

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

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

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

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

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

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

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

Графический дизайн — интернациональное явление (одно из его современных названий «viscom» — «визуальный коммуникатор»), решающее такие комплексные задачи проектирования сложных структур, как выработка единых систем знаков, создание фирменных стилей, образа целых отраслей промышленности, обновление зрительно-информационного ряда учебников, создание визуальных комплексов для крупных мероприятий, выставок и т.д. Многообразные проблемы

массовой коммуникации требуют создания современных графических средств и могут быть разрешимы лишь в результате коллективного творчества многих специалистов. Поэтому совместно с дизайнером-графиком работают психологи, социологи, врачи, искусствоведы и др. специалисты, поскольку графический дизайн подразумевает оптимальную стратегию обработки информации в направленном толковании, превращение ее в визуальные сигналы, которые интерпретируются определенно и однозначно.

Деятельность дизайнера-графика включает сбор и анализ информации, определение проблемы и постановку цели, проектирование как создание общей дизайн-концепции, а после этого осуществляется разработка графического решения и гармоничной композиции. Поэтому в компетенцию специалиста входят знание и анализ рынка, потребителей, психологических возможностей восприятия и, безусловно, умение выбрать наиболее подходящее средство выразительности. Возникают проблемы понимания и усвоения новой информации, визуализации понятий, представлений, процессов, не существующих в зримой форме, которые решает активно развивающаяся так называемая «информационная графика».

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

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

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

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

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

Изобретение фотографии, развитие кинематографа, а затем экспансия телевидения и видео пробудили массовый интерес к визуальным формам выражения, общения и восприятия. Значение визуальной ориентации, наглядности необычайно возросло. Достижения в области кибернетики, математической логики, структурной лингвистики также наложили отпечаток на характер и способы современного мышления. Наряду с понятиями «материя», «энергия» появился новый круг явлений, связанных с понятием «информация», позволяющих понять ее специфику, собственно информационную природу распределения смысловых связей.

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

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

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

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

Всякая коммуникация (в том числе и визуальная) осуществляется посредством языка, вне которого и помимо которого единичное сообщение (текст) существовать не может. По отношению к множеству текстов язык является системой (кодом).

инвариантом), делающей возможным их создание, передачу и использование. Профессиональные качества дизайнера определяются тем, насколько свободно, широко и тактично он владеет визуальным языком, соблюдает и развивает правила языкового «поведения».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

В последние годы широкое распространение получила машинная (компьютерная) графика — явление, отражающее совокупность приемов и действий, обуславливающих автоматизацию процессов подготовки, преобразования и воспроизведения графической (визуальной) информации с помощью ЭВМ. Машинная графика активно используется во всех видах

графического дизайна, в том числе телевизионной графике (телевизионные заставки, клипы, телереклама и пр.). Объектами разработки здесь являются графические элементы, используемые в кинематографе и на телевидении.

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

Второе рождение переживает сейчас *графический знак* (граф) при использовании его на упаковках, на стенах интерьеров, в городской среде. Графическая трансформация объемно-пространственной реальности радикально обогатила визуальный язык дизайнера, позволила ему, оперируя трехмерной структурой материального окружения, создавать адресованные потребителю графические тексты.

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

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

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

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

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

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

Создание принципиально новых цветовых систем, нацеленных на гармонизацию материально-пространственной среды, включающей множество разнородных составляющих, во многом обязано *цветовой систематизации*, которую разработал французский колорист М. Альбер-Ванель. Он предложил «планетарную» цветовую систему, которая кардинально отличается от «классических» систем других исследователей. В ее структуре оттенки цвета рассматриваются как имеющие сходство и обозначаются общей точкой, в отличие, например, от системы Манселла, в которой каждой точке цветового тела соответствует определенный цвет, зафиксированный цифровыми показателями. В «планетарной» системе один и тот же цвет может находиться в разных местах цветового пространства, и в этом смысле можно говорить о Вселенной, потенциально вмещающей множество планет, отличающихся каким-либо особым качеством. В известном смысле «планетарная» система является моделью реального цветового окружения.

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

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

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

Самостоятельность полихромии по отношению к геометрическому виду и пластике объемно-пространственной формы позволяет визуально развивать в ней такие качества, как «пространственность» и «динамику», позволяет решать различные формально-композиционные задачи. В создании динамичного и пространственно-сложного цветового окружения графический дизайн использует природные цветовые мотивы, культурные традиции, причем социальные процессы, в частности, перемены цветовых предпочтений, открывают пути нового образного осмысления бытующих цветовых ценностей.

Цветной геометрический рисунок, наложенный на сложную пластику архитектурного произведения, — явление достаточно известное в культуре. Новое развитие этот принцип получил в начале XX века, когда в живописи, прикладном и оформительском искусстве, архитектуре цвет зазвучал особой темой, не всегда параллельно с формой, а как бы "ересекаясь с ней, отдаляясь от нее, внося диссонанс и в конце концов объединяясь, давая начало новой визуальной идее. В этом плане особым способом обогащения окружающих нас средовых структур является *суперграфика* (этот термин ввел в обиход американский архит. Ч. Мур). Основной признак суперграфики — активность взаимодействия цветографики со структурно-морфологической основой формы, не зрительное разрушение формы, а создание на ее основе новой композиционно-художественной целостности. Поэтому суперграфика способна вступать в конфликт с отдельными элементами целого. При этом визуальное разрушение отдельного объекта оправдано художественным преобразованием и осмыслением объекта более емкого — массива материально-пространственного окружения, что убедительно проиллюстрировано искусством русского модерна. В 1970-е годы широкий спектр возможностей суперграфики как метода конструирования визуального пространства был использован во многих массовых новостройках в городах России.

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

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

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

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

При этом связь архитектуры и дизайна нельзя назвать односторонней. Так, в 1910—1920 годах эстетика машин оказала значительное воздействие на архитектуру модернизма; точно также стилистика «хай-тека» 1970—1990 годов вносит в архитектуру образ промышленных технологий конца XX века. Благодаря этому именно архитектуре и промышленному дизайну принадлежит решающая роль в формировании окружающей нас предметно-пространственной среды. Причем считается, что архитектура решает в большей степени пространственные задачи, а промышленный дизайн занят нашим предметным окружением. Это верно, но только отчасти.

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

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

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

Очевидно, что полноценным критерием выделения промышленного дизайна в качестве самостоятельного течения в общем потоке проектной культуры следует считать не единичные признаки, а их комплекс. И важнейшим среди них надо

признать тип связи продукции промдизайна с бытовыми и производственными потребностями человека: это прежде всего разного рода искусственно созданное оборудование жизни, инструментарий для реализации ее процессов; вещи, предметы, машины, механизмы, приборы как бы стоящие между человеком и прилежащей пространственной средой. Разумеется в отдельных случаях комбинации этих вещей и машин могут сами стать своего рода средовым пространством, но это отнюдь не отменяет глобальной роли произведений промышленного дизайна как утилитарно необходимого посредника между человеком и окружающими его структурами.

Подобному тому как материальное производство существовало задолго до развития промышленности, предпосылки художественного конструирования как проектного метода возникают столетиями раньше промышленного дизайна. В этом смысле промышленный дизайн можно рассматривать как прямое продолжение единой линии развития материальной культуры человечества. Несмотря на сравнительно небольшие объемы выпуска продукции, поколениями ремесленников был накоплен большой опыт, весьма ценный для дизайна вообще и промышленного — в частности. В различных категориях изделий выявлялась связь между назначением предмета и его формой, материалом, технологией изготовления и его декоративными свойствами. Многообразие культур мировой цивилизации обусловило различные пути эволюции ремесел. Так, традиционные японские изделия — посуда, бумажные светильники или столярные инструменты — отличаются высочайшей функциональностью и высокохудожественным решением при отказе от обычной для этой эпохи орнаментации. Подобный же «дизайнерский» подход к формообразованию бытовых предметов и орудий труда отличает изделия общин религиозной секты шейкеров в Северной Америке, деревянные и металлические изделия российских ремесленников — кухонную утварь, инструменты, сани и т.д.

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

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

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

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

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

Нетрадиционность принципов проектирования изделий промышленного дизайна потребовала собственных форм организации проектного дела и специальных теоретических и экспериментальных исследований, объединения его мастеров

в школы и исследовательские коллективы. Один из них — созданная в 1919 году первая в мире школа промышленного искусства и архитектуры — «Баухауз».

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

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

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

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

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

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

Возможно, избыточный прагматизм коммерческого дизайнера, с одной стороны, и бурное развитие техники — с другой — стимулировали развитие и такой разновидности промышленного дизайна, как дизайн утопический или, как он называется в наши дни, *футуродизайн*, который пытался представить среду обитания ближайшего будущего — транспорт, архитектуру, предметное наполнение — на основе тогдашних представлений об аэродинамике, материалах и технологии.

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

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

Экономический бум в США способствовал укреплению позиций коммерческого дизайна. Это наглядно демонстрирует эволюция формы американских автомобилей. Если довоенная история американского автодизайна отмечена такими достижениями, как гениальные по простоте «Форды» моделей «Т» и «А» или эстетически изысканные «Дюженберги»,

«Обурны» и «Корды» Гордона Миллера Бьюрига, то после войны с подачи шеф-стилиста корпорации «Дженерал Моторс» Х. Эрла легковые автомобили начали почти буквально воспроизводить визуальные характеристики реактивной авиации того времени: машины ошестинились «плавниками», «дюзами», «воздухозаборниками» и прочими абсолютно не свойственными им декоративными элементами, иногда откровенно в ущерб функции.

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

К сер. 60-х годов в Европе накопился солидный опыт как в теории, так и в практике промышленного дизайна. Этот опыт послужил хорошей базой для экспериментов в футуродизайне, прогнозирующем развитие новых типов изделий для завтрашнего образа жизни, и в авангардном дизайне, ищущем новые формы уже существующих изделий. Признанными лидерами последнего направления стали итальянские дизайнеры (что можно объяснить традиционно высоким уровнем развития ремесел в Италии), постоянно сочетающие экспериментальное творчество с работой над практическими заказами. Благодаря их деятельности итальянский дизайн стал одним из первых примеров национальной школы дизайна. Позже появились и другие школы ярко выраженного национального (или регионального) подхода к промышленному искусству, например дизайн скандинавский, в основе которого лежит творчество А. Аалто.

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

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

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

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

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

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

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

Казалось бы еще в меньшей степени связано с решением проблем визуального образа художественное проектирование уникальных объектов, экстерьер которых вообще не рассчитан на зрительное восприятие (космическая техника, подводные аппараты и т.д.), функционирование которых протекает во враждебной человеку внешней среде. Но хотя их



внешность определяется почти исключительно требованиями технической целесообразности, она, как правило, служит прообразом современных, художественно выстроенных форм и не может решаться без участия дизайнера.

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

Совершенно новый подход отличает дизайнерские разработки, предназначенные для отсталых и развивающихся стран. Их отличительной чертой является повышенное внимание к простоте технологии, применение доступных материалов, возможности использования изделия малоподготовленными потребителями. Определенной спецификой обладает художественное проектирование объектов, адресованных различным возрастным группам, лицам с ограниченной дееспособностью и т.д. Подобное внимание промышленного дизайна к решению задач конкретных категорий людей можно считать одной из его наиболее характерных современных особенностей.

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

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

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

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

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

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

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

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

Сегодня все, что помимо образного начала имеет еще и прикладной характер, — посуда, мебель, ткани, книги, вывески, вплоть до архитектуры — считается дизайном: промышленным, графическим, архитектурным и т.д. Но для человека разные

«конкретные дизайны» отнюдь не равнозначны: помимо обязательных для жизни «пользы, прочности и красоты» он ищет от общения с дизайном нечто более высокое — гармонию взаимодействия с окружающей действительностью, согласованность мироощущений.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Так в пределах объекта, существующего как целое, возникает последняя и еще более непредсказуемая в своих проявлениях подсистема — **восприятие среды** человеком. Который, как известно, видит все в зависимости от своих личных способностей, настроения, уровня образования, от воспитавших его культурных традиций. Да и происходит восприятие среды по разным, внешне не связанным, хотя и взаимодействующим каналам — утилитарно-практическим, фиксирующим состояние комфорта или неудовлетворенности, и визуально-чувственным. Последние усугубляют те или иные эмоциональные ощущения, апеллируют к культурно-историческим, идейно-образным ассоциациям, т.е. формируют отношение потребителя к среде, оценивая ее. А значит, подсказывая, если нужно, разные переделки, коррекции средового состояния, в том числе за счет деформации любой из «базовых» подсистем.

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

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

Изложенная последовательность упоминания структурных слагаемых среды довольно условна. В проекте становление целого может зависеть от трансформации любого звена в приведенной цепочке, и тогда вся лестница проектных приоритетов перестраивается. Например, при реабилитации среды ее исторически обусловленные визуальные ценности

оказываются важнее существующей функции, заставляя дизайнера «подбирать» новое назначение, лучше соответствующее сохраняемой в неприкосновенности оболочке; в проектах праздничной среды архитектурно-пространственная структура улицы отступает на второй план по сравнению с задачами ее декоративного убранства и т.д.

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

Неотделимо от феномена среды и представление о *композиции*. Это понятие самым тесным образом связано с сутью дизайнерской деятельности, так как проектной разработке поддаются, вместе или порознь, все пять структур, образующих среду. А значит, всем им присуще композиционное начало: способность к целенаправленному соподчинению частей и целого, которое превращает целое из случайного набора слагаемых в нечто, организованное «по законам красоты». Иначе говоря, композиция составляет генеральный смысл процесса проектирования, является инструментом формирования среды не только как разумного ответа на прагматические запросы, но и как произведения, несущего столь необходимый людям заряд эстетического содержания.

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

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

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

Первая группа — **материально-физические объекты и явления** — складывается из элементов и процессов, поддающихся измерению и подсчету; в нее входят: а) пространственная основа среды; б) природные (ландшафтные) компоненты; в) микроклиматические условия; г) предметное наполнение среды; д) инженерное оборудование; е) функционально-технологическое оборудование; ж) «нестабильное», эпизодическое или подвижное заполнение пространственной основы (в т.ч. люди).

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

Вторая группа — **факторы формирования среды**, в том числе:

а) «прямое» и «косвенное» предназначение, т.е. непосредственная утилитарно-практическая функция объекта и технологические особенности оснащения функционального процесса; б) динамический потенциал среды, ее способность к развитию, совершенствованию, изменению функции или образа; в) «социальный заказ», обуславливающий значимость, необходимость и эмоциональные качества среды; г) показатели эффективности функционирования среды, требования к ее качеству; д) художественная завершенность, гармоничность, выразительность и образность средового решения.

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

а) обстоятельства, которые образуют специфическое для дизайна среды понятие — «контекст», суммирующее параметры и черты окружения объекта проектирования: фактические предпосылки и условия (например, градостроительная ситуация); культурно-бытовая, психологическая подоснова проектирования и функционирования среды, национальные традиции и предпочтения; индивидуальные и коллективные закономерности восприятия среды; б) «субъективные» обстоятельства: профессиональный уровень и творческий потенциал проектировщика, уровень развития теории и практики дизайнерского проектирования, культурная и социальная подготовленность общества и его рядовых граждан к дизайнерским новациям и личному участию в формировании новых видов среды и пр.

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

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

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

Определить порядок приоритетов в системе проектных действий архитектору-дизайнеру помогает особый раздел теории проектирования — *типология видов и форм среды*. Она описывает свойства средовых объектов и систем, сравнивая их между собой по наиболее существенным признакам строения и функционирования.

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

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

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

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

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

Но если в первом случае фактическим критерием смены качества от объекта к объекту в типологическом ряду выступает измеримый в принципе параметр — физическая величина (размер) «пространственного тела» среды, то во втором все гораздо сложнее. Здесь мера отсчета — социального плана, комплексная, она характеризует активность роли потребителя (данного слоя общества, группы людей, отдельного человека) в средовом процессе, степень соединения коллективного и индивидуального в его действиях и т.д. Понятно, что прямое измерение такого критерия какими-то единицами невозможно, но «мощность» его всегда ощущается и потребителем, и проектировщиком.

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

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

Возможны и другие «базовые» классификационные системы, например та, что различает средовые объекты по степени их приближения к идеалу проектирования — **художественному образу**. Ведь далеко не все произведения

дизайнерского творчества достигают этой вершины: одним суждено остаться просто красивыми, другие уже будут «узнаваться в толпе», третьи станут символом «рода» или «семейства» и лишь единицы запомнятся глубиной и неповторимостью идейного, общественного содержания. Кроме того, виды среды можно анализировать по степени *завершенности* (формирующиеся — стабильно существующие), по ведущим геометрическим признакам [*линейные, локальные, расчлененные системы*], по отношению к природному окружению (полностью искусственная среда — природные ландшафтные комплексы) и т.д., т.е. по тем критериям, которые отражают существенные для архитектора-дизайнера стороны проектного творчества.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- средовые объекты и структуры можно условно представить как некий процесс, поскольку они обладают определенным сроком жизни с хорошо различимыми периодами становления, развития и деградации. Другими словами, средовые системы, так или иначе появившись на свет, начинают жить как бы самостоятельно, по собственным законам, зависящим уже не от воли их создателя, а от сотворчества строителей, потребителей, зрителей. Которое, в свою очередь, тоже постоянно и непредсказуемо развивается. Часто — вне всякой связи с динамикой самой средовой системы;
- подвижно даже профессиональное самосознание особенностей архитектурно-дизайнерского творчества, которое определяется не только изменениями ценностных ориентации в обществе, столь ощутимых в наше время, но и динамикой технической и научной вооруженности проектного дела.

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

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

Поэтому современная теория дизайна среды выглядит не как незыблемый свод убедительных объяснений или прагматических правил, а как развивающийся процесс, увлекательное исследование условий грамотного отношения к окружающей нас и непрерывно меняющейся действительности.

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

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

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

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

Нечто сходное происходит и со средой. Нас окружают не произведения зодчества, ландшафтного или прикладного искусства, а предметно-пространственная целостность, где наложение впечатлений от собранных вместе вещей, ограждений, приборов, устройств более ценно, более важно, чем художественная самобытность каждого слагаемого. Иными

словами, целью *средового архитектурно-дизайнерского проектирования* сегодня является не рождение «профессионального» предметно-пространственного шедевра, а создание условий для сотворчества всех, кто собственным участием в жизни среды формирует ее художественные свойства.

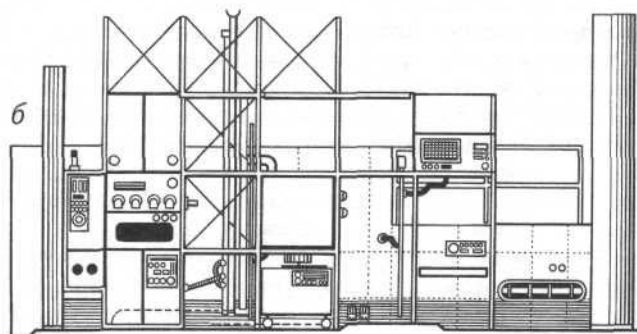
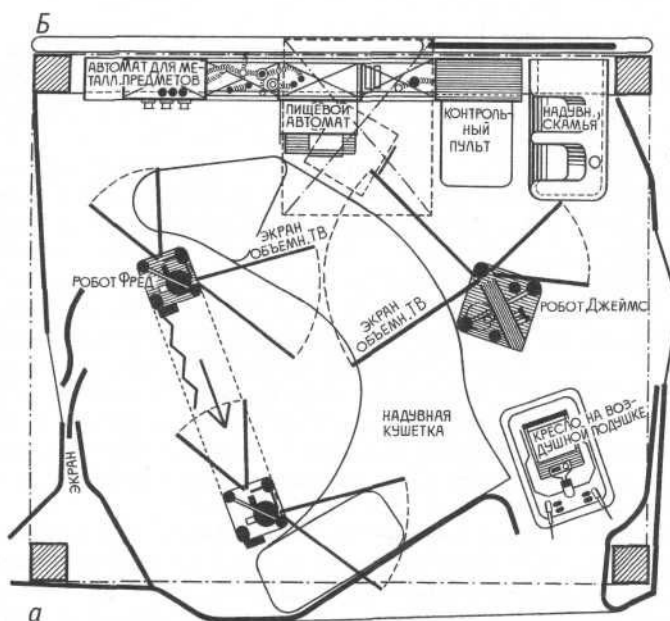
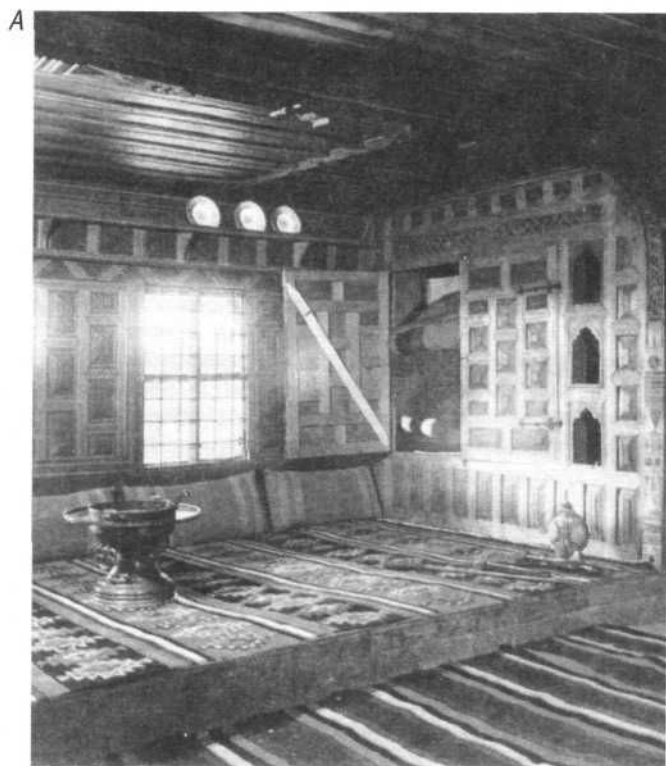
Синтез на новом уровне мировосприятия всех компонентов нашего окружения, который подразумевает и новые глубины знания о путях постижения тайн искусства, и новые технологии формирования создаваемой нами «второй природы», и ее экологическое единство с естественной природной основой и, наконец, пробуждение в каждом человеке творческого отношения к действительности — таков философский смысл феномена «средовой дизайн».

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

**АДАПТАЦИЯ СРЕДЫ** - приспособление средового объекта или системы к особенностям конкретного процесса деятельности, образа жизни или к индивидуальным запросам потребителя. А.с. осуществляется благодаря взаимодействию двух «встречных», но дополняющих друг друга процессов. С

одной стороны человек (общество) в той или иной степени корректирует свои потребности, линию поведения, технологии, чтобы полноценно жить и работать в предоставленной ему среде. С другой — постоянно стремится так или иначе изменить данный фрагмент среды с учетом своих интересов.

В архитектурно-дизайнерской практике существуют различные способы и приемы, позволяющие реализовать адаптационные процессы с наименьшими морально-физическими затратами. Причем в средовых объектах диапазон этих мероприятий особенно широк, поскольку здесь А.с. может про-



#### Примеры адаптации среды:

А — традиционное народное жилище (Болгария); Б — «гибкая» жилая ячейка («Аркигрем», «Жилище—1990»); а — план; б — общий вид комплекса систем жизнеобеспечения



исходить как за счет объемно-планировочной, пространственной основы, так и за счет предметного наполнения.

Например, адаптация среды жилищного фонда, как средовой системы, осуществляется различными способами: создание максимального разнообразия типов жилищ, чтобы каждый потребитель мог выбрать из этого множества наиболее его устраивающее (впоследствии он может многократно приспособлять это жилище к своим интересам, меняя обстановку, оборудование и т.д.); сооружение домов-«полуфабрикатов», которые в процессе завершения строительства подгоняются под конкретных жильцов; проектирование домов и квартир, обладающих свойствами *гибкости*, что позволяет периодически осуществлять их *трансформацию* в соответствии с переменами семейного положения, достатка, просто пожеланиями проживающих.

Таким образом А.с. — одно из свойств среды, одинаково характеризующих как ее собственную динамичность, так и динамичность того мира, который ее создает.

**АЛФАВИТ ГРАФИЧЕСКИХ СИМВОЛОВ** — совокупность символов, знаков, изображений, форм, отобранных (придуманных, спроектированных) дизайнерами, графиками для определенного графического и цветового языка или комплекса.

Полнота А.г.с. организует смысловой диапазон графического языка. Его универсальность и понятность зависят от соответствия визуальной культуре потребителя (адресата), от изобразительности и мастерства дизайнера-графика (адресанта).

**АНАЛОГ** — существующее изделие, имеющее общие или близкие с объектом проектирования назначения и принцип действия. Изучение аналогов является существенной частью подготовительного этапа проектирования объекта — предпроектного анализа.

**АФИША** (фр. *affiche*) — вид рекламной графики, объявление о спектакле, концерте, лекции и т.п., вывешиваемое в публичных местах.

Во французском языке слово *affiche* значит то же самое, что и *plakat* в немецком. Русский язык заимствует оба слова, но следуя традициям графической практики, наделяет их разными значениями. Под афишами подразумеваются чисто шрифтовые композиции, из которых во второй половине XIX века в Западной Европе и возник плакат.

**ВИЗУАЛЬНАЯ СРЕДА** — особая форма восприятия целостной предметно-пространственной ситуации только с помощью зрительных ощущений; зрительный слепок с комплекса функционально-пространственных реалий, составляющих содержание среды.

В.с., будучи лишь частью среды в целом, дает о ней потребителю максимально полную информацию и в конечном счете является венцом творческих усилий средового дизайна (**визуализация объекта**), критерием качества результатов проектирования, что позволяет переводить утилитарно-практические средовые построения в ранг одного из видов изобразительного (архитектурно-дизайнерского) искусства.

В профессиональном плане В.с. — **совокупность зрительных образов**, порожденных предметно-пространственной ситуацией в процессе ее существования и развития, своеобразный «бассейн восприятия», в который погружен всякий потребитель среды; объект целенаправленной художественной организации при архитектурно-дизайнерском проектировании.

Структура В.с., в принципе повторяя конструкцию собственно среды (зрительные образы пространственной основы, предметного наполнения, воспринимаемые как «изображения», картины функциональных процессов), образует как бы самоценное объемно-пространственное, пластическое, световое целое, подчиняющееся соб-

ственным законам проектной интерпретации (*композиция, гармонизация, контрастное или нюансное сопоставление, колористическое согласование, режиссура кинетических эффектов и т.д.*).

Как и в любом явлении искусства, художественное понимание В.с. во многом определяется личными особенностями зрителя (уровень культуры, национальные традиции, целевая установка в момент восприятия), но в гораздо большей степени, чем в произведениях «чистых» видов искусства (живопись, скульптура, кино и т.д.), ибо среда обслуживает чаще всего практические запросы человека и общества, что накладывает мощнейший отпечаток «утилитарности», прагматичности на цели и результаты ее восприятия. Часто элементы В.с. проектируются как бы независимо от пространственной основы (регулировка пешеходно-транспортного движения, торговая информация), с привлечением современной техники (кинопроекция, телеэкраны, компьютерное управление, мощные светоустановки) на основе специальных сценарных решений [*театрализация исторической среды, сценарий праздника*]. Важным элементом современной В.с. в городе являются «границные» формы *графического дизайна* (суперграфика, градостроительная колористика, шрифтовой дизайн) и изобразительная культура *ландшафтного дизайна* (учет сезонного изменения цвета и формы зеленых насаждений, работа с водными устройствами).

В последние годы в некоторых дизайнерских проектах вера во всемогущество возможностей новейшей видео- и аудиотехники породила особую футурологическую концепцию понимания В.с., получившую название «*виртуальная реальность*», когда «окружение» человека, специально изолированного от контактов с внешним миром, существует только на телеэкране и в наушниках и развивается по собственному, не связанному с действительным состоянием дел сценарию. Эта крайняя форма представления о В.с. экспериментально расширяет потенциальные пределы дизайнерского к ней отношения.

В.с. представляет собой процесс особого типа, сочетающий «одноментное» целостное знакомство со

средой в ее наиболее ярких проявлениях и развернутое во времени выборочное ознакомление с ее отдельными чертами и характеристиками.

В.с. складывается из: эмоционально-чувственного **восприятия** (с помощью зрения, слуха и др. чувств); утилитарно-практического **потребления** предоставляемых средой товаров, услуг, информации, впечатлений и т.д.; непосредственного **участия** в происходящих в среде деятельностных процессах; комплексной **оценки** суммарного ощущения от состояния и качества среды, **реализации оценки в параметрах поведения** средовой системы.

Осознание качества средовой предметно-пространственной системы зависит от всех перечисленных факторов, однако реальная их роль во многом определяется: а) уровнем образования, культуры, национальными традициями реципиента; б) поведенческой установкой потребителя среды (условно различаются ролевые ситуации «покупателя», заинтересованного прежде всего в получении товара, деловой информации и т.д., «туриста», специально посетившего данное место с познавательными целями, без утилитарно-практических нужд, и «транзитника», попавшего сюда относительно случайно и незаинтересованного в знакомстве с этим местом); в) степенью участия в средовой деятельности — от активной вовлеченности в процессы до пассивного их созерцания; г) яркостью, точностью, ясностью средового архитектурно-дизайнерского решения, позволяющего свободно ориентироваться в средовой ситуации, осознать ее функциональные и визуальные ценно-

сти; д) уровнем комфортности и степенью гармоничности общего состояния среды, поддерживающих соответствующее эмоционально-образное ощущение от средового комплекса.

Из сказанного следует: каждое из этих условий формируется и действует практически независимо от остальных, что исключает возможность их строгой иерархии при учете в проектировании, — доминантность того или иного условия определяется проектировщиком самостоятельно, в зависимости от проектной задачи;

В.с. может происходить на разных уровнях и с разных позиций (целое, фрагмент, деталь, архитектура, процесс и т.д.), что превращает каждый из этих уровней и явлений в специфический объект композиционного творчества;

В.с. в равной степени зависит как от ее функциональной разработки, так и от художественного решения, что делает среду совершенно особой сферой художественного творчества, а **дизайн среды** — самостоятельным видом искусства.

Следует помнить, что В.с. в принципе, есть «обратная» сторона процессов и форм воздействия средовых ситуаций на человека, поэтому в общем виде прогноз характеристик их восприятия означает проектное осмысление роли тех или иных составляющих среды в комплексе ее воздействий на потребителя.

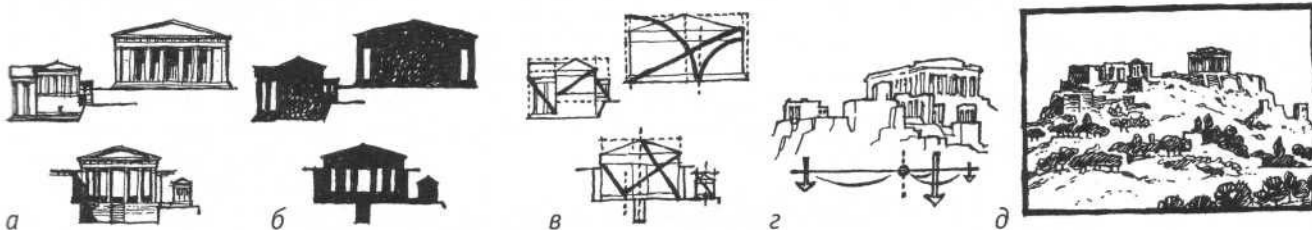
**ГАРМОНИЗАЦИЯ ОБЛИКА СРЕДЫ** — *приведение разнородных впечатлений от отдельных составляющих среды в непротиворечивую согласованную систему* на основе коррекции,

дополнения части их параметров и свойств, подчиненных общему композиционному замыслу средового образования.

В принципе, композиция и гармонизация — две стороны общего процесса художественной организации средового объекта. Но вторая помогает первой, выявляя в облике и содержании слагаемых среды те черты, которые отвечают композиционной идее, гасит противоречащие проявления, синтезируя объект проектирования в гармоничное целое.

Гармоничность реализуется при соблюдении следующих пяти признаков формирования *целостности* художественного объекта (по П. Ганзену): *повторяемость* свойств целого в его части? *соподчинение* частей в целом; *соразмерность* частей в целом; *уравновешенность* частей целого. Эти принципы синтезируются в завершающем перечислении принципе **единства визуальной организации объекта**, включающем повторяемость как единство целого по ведущему признаку, соподчиненность как единство связей, уравновешанность как единство противоположностей и т.д. Эти принципы составляют своеобразный набор критериев гармоничной организации среды, однако их безусловное использование ограничено принципиальными различиями сущности составляющих средовой композиции — пространства, предметного наполнения и процессов деятельности.

Во-первых, существует своя специфика приемов «гармонизации» функциональных процессов, где главное — «сценарный подход» к организации и



Принципы гармонизации архитектурной среды (по П. Ганзену):

а — повторяемость свойств; б — соподчинение частей; в — соразмерность; г — уравновешенность; д — обобщающее единство визуальной организации

ОБЪЕКТЫ ГАРМОНИЗАЦИОННОГО АНАЛИЗА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● пространственная ситуация</li> <li>● дизайнерское наполнение</li> <li>■ предметно-пространственный анализ</li> </ul>
ПРЕДМЕТ АНАЛИТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● наличие общих визуальных тем</li> <li>● система соподчинений</li> <li>● соразмерность, единство пропорций</li> <li>● уравновешенность композиции</li> <li>■ суммарная целостность восприятия</li> </ul>
ПОТЕНЦИАЛЬНОЕ ПОЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ МЕР ГАРМОНИЗАЦИИ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● система взаимодействующих пространств</li> <li>● компоновка объемов</li> <li>● ритмические комбинации</li> <li>● комплекс декоративных решений</li> <li>● колористические сочетания</li> <li>● конструкции</li> <li>● визуальные коммуникации</li> <li>● ландшафтные структуры и компоненты</li> <li>● . . . . .</li> <li>■ визуальная организация среды в целом</li> </ul>

#### Гармонизация среды, содержание работ и сферы их приложения

технологии деятельности, выявление их характеристик, которые способствуют удовлетворению интересов и желаний человека.

Во-вторых, гармонизация предметного наполнения далеко не полностью подчиняется названным принципам. Оно настолько разнородно, что, например, теряют точность положения о повторяемости свойств частей и целого, их соразмерности. Зато на первый план выходят неупоминавшиеся качественные категории — *масштабность* совокупного предметного наполнения как по отношению к потребителю (человеку), так и по отношению к средовому пространству и технологии видов деятельности; *контрастность* или *нюансность* согласования пространственного начала и его предметного оснащения; *гармонизация колористических решений* среды.

В-третьих, гармонизация пространственных построений осложняется визуальной самостоятельностью предметного наполнения и функциональных процессов. Фактически не подчиняясь

требованиям теории пространственной гармонизации, они могут и нарушать их, и уравновешивать отдельные несообразности пространственных конструкций за счет собственных декоративно-выразительных средств.

Разрешение этих противоречий — основа индивидуальности творчества архитектора-дизайнера при работе со средой, но закономерности этого процесса еще не исследованы.

Особую роль в Г.о.с. играет явление *адаптации* ее характеристик к потребностям «заказчика». Оно делает Г.о.с. неотъемлемой частью процесса эксплуатации среды, предопределяет активную роль потребителя в формировании ее художественной ценности, что неизбежно преобразует и его собственные художественные установки.

**ГИБКОСТЬ СРЕДОВОГО ОБЪЕКТА** — способность к безболезненной периодической трансформации структуры, отдельных частей или параметров среды в соответствии с изменени-

ями условий функционирования и динамикой потребностей человека.

Примером Г.с.о. являются квартиры с разной степенью гибкости планировки. Простейшим видом пространственно гибких жилищ являются квартиры с «вариантной» планировкой, когда семья может до въезда в квартиру выбрать то расположение внутриквартирных перегородок, которое наиболее полно соответствует именно ее потребностям в данное время, что позволяет осуществить одномоментную (в момент заселения) *адаптацию* планировочного решения квартиры к многообразным потребностям конкретных семей. Через некоторое время можно перегородки сломать и поставить в другом месте, тем самым осуществив вторичную адаптацию квартиры в связи с изменившимися за этот период потребностями семьи. Еще более эффективно это достигается в квартирах со «свободной» планировкой, в которых применяются сборно-разборные внутриквартирные перегородки в виде плоскостных элементов или шкафов-перегородок, которые могут в любой момент быть разобраны самими жильцами и затем расставлены по-другому. В 1960-х годах появились проектные предложения, впоследствии осуществленные, квартир с полностью гибкой планировкой, где все без исключения элементы жилища, в том числе кухни, санитарные узлы и даже наружные границы квартиры, могли изменяться в процессе эксплуатации.

Большое распространение в последние десятилетия получили различного рода раздвижные перегородки, трансформируемые покрытия, изменяемое оборудование, позволяющие в считанные минуты приспособить спортзал под концертное помещение, «ввести» природу в интерьер и т.д.; сборно-разборные, легко демонтируемые и воздвигаемые вновь, а также мобильные сооружения и конструкции, практически полностью меняющие средовую ситуацию по желанию потребителя.

Приведенные примеры показывают, что Г.с.о. осуществляется разными способами — за счет только предмет-

ного наполнения, с помощью обратимых деформаций пространственных параметров, при особом устройстве средового комплекса в целом. Другими словами, с позиций дизайнера Г.с.о. — одно из важнейших качеств среды, а одна из специальных задач дизайнерского проектирования — правильно установить нужную в данной ситуации меру гибкости и выбрать наиболее эффективный способ ее реализации.

**ГОРОДСКАЯ СРЕДА** - специфическое представление о городе как *антиподе среды природной или сельской*, символ «городского» образа жизни в условиях глобального процесса урбанизации; *совокупность открытых и закрытых пространств города*; различного рода *фрагменты открытых пространств города с их характерным предметным наполнением и эмоциональной окраской* («городские интерьеры»).

Пространственное строение Г.с. составляется из множества *средовых объектов и систем* и практически повторяет сформированную по законам архитектуры и градостроительства структуру открытых пространств города («каркас», образованный уличной сетью, ландшафтной опорой, расположением общественных центров, и «ткань» — застройка, здания и сооружения, заполняющие ячейки «каркаса»).

Функциональная типология Г.с. калькирует общесредовые закономерности (объекты и системы — производственные, жилые, рекреационные, общественных центров, коммуника-

онные русла и узлы), но тектонические особенности открытых пространств, их масштаб вносят сюда свои коррективы.

Во-первых, большинство «городских интерьеров» сливаются, «перетекают» друг в друга, составляя непрерывную цепь разных «полей деятельности» и впечатлений. Это ставит перед проектировщиками специальные задачи: а) уметь «разделить» средствами архитектуры и дизайна облик соседних сливающихся вместе пространств; б) знать приемы «соединения», гармонизации не только функциональных процессов, но и впечатлений от разных, но примыкающих друг к другу уголков города; в) уметь организовать совокупность рядом расположенных фрагментов города как единую функциональную и художественную композицию, со своими акцентами и кульминациями.

Во-вторых, размер открытых пространств таков, что в их границах помимо прямых функций (например, коммуникация, торговля) всегда появляются дополнительные (отдых, информация) со своим наполнением; при этом для зрителя главным в облике площади становится не ее общее ограждение (застройка), а предметное наполнение ближнего плана, формирующее данную функциональную зону. Кроме того, большой размер городских пространств диктует и особые приемы его *инженерного дизайна* — от организации водостока до приемов освещения.

В-третьих, прямое воздействие на Г.с. погодных условий предопределяет: а) активное использование в ее благоустройстве *ландшафтного дизайна* и

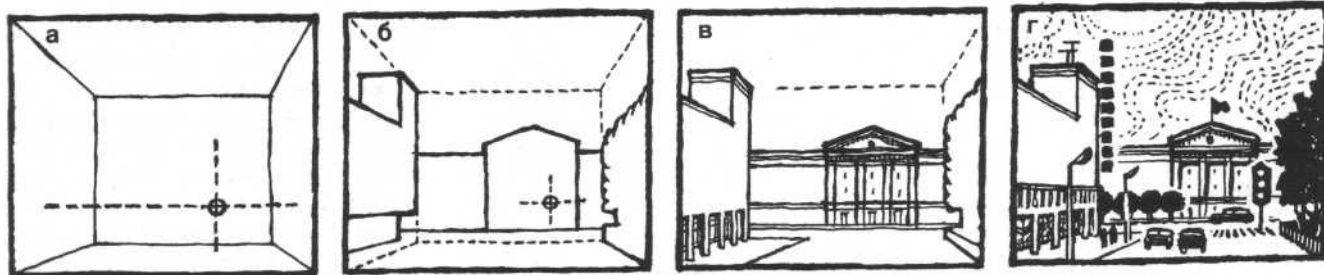
связанных с ним *малых архитектурных форм*; б) корректировку микроклимата среды с помощью планировочных средств и объемных устройств (ветрозащитных стенок, солнечных «ловушек» и т.п.), что требует особых дизайнерских знаний.

Наконец, специфика Г.с. предопределяет использование в дизайне ее предметного наполнения большого количества единых для всего города стандартных решений и элементов — из соображений и экономических, и эстетических (единый дизайн общих для всего города деталей среды помогает соединить в ансамбль его разнородные интерьеры).

Таким образом, функционально-художественные разновидности фрагментов города гораздо богаче их «архитектурной» номенклатуры, так как бесчисленность видов **контекста** градостроительных ситуаций (от исторических кварталов до новой застройки), даже близких по строительным параметрам, порождает нестандартность, множественность форм предметного наполнения этих пространственных ячеек и приводит к появлению совершенно несхожих архитектурно-дизайнерских композиций.

В результате образ Г.с. — этот символ своеобразия города или его района — складывается обычно как калейдоскопическая, непрерывно меняющаяся картина, вобравшая в себя архитектурные и природные приметы города, стиль и темп его жизни, меру и завершенность убранства, благоустроенности его улиц и площадей.

Особую проблему формирования Г.с. составляет вопрос ее масштаба, которая складывается взаи-



**Городская среда, сопоставление базовых понятий:**

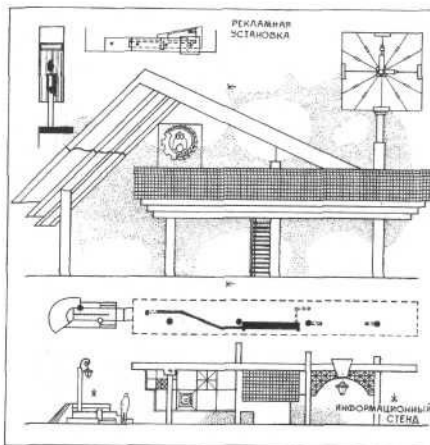
а — фактическое пространство; б — городское пространство; в — архитектурное пространство; г — городская среда

модействием масштабных носителей облика среды.

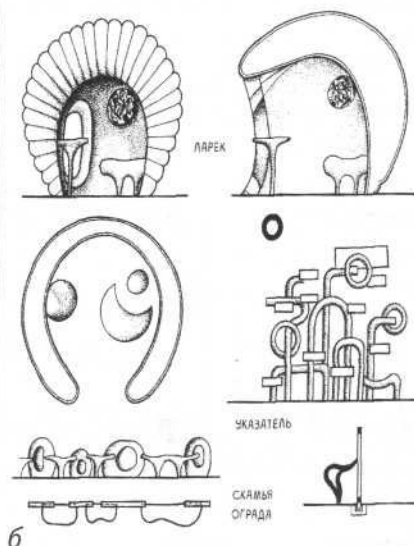
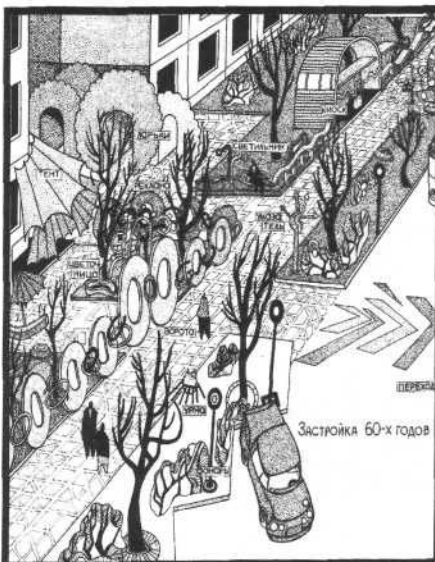
В Г.с. различают три «носителя» чувства масштабности, образующих «масштабную шкалу» и маркирующих образ города. Первый — пути, линейные пространства, когда-то рассчитанные на прохожих и редкие экипажи, а ныне — вынужденно огромные, поскольку их модуль — движущийся автомобиль. И очень стабильные, консервативные. По выражению АЗ. Гутнова — это «каркас» Г.с. Второй — застройка, структура предельно разнообразная

(соответственно плюрализму функций и обстоятельствам истории) и в целом ячеистая (сотовая), поскольку обеспечивает пространством и набором орудий интересы отдельных групп населения. Ее АЗ. Гутнов называл «ткань». Третий носитель — оснастка первых двух: реклама, скамейки, часы, цветы и т.д. По Гутнову — «плазма» — без нее нормальная жизнь города вообще невозможна, а сегодня, с учетом тенденций роста дизайнерской составляющей городского образа жизни — тем более.

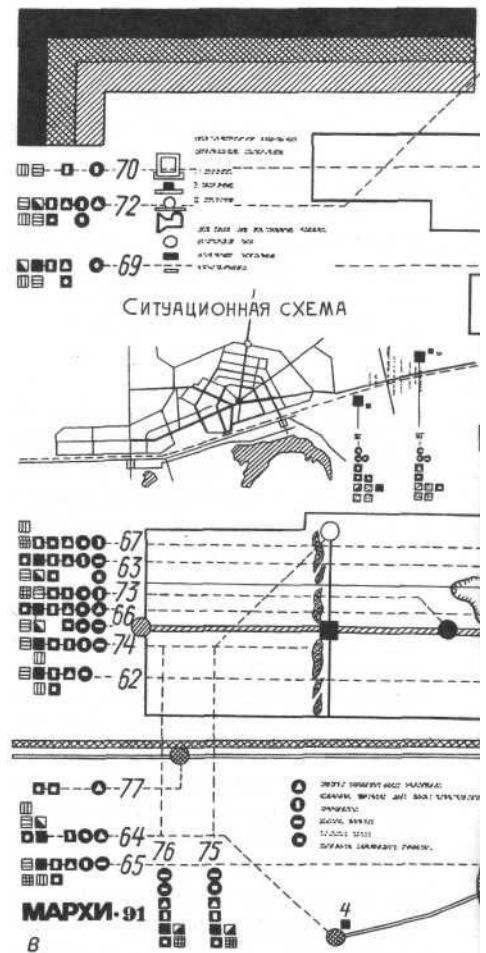
а, б — дизайн конкретных уголков (узлов) города; в — генеральная схема предлагаемых работ, перечень узлов (см. № на схеме) и размещаемых здесь элементов благоустройства (обозначены цепочками условных знаков)



а



б



Каждый из носителей тяготеет к своей пространственной зоне: первый — к уровню земли, второй тянется вверх, третий — привязан к первым двум. И все три участвуют в формировании масштабности города, которая указывает качество соразмерности среды человека,

К сожалению, сегодняшний город — кроме исторических кварталов — лишен разумно выстроенной «композиции масштабов», даже — элементарной масштабной доминанты, определяющей эмоциональный строй Г.с. Дело в том, что понятие «масштабность» в наши дни, как и все реалии. Г.с, меняет свои визуальные приоритеты.

Когда-то масштаб города держала его «ткань» — застройка, как правило, малозатяжная, утопавшая в зелени. Сейчас природное, натуральное





подземные и надземные переходы и т.д. И этот «дизайнерский» напор современных визуальных компонентов среды становится все мощнее, что делает облик оборудования, даже в исторических районах, сопоставимым по степени воздействия с традиционными формами архитектурных и монументально-декоративных решений.

Например, реклама на городских улицах фактически ликвидировала главенство архитектуры фасадов, а приемы искусственного вечернего освещения изменили условия восприятия городских ансамблей: подсветка снизу, противореча привычным законам дневного освещения архитектурных масс, лишает достоверности их формы, фиксирующих в художественных образах законы гравитации, и превращает памятники архитектуры в светящиеся невесомые суперскульптуры (см. *Искусственное освещение города*).

Изменения касаются не только среды открытых пространств. Развитие внеуличного транспорта создает новые типы комплексных надземно-подземных сооружений — станций и узлов пересадки, базирующихся на дизайне вертикальных транспортных устройств; информационные системы разного типа — от указателей движения до рекламных установок фирм городского значения, вроде «Макдональдса» или «Аэрофлота», делают среду города своего рода единым многоярусным информационным полем и т.д. Так динамичность Г.с. становится не просто признаком ее существования, но и фактором, и следствием непрерывной трансформаций образа жизни населения городов.

Современные изменения в жизнеустройстве существенно модернизируют облик Г.с. Наиболее значительны три тенденции: **обогащение и трансформация функционально-го назначения** сложившейся Г.с. за счет создания дополнительных условий для отдыха, развлечений, смены обстановки, разнообразия и создавая комплексность комбинаций ее ведущих функций, внесения новых оттенков в ее использование, вплоть до *театрализации* отдельных общественных пространств; **использование новых**

**приемов пространственной организации** городских интерьеров (появление амфитеатральных построек, линейных специализированных общественных пространств, частичное их большепролетное покрытие, активное распространение «мини-парков» и других мест специфической кратковременной деятельности около напряженных площадей и магистралей и т.д.); **стремление к яркости, необычности** облика элементов городского дизайна, соединение в них самых разнородных, часто «развлекательных» функций.

Все эти тенденции отражают и усиливают особый настрой духовной наполненности, динамичности и открытости современного образа городской жизни.

**ГОРОДСКОЙ ДИЗАЙН** - совокупность благоустройства, «отделки» и оборудования открытых городских пространств, их предметного наполнения, необходимых для функционально-эстетической организации, реализации образа жизни и поведения городского населения.

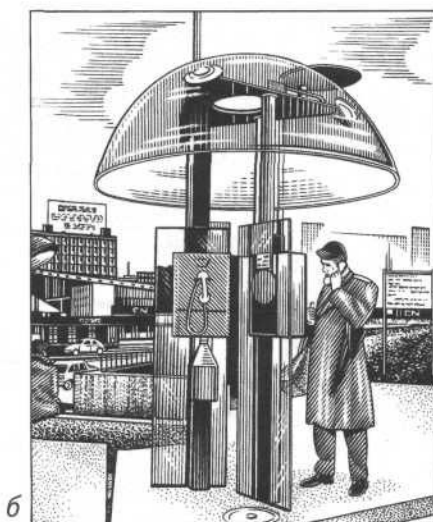
К элементам Г.д. относятся: мощение, подпорные стенки, высокая и низкая зелень, водоемы и др. формы *ландшафтного дизайна*; *малые архитектурные формы* и *городское оборудование*; особую группу компонентов Г.д. составляют устройства и средства информации (часы, указатели, информационные табло, пиктограммы), бытовая и торговая реклама (витрины, афиши, плакаты, щиты и надписи). Важная часть Г.д. — различные монументально-декоративные установки и объекты (декоративные орнаменты, символы, вазы, росписи, рельефы, суперграфика), сюда же относятся различные способы отделки (трактовки) ограждений городских пространств — фактура и цвет стен, от отдельных деталей до колористической организации крупных пространств, а также элементы периодического, временного и праздничного оформления (цветочные гирлянды, транспаранты, лозунги, объемные установки). Завершают пе-

речень форм Г.д. такие утилитарно-необходимые, но весьма заметные в городском интерьере вещи, как временные заборы, строительные леса и конструкции, переносные ограждения и указатели.

Элементы Г.д. могут выполнять в среде самые разнообразные композиционные роли — дополнять «вторым» *масштабом* крупные архитектурно-пространственные построения, гармонизировать колористический ряд «бассейна восприятия», усиливать яркость, активность среды, экранировать неблагоприятные видовые точки или наоборот, обращать на себя внимание зрителя, отвлекая его от второстепенных или «слабых» мест, наконец, специальными приемами и формами «вписывать» данную средовую систему в общий *контекст* места, района. При этом многие из них, будучи по природе долговременными, капитальными, как бы фиксируют основные художественные решения, закрепляют их, другие, временные, либо отмечают сменные события и состояния, либо сменяются сами по мере моральной или физической амортизации.

Все элементы Г.д. можно условно разделить на три группы в зависимости от назначения и условий размещения: а) оборудование и инженерные устройства, вызванные общими потребностями технологии городской деятельности (уличное освещение, контактные сети транспорта, указатели уличного движения); эти формы как бы принадлежат всему городу и проектируются «абстрактно» с учетом этого обстоятельства; б) вещное наполнение, предназначенное обеспечить «местные» запросы (оборудование детских площадок, рекреационных зон общественных центров, витрины и рекламы магазинов, наборы малых форм и ландшафтных включений в специализированных парках), которые проектируются и отбираются относительно свободно, в привязке к конкретике данной средовой ситуации; в) элементы Т.д., требующие одновременно и «местного» адреса, и отметки о принадлежности к какой-либо общегородской функциональной системе (транспортной инфраструктуре, сети «фирменных»





# **Элементы городского дизайна:**

А — общегородского значения: а — уличные часы; б — телефонная cabina; Б — индивидуальные уникальные решения: а — освещение улицы в Миннеаполисе, проект, вид днем и вечером; В — соединение общегородских и местных характеристик: а — овощной магазин (Шауляй); б — детская площадка (Япония)

учреждений обслуживания), где дизайнер должен раскрыть и родовые качества своего произведения, и его «личную» особенность.

Как правило, в среде элементы Г.д. применяются функционально-композиционными группировками, составляя либо ряды (цепочки), либо компактные образования, либо рассеянную по средовому пространству «россыпь», формируя в «большом» средовом объекте «микроуголки» со своим эмоциональным климатом, своими формами поведения горожан.

Наше время, наряду с традиционными компонентами Г.д. и приемами их проектирования, активно ищет новые формы. Одна из тенденций — соединение, синтез в едином дизайнерском элементе разных, порой далеких друг от друга функций: часы-фонтан, комплексная информационная установка, выполняющая роль городской скульптуры, цветной подсвет магистрали, позволяющий лучше ориентироваться в городе, и т.п. При этом рядом с функциями, издавна освоенными прикладниками, возникают новые их разновидности — совмещение ограждения с торговыми киосками, фонтана — с «предсказателем погоды», на площади появляются телеэкраны, рас-



Средства городского дизайна, общая номенклатура

сказывающие о событиях в другом месте города, «бокс-комната» для прослушивания музыки.

Другое направление — стремление средствами Г.д. соединить разнообразные городские пространства в целостное образование. Здесь работают приемы колористической — с помощью суперграфики — организации пространств больших районов, стилизации в едином визуальном ключе оснащения близких по назначению,

но разбросанных по городу средовых объектов.

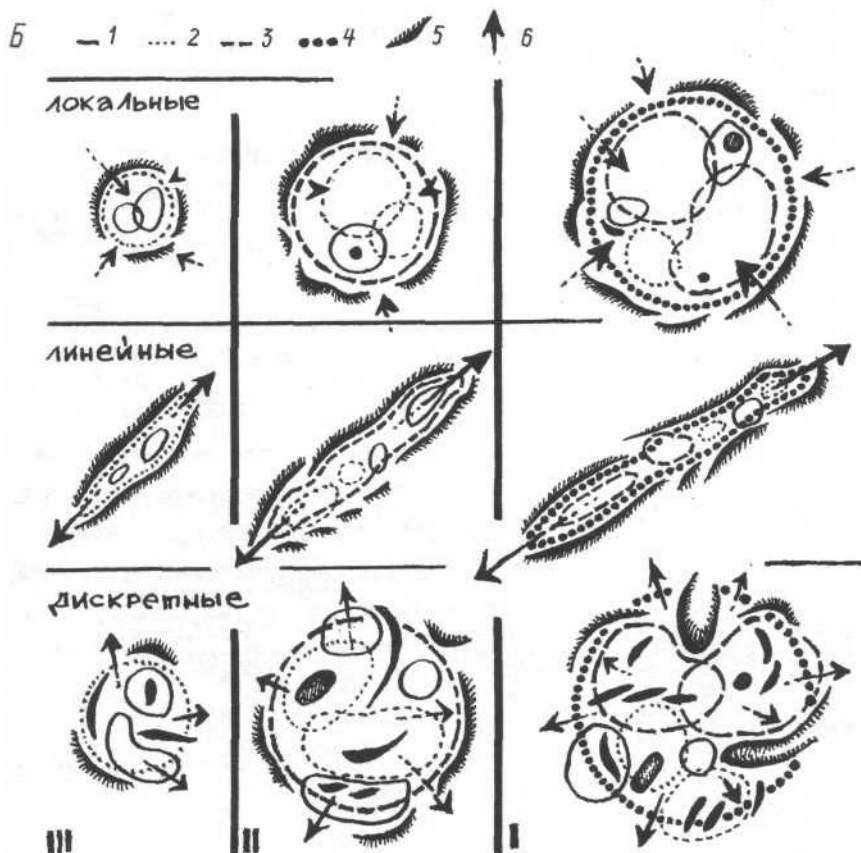
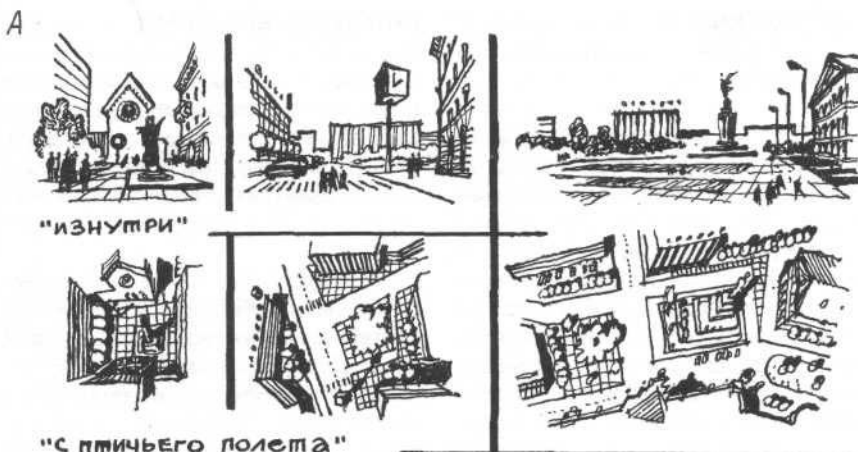
В образном решении современного Г.д. отмечается стремление превратить элементы предметного наполнения в необычные произведения пластического искусства, «маркирующие» место своим присутствием, стимулирующие воображение зрителя, предлагая ему включиться в неожиданно возникшую игровую или развлекательную ситуацию. Поэтому на-

ряду с нестандартной трактовкой функционально необходимых элементов Г.д. на улицах и площадях все чаще появляются «поющие скульптуры», гигантские «бытовые приборы» и другие «вещи-события», акцентирующие наиболее значительные точки среды, превращающие среду в новый культурный символ, «дух места». И происходит это независимо от того, в какой стилистике выполнено произведение — «под старину» в историческом городе или в супермодерне в новых общественных центрах.

**ГОРОДСКОЙ ИНТЕРЬЕР** — своеобразный синоним понятия городская среда, трактуемый ее как *фрагмент открытого городского пространства, вычлененный из окружения только вертикальными ограждениями* (стенами домов, плотной зеленью и т.п.). Прямое включение естественных природных компонентов и факторов, крупные размеры, специфика функций определяют многие приемы художественной организации Г.и. Важной его особенностью является наличие так называемых «условных ограждений» — замыкающих улицу или площадь панорам, перспектив, находящихся за реальными границами «интерьерного» пространства и не подчиняющихся воле его проектировщика.

Морфология видов Г.и. почти однозначно продиктована их укрупненной урбанистической функцией. Например, линейные системы уличной сети решают задачи коммуникации, транспорта; локальные пространства площадей служат местом накопления или перераспределения транспортных или людских масс, концентрации «перекрестных» видов деятельности — торговли, общения; территориальные формирования образуют «рабочие поля» рассредоточенных процессов труда и быта (рекреация, жилая среда, производство). Последний тип пространственной организации Г.и., как правило, имеет «чересполосный» характер (например, чередование жилых дворов и участков общественных зданий в жилом квартале).

Формирование современных Г.и.



#### Морфология средовых объектов городского интерьера:

А — общий вид; Б — структурные схемы; III — предметно-пространственные системы «местного» значения; II — то же, «районного»; I — то же, «городского»; 1 — границы функциональных площадок; 2, 3, 4 — пространства, соответственно, III, II и I категории; 5 — зрительные преграды; 6 — ориентация пространства

характеризуется двумя разнонаправленными тенденциями: дифференциация функций и строения (выделение специализированных «лакун» в комп-

лексных пространствах, концентрация скоростного транспорта в избранных «руслах» и т.д.) и интеграция назначений (например, многофункциональные

общественные центры). При этом происходит своеобразное сращивание, «перетекание» пространств открытых и закрытых, «стирание граней» между ними — за счет чередования крупномасштабных форм интерьера общественных сооружений (пассажи, атриумы) и их открытых дворов, применения технических средств улучшения микроклимата Г.и. (искусственное обводнение, тепловые излучатели и пр.) и повышения комфортности собственно интерьеров (раздвижные стены и покрытия, зелень в помещениях).

Появление понятия Г.и. — знак усиления тенденций «глобального» многоцелевого благоустройства открытых пространств в современном городе, насыщения его специальным оборудованием, декоративными и художественными элементами, приближения их по уровню оснащённости к интерьерам зданий и сооружений, что позволяет, при необходимости, формировать единую непрерывную ткань оптимально приспособленной к потребностям человека городской среды.

ГРАФ — основное средство графики — точка, линия, пятно определенных очертаний, образующее графическую плоскостную или пространственную структуру. Граф того или иного цвета — цветовой граф.

Исторический опыт освоения плоскости — это, в частности, геометрические сетки, в пределах которых обычно развивалась, например, орнаментальная графическая тема в искусстве ислама, получили третье измерение и превратились в структуры, потенциально содержащие множество пространственных графических структур. Эта пространственная схема реализуется в различных по абсолютным размерам объектах, которые являются предметом творческого освоения визуального дизайнера: упаковка для одеколona, автомобиль, здание, пространство улицы или площади.

ГРАФИКА (греч. *graphike* от *grapho* — пишу) — вид изобразительного искусства, включающий рисунок и печатные

художественные изображения (гравюра, литография, монотипия и др.), основанные на искусстве рисунка, но обладающие собственными изобразительными средствами и выразительными возможностями.

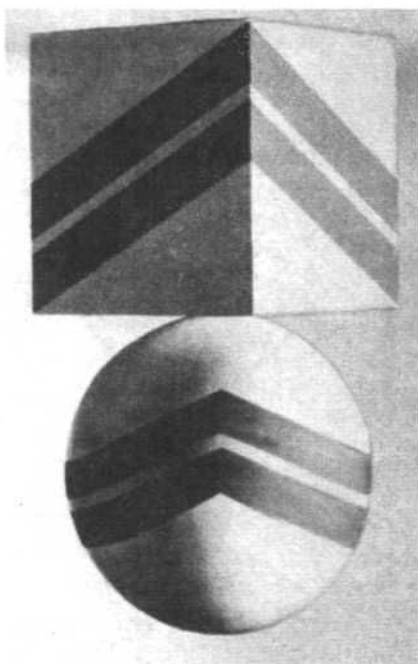
Графика делится на станковую, не имеющую прикладного назначения, книжную и газетно-журнальную (иллюстрация, оформление и конструирование печатных зданий), прикладную [промышленная графика, почтовые марки], экслибрисы, а также плакат. Выразительные средства графики — контурная линия, штрих, пятно (иногда цветное), которые образуют нюанс или контраст с фоном листа, обычно белым. Стилистические средства графики разнообразны — от беглых, непосредственных, быстро исполненных набросков, этюдов, эскизов до тщательно разработанных композиций — изобразительных, декоративных, шрифтовых. Благодаря возможности лаконичного, строгого по форме изображения, способности быстро откликаться на события, удобству печатного размножения, созданию циклов и серий графика широко используется в агитационных и сатирических целях (плакат, карикатура). Легкость нанесения контурной линии на стены зданий и сооружений привели к возникновению множества импровизированных композиций (чаще шрифтовых), которые получили название «граффити» (от итал. *graffito* — нацарапанные).

**ГРАФИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ** - идеальная (воображаемая) изобразительная, знаковая, визуально-графически реализованная система, создаваемая с целью исследования объекта или его проектирования.

В зависимости от графических средств построения и целей графическая модель может быть знаковой (информационной), наглядно-образной, художественной, а также обладать ассоциативно-культурным содержанием, так как содержит в себе синтезированные представления о связях человека, его образе жизни, вещах и среде.

**ГРАФИЧЕСКИЙ ЗНАК** - графическое воплощение единичных символов или их сочетаний.

Г.з. могут быть изобразительными, словесными или, чаще всего, смешанными. К изобразительным графическим знакам относятся: *идеограмма* — изображение или абстрактный символ, выражающий определенное понятие и не разложимый на составные элементы; *иконический знак* — лаконичное изображение предмета, передающее сообщение путем условного изображения предмета и действий с ним. К словесным знакам относится *логотип* — специфическое начертание полного или сокращенного названия объекта (фирмы, изделия, предприятия), в выборе которого играет роль не только его графическая, но и фонетическая выразительность. Для Г.з. многозначность — явление негативное: чем однозначнее расшифровывается знак, тем, как правило, конструктивнее может быть его использование.



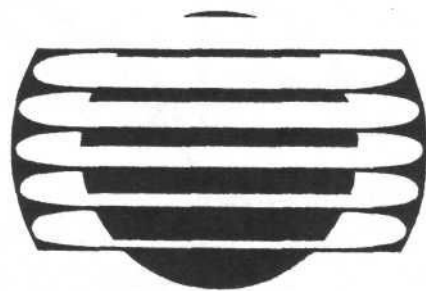
Фирменный знак Главкосмоса. Б. Амети

**ГРАФИЧЕСКИЙ ОБРАЗ** - идеально-чувственное представление смыслов, идей, информации, возникающее в процессе и результате восприятия, «прочтения» визуально-графических знаков, символов, текстов и, таким образом, коммуникативной связи дизайнера-графика и потребителя.

Проектный Г.о. — идеальное представление об объекте, целостная художественно-графическая модель, созданная воображением дизайнера-графика. Создание проектно-графического образа включает отражение социально-культурных ситуаций, композиционное формообразование, смыслообразование, ассоциативность, стремление к стилевому единству и др.

**ГРАФИЧЕСКИЙ СИМВОЛ** - условное изображение, закрепленное в сознании человека за реальным объектом или процессом.

В отличие от знака графический символ чем более многозначен, тем более, как правило, содержателен.



Объемный графический символ фирмы. Япония

**ДИЗАЙН-БЮРО** (дизайнерская фирма) — независимая организация, выполняющая художественно-конструкторские разработки по заказам фирм-производителей или же осуществляющая инициативные разработки в расчете на последующую их реализацию другими фирмами.

За рубежом дизайн-бюро (или отличающиеся лишь масштабом дея-

-ельности дизайнерские фирмы) на -оотяжении десятилетий являются од-ой из основных (наряду с отделами дизайна фирм-производителей) форм организации художественного проектирования; у нас же в стране они получили распространение лишь в пос-"едние годы.

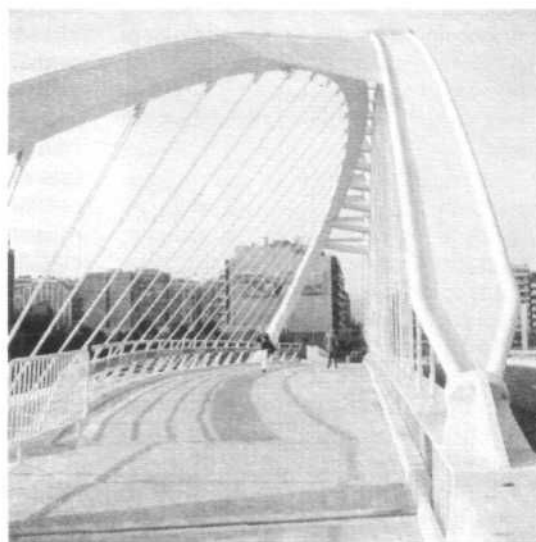
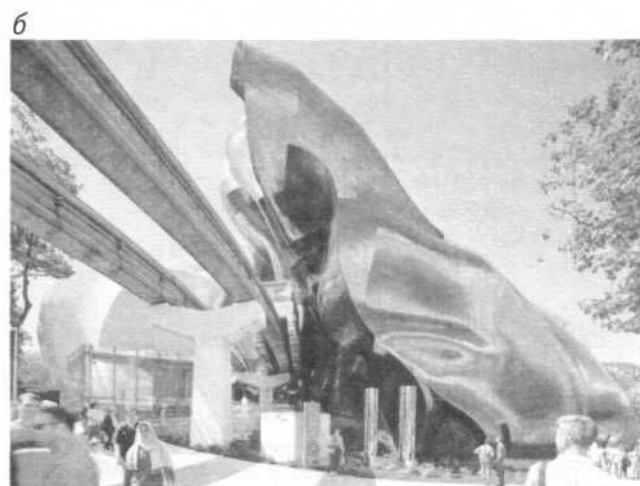
**ДИЗАЙН ТРАНСПОРТНОЙ СРЕ-**  
**ДЫ** — комплексное формирование со-вокупности объектов и систем транс-портного назначения, от передвижных и

передвигающихся устройств (кораблей, автомобилей, поездов, фуникулеров, лиф-тов и пр.), являющихся произведениями промышленного (транспортного) дизай-на, до дорог, путепроводов, каналов, аэропортов и других сооружений, при-надлежащих к сфере средового (архи-тектурного) и инженерного дизайна.

Синтетический характер формиро-вания Д.т.с. относит его к особым, *интегральным* формам средового ди-зайна, которые, во-первых, затрагивают интересы практически всех слоев об-

щества, во-вторых, одинаково необхо-димы и жилым, и общественным, и про-изводственным видам среды и, в-треть-их, соединяют в единый объект дизай-на средства и технологии всех видов дизайна — средового, промышленного, графического (фирменный стиль), а так-же ландшафтного, инженерного и ар-хитектурного.

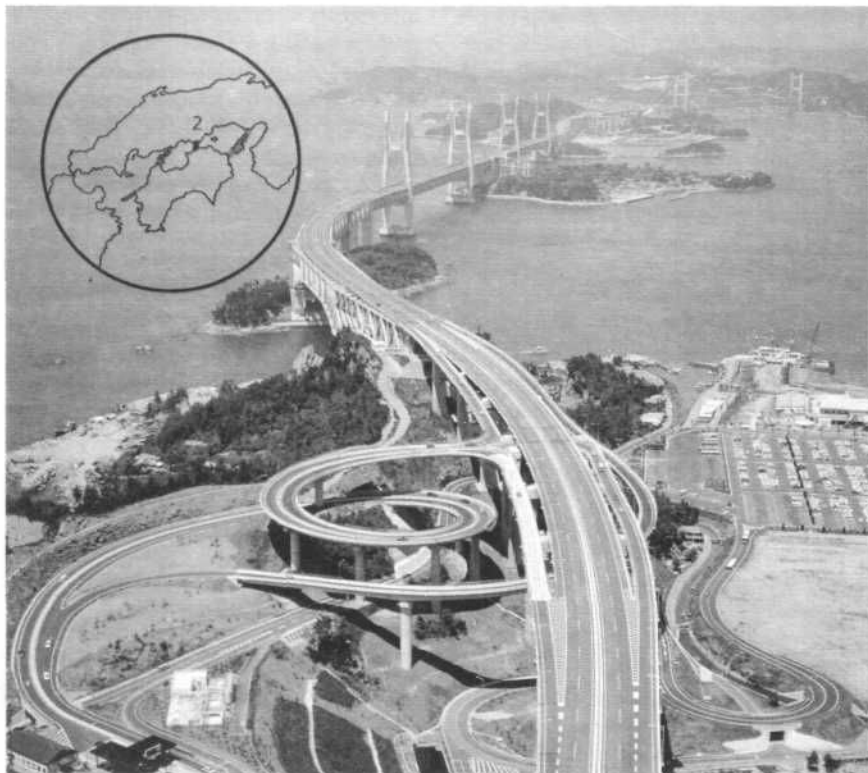
Двойная природа Д.т.с. — проек-тирование одновременно средств транспорта и устройств, обеспечиваю-щих их эффективное использование — делает эту зону дизайнерского формо-



#### Формы транспортной среды:

а — трамвайная остановка. Вена; б — монорельсовая дорога в композиции выставочного комплекса (музей Дж. Хендрикса). Ф. Гери, Калифорния;  
в — вокзал Ватерлоо. Ник. Гримшоу, Лондон; г — «интерьер» моста. С. Калатрава, Барселона





**Транспортная среда:** многоуровневая автомобильная развязка перед мостом Шимотцу-Сато. Япония

образования чрезвычайно обширной и многослойной, а разнообразие форм транспортного движения и объектов его обслуживания ведет к неизбежности узкой специализации проектировщиков. В разные годы отдельными сторонами Д.т.с. занимались выдающиеся мастера дизайна: В. Гропиус (купе пассажирского поезда), Р. Лоуи (железнодорожный транспорт, космическое оборудование), У. Тиг (авиация), Дж. Джуджарро, Ю. Долматовский, Х. Гугелот (автотранспорт, мотоциклы), О. Фролов, Л. Колани (судостроение), а мосты и вокзалы С. Калатравы и Э. Сааринена стали классикой.

Массовость проявлений Д.т.с., выразительность форм транспортных средств и сооружений, их логика, эффективность, органичность буквально перестроили дух и облик современности, внося соответствующие черты и свойства в формообразование других видов дизайна («аэродинамический стиль» в бытовой технике, модернизм в интерьере и архитектурном дизайне).

Вместе с тем грандиозность проектных разработок в этой области, коллективность, даже анонимность творчества не всегда позволяют выделить личный вклад конкретных дизайнеров, мешают соответствующему организационному самоопределению сообщества специалистов по формированию транспортной среды — их имена часто скрыты за знаковыми фирменными или коллективными символами («Боинг», НАСА, «Камаз», лайнер «Куин Мэри», мост Веррацано в Нью-Йорке и т.п.), хотя любое из этих достижений современного дизайна есть чудо синтеза инженерно-технического и художественного индивидуального творчества.

**ДИЗАЙН-ЦЕНТР** - учреждение для сбора, обработки и распространения информации с целью пропаганды методического и практического опыта дизайна, повышения культуры производства и налаживания связи дизайнеров (дизайнерских бюро, организа-

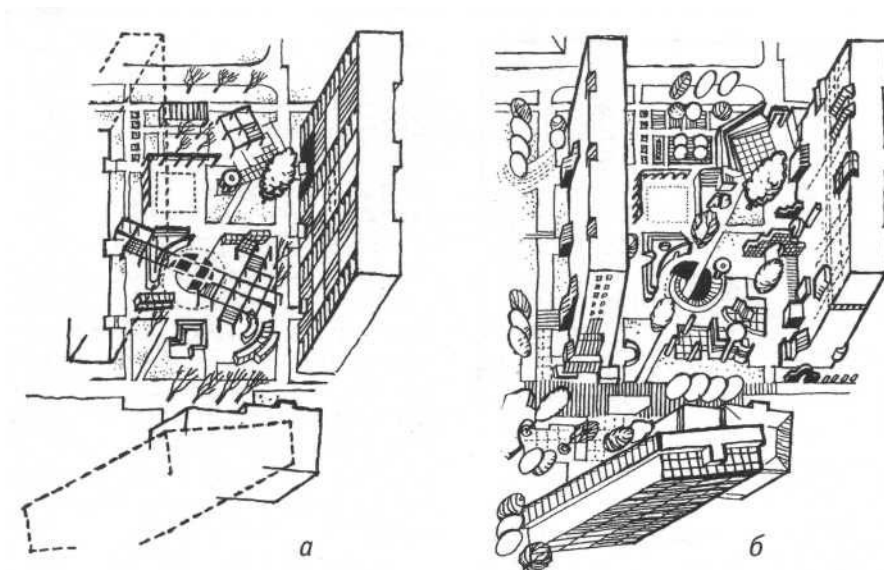
ций и т.д.) с потребителем. Средствами для этого служат публикации, консультации, лекции, выставки, проектные семинары и т.д.

**ДИНАМИЧНОСТЬ СРЕДЫ** (подвижность, изменчивость, мобильность) — особого рода *гомеостатический процесс, стремящийся за счет отдельных изменений на разных уровнях всей системы привести к относительно устойчивому равновесию взаимодействия ее «формы» (предметно-пространственных параметров) и «содержания» — вмещаемых средой видов деятельности*. Внешне Д.с. представляет собой смену облика среды или смену процесса деятельности, но в среде эти стороны активно взаимодействуют, поэтому через некоторое время обязательно устанавливается новое средовое состояние, синтезирующее любые односторонние деформации.

Д.с. — одно из важнейших свойств средовых объектов и систем, отражающее динамичность связанных с ними процессов жизнедеятельности и подвижность, изменчивость их природного и градостроительного окружения. Выражается Д.с. следующим образом:

1) меняются **частные параметры** среды, сохраняется общее предметно-пространственное равновесие, причем эти изменения могут иметь разный характер: а) периодический (в течение дня, сезона, с последующим возвращением в исходное состояние); б) эпизодический (случайные или запланированные частично или полностью «ремонтируемые» нарушения); в) постоянное накопление до некоторого порогового предела частных деформаций, не меняющих коренным образом форму и содержание средового объекта. При этом среда постоянно приспосабливается или в принципе приспособлена к этим изменениям и практически не меняет своих черт;

2) меняются **существенные параметры** среды (в результате сильных одновременных или перешагнувших допустимый предел частных внеш-



**Учет динамичности среды при проектировании,**  
 жилой двор, проект: а — первоначальный этап формирования (временное оборудование, общее зонирование); б — завершающий этап (постоянное благоустройство, высокая зелень)

них или внутренних воздействий — изменение градостроительных условий, слом пространственной основы, смена предметного наполнения, характеристика процесса деятельности и пр.), что осуществляется в виде: а) естественного процесса развития средовых объектов и систем, перехода их в новые состояния, в принципе отвечающие нужным функциональным требованиям жизни; б) полной деформации, разрушения, освобождения места для новых типов среды;

3) меняется **характер отношения человека**, общества к среде, нацеленность его восприятия, меняются оценки эмоционального климата в среде, ее художественных, образных качеств, что приводит к замене содержания происходящих здесь процессов без ломки предметно-пространственных реалий.

Все три формы Д.с. требуют соответствующих проектных действий архитектора-дизайнера: а) предусматривание необходимого «запаса прочности» средовой системы по отношению к эпизодическим воздействиям, каналов ее «подпитки» в нужных случаях; б) приспособливание системы к периодическим переменам (предложение

мер возможной пространственной трансформации, условий адаптации среды к запросам и вкусам потребителя и т.п.), понимая обязательность «возрастных» изменений в состоянии среды, предложение необходимых мероприятий по их безболезненному осуществлению; в) при осущитом несоответствии облика среды и его оценки обществом предложение и реализация более эффективного сценария ее эксплуатации.

Как правило, большинство средовых формирований прошлого отличалось длительностью существования и большой устойчивостью во времени. Сегодня наблюдается общее ускорение динамических процессов в среде, однако разные типы среды проявляют свою подвижность неодинаково (см. статьи о производственной, жилой и других видах среды) и по скорости, и по направленности тенденций — стремление к обновлению, художественному переосмыслению строения и облика «рядовых» фрагментов среды сочетается с консервацией внешнего вида исторически ценных объектов, культурных и общественных средовых символов природных и городских комплексов (реконструкция, реабилитация,

ревалоризация исторической застройки, ландшафтный дизайн национальных парков, создание музеев народного зодчества, фольклорных парков и т.д.).

**«ДУХ МЕСТА»** — особая форма восприятия конкретной средовой ситуации, *уникальное ощущение самобытности, индивидуальности среды*, ее причастности к мироощущению человека.

Формируется Д.м. в сознании зрителя присущим только данному месту сочетанием ландшафтных картин, предметно-пространственных построений, цветных решений, характерными деталями среды, усиленными связанными с данным местом культурными, историческими реминисценциями, житейскими ассоциациями. Как правило, Д.м. закреплён в массовом сознании в виде эмоционально-образного представления, привязанного к топонимике, особенностям эксплуатации («Никитские ворота», «Нескучный сад»), может относиться к деталям ситуации («Лобное место» на Красной площади

**Знаковая индивидуализация среды:**  
 вход в метро, указатель начала века. Париж





**Своеобразие облика:**  
площадь Никитских ворот, Москва

в Москве), к крупным образованиям («Замоскворечье»), чаще всего — к фрагментам городской среды или ландшафтным единицам.

Возникновение понятия в его дизайнерском толковании относится к середине 60-х годов XX века и связано первоначально с проблемами реабилитации и реконструкции городской среды. Для архитектора-дизайнера понять Д.м. — значит ощутить неповторимость эмоционально-художественного содержания ситуации, проникнуться уважением к цепочке ее составляющих, установить средства ее дизайнерского «конструирования». Д.м. — один из важнейших факторов формирования и обогащения индивидуальных образных характеристик средового объекта или системы, существенно облегчающей задачи художественной и утилитарной *ориентации* в городе.

**ЕСТЕСТВЕННАЯ ЦВЕТОВАЯ СИСТЕМА** — разработанный шведским центром цвета под руководством А. Харда метод описания отношений между цветами исключительно на основе определения их воспринимаемых качеств, т.е. только на основе их оценки естественным человеческим чувством цвета. Е.ц.с не пытается использовать какие-либо знания о свойствах материалов или о закономерностях физического смещения цветов. Она строится на описании цвета как процентного соотношения черноты-близны (яркости), насыщенности и цветового

тона, установленных в результате естественного восприятия без ссылок на его инструментальные замеры.

Опыт многих европейских колористов показал, что Е.ц.с особенно удобна для анализа цветовой среды и может применяться на различных уровнях точности. Ее действенность основана на том, что человек является истинным инструментом измерения и оценки цвета. С помощью этой системы можно описать воспринимаемые цвета в любой произвольно выбранной ситуации, что особенно важно в сфере визуального дизайна. Так, она использовалась для изучения потерь визуальной информации в цветном телевидении, которые определялись сравнением цветовых ощущений в студии и на экране. Исследовались также хроматические характеристики природного ландшафта и городской среды. Е.ц.с эффективно используется в работе дизайнеров многих европейских стран как инструмент изучения цветовой среды и средство цветовой гармонизации.

**ЖИЛАЯ СРЕДА** — комплекс открытых и закрытых пространств, предназначенных для проживания человека, оборудованных и оснащенных в соответствии с образом жизни, социальными и личными интересами пользующихся жилищем.

Современные взгляды на Ж.с. выделяют в ней «личные» пространства (индивидуальные, семейные, груп-

повые ячейки — комнаты, квартиры, дортуары и пр.), их комплексы (жилые дома, гостиницы, общежития и пр.) и «общественные» пространства — учреждения культуры, здравоохранения, бытового обслуживания, детские сады, школы, повседневная торговая сеть и т.д.; принадлежащие им открытые пространства — жилые дворы, участки учреждений обслуживания. Общая структура Ж.с. должна обеспечить каждого живущего его долей «общественных» и «личных» пространств, которые в целом составят единый комплекс, соответствующий стандартам и возможностям общества и отвечающий современным санитарно-гигиеническим требованиям.

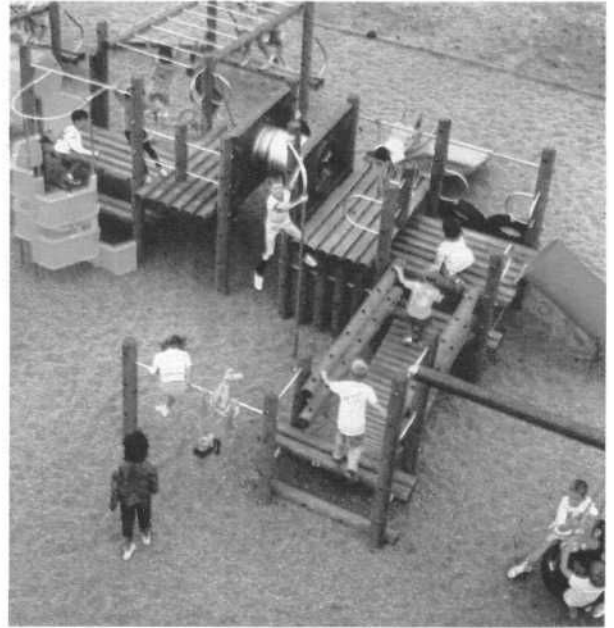
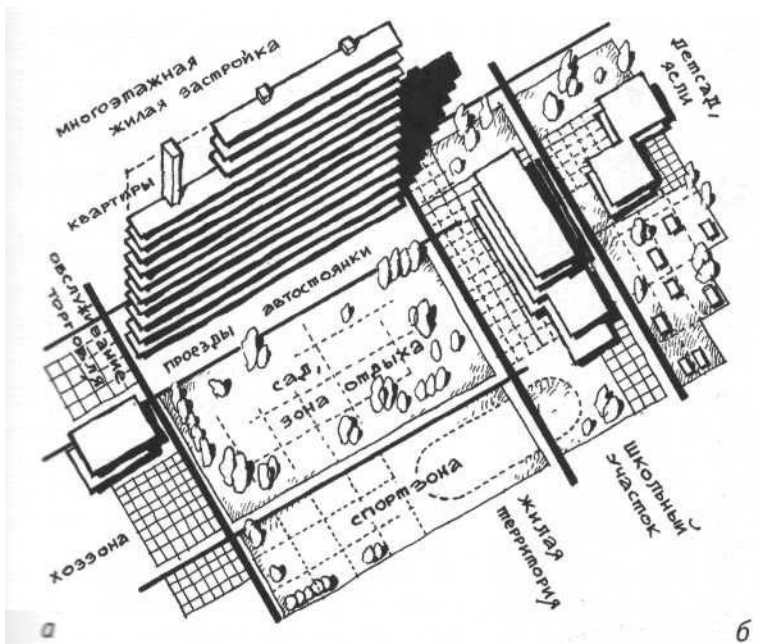
Таким образом, обеспечение основных функций жилища (еда, сон, бытовые процессы, общение, воспитание и обучение детей, индивидуальный труд, отдых, самообразование и т.п.) как бы распределяются по разным пространственным зонам и ячейкам, каждая со своим специфическим оборудованием и предметным наполнением (мебель, бытовые приборы, личные вещи и пр.), причем чем более «личным» является жилое пространство, тем индивидуальнее оказывается его наполнение.

Это обстоятельство, а также относительно малый срок амортизации оборудования и оснащения «личной» Ж.с. по сравнению с ее пространственными ограждениями предопределяют активное влияние на облик жилых интерьеров процессов их *адаптации* к интересам потребителя, чем Ж.с. резко отличается от других средовых образований.

Другое свойство Ж.с. — преимущественно интимный, близкий к интересам человека масштабный строй, связанный с размерностью пространственных параметров жилых ячеек и, главным образом, с размерностью бытового оснащения среды (мебели, личных вещей и пр.).

Третья черта Ж.с. — прежде всего приватный, частный характер ее использования, предполагающий высокую степень изолированности «личных» пространств, особый эмоциональный климат, обеспечивающий тишину, спокойствие, свободу выбора занятий для каждого проживающего.





#### Жилая среда:

а — структура городского жилого комплекса; б — оборудование детской площадки. США

И четвертое — Ж.с. представляет собой самый эргономически жесткий тип среды, так как особенности физиологии и строения человека, нормы его поведения задают практически неизменные требования к размерности и компоновке оборудования жилища, его пространственной организации и параметрам физической среды (температуре воздуха, аэрации, инсоляции помещений и т.д.), хотя, разумеется, определенный разброс этих характеристик допускается. По-

этому в Ж.с. как нигде, архитектурно-дизайнерское проектирование ведется по прототипам, следуя выработанным мировым опытом стандартам и нормам (минимально допустимые размеры ячеек, дифференцированные по семейным, возрастным и другим критериям, необходимый набор их оборудования, нормы температурно-влажностного режима, освещенности и т.д.).

Это не исключает творческого поиска в приемах и средствах форми-

рования современной Ж.с., которые ведутся в следующих основных направлениях:

- повышение комфортности жилой ячейки за счет рационального увеличения ее полезной площади, прежде всего ее «обслуживающей» части (подсобные помещения, кухня, место для личного профессионального труда, при-

#### Роль оборудования в облике жилища:

а — кухня 1920-х на газовом топливе; б — то же, на электричестве; в — кухня-столовая в современном доме





#### Стилистика жилого интерьера:

а — ванная комната в стиле «ретро»; б — гостиная в стиле «хай-тек»;  
в — «модернизм» перетекающего пространства в загородном доме

квартирные открытые пространства — лоджии, балконы, террасы);

- усложнение — в соответствии с функциональными запросами — пространственных схем квартир (жилище в двух уровнях, разновысокие главные и подсобные помещения и пр.);

- совершенствование инженерного и бытового оборудования, в том числе применение климатизаторов, современного кухонного оборудования с программным управлением, специальных систем мусороудаления, кабельной телесети, скоростных лифтов и т.д.;

- усиление адаптационных свойств Ж.с. для чего применяются различные системы трансформации жилища, специальные приемы оснащения;

- приближение «общественных» сфер Ж.с. к «личным»: размещение в доме или «на этаже» пунктов проката, столов заказов, детских комнат; устройство «общественных этажей», холлов в высотных городских домах и т.п.;

- широкое привлечение к формированию Ж.с. специалистов-дизайнеров как индивидуальными заказчиками, так и при активной работе дизайнера в сфере массового производства и проектирования.

В последнем случае влияние дизайна на Ж.с. наиболее полно, так как именно здесь реализуются практически все интересные дизайнерские идеи — выпуск оригинальных типов и форм оборудования малыми сериями, внедрение новых технологических систем оснащения в строительное дело, «воспитание» — через рекламу, пример соседа, торговую сеть — новых бытовых вкусов и навыков.

Еще одна важная особенность форм Ж.с. — их многообразие, вызываемое многообразием типов образа жизни современного человека, бесчисленностью комбинаций природных параметров мест его проживания, наконец — разнообразием его вкусов и потребностей. Поэтому Ж.с. особенно если учесть, что в сферу жилища органично включены и многие общественные функции, от торговли до воспитания и обучения, что здесь, «на стыке» персонального и группового, коллективного бытования, рождается множество новых форм образа жизни, которые

«изнутри» инициируют появление новых дизайнерских идей, при всей жесткости и определенности лежащих в ее основе функционально-пространственных ограничений, постоянно являясь генератором новых идей в области формирования среды, так как стремление к улучшению ее основы — жилища — бесконечно.

### ЗАВЕРШЕННОСТЬ ОБЛИКА СРЕДЫ

— художественная согласованность предметно-пространственных слагаемых среды, отвечающая эстетическим и утилитарным требованиям человека на любых этапах ее существования.

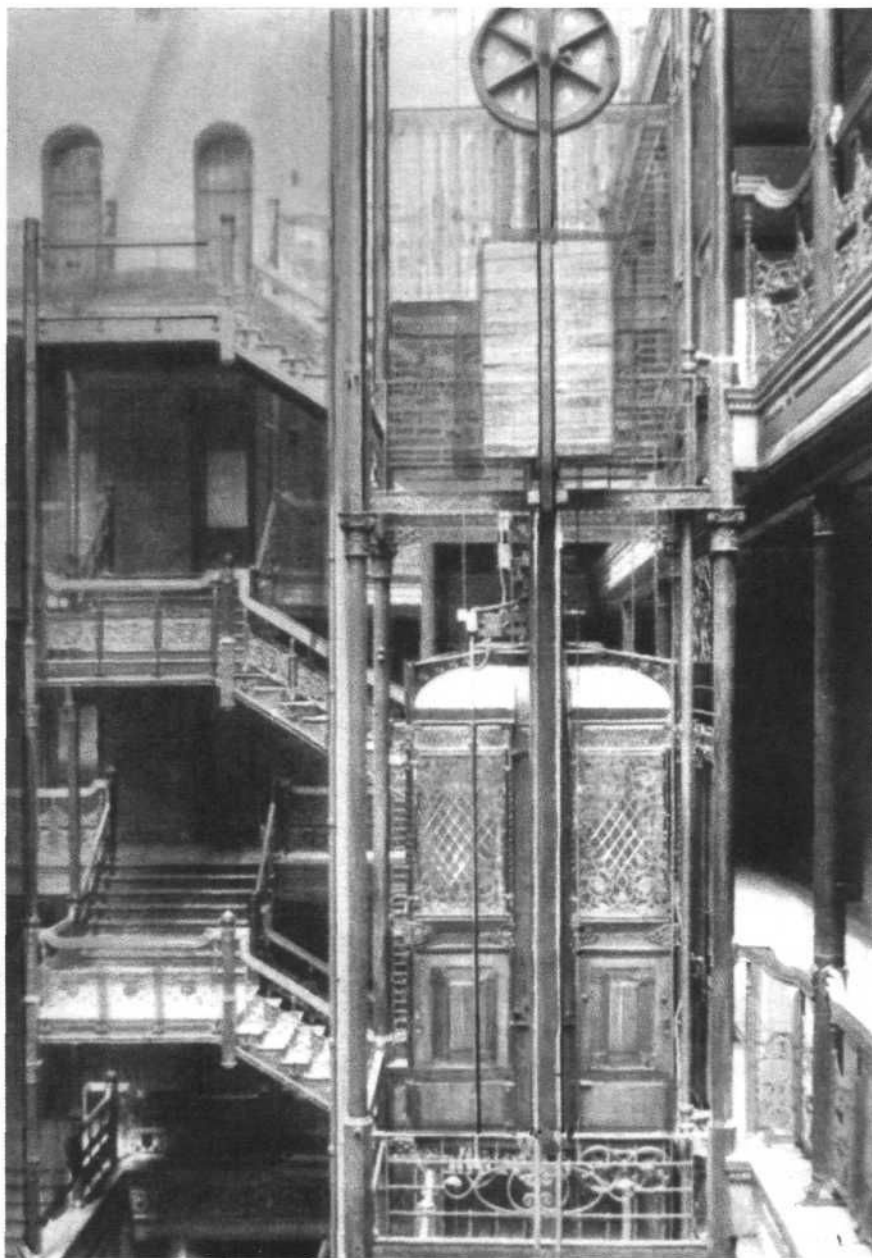
Длительность процессов становления и развития среды, изменчивость определяющих ее черты факторов приводят к появлению на каждом новом витке ее жизни разного рода адаптационных мероприятий, связанных с нарушением облика среды, неудобствами для ее пользователей. Одновременно каждый период в жизни среды обладает своими эмоциональными достоинствами — пафос созидания, эффект новизны в строящихся районах, комфортность, устойчивоая в исторически сложившихся, неожиданность сочетаний привычного и нового при реконструкции.

Свести негативные следствия к минимуму, выявить положительные — значит удовлетворить комплекс требований человека к каждому этапу развития среды, в том числе требований эмоционально-художественных, концентрирующих в опосредованном виде и утилитарно-практические проблемы. Это означает, что любой средовой фрагмент в любой момент своей истории должен обладать качествами композиции — иметь четкую художественную идею, осознанную акцентно-доминантную структуру, минимум активных архитектурно-дизайнерских тем, отвечающих образной направленности среды в соответствии с ее возможностями на данном этапе и замыслами автора.

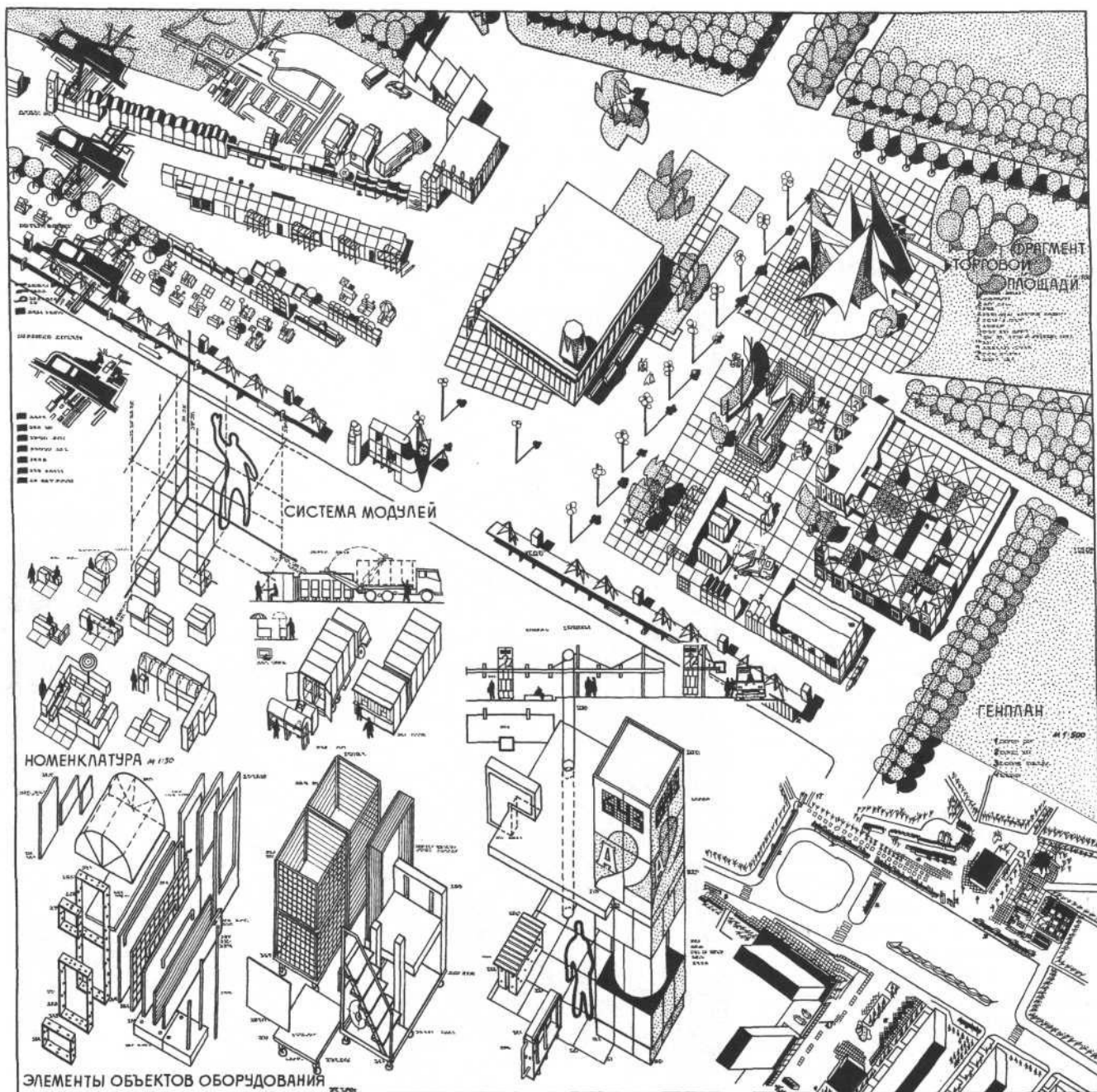
На разных этапах развития среды «работают» разные приемы достижения художественной завершенности ее облика. В формирующихся, **новых** и

**реконструируемых** системах это либо сосредоточение внимания на временных, подлежащих замене или ликвидации компонентах среды (ограды, информационные установки и т.д.), либо выявление всеми средствами — благоустройство, временные сооружения — уже существующих или сохраняемых композиционно-активных ком-

понентов и структур. В **обживаемых** объектах эти подходы дополняются постоянным приближением к идеалу представлений о данном типе среды (традиционно сложившемся или задуманном проектировщиком) за счет дополнения их визуальной структуры деталями, подробностями, ощущениями «личной» причастности среды к потре-



«Стабильный» интерьер лифтового холла конторского здания конца XIX века. США



Дополнение среды стихийно развивающейся торговой зоны системой временного оборудования, проект

битель. В **стабильных** ситуациях нужная композиционная целостность и полнота кажутся достигнутыми. Но здесь вступает в силу стремление сохранить художественные ценности среды, несмотря на ее неизбежное старение, появление несоответствий

между вновь народившимися функциями и существующим оснащением, наконец, **желание следовать** «моде», меняющимся эстетическим идеалам потребителя. Поэтому и здесь З.о.с. только кажется постоянной, среда постоянно обновляется, стараясь, однако, не

менять своих существенных черт и характеристик.

Таким образом, критерием З.о.с. выступает не длительность ее существования, а соответствие по масштабу и насыщенности деталей, четкости восприятия композиции комплексу по-

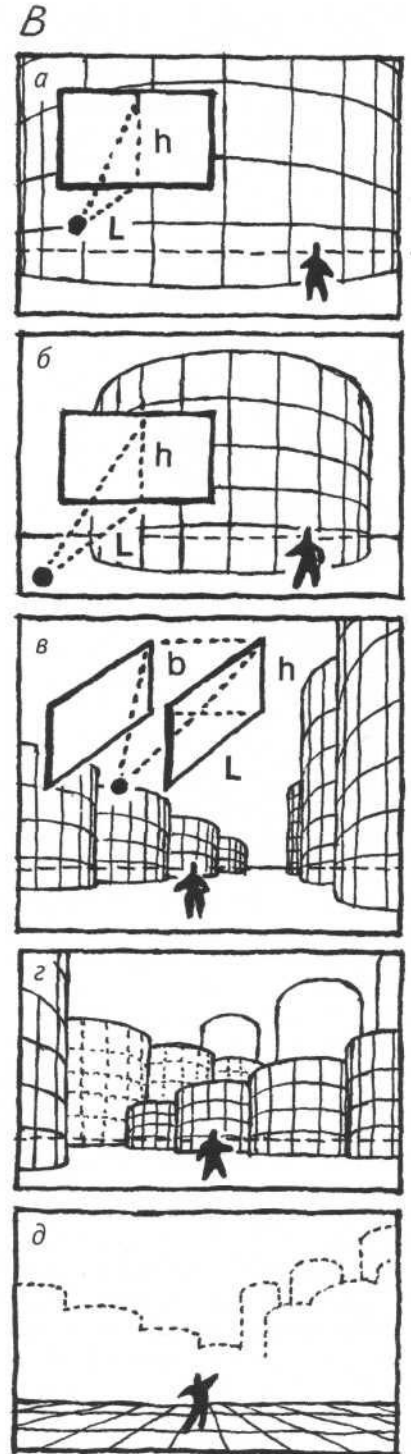
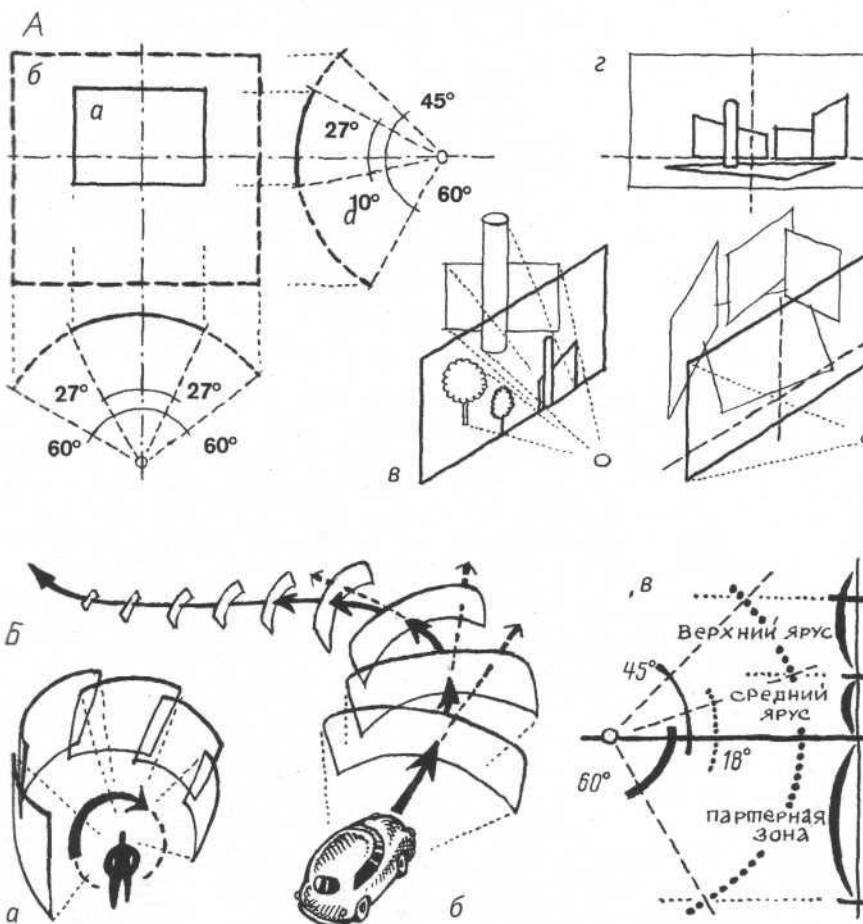


требностей пользующихся ею в данный момент. И здесь следует отметить совершенно особую роль суммарной системы элементов предметного наполнения среды — самого мобильного из ее компонентов и часто самого яркого, заметного и действенного из средств ее художественного формирования.

**ЗРИТЕЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ СРЕДЫ** — основная форма получения и осознания эмоционально-образных впечатлений от средовых объектов и систем.

По мнению психологов, подавляющее большинство информации об окружающем нас мире мы получаем в виде зрительных ощущений, образующих в нашем сознании относительно объективную картину этого окружения — *визуальную среду*. Для архитектора-дизайнера эта форма восприятия — важнейшая, овладение ее механизмами составляет часть его профессионального мастерства, она является основным инструментом его работы над образом среды.

Облик среды составляется из бесконечного ряда воспринятых мозгом сигналов-изображений, все многообра-



#### Законы восприятия среды:

**A** — особенности человеческого зрения: *a* — зона активной видимости; *б* — зона расплывчатого восприятия («боковое зрение»); *в* — проецирование предметного мира на картинную плоскость; *г* — пространство как система ограничивающих его поверхностей;  
**B** — основные виды восприятия пространственной ситуации: *a, б* — «пешеходный» и «автомобильный» виды восприятия открытых пространств; *в* — «ярусы восприятия» городской среды;  
**B** — формы восприятия пространства: *a* — фронтальная картина ( $L < 2h$ ); *б* — объемное построение ( $L > 2h$ ); *в* — глубинное ( $L > 2h(2b)$ ); *г* — панорама; *д* — силуэт; *L* — глубина пространства; *h* — высота; *b* — ширина

зие которых сводится в конечном счете к сообщению об объемах и плоскостях либо символизирующих границы средового пространства, либо находящихся внутри него. Зрительные представления об облике среды комбинируются в следующие условные стереотипы: фронтальные картины, объемные построения, глубинные построения и панорамы (силуэт). Основой этих представлений является комплекс физически существующих компонентов среды, образующих вертикальные и горизонтальные границы пространства (ограждения и планшет) и его заполнение.

Зрительные образы среды различаются в зависимости от условий, в которых находится наблюдатель. Для неподвижного зрителя облик среды составляется из серии накладывающихся друг на друга изображений всего, что находится вокруг, образующих «круговую панораму» окружающего пространства со всеми его подробностями, причем происходит это практически моментально. Полученные неподвижным наблюдателем пространственные образы среды разделяются на локальные (целостные, относительно компактные «бассейны восприятия», охватывающие зрителя со всех сторон) и линейные «коридоры восприятия», когда серия воспринимаемых изображений расположена перпендикулярно к одной оси и считывается последовательно «вдоль» нее.

Человек может при этом, «настраивая» глаз, видеть или дальние планы (границы) пространства, или близкие к нему элементы, что позволяет при необходимости прибегать либо к цельным, нераздельным приемам визуальной организации среды, либо к их «кулисным» вариантам. Причем особенности человеческого зрения таковы, что эти ощущения практически не зависят от положения наблюдателя в пространстве, если его скорость не превышает 5—10 км/ч.

Зритель, перемещающийся в пространстве с большей скоростью, по сути дела видит его по «линейному» принципу — вдоль оси движения, не успевая понять картины ближних планов, но относительно долго осваивая периферию своего пространственного «русла». Поэтому современные ис-

следователи специально выделяют «автомобильное» восприятие среды, при котором происходят различного рода объективные деформации пространственных впечатлений: общее целостное пространство площади, которую пересекает экипаж, видится его пассажирам неполно — фрагментами, расстояния вдоль оси движения кажутся значительно короче реальных, исчезает целостность видения пути, который распадается на цепь независимых друг от друга отрезков, чрезвычайно важных для замыкания перспектив.

Во многих ситуациях глаз прежде всего схватывает их общее состояние, ощущение, затем, при повторном восприятии, главные впечатления (наиболее заметные, доминантные компоненты среды), затем — детали. Происходит это независимо от того, что является первопричиной полученной зрительной информации — пространственные «архитектурные» границы средового объекта, или его предметное наполнение, образующее собственную объемно-пространственную структуру, или объемно-колористическая композиция в целом.

Мощность, напряженность, доминантность зрительных впечатлений от тех или иных компонентов среды, их взаимодействия составляют основу для формирования ее *композиции*, а сравнение их размерных характеристик — базу ощущений *масштаба и масштабности* среды.

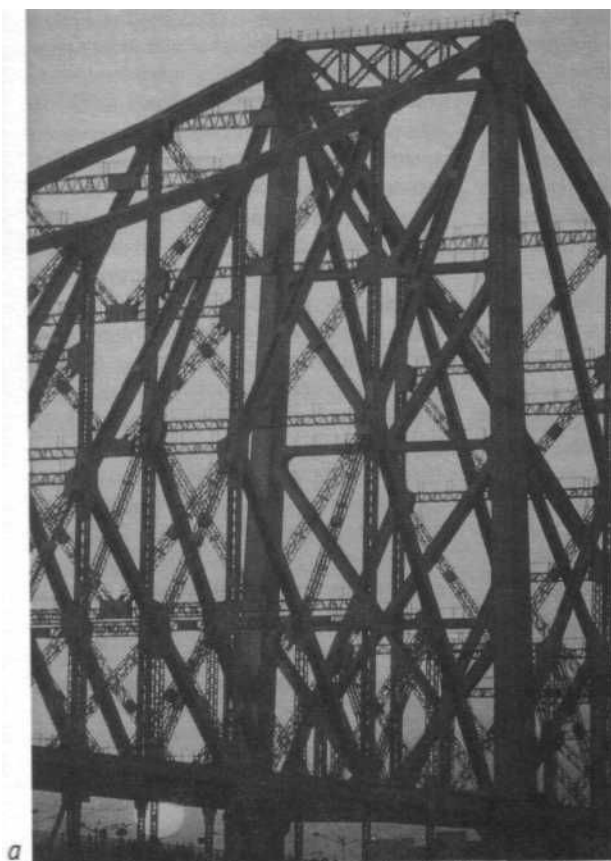
**ИНЖЕНЕРНЫЙ ДИЗАЙН** - область дизайнерского творчества, связанная с формированием объектов и систем инженерно-технического назначения, особая часть промышленного дизайна.

Произведения И.д. отличает принципиальное подчинение в первую очередь утилитарно-прагматическим установкам и задачам проектирования, неукоснительность соблюдения требований и эффективной эксплуатации, и безаварийного функционирования. К объектам И.д. относятся мосты, дороги, путепроводы, тоннели и другие «статические» инженерно-технические соору-

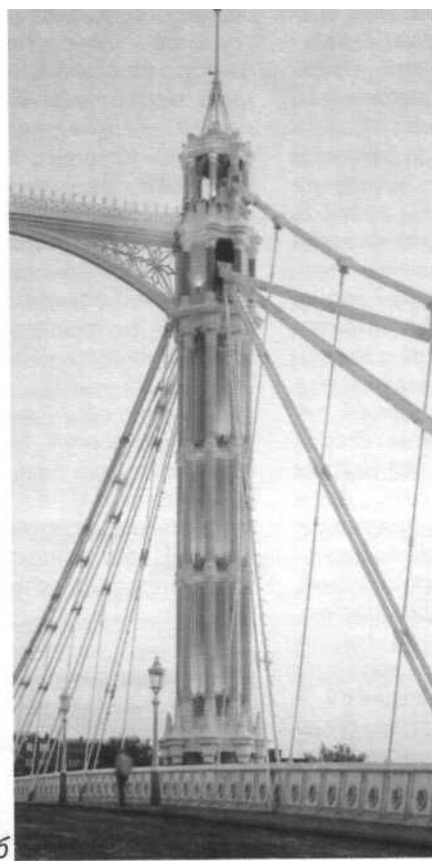
жения, а также плотины, шлюзы, канатные и подвесные дороги, лифты, эскалаторы, установки инженерных коммуникаций (линии электропередач, трансформаторные подстанции), уникальные научно-исследовательские приборы и комплексы (реакторы, радиорелейные системы, телескопы и пр.). Формообразование сооружений и устройств этого класса внешне как бы отделено от задач эстетики или индивидуальных требований художественной целостности. Однако лежащая в основе их форм рациональность, тектоничность структурных решений, техническая целесообразность, базирующиеся, как правило, на оригинальных конструктивных и технологических разработках, безусловная масштабность, значимость этих объектов в нашей жизни, наконец, специфическая выразительность их облика делают объекты И.д. мощнейшей частью эстетики нашего окружения, элементами среды, которые интересны и сами по себе, и как источники композиционных мотивов, в т.ч. «техногенных», в формообразовании других сфер дизайна.

Поэтому в наше время проектирование объектов И.д., некогда считавшееся областью чисто инженерного творчества, все больше привлекает внимание художников, архитекторов и дизайнеров, активно использующих их художественные возможности в становлении полноценной среды обитания человека. А отдельные произведения И.д. — автостреды Германии и США, Днепрогэс, Бруклинский мост, плотины и польдеры Голландии, ирригационные системы Средней Азии, эстакады японских поездов на воздушной подушке — давно стали образцами внедрения «высокой» эстетики в любые проявления инженерно-технической мысли.

И.д. — новая, чрезвычайно перспективная и активно развивающаяся зона дизайнерского творчества, особая форма интеграции художественного и прагматического отношения человека к действительности, лежащая на стыке архитектуры, ландшафтного дизайна и различных направлений технического искусства, находится сегодня на стадии профессионально-эстетического самоопределения.



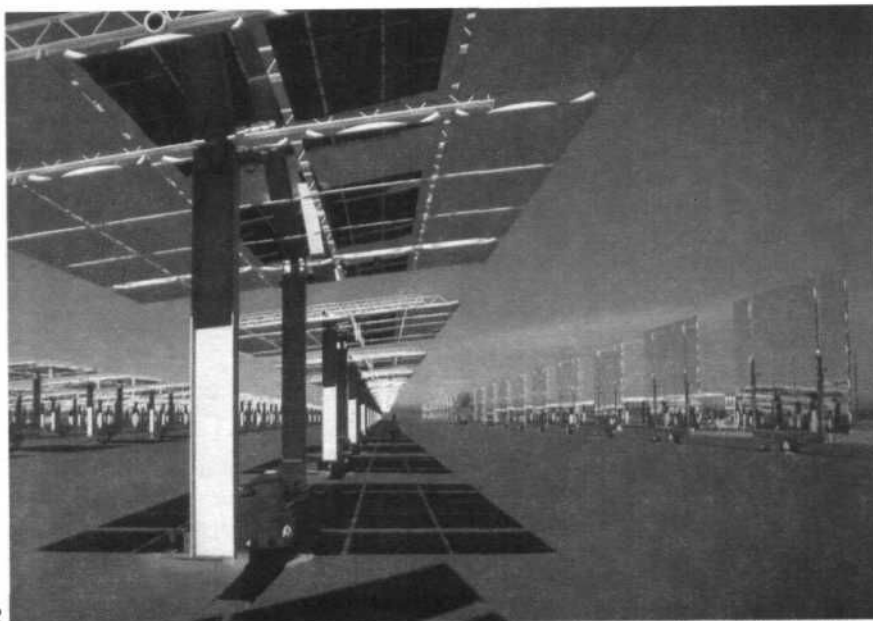
а



б



в



г

#### Формы инженерного дизайна:

а — силуэт моста в Калькутте, 1874 г.; б, в — опоры подвесного моста вчера (Альбертбридж, Лондон, 1873) и сегодня (Хольмбрандбридж, Гамбург, 1974); г — полигон солнечных батарей «экологической» электростанции. Калифорния

**ИНТЕГРАЛЬНЫЕ СРЕДОВЫЕ СИСТЕМЫ** — области обеспечения активной жизнедеятельности, лежащие на стыке интересов всех слоев общества и обладающие ярко выраженными особенностями зрительных образов всех своих компонентов (пространство, оборудование, предметное наполнение, одежда, аксессуары), обусловленных спецификой процессов, породивших данную систему.

Сегодня к интегральным типам среды можно отнести четыре сферы:

- транспорт, армию, медицину и религию, которые: а) каждая по-своему пронизывают все подразделения общества; б) имеют значение для нормального функционирования всех видов производительного труда; в) так или иначе вычлняются, выделяются визуальной организацией из прочих форм среды. Причем люди, вольно или невольно включенные в процессы соответствующей средовой деятельности — врачи, служащие транспортных

компаний, пассажиры, военные всех рангов, священнослужители — ведут специфический для данной сферы образ жизни, регламентированный ее правилами и установками.

К И.с.с. в полной мере относится понятие «инфраструктура» — совокупность сооружений, систем и служб, необходимых для функционирования общественно-производственных комплексов и обеспечения условий жизнедеятельности человечества. Причем они являются одновременно и «производственными», и «социальными» разновидностями этого класса явлений, т.е. одинаково важны для всех сторон человеческой жизни.

Вторая особенность этих форм среды — каждая из них охватывает строго определенные области деятельности (жизнеустройства, мировоззрения, эмоциональной сферы). Естественно, что эти области в каких-то случаях пересекаются (существуют врачи на транспорте, полковые священники и т.п.), но определяет характер среды специфика ведущего, «титульного» вида деятельности.

Третья особенность — все четыре сферы имеют долгую историю развития, позволяющую проследить специфику их «работы» и особенности становления и прогнозирования отдельных направления перспективного движения их визуальной организации.

Четвертая — в них участвуют все возможные средства визуализации средового процесса, т.е. комплекс явлений и слагаемых, образующих данную средовую форму, максимально полон для процессов средоформирования вообще и всегда подчинен ведущему для этой формы началу. Причем общество, чувствуя исключительность этих начал для собственного существования, всегда находило и будет и дальше находить средства и силы для зрительного выделения соответствующих форм среды из пестрого мира жизни.

Проявляются названные особенности в каждой из сфер по-своему, в соответствии со спецификой породивших их потребностей общества (в перемещении людей и грузов, защите отечества, охране здоровья и т.д.). Но все они весьма примечательны общей

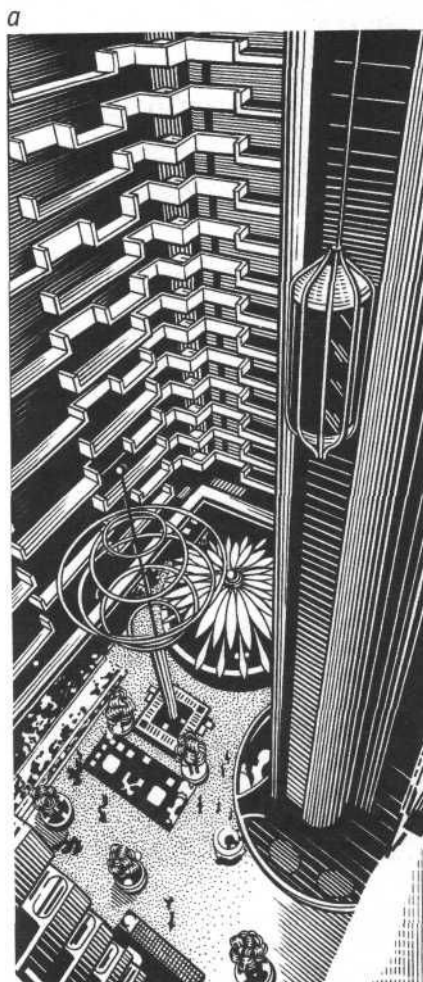
чертой — убедительностью показа процесса «прорастания» ведущего фактора становления средовой системы в художественный результат.

**ИНТЕРЬЕР** (фр. *interieur*) - 1) «*внутренность*», *внутреннее помещение*. Это, по преимуществу «архитектурное» определение, связывающее понятие И. с размерами, формой, конструкциями, декором внутреннего пространства здания или сооружения;

2) *облик, общий вид помещения или группы помещений*. Такой подход выводит на первый план ощущения воспринимającego И. человека, в том числе связанные с процессами использования И., его контакта с соседними пространствами, поэтому термин И.

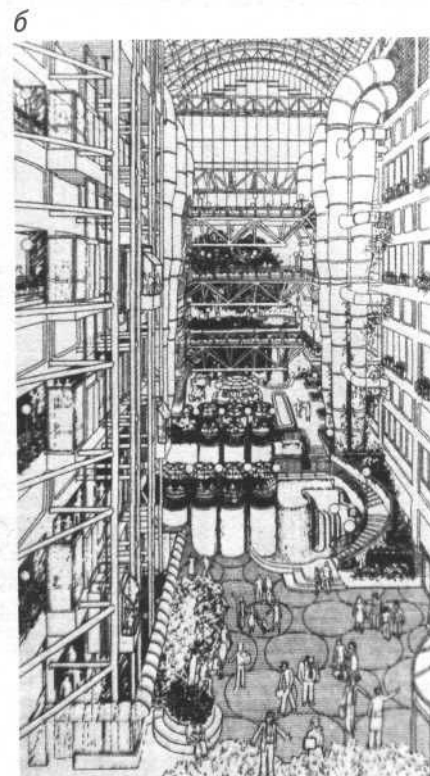
схож с понятием «*среда*», т.е. они в определенной степени взаимозаменяемы.

Формально И. складывается из трех составляющих — так или иначе трактованной **строительной оболочки** (ограждений — пола, стен, потолка) и **предметного наполнения** (оборудования, мебели), фактически реализующих **пространственную ситуацию**, предопределяющую эмоционально-художественный потенциал И. и функциональные процессы, формирующие и само пространство, и чувственно-психологическую атмосферу эксплуатации. Сказанное можно считать своеобразным перебором проектных задач его формирования — от вопросов архитектурной композиции до прямого дизайна образующих ее деталей, в том числе мебели, посуды,



**Современные приемы формирования интерьера:**

*a* — атриум или «суперпространство», гостиница, США; *б* — «внедрение» в интерьер технических устройств и компонентов ландшафта (холл научного центра университета Альберта, США)





бытовых приборов и т.д. Однако этим дизайнерские аспекты понятия И. не исчерпываются.

Функциональная *типология* И. (производственных, общественных, жилых и пр.) в жизни произвольно накладывается на художественную (где выделяются объекты разного стиля, составляют ряды по признаку «монументальное—интимное», «спокойное—напряженное» и т.д.), что при проектировании требует особого учета, разносторонней художественной подготовки специалистов: и архитекторов, и дизайнеров.

Многообразие интерьерных объектов можно разделить на две группы: **единичные помещения** (торговый зал магазина, цех), проектируемые и воспринимаемые обособленно, и **системы помещений**, составляющие функционально-пространственную среду И. всего здания или его части (связка «вестибюль—фойе—зал» в театре). В первом случае все композиционные построения И. ограничены рамками одной комнаты или зала, и роль элементов композиции выполняют фрагменты или детали этого помещения. Во втором по законам композиции строится совокупность разных И. и доминантами или акцентами художественной структуры выступают помещения или группы помещений, а не их части (что не исключает необходимость композиционной разработки каждого компонента единой системы И. и значительно усложняет работу дизайнера).

Многokrатно увеличиваются эти трудности в комплексах, требующих согласования художественных характеристик как составляющих их И., так и окружающих эти комплексы открытых пространств («городских интерьеров»). В регионах с относительно мягким климатом эти проблемы решаются проще (многие дворцовые и храмовые сооружения Китая и Японии построены как чередование практически равноправных в художественном плане «открытых» и «закрытых» залов с едиными принципами декора и оборудования). В местах с суровыми климатическими условиями это требует особых дизайнерских

предложений — как художественных, так и технических.

И., как и любое средовое явление, принадлежит к системам неустойчивым, подверженным изменениям и во времени, и в пространственных аспектах. Исключения составляют объекты уникальные, памятники культуры и истории, но и здесь неизбежны различные деформации из-за смены функций, амортизации конструкций и т.п. Поэтому дизайнеры затрачивают много времени на поиск приемов *трансформации* интерьерных систем, позволяющих гибко приспосабливать их к изменившимся потребностям или обстоятельствам.

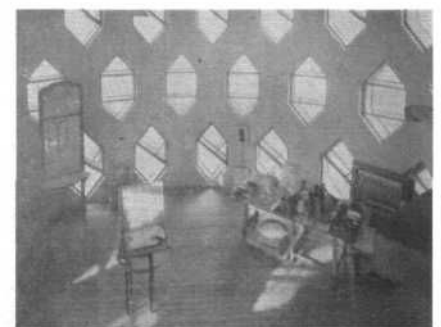
Современный интерьерный дизайн характерен различными, внешне даже противоречивыми тенденциями: с одной стороны, стремлением максимально насытить пространство И. техническими устройствами, специальным оборудованием (системы кондиционирования, компьютерная техника и т.п.), с другой — «приближением» к природе, включением в И. естественно-природных компонентов (зелень, бассейны, фрагменты рельефа, прозрачные покрытия и стены, открывающие И. в природное окружение, и т.п.). При этом комплексное многофункциональное использование единых «перетекающих» пространств, расчлененных «перегородками» из мебели, оборудования, ландшафтных компонентов, применение специальных устройств, приспособляющих данное пространство к разным нуждам (вариантное освещение, технические полы с избыточным количеством коммуникационных разъемов и пр.), сочетается с узкой специализацией соседних помещений, что позволяет ставить там уникальное, часто меняющееся оборудование; откровенное введение в композицию И. инженерно-технических устройств (вентиляции, водопровода) и деталей конструкции сосуществует с экранированием этих элементов, «маскировкой» систем жизнеобеспечения интерьерного пространства (скрытое освещение, встроенная мебель). Все это многообразие, строго говоря, «технических» приемов преобразуется в творчестве современ-

ных архитекторов и дизайнеров в соответствующие художественные системы, постоянно обновляющие образно-эстетический потенциал дизайнерского проектирования. Ибо И., как сложнейшее по структуре и условиям восприятия образование, представляет собой один из ключевых объектов проектного отношения к действительности, на котором «сходятся» и предметные, и пространственные аспекты дизайна, что и привело к появлению практически новой проектной профессии — «интерьер-дизайнер».

**ИНТЕРЬЕР АРХИТЕКТУРНЫЙ** — организация внутреннего пространства преимущественно архитектурными средствами, подчинение предметного наполнения архитектуре, частичная передача ей «предметных» функций за счет широкого использования встроенных оборудования и мебели.

В отличие от *предметного интерьера* И.а. создается при стремлении автора проекта, стилистически увязав интерьер с экстерьером, уберечь это художественное единство на будущее, намеренно сужая возможности внесения в него непредусмотренных адаптационных изменений за счет нового декора, обстановки или пересмотра функций. Оборудование и мебель такого дома как бы вырастают из строительных конструкций, для отделки используются материалы, срок эксплуатации которых сравним со сроком службы всего сооружения.

**«Архитектурный интерьер»:** дом архит. К. Мельникова. Москва



И.о. ориентирован прежде всего на формально-эстетические задачи, на создание своеобразной «архитектурной скульптуры». Привести такой интерьер в соответствие с изменяющимися потребностями человека можно лишь при индивидуальном проектировании семейного жилища для конкретного заказчика. Но и это соответствие будет недолговечным, так как И.о., по сути своей, статичен. Изменяется И.а., при необходимости, скачкообразно: однажды полностью законченный до последней детали, он существует почти в том же виде до следующего полного изменения.

**ИНТЕРЬЕР ПРЕДМЕТНЫЙ** - *средовая система, в художественной организации которой основную роль играет предметное наполнение среды, формы и характер отделки которого*

могут быть мало или даже вообще не связаны с пространством и архитектурной оболочкой помещения.

И.п. представляет собой противоположность *архитектурному интерьеру*, проектируется он чаще всего интерьер-дизайнером. Показательны в этом плане экспериментальные жилые интерьеры, созданные Дж. Коломбо, где все усилия дизайнера были направлены на разработку принципиально новых предметов при безразличном отношении к архитектурной среде. Относительная независимость предметного дизайна от архитектурного окружения допускает создание в одном и том же помещении множества принципиально различающихся вариантов И.п.

Предметы подобного интерьера могут частично выполнять архитектурные функции. В жилом интерьере —

экспонате «Визиона 2» дизайнера В. Понтон — мягкая мебель плавно переходила в стены и потолок, служа и ограждениями помещения, и их отделкой.

Изменяется И.п. чаще всего постепенно, каждый раз его предметная масса обновляется лишь частично, но подобная трансформация происходит непрерывно, что позволяет все время адаптировать среду к многообразию и динамике потребностей человека.

**КНИЖНАЯ ГРАФИКА** - в графическом дизайне комплекс графических средств, используемых в книгопечатании: иллюстрации, шрифт, общее конструирование и оформление книги.

Условно книжные иллюстрации и создание шрифта относят главным образом к изобразительному искусству.

#### «Предметный интерьер»:

а — кабинет в доме Габриэля д'Аннунцио; б — установка «мебель как жилище», бригада Морса

а



б





## МІРЬ ИСКУССТВА



Элементы книжной графики художников  
«Мира искусства»

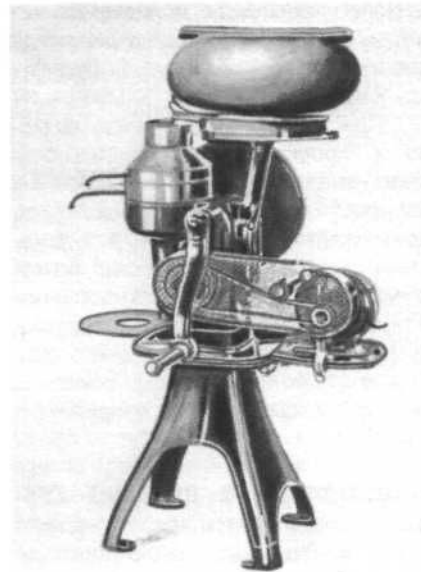
ву (худ. В.А. Фаворский, Е.Е. Лансере, СБ. Телингатер, А.Н. Гончаров и др.), а макет книги, его общий конструктивный замысел, учитывающий вид издания, способ воспроизведения, формат книги, композиция иллюстраций с текстом, наличие графических заставок, выбор шрифта, оформление обложки, переплета, суперобложки и других элементов книги — к объектам графического дизайна.



Титульный лист книги «Завод АМО».  
А. Родченко, 1929

**КОЛОРИСТИКА** (I) - гармоничная, комфортная цветовая среда, созданная в результате управляющего воздействия человека на материально-пространственное окружение; целостное пространственное цветовое поле, в которое погружен человек и которое он преобразует в соответствии со своими потребностями; (II) — наука о цветовой среде, расширяющая традиционные знания о цвете в пределах цветоведения в связи с внедрением в область социологии, семиотики, информатики, психологии и других смежных наук; (III) — деятельность колориста — специалиста в области формирования цветовой среды, удовлетворяющей потребности человека, которая сочетает предпроектный анализ, выработку концепции и конкретное цветовое решение.

**КОММЕРЧЕСКИЙ ДИЗАЙН** - творческая деятельность по созданию промышленной продукции (в первую очередь бытового назначения), в которой главное внимание уделяется проблеме ее коммерческой реализации, проблемы же повышения потребительских



а



б

«Коммерческий дизайн»: молочная центрифуга: а — прототип; б — предложение Р. Лоуи, 1930-е

качеств, технологичности производства занимают подчиненное положение.

«Уродливое плохо продается» — эта формулировка Р. Лоуи наиболее точно определяет задачи коммерческого дизайна. Коммерческий дизайн занимал доминирующие позиции в

США 30—60-х годов XX века, что хорошо иллюстрируется на примере деятельности самого Лоуи, Г. Дрейфуза, УД Тига, Э. Нойса.

При всей конъюнктурности™ подхода к проектированию деятельности американских (а также европейских и японских) коммерческих дизайнеров дает бесценный опыт учета (в художественно-проектном творчестве) психологии потребителя, умения формировать его (потребителя) стилевые запросы (см. *Мода*). Кроме того, она значительно обогатила палитру образных решений промышленной продукции.

## КОМПОЗИЦИЯ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ

— *целенаправленная художественная организация предметно-пространственной средовой системы, задачей которой является создание определенного, задуманного автором эмоционально-художественного эффекта, согласующегося с функциональной основой системы за счет визуального соподчинения ее компонентов и деталей.*

Слово «композиция» происходит от латинского «compositia» — составление, сложение, соединение частей, приведение их в порядок. В технической эстетике, теории дизайна оно подразумевает не просто некий порядок в пределах группы предметов в пространстве, а такое сочетание, которое формирует у зрителя заранее предусмотренный проектировщиком эмоциональный отклик. Подбор слагаемых среды, их характеристик, приемов взаимодействия обуславливаются художественно, через ожидаемые впечатления, которые в принципе могут быть строго и сознательно рассчитаны.

Реализуется К. в д.с. **композиционной структурой**, закрепляющей эмоционально-эстетические взаимоотношения между всеми компонентами среды. Считается, что при всем многообразии закономерностей, которые могут быть положены в основу композиции, в ней всегда существует некое господствующее начало, которое воплощает основное содержание целого и потому назначает составляющим среды их «композиционное» место. Различают следующие их разновидности

## сти доминанты, акценты, фон.

Доминанты — господствующие компоненты данного средового ансамбля, контрастно и заметно выделяющиеся большинством своих параметров — от функциональной значимости до размеров, пластики, цвета и т.д. Все это обязательно сосредотачивает на доминантном объекте внимание зрителя, концентрирует в нем образно-эмоциональное содержание средовой системы в наиболее сильной форме.

Акценты выделяются среди других деталей среды за счет особого решения своих отдельных характеристик, как правило, дополняющих содержание и художественный смысл доминирующего начала.

Фон — основная масса образующих среду зрительных компонентов, которая создает в целом усредненное представление о ее свойствах.

Практически это означает, что в композиционной структуре как бы уравниваются, взаимодействуют два начала — активное, напряженное, ярко выраженное «содержание» данной структуры, воплотившееся в до-

минантных и акцентных формах, и окружающее «вмещающее» их, почти противопоставленное им «содержание» остального мира, «обнимающего» и оттеняющего индивидуальный смысл композиции. Именно это ощущение «противопоставления—равновесия» и составляет стержень, магнетизм, суть любой композиционной конструкции, определяет ее напряженность, силу и характер воздействия на зрителя.

Но среда, по определению, есть единство пространства, наполнения и функции, т.е. состоит из сфер: а) не существующих друг без друга; б) имеющих принципиально разное содержание, материально-физическое воплощение и средства взаимодействия со зрителем. Таким образом, К. в д.с. осуществляется на основе синтеза трех почти самостоятельных структур, каждая со своей спецификой формирования.

«Архитектурная» (**пространственная**) часть К. в д.с. — проблема относительно разработанная.

«Дизайнерская» часть (**предметное наполнение**), если представить

