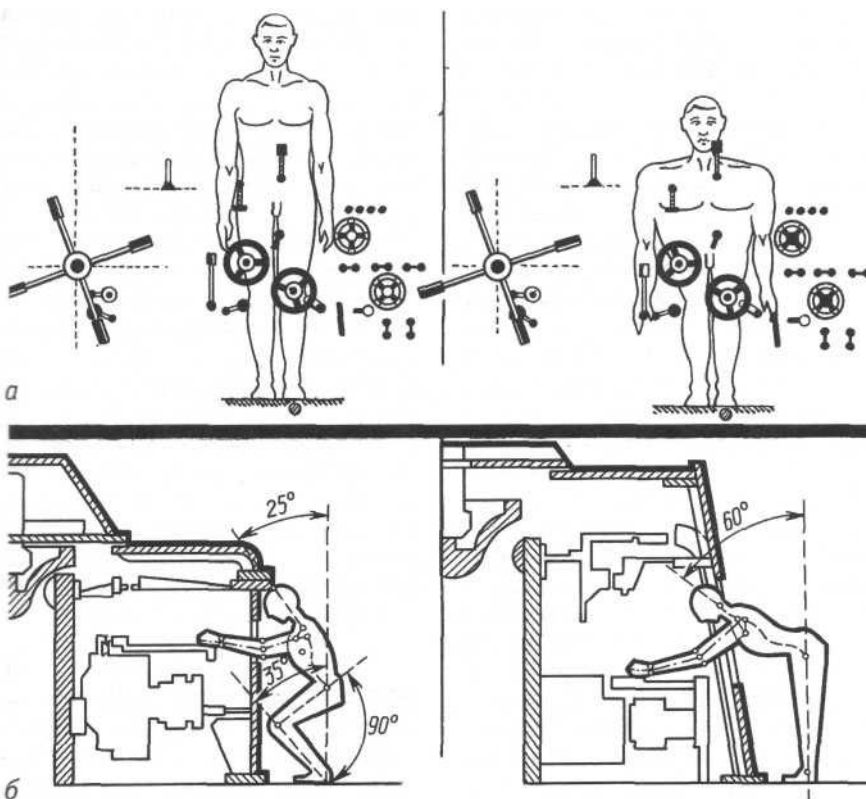
Эргодизайн: фотоаппарат «Кенон Супер Бис» (Л. Колани)

такт с рабочим органом человека, например, фотоаппаратуры.

ЭРГОНОМИКА — *дисциплина, изучающая объективные характеристики человеческого организма (антропометрические, биомеханические, физиологические, психологические) с целью оптимизации его взаимодействия с изделием или средой.*

Результаты эргономических исследований фиксируются в виде нормативов, стандартов и т.д., непосредственно используемых в процессе дизайнерского проектирования. Учет эргономических требований определяется также путем натурных испытаний на посадочных макетах, с помощью эргономического анализа изделий-аналогов.

Учет эргономических требований может стать определяющим в формообразовании отдельных типов изделий и средовых объектов.



Эргономические ошибки в дизайне:

а — размещение органов управления станком не соответствует размерам и пропорциям человеческой фигуры; б — технологические окна оборудования не приспособлены к кинематике движений человека

В дизайне архитектурной среды Э. стала, по сути, краеугольным камнем его методологии, т.к. именно она является соединительным звеном между понятиями «среда» (конечный продукт проектного творчества) и «человек» (заказчик и потребитель среды).

Составляющие средового дизайна — предметное наполнение, пространственная ситуация и функциональные процессы — всегда были предметом прямого приложения усилий Э. Но они же подсказывали и перспективы ее дальнейшего развития, ибо конечной целью средовой деятельности является не раздельное совершенствование слагаемых среды, а их синтез, слияние психофизиологических, прагматических и эстетических достоинств средового комплекса в единой интегральной художественной категории — *образе (атмосфере) среды*.

Очевидно, что и для Э. высшим ориентиром ее движения может стать некая синтетическая категория, олицетворяющая переход от учета в формировании средовой деятельности факторов «нижнего» звена (усталость, скорость реакции, безопасность, порог освещенности и т.п.) к факторам «среднего» и «высшего» порядка — удовольствие, удовлетворение, наслаждение.

Именно этим путем идет сегодня Э., все более усложняя объекты своих исследований, включая в их число системы информации и управления, меняя методы определения критических состояний на принципы формирования условий стабильной рабочей активности. Правда, пока она избегает многих сторон человеческой деятельности, давно задействованных, хотя и интуитивно, в средовом дизайне. Таких, как эмоциональные реакции, тайна про-

порций, эстетические предпочтения, оценка художественного качества среды или ее компонентов. Видимо, объективное рассмотрение и этих задач, якобы выходящих за рамки прагматики — всего лишь вопрос времени. И тогда Э., вооруженная ныне недоступными ей знаниями, станет частью любого художественного, а не только дизайнерского творчества.

Но уже сегодня Э. глубоко проникла в проблемы объективизации средовых решений. Причем комплексность, разносторонность понятия «среда» делают количество таких приложений гораздо большим, чем в дизайне графическом или промышленном.

Например, традиционно эргономическая сфера формообразования элементов предметного оснащения среды перерастает в проектирование комплексов, образующих некое *предметное пространство*, конкурирующее по выразительности с реальным «большим» пространством средовой ситуации.

Активно смыкаясь с традиционными светотехникой, теплофизикой, климатологией и т.д., Э. рассматривает физические (погодные, акустические, свето-цветовые и пр.) условия пребывания человека в среде, определяя граничные и комфортные параметры их сочетаний, разрабатывая тем самым идеальные прототипы микроклимата среды — наиболее выгодных обстоятельств ее восприятия.

Занимаясь организацией формы средового пространства, Э. подсказывает наилучшие варианты самочувствия человека в его пределах; изучая проблемы формирования среды для «нестандартных» групп населения — детей, инвалидов, — Э. постепенно приближается к такой перспективной теме, как создание среды для людей исключительных, одаренных сверх меры, принятой за норму.

Единством задач средового и эргономического проектирования продиктовано появление новой формы исследований условий восприятия среды — *видеоэкологии*, посвященной проблеме гармонизации визуального комплекса средовых ощущений. Пока что — чисто физиологической, а в перспективе и художественной, где конечный результат будет зависеть от про-

порций и чередований «положительных» и «отрицательных» зрительных впечатлений в средовой системе.

Можно назвать и другие примеры связей Э. и средового дизайна: специфика среды для коллективных (массовых) действий, от церквей до стадионов, учет оптимального взаимодействия человека и ландшафтных составляющих среды и т.п.

Активное взаимодействие Э. и средового проектирования ставит и практически решает чрезвычайно важную проблему — превращение Э. из науки, ограничивающей спектр тех или иных проектных решений, в научно-практическую деятельность, генерирующую новые направления развития человека и человеческого общества.

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (в дизайне) — *специфическая социальная практика*, связанная с общественным воспроизводством человеческой сущности и *направленная на комплексное формирование окружающей человека среды с учетом его эстетических потребностей*.

Основы методологического подхода к анализу продуктов труда, к связи утилитарного и эстетического через выявление характера общественно-практической деятельности человека были заложены К. Марксом, который связывал Э.д. с трудом, общественным производством, взятым во всей своей целостности, т.е. преобразованием не только материала природы, но и самого человека, его общественных отношений, всей человеческой культуры.

Человек использует природу и приспособливает ее к своим потребностям. Он объективирует себя и в создаваемых им предметах и сооружениях, и в других людях (их отношениях) и различных формах организации жизни.

Э.д. проявляется по-разному в сфере материального производства и в искусстве — специализированной художественной деятельности, со своим особым целеполаганием, способом выражения и потребления. Она есть, по мысли А. Лосева, генератор выразительных форм любой сферы деятель-

ности (в том числе художественной), данная как самостоятельная и чувственно непосредственно выражаемая ценность.

Поскольку эстетические отношения и Э.д. «надстраиваются» над предметно-материальной деятельностью, связанной с преобразованием предметов и явлений природы и приспособлением их к человеческим потребностям, в творчестве «по законам красоты» можно выделить три ступени, ведущие к образованию эстетических значений. Чтобы произведения дизайна или архитектуры были красивыми и художественно выразительными, их авторы должны в совокупности, а в определенной мере и последовательно, решить ряд задач: 1) создавать отдельные предметы и сооружения, их комплексы и среду в целом отвечающими своему назначению, технически совершенными, требующими наименьших затрат сил и средств на их производство или возведение; 2) придавать им гармоничную форму, которая соответствовала бы их сущности и сущности их создателя, чтобы материально необходимое выступало в них как должное, а стало быть, и как эстетическое; 3) ставить и решать художественно-образные задачи в соответствии с потенциальным значением данного предметного комплекса или данной архитектурной среды.

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ (в дизайне) — *особое понимание сути объекта, возникающее в процессе его эстетического восприятия и переживания*. Э.ц. носит объективный характер, но лишь в той мере, в какой эстетическая оценка совпадает с общепринятыми эстетическими нормами.

Создание Э.ц. предметной среды является специфической задачей дизайнера. Однако положительная эстетическая оценка среды возникает лишь при ощущении гармонии между ее красивым обликом и ее рациональной организацией, способствующей решению основных экономических и культурных задач.

Требование вызвать у человека положительную эмоциональную реак-

цию (высокую эстетическую оценку) является важным прежде всего потому, что такая целостная оценка есть оценка подлинно человеческая, оценка с позиций культурного развития человека, при которой предмет *эстетического отношения* предстает перед ним не с одной стороны, а всесторонне.

Целостность предметной или пространственной среды складывается, таким образом, из многих черт, среди которых: целесообразность структуры, гармоничная связь всех ее элементов, своеобразие, использование конкретной природной ситуации и т.п. На характер эстетической оценки влияют многообразные связи человека с создаваемой им средой. Это приводит к разнообразию форм эстетической деятельности, образует различные типы эстетического отношения к этой среде, определяя ее Э.ц.

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ (в дизайне) — *форма реального «самосуществования» человека, способ практического предметно-чувственного утверждения его (как родового существа) в окружающем мире, средство формирования необходимых для общества качеств личности*.

Человеку свойственна потребность не только познать объективные законы мира и представить их системно, как миропорядок, но и выявить его значение для развития личности, утвердив в нем себя всеми своими чувствами, проявить все свои творческие силы и насладиться их свободной игрой. Эта потребность в освоении мира и всего общественного богатства «субъективной человеческой чувственности» и есть потребность и способность эстетически относиться к окружающему миру*.

Для понимания природы и сущности Э.о. важна мысль К. Маркса о том, что в процессе «очеловечивания вещей» они начинают «жить двойной жизнью». С одной стороны, они остаются полезными вещами, необходимыми для поддержания физического су-

* Эстетическое — от греч. *aisthetes* — ощущение, чувство.

ществования людей. Но над этими отношениями полезности, составляющей материальный фундамент общественной жизни, надстраивается собственно человеческое отношение, в котором вещи и вся природа утрачивают свою «голую полезность» и выступают как зеркало общественных отношений, человеческих способностей, идеалов, психологии и т.д. Благодаря чему «человек удваивает себя» и «созерцает самого себя в созданном им мире».

Такое понимание сущности общественной практики позволяет сформулировать понятие Э.о. человека к действительности, к предмету своего труда, как явления, при котором собственные предметным комплексам, а тем более предметно-пространственной среде, качества получают соответствующую выразительную форму, а гармонически организованный в процессе деятельности архитектора или дизайнера продукт становится для человека (творящего и воспринимающего) утверждением его общественной сущности и его творческих способностей. Эту способность человека, учитывая объективные свойства предмета, в то же время утверждать «свою собственную сущность», К. Маркс связывал с творчеством по «законам красоты». Он подчеркивал, что «практическая универсальность» человека приводит к тому, что тот умеет производить по меркам любого вида и всюду умеет прилагать к предмету соответствующую мерку; в силу этого человек формирует материю **также и по законам красоты**, т.е. творчество по законам самой действительности не противопоставляется творчеству по законам красоты, а указывает на новое качество, которое достигается при этом. В Э.о., поскольку они являются одним из проявлений подлинно человеческого отношения к миру, человек присваивает себе свою сущность всесторонним образом, то есть как целостный человек. Э.о. являются поэтому универсальным отношением человека к миру, а в эстетическом суждении проявляется вся мера культурной развитости индивидуума, с одной стороны, и культурного развития общества — с другой.

Фундаментальная социальная функция как архитектуры, так и дизайна — **утилитарно-практическая, и** это касается всех их объектов, кроме, быть может, мемориальных сооружений. Для основной же массы произведений эстетическая сторона является как бы производной, хотя это вовсе не значит, что их эстетическая ценность — второстепенное свойство по сравнению с другими. Это означает лишь, что эстетическая деятельность надстраивается над фундаментальным и техническим решением, направленным на создание материальной среды для основных процессов жизнедеятельности человека и человеческого общества в целом.

Сказанное позволяет разделять виды Э.о.: во-первых, те, которые обязаны своим происхождением эстетической деятельности, непосредственно вплетенной в материальную практику человека, и, во-вторых, возникающие как результат специфической **эстетической деятельности, направленной на художественное отражение действительности**. Эта последняя — одна из форм духовного производства, обособленного от материального, хотя опосредованно связанного с отдельными его отраслями (например, в архитектуре — со строительством, а в дизайне — с промышленным производством).

Эти виды Э.о. выступают как различные формы (и результаты) единой эстетической деятельности. Первый из них называют просто эстетическим — в нем преобладает чувственное выражение и оформление внутренней жизни предмета (его **красота**), второй — **эстетически-художественным**, так как в нем главенствует идейно-эмоциональный план, выраженный через художественный образ произведения искусства.

Различие этих форм в том, что в первом случае эстетической оценке подвергается сам создаваемый объект: речь идет об Э.о. человека главным образом к существу проектируемого изделия или сооружения (правда, соотношенного со всем богатством человеческих отношений). Во втором предметом Э.о. являются существенные стороны действительности, границы которых прослеживаются до-

статочно четко для каждого из видов искусства. Связанная с этим отношением художественная деятельность имеет целью познавательные и воспитательные задачи и даже задачи преобразования самой действительности. Охват деятельности может быть весьма обширным, в связи с чем в произведении искусства специфически интерпретируется широкий круг идей философского, политического, нравственного характера, что требует особой формы Э.о. и выражения, что делает искусство формой общественного сознания, имеющей огромное идеологическое значение. Сущность такого типа Э.о. и форма, в которой эта сущность выражается, взаимообусловлены — в их слиянии возникает художественный образ.

Искусство как вид Э.о., будучи связано с идеологией, значительно шире и богаче, чем сама идеология. Специфика искусства как формы общественного сознания заключается в художественно-образной природе отражения в нем реальной действительности, а также в том, что предмет искусства — это человеческая жизнь, многогранные отношения людей к миру и к самим себе, их переживания, то есть человеческая социальная сущность. Здесь и проходит легкопреодолимая граница между различными «видами красоты» или «видами искусства», а точнее — различными видами Э.о. к предмету творчества. Относительная легкость перехода от «нехудожественного» к «художественному» характерна. Многие виды искусства рождались, вырастая из деятельности, которая поначалу не носит художественного характера (например, отдельные виды литературы, кинодокументы или фотография, которые могут быть и становятся художественными).

Иначе говоря, идейно-эстетическое (художественное) и формально-эстетическое (нехудожественное) освоение действительности — это лишь разные стороны единого процесса ее эстетического освоения.

ЯЗЫК ФОРМООБРАЗОВАНИЯ - используемая в процессе архитектурного и дизайнерского проектирования

профессиональная «знаковая система», позволяющая придать отдельному предмету или их комплексу гармоничность и выразительность; средство соединения отдельных структурных элементов проектируемого объекта в целостную форму.

Когда говорят о Я.ф., как правило, проводят параллели с «естественными» языками.

Всякий язык имеет **алфавит** — набор элементарных частиц, образующих все последующие смысловые и формальные сочетания языковых конструкций. Применительно к архитектуре и дизайну это элементы пространственной и объемной формы, которые обладают материальными и визуальными параметрами и свойствами, помогающими решению функциональных и эстетических задач, ибо они могут направлять и трансформировать (обслуживать) разного рода действия и движения, будучи в то же время объектами восприятия, т.е. носителями некоего информационно-художественного сообщения.

Но для того, чтобы «говорить» — обмениваться полноценной информацией — надо соединить элементы «алфавита» в более сложную языковую комбинацию, «элементы значимой организации объема и пространства». Это как бы следующий ход, аналогичный образованию так называемых **морфем** языка. В дизайне и архитектуре это, очевидно, соединение пространства и массы в отдельные структуры, обладающие самостоятельной первичной формой, смыслом и выразительностью.

Это своего рода «слова», несущие относительно завершенное, но ограниченное сутью образных задач содержание: тяжесть, напряженность, целе-сообразность, неопределенность и т.д., переданные особенностями их формы и образованные специфическими профессиональными средствами (поверхности, объемы, их сочетания и визуальные характеристики). А потому лишенные возможностей «естественного» языка обозначать понятия в абстрактно логическом изложении. Но зато они «изображают» их реальностью формы, а потому являются стихийной первоосновой всего художественного формообразования. Как правило, эти «морфемы» имеют вид отдельных изделий или значимых (функционально завершенных) частей зданий и сооружений, обладающих и собственным смыслом, и способностью передавать в разного рода комбинациях новые, отличные от исходных, варианты и оттенки содержания.

Наконец, третья составляющая такого языка — специфическое соединение отдельных частей (форм) и образование (по аналогии) сложного **языкового знака** (синтагмы). Здесь происходит «складывание» отдельных частей языка — морфем — друг с другом за счет приложения закономерностей композиции к элементам архитектурной или дизайнерской формы.

В результате появляются комплексные художественные конструкции, суммирующие информацию элементарных форм и обозначающие крупные содержательные блоки, которые раскрывают принципы и цели художественного взаимодействия их эстетических слагаемых.

От того, как это происходит, в конечном счете Я.ф. может быть, условно говоря, назван «жестким» или «мягким». В языках с мягкой структурой (в отличие от тех, где заранее устанавливается как осмысленный набор единиц алфавита, так и правила, по которым происходит их комбинирование), нет такой однозначной зависимости, как, например, в ордерных системах, модульных, типоразмерных и агрегатных конструкциях, что позволяет использовать их как бы в «индивидуальном» порядке. Представляется, что применительно к типобразным структурам объектов дизайна и архитектурной среды структурная модель таких объектов определяется с помощью двух иерархических взаимосвязанных уровней языка — на «верхнем» используется предельно мягкий язык метафор и других образных форм, на «нижнем» — жесткие приемы морфологических трансформаций, языки-конструкторы, конкретные формы реальных композиций и др. Метафора допускает возможность выражения сложных аспектов мировоззренческого характера, что часто исключает использование наперед готовых языковых форм, а предполагает применение только тех единиц, из которых «высказывания» складываются особым образом, формируясь творческим проектным воображением. Иными словами на данном уровне поиск формы является процессом, который выходит за рамки логического структурированного мышления, то есть осуществляется без обращения к средствам «жестких» языков.

Надо только помнить, что при анализе знаковых систем формообразования в искусстве нельзя напрямую калькировать нормы и структуры «естественного» языка, т.к. «языки» конкретных форм искусства и дизайна в т.ч. теснейшим образом привязаны к специфике передаваемого ими художественного содержания.