

ных, внешне несовместимых друг с другом конструкций, вещей, материалов. Термин, которым в последние десятилетия называют то, что не стало «укладываться» в понятия «скульптуры» и даже «композиции».

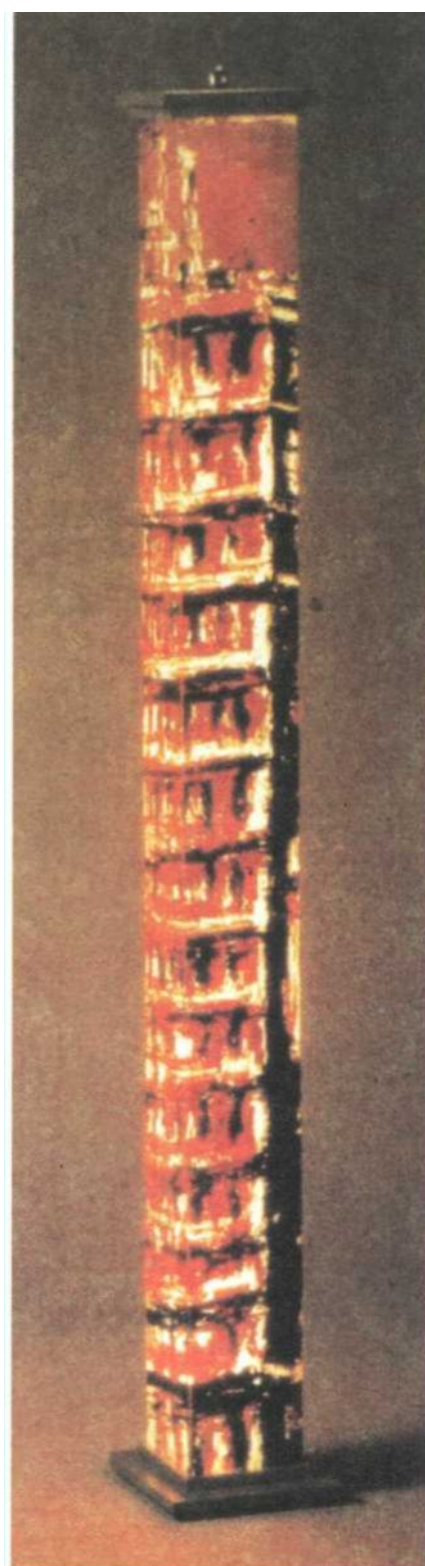
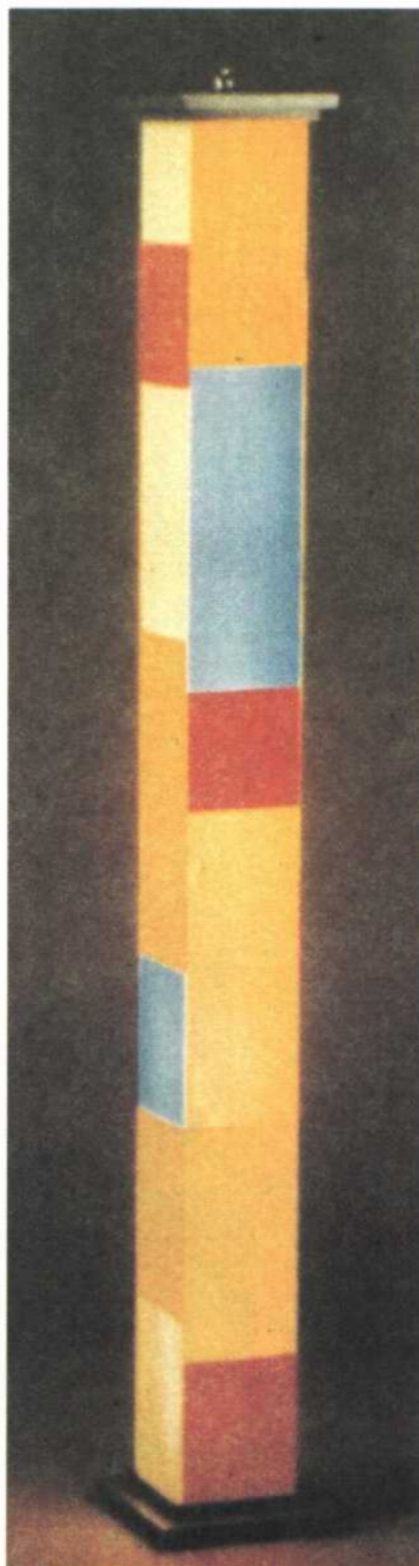
И. свободна от присущей скульптуре материально-пространственной целостности и от отвлеченной строгости композиционных начертаний, использует практически любые материалы, предметы, темы, образы, включает среду, конкретное место, пространство как необходимое условие своего существования.

Сегодняшние художники вновь, как мастера прошлого, не представляют существования своих произведений вне определенной среды, пространства определенной галереи, интерьера, городского пространства.

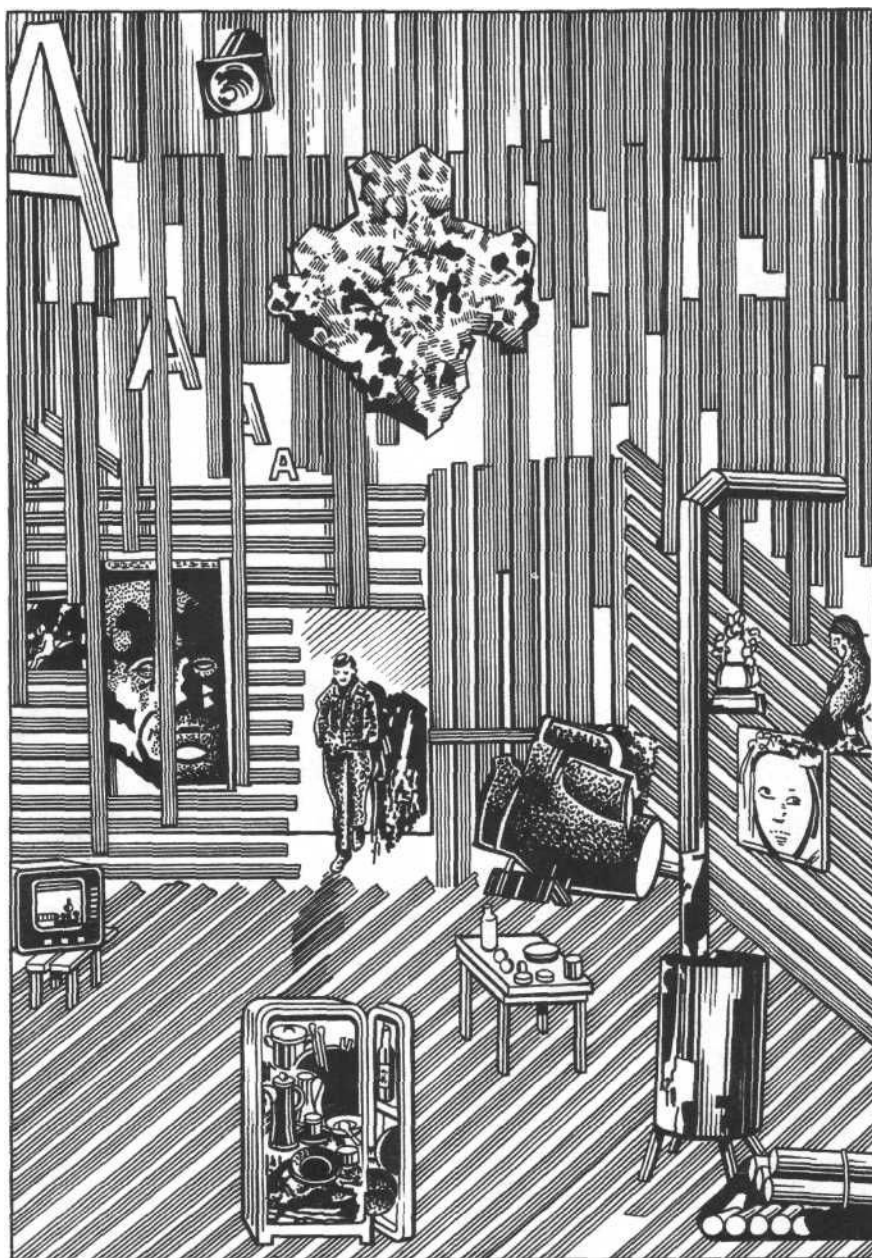
Термин «И.» развивает небогатую палитру слов — картина, скульптура, композиция, означающих произведение искусства, предлагая, может быть, наиболее общее определение того, что создает сегодняшний художник. Заземляя, переводя термин на русский язык, получаем прозаическое «устройство», восходящее к терминологии дизайнеров 1920-х годов.

**ИНТЕРПРЕТАЦИЯ** — свободное многовариантное толкование понятий, значений и смыслов одного и того же термина или явления.

И. — прием, дающий возможность опираться в поисках проектно-образных идей на существующую практику без прямого заимствования, на основе пристального содержательного или графического анализа и попыток понять принципы и закономерности построения извечной формы классического образца, чтобы проникнуть в существо проектной концепции, проследить истоки образного мышления при оождении первоисточника. И. важна как подсказка и опора в творческом процессе, помогает познакомить архитектора-дизайнера с выдающимися личностями мировой художественной культуры и их произведениями; созда-



Торсеры — «версии» П. Мондриана и В. Випланда: Г. Ордгейг. Испания, 1989



Сценографическая интерпретация интерьера. С. Бархин

ет благоприятные предпосылки для формирования собственного взгляда на проблему, погружает в мир проектных и художественных течений.

Одним из вариантов И. является методический ход, условно обозначенный как «работа в маске мастера», с ориентацией на одну из значимых творческих фигур в области архитек-

туры, изобразительного искусства, дизайнера.

И. требует активной работы с литературными источниками (монографиями, журналами, книгами), дает возможность свободно ориентироваться в потоке архитектурно-дизайнерских тенденций, провоцирует осознанный выбор приоритетов, что, в свою очередь, ведет

к самопознанию и формированию творческой индивидуальности, наследующей традиции общей культуры.

И. — один из вариантов метода «вживания в роль».

**ИНТУИЦИЯ** — в философском смысле — способность непосредственного постижения истины; в социокультурном смысле — природный механизм связи части природы — человека — с миром в целом, способность, предугадывая, предчувствуя события, состояния, осуществлять, не рассуждая, правильные действия.

За способностью как бы «внезапно» «схватывать» истину — качество, которое многие художники склонны толковать лишь как мистическое или как проявление божественного провидения — стоят приобретенные ранее знания, накопленный опыт, возможно не только в этой жизни. Для дизайнера является нормой работа на границе между способностью непосредственно, без серьезных аргументаций находить решение и умением мыслить структурно, аналитически, готовя почву для глубоких, адекватных интуиции.

**ИНФОРМАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ ФОРМЫ** — свойство практически полезных вещей передавать некие «сообщения» тех, кто их сделал, тем, кто ими пользуется.

С этих позиций здания, сооружения, различного рода изделия и их комплексы имеют не только потребительские свойства, но и выступают как средства коммуникации между людьми. Американский теоретик Д. Пай, анализируя возможности создания «выразительной формы» через связи между идеей технического решения и ее реализацией в дизайнерской разработке, выделяет шесть требований, которым должен отвечать проект: 1) точное воплощение принципа взаимного расположения частей, обеспечивающего задуманный эффект; 2) геометрические соотношения элементов, обеспечивающие успешное функционирование системы; 3) достаточная

прочность компонентов системы (определяющая их геометрические величины); 4) обеспечение необходимых внешних связей системы; 5) экономичность изготовления и эксплуатации; 6) соответствие принятым критериям стиля или моды. В пределах каждого критерия возможен широкий ряд приемлемых альтернатив, причем число практически равноценных вариантов умножается характеристиками, не закрепленными в перечисленных требованиях: выбором материалов, фактуры и цвета поверхности изделия, различными приемами расчленения или объединения его компонентов и т.д.

**ИСКУССТВЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ГОРОДА** — одна из важнейших и быстро развивающихся сфер комплексного приложения дизайна к визуально-практической и эстетической организации городской среды в вечернее и ночное время.

В отличие от природного (дневного) освещения И.о.г. создает новые условия функционирования и новые визуальные образы городской среды, т.к.:

- избирательно выделяет из темноты лишь функционально и композиционно необходимые элементы средового ансамбля — участки территории, пространства, объекты;

- образует сложное по структуре световое поле, не имеющее аналогов в природе и характеризующееся низким общим уровнем освещенности при наличии источников с чрезмерной яркостью на фоне темного окружения, высокой контрастностью и неоднородностью освещения, разноравленными световыми потоками разной интенсивности и цветности, сложным тенеобразованием и стихийной светодинамикой, что в итоге определяет сложные, нестабильные условия адаптации глаза;

- предусматривает управляемые светодинамические (меняющиеся по цвету, во времени и пространстве) предметно-пространственные композиции.

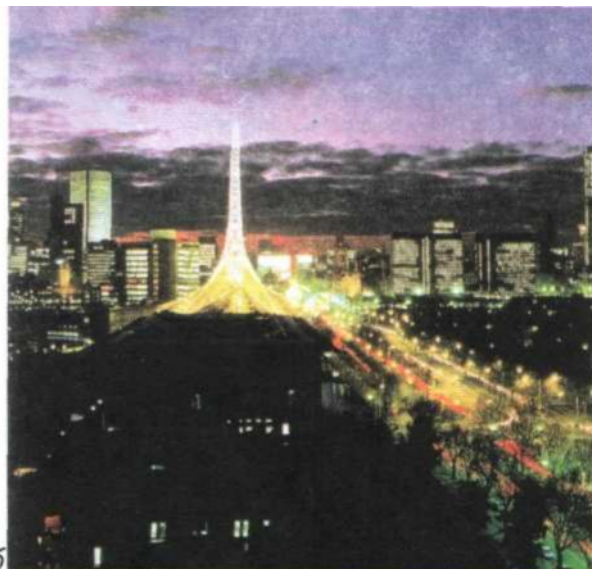
Искусственное освещение городских пространств на постоянной основе возникло в XVII веке в Париже, в XVIII веке в Петербурге, Москве и других городах Европы. Это были масляные фонари, зажигавшиеся в сумерки в безлунные ночи для охранных целей на некоторых улицах и площадях. В процессе эволюции И.о.г. масляные фонари заменялись на керосиновые, спиртовые, газовые; с изобретением электрической лампы накаливания в 1872 году А.Н. Лодыгиным и дуговой лампы в 1876 году П.Н. Яблочковым началась эра электрического освещения, радикально изменившего вид города в темное время суток.

Ныне световая среда в городе создается осветительными установками, которые можно разделить на две группы — освещающие **территории** (горизонтальную поверхность земли) и **объекты** (вертикальные фасадные поверхности). Установки первой группы обеспечивают функциональное освещение дорожного полотна в транспортных и пешеходных зонах и формируют цепь утилитарных светопространств разного назначения и масштаба. Установки второй делятся на две подгруппы: архитектурного освещения объектов и световой информации и рекламы. Они создают образные характеристики вечерней среды, а вместе с первыми — систему архитектурных светопространств города. Для архитектурного освещения и световой информации применяются разные приемы — заливающего и локального света, светящихся поверхностей, «световой графики», «световой живописи» и их сочетаний. Функциональное освещение осуществляется светильниками с мачт большой высоты (до 60 м), с обычных опор, подвесов, фасадных кронштейнов (с высоты 8—15 м), а также светильниками газонными, парпетными, встроенными (в малые формы, цоколи, ступени и т.д.) на высоте до 1,2 м.

Главным элементом осветительных установок служат приборы с тепловыми или разрядными источниками света,

#### Искусственное освещение города:

а — выделение в городской среде объекта светом; б — светопанорама центра Мельбурна





в т.ч. дальнего (прожекторы) и ближнего (светильники) действия. Все чаще в системах И.о.г. начинают применяться устройства, транслирующие свет в своей структуре на определенные расстояния — световоды разного типа.

В ясную погоду в ближайшем будущем возможно использование «искусственных лун» — спутников с зеркальным пленочным отражателем на геостационарной орбите, направляющих солнечный свет на город (Россия провела такой эксперимент в 1993 году).

И.о.г. проектируется по нормам, обеспечивающим безопасность транспортного движения и, отчасти, вечернюю эстетику достопримечательных объектов, причем нормируются, в основном, количественные параметры — освещенность и яркость дорожного полотна и фасадов. Показатели качества освещения — распределения его в пространстве, во времени, по спектру — практически не регламентируются, поэтому полустихийно формирующиеся художественные параметры городского освещения в массе своей невысоки, тогда как в идеале И.о.г. должно быть средством решения композиционных задач разного масштаба и жанра — **светопланировочных, светоансамблевых и художественно-образных.**

Эту сферу профессиональной архитектурно-дизайнерской деятельности называют «световым урбанизмом», относя к светопланировочным задачам визуально читаемое зонирование территории города, выявление его «каркаса» и «ткани», основных планировочных осей и т.п. за счет создания различий в уровнях освещенности, цветности, кинетике, рисунке и масштабах освещения разных территорий и объектов. Светоансамблевые задачи подразумевают формирование системной иерархии световых ансамблей и доминант города. Художественные проблемы нацелены на творческое «конструирование» выразительных свето-цветовых образов объектов — зданий, сооружений, ландшафтных элементов — по принципу их подобия дневным прототипам или создания альтернативных «контробразов», не имеющих визуальных аналогов при природном освещении.

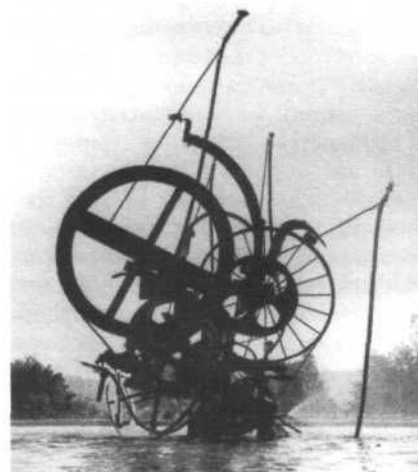
При этом традиционной дизайнерской задачей остается поиск формы и стиля светильников и изделий различных систем И.о.г., выполняющих в дневное время роль малых форм и декоративно-пластических элементов городской среды.

**КИНЕТИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО** — жанр художественного творчества, активно *использующий для создания произведения искусства эстетические возможности движения частей композиции*, реальных конструкций, изображений, оптических эффектов (одна из разновидностей — оп-арт), создаваемых средствами кино, видео, лазером, неонem, электричеством.

Корни К.и. лежат в экспрессионизме, футуризме, конструктивизме, пытавшихся преодолеть статичность традиционного искусства.

В 1930-х годах американец А. Калдер создает мобили, конструкции, приводимые в движение воздухом; в 1950-е годы К.и. активно используется для украшения общественных сред. Художник, целиком отдавшийся К.и., швейцарец Ж. Тенгли начинал с «оживления» композиций, напоминающих В.Кандинского и К.Малевича (1950-е годы), перешел в дальнейшем к конструированию скрипящих, трескучих, мерцающих, меняющих свои очертания псевдомашин, собираемых из самых разных материалов, «бывших» вещей, останков механических существ, носящих следы катастрофы, несчастного случая или пожара.

Искусство Ж. Тенгли — протест против мира безудержного потребления, пародия на бессмысленное существование большинства атрибутов цивилизации и одновременно чудесное воплощение экологического художественного творчества, создающего Красоту из скрапа (отходов). В отечественном искусстве К.и. активно развивалось в 1960-е годы группой «Движение» (Л. Нусберг, Ф. Инфанте, В. Колейчук), продолжавшими возвращаться к нему и в дальнейшем. В мире современной архитектуры и дизайна стремление к преодолению их статичности проявляется в творчестве декон-



Кинетическое искусство: фонтан Дж. Сиффера, Ж. Тенгли, 1984

структивистов, в создании динамических «летающих» структур; в творчестве американского архитектора Ф. Гери — в использовании дополняющих основные объемы сетчатых динамических элементов.

**КИЧ** (нем. *kitch*) — *предметы плохого вкуса, синоним стереотипного псевдоискусства, лишенного художественной ценности.* Как правило, К. — непрофессиональная «поделка», нечто модное, сиюминутное, эффектное, привлекающее внимание; выполнено быстро, из подручного материала, тиражирует в случайном некачественном исполнении популярные образцы.

К. обычно символизирует общедоступное, примитивно-конъюнктурное развлекающее начало массовой культуры, это — псевдодуховное, псевдохудожественное, пошлое и посредственное в искусстве: Диснейленд, пластмассовые цветы на кладбище, стайлинг, гипсовая лепнина на рядом фасаде, умильная рождественская открытка.

Понимание категории К. освобождает от наивного пиетета перед «недостижимо классическим», содержащим немалую дозу «кичдостойнств», разоблачает слепое подражательство любым авторитетам.



а

Кич: а — «профессиональный» музыкальный автомат. П. Фуллер, США, 1946; б — кустарное рыночное производство кича «для населения». Москва



б

В то же время К., в силу массовости, «народности», может служить своеобразным индикатором спроса, источником новых идей для художников-профессионалов: именно с него начинались рок-культура, молодежная мода, постмодернизм, фристайл и другие направления в современном дизайне и архитектуре.

**КЛАССИФИКАЦИИ ПРОЕКТНЫЕ** - систематизация совокупности явлений (объектов) действительности по функциональным, морфологическим, технологическим, социокультурным и другим признакам, отнесение материала проектирования к определенному классу, виду, разделу в соответствии с установленной проектировщиком или общепринятой системой связей.

Общие К.п. строятся по сферам функционального назначения объекта — для производства, массового обслуживания, личного потребления — и задают целевые требования к объекту. Частные, оперативные К.п. формируются внутри общих по типам использования групп объектов, видам их функциональных или конструктивных связей, по материалу и способу изготовления, по художественно-стилистическим признакам и т.п. Как правило, выбор критерия К.п. осуществляется в соответствии с целями и задачами проектирования, при этом объекты К.п. ранжируются (располагаются в классификационной сетке) по мере убывания «мощности» выбранного критерия. К.п. становится затруднительной, если число категорий срав-

ниваемых объектов превышает 15—20, поэтому при рассмотрении более 12 категорий следует выделить из них главные, переводя второстепенные в разряд субкатегорий.

**КОГНИТИВНЫЕ КАРТЫ СРЕДЫ** (от лат. *«cognitio»* — познавать) — *пространственные схемы окружения, которые строит в своем представлении человек.*

К.к.с. осуществляют жесткий контроль за человеческим воображением, хотя в значительной мере они сами и есть воображение, что связано с их метафоричностью. Поведение и созидательная деятельность человека часто следуют скорее индивидуальной когнитивной карте, чем реальности — конечно там, где это возможно — и не противоречат принципу адаптации к среде. К.к.с. (жилища, города, страны) дифференцируются и уточняются по мере уяснения человеком визуальной структуры рассматриваемого объекта. Параллельно происходит обогащение эстетического восприятия, развитие ценностного отношения к нему: выделяются структурные элементы — пути, зоны, границы, узлы, ориентиры. Опираясь на них, человек констатирует каркас образного видения среды, производит ценностную маркировку пространства. В К.к.с. — генетическом срезе процесса восприятия — как бы сплавлены воедино уровень представления и уровень образа.

Структурная устойчивость пространственных схем метафор подтверждает правильность основных идей теории средового видения Дж. Гибсона о существовании фиксированных свойств и параметров среды (в том числе предметно-пространственной), организующих ее восприятие.

Постоянно наблюдаемая избыточность информации, поступающей от обжитой среды, имеет ключевое значение для формирования средового восприятия. Его эстетика, в основе которой лежит построение устойчивых метафор — К.к.с. — значительно отличается от эстетики «картинного» видения мира.

**КОЛЛЕКТИВНЫЙ ПОИСК ИДЕЙ** - *метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов; эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования.*

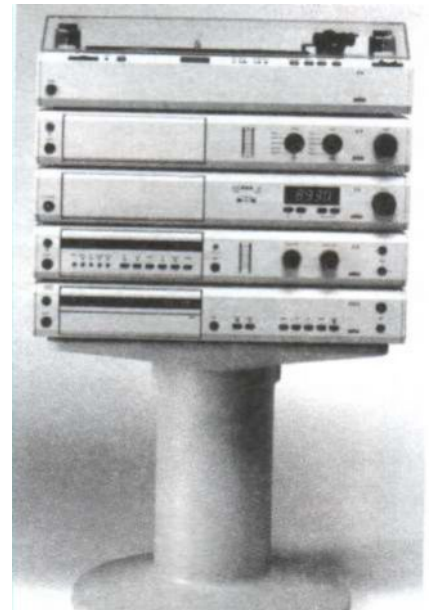
К.п.и. предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадач (см. *Дерево целей*). Формы К.п.и. — **проектный семинар, «мозговая атака» и др.**

**КОМБИНАТОРИКА** - *метод формирования в дизайне, основанный на применении закономерностей разнoвариантного изменения пространственных конструктивных, функциональ-*

**Комбинаторика функциональная** (музыкальный комбайн «Браун», диз. П. Хартвейн и Д. Рамс, 1987, собирается из модифицированных электроакустических блоков) и **«декоративная»** (семь исходных форм столов разной конфигурации, образующих разнообразные композиционные сочетания, фирма «Кассина», 1983)

*ных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.*

Специфика К. близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по разному использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к





унифицированному массовому производству. К. широко используется при автоматизации проектирования.

Благодаря К. мир окружающих нас форм не только бесконечно разнообразен, но и экономно устроен, т.к. многие из них есть производное от сочетаний одних и тех же элементов. К. — это механизм, порождающий по определенным правилам богатство форм с заданными свойствами. Как сказал Л. Салливан: «Три элементарные формы, а именно столб, перекладина и арка ... всего лишь три буквы, из которых разрослось Искусство Архитектуры — язык настолько великий и превосходный, что человек из поколения в поколение выражает с его помощью меняющийся поток мыслей». Нынешнее время существенно обогатило этот условный «алфавит», особенно в дизайне, но «правила» самого языка (законы К.) — порядок изменения качества, количества и условий позиционирования исходных элементов (*морфотипов*) — сохранились.

В дизайнерском творчестве К. можно условно разделить на два направления — **функционально-содержательное** (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия — мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и т.д.) и **формально-образное**, использующее возможности К. для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

**КОМПИЛЯЦИЯ** — прием формирования целого (изделия, композиции) из элементов, заимствованных из произведений других авторов или из объектов, уже использовавшихся ранее.

Присущие дизайну принципы тиражирования форм его продукции изменили некогда господствовавшую негативную оценку К., поскольку сегодня создание предметных комплексов и их компонентов подчиняется скорее идее их совместной объемно-пространственной организации, нежели задачам индивидуализации каждого слагаемого проектируемого единства.

Например, трудно даже вообразить, что предметное наполнение средового ансамбля должно всегда состоять из индивидуально придуманных устройств и приборов.

Больше того, вооружившись такими современными формами предъявления эстетического объекта зрителю, как хепенинг, инсталляция, ассамбляж, **компиляция приобрела статус полноправного приема художественного творчества** не только в дизайнерском искусстве, концептуально разрушая традиционно почитавшиеся грани между случайным и преднамеренным, стилями, видами искусств, делая эти тонкости достоянием чисто риторических толкований (ср. «Эклектика»).

**КОМПОНОВКА** — взаимное пространственное расположение и функциональная взаимосвязь элементов, составляющих объект.

Поиск оптимальной К. является одной из важнейших составляющих процесса дизайнерского формообразования, так как от нее в значительной степени зависит визуальный образ изделия. К. тесно связана с конструкцией, технологическими и эксплуатационными качествами объекта.

В дизайне К. представляет собой промежуточный (как правило, утилитарно-практический, инженерный) этап про-

ектного процесса и является базой формирования его эстетической конструкции.

**КОНСТРУКТИВИЗМ** — направление в архитектурном и предметном творчестве, характерное почти очищенным от традиционных декоративных мотивов и метафор вниманием к базовым формообразующим началам материи — линии, плоскости, ритму, объему, тону, фактуре, свету, цвету, пространству. Сложился в начале 20-х годов прошлого века. Связан, прежде всего, с именами К. Мельникова, А. Родченко, А. Гана, В. Татлина, братьев Весниных, М. Гинзбурга, С. Эйзенштейна, Эль Лисицкого. К. отличается стремлением к активному показу тектонических ценностей предмета или пост<sup>1</sup> юйки, выявлению эстетического качес<sup>1</sup>а их конструктивного решения.

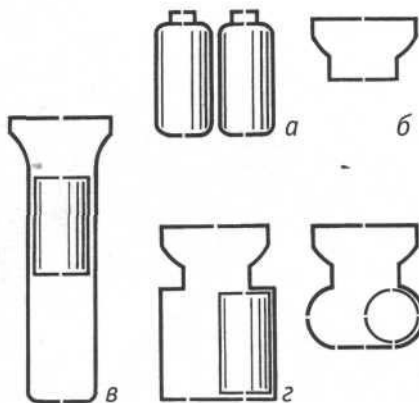
Как идея К. существует с тех пор, как человек начал складывать камни так, чтобы они не развалились, символизирует стержень человеческого творчества: организованность, осмысленность, рациональность. Именно так сооружены пирамиды, так сложена изба, каменщик кладет печь, делает лавку плотник. Все, что обладает организованностью, все, в чем можем мы ее увидеть — а «вооруженным» глазом можно в любой стихии увидеть закономерность, — имеет отношение к К. XX-й век выявил эту идею, возвел в художественный принцип.

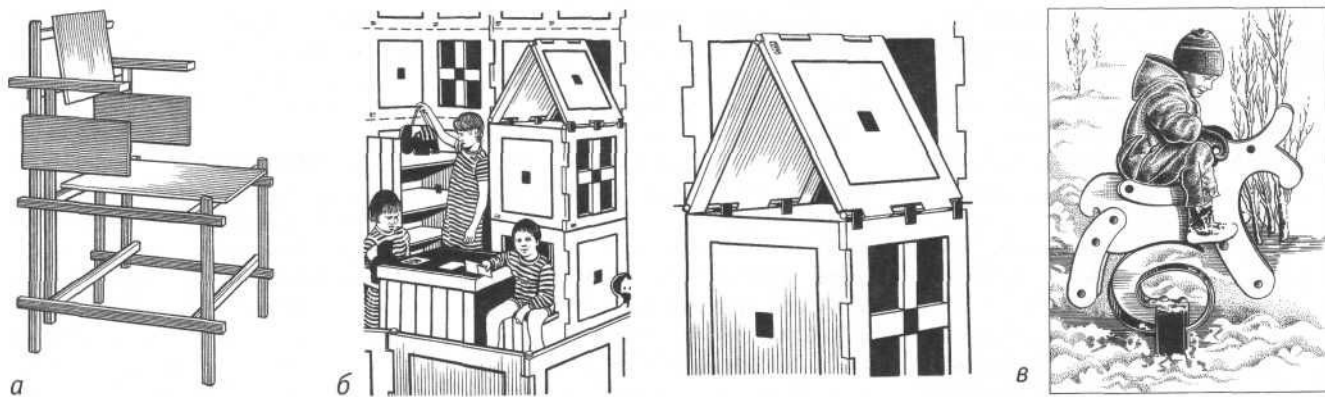
Фактически все значимое после К. в архитектуре, дизайне, искусстве в целом либо прямо вдохновляется функционализмом, рационализмом, супрематизмом, либо «отталкивается» от конструктивно-формообразующих ценностей, либо неявно несет их в себе. Уроки К. позволяют обнаруживать общие основания, связи модернизма, постмодернизма, деконструктивизма, минимализма, хай-тека, «новой волны», свободного «калифорнийского» стиля (фристайл).

К. не отделен от других направлений творчества границей, по одну сторону которой квадраты, диагонали, цилиндры, треугольники, а по другую — свободно текущие формы. Граница

Схема компоновки деталей электрического фонарика:

а, б — элементы компоновки (батарейки, лампа с отражателем); в, г — варианты компоновки





#### Варианты конструктивных схем изделий:

*а* — стул. Дизайнер В. Ландерс, 1988; *б* — детский пропедевтический конструктор; *в* — игровое оборудование

проходит не через геометрию, а через способность увидеть характер организации материи — в том числе и стихийной, свободной организации.

**КОНСТРУКЦИЯ** — *пространственная организация материально-физических, структурных и функциональных элементов изделия* с целью обеспечения его надежного и эффективного функционирования, рациональности и экономичности производства с учетом свойств и возможностей материалов, составляющих К.

Для дизайнера работа с К. выражается не только в выборе конструктивного решения, оптимального с утилитарной точки зрения, но и в выявлении эстетической ценности К. в целом или ее отдельных элементов, использовании их при формировании образа изделия.

**ЛЕНД-АРТ** — *вид искусства, в котором материалом художественного творчества являются, по преимуществу, материалы самой природы: земля, пространство ландшафта, камень, вода, воздух, визуально организованные в определенные средовые ситуации.* Одни мастера Л.-а. ставят рядами камни на косогоре, другие насыпают гигантские каменные спирали- на мелководье, заворачивают в ткань фрагменты каменного побережья, третьи берут в рамку волнующий фрагмент пейзажа.

Если взглянуть на Л.-а. шире, то очевидно, что он объемлет все: всякая архитектура, скульптура, дизайн создаются в определенной пространственной среде из природных материалов; и то, что творит природа: каменные ущелья, песчаные холмы, гигантские секвойи, складки дна океана, складки коры и ее естественное продолжение — расчерченные плугом человека поля и

камни Стоунхенджа — могут рассматриваться как произведение Л.-а. Таким образом, Л.-а. можно рассматривать как своеобразный синтез возможностей ландшафтного дизайна и других форм искусства. Л.-а. не только радует глаз, не только выглядит значительнее, чем архитектура Р. Бофилла и фантастичнее, чем живопись С. Дали, но и открывает нам глаза через органичес-

Ленд-арт: «Спираль». Роберт Смитсон, 1970





кую архитектуру и «архитектуру» самостроя на возможности целостного, непротивопоставленного природе существования, показывая пути нетравмирующего жизнь творчества.

Преднамеренно Л.-а. занимаются Р. Смитсон, К. Андре, Р. Лонг, И. Ногу-чи, Х. Явашев.

**«ЛИКВИДАЦИЯ ТУПИКОВЫХ СИТУАЦИЙ»** — метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений решения проектной задачи в случае, если очевидная область не дала приемлемого результата

При «Л.т.с.» проектировщик ориентируется на те участки пространства поиска, которые первоначально были исключены на основании ошибочных или утративших силу предположений о приемлемости возможных оценок. При этом предполагается: использовать приемы уменьшения психологической инерции мышления и, ^орядочения перебора вариантов зешения (например, метод контрольных -сводящих» вопросов); вести поиск -ювых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного зешения; переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; принимать условия, что проблема решена, л идти от последствий вновь к основной структуре; использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи; делать «дикие», произвольные предложения; принимать правдо- "одобное, но заведомо неправильное зешение и предлагать специалистам заскритиковать его; принимать невоз-

можное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке») и т.д.

**ЛИЧНОСТНЫЙ ПОДХОД** - *взгляд на задачи творческого процесса, определяемый опытом, духовной культурой, системой понятий, оценок и предпочтений автора и, наконец, его творческой установкой.*

Эта установка предвещает деятельность, определяет ее направленность и развертывание, концентрирует усилия для решения поставленной проектной проблемы. Л.п. в известном смысле сужает пространство мышления, что согласуется с эвристическим правилом — ограничивать область поиска. Информация, поступающая извне, при Л.п. оценивается лишь постольку, поскольку она нужна для решения задачи. С другой стороны, Л.п. «отмечает» результат творческой работы неповторимыми особенностями авторской индивидуальности, способствует формированию художественного своеобразия результата проектной деятельности.

**МАКЕТ** — *пространственный объект, воспроизводящий визуальные или отдельные функциональные характеристики изделия (сооружения, комплекса).*

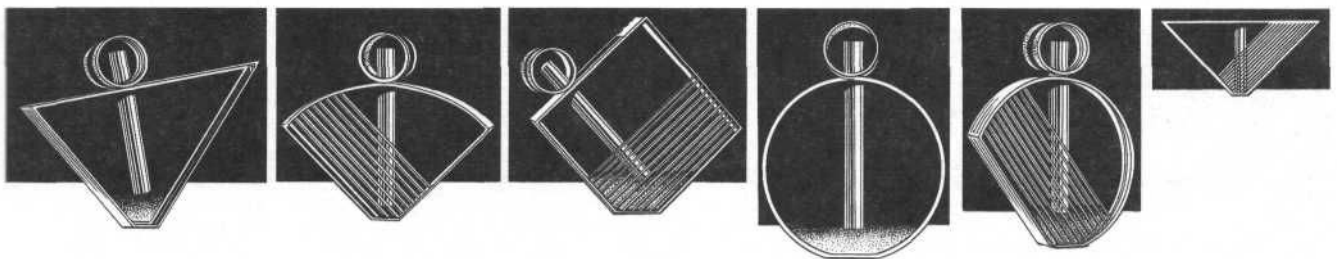
За исключением **демонстрационных** М., целью которых является создание представления о внешнем виде как проектируемых, так и существующих изделий, остальные виды М. служат преимущественно проектным целям.

На разных этапах проектирования используются следующие М.: **поисковые** (для определения основных объемно-пространственных или компоновочных характеристик проектируемого изделия, сопоставления альтернативных проектных предложений); **доводочные** (для более детальной проработки отдельных элементов изделия); **посадочные** (разновидность доводочных макетов, создаваемая в натуральную величину с целью отработки эргономических качеств изделия); **действующие** (для сравнения с существующими аналогами, для проверки функционирования отдельных элементов изделия).

**МАКЕТИРОВАНИЕ** (от итал «macetto» — эскиз, набросок) — *условное или «натуральное» объемно-пространственное изображение объекта в определенном масштабе, позволяющее вести поиск и оценку эстетических, функциональных, конструктивно-технологических или потребительских качеств новых изделий и форм, в комплексе анализировать различные аспекты конкретного проектирования.*

М. дает возможность воссоздавать и изучать различные явления в лабораторных условиях, способствует механизации процесса проектирования, позволяет оперативно получать приближенные к натуре материалы испытаний дизайнерских объектов. Макеты различают: в зависимости от имитируемых сторон объектов дизайна (художественно-эстетических, конструктивных, технологических); в зависимости от этапа проектирования (рабочие, эскизные, демонстрационные, для лабораторных испытаний); по масштабу (в натураль-

Флаконы для духов: поисковые макеты. М. Лезер, Канада, 1989





Проект реконструкции улицы Арбат: макет, 1980

ную величину, уменьшенные в различном соотношении); по объемности (трехмерные — объемные, полувобъемные диорамы, циклограммы, перспективные макеты, макеты-декорации, плоскостные); по материалу изготовления (от бумаги, ткани, дерева, условно передающих формы будущих объектов, до прямого воспроизведения задуманных материалов, фактуры, цвета).

Одновременный учет и решение на одной модели различных вопросов проектирования (например, функциональных, материально-конструктивных и эстетических) в сочетании с графическими материалами обеспечивают на практике реализацию комплексного подхода в проектировании.

**«МАРГИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН»** - местные, экзотические, экспериментальные направления в дизайнерском формообразовании, достаточно замет-



б



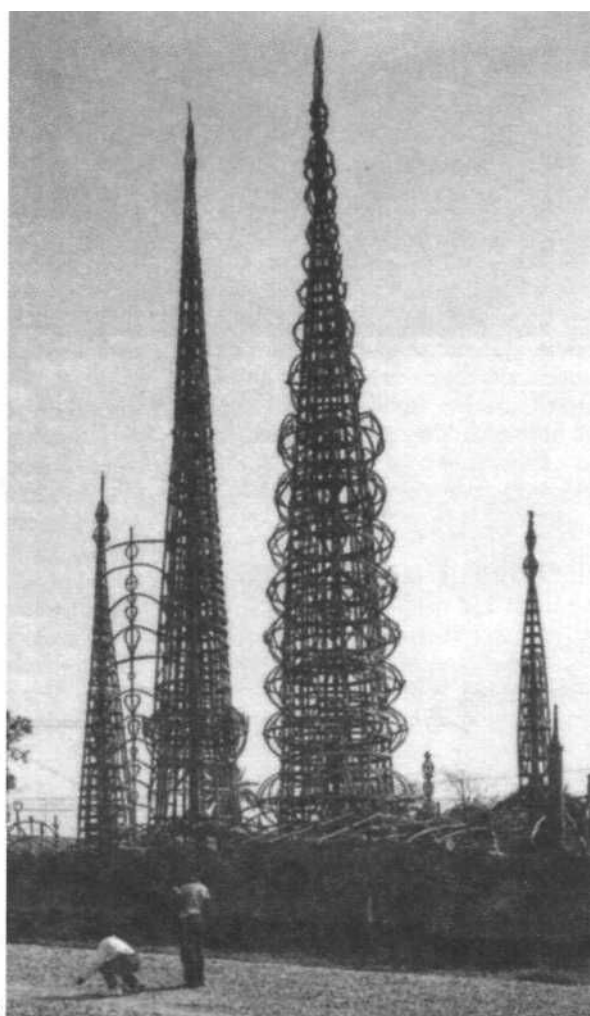
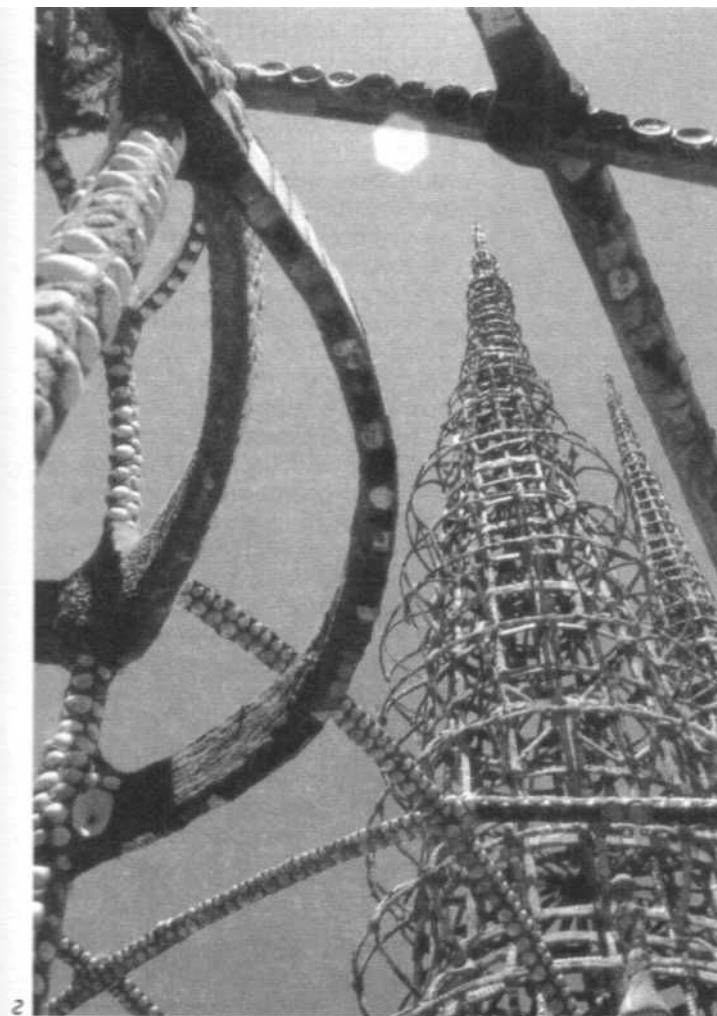
#### Примеры маргинального дизайна:

а — «натуральная» сценография цитрусового фестиваля. Франция, 2001; б — «мусорный дизайн», клумба «Кукольные головы» во дворе «бутылочного дома» бабушки Пристби. Калифорния; в — нелегальный автограф группы «Тоберг» на вагоне московской электрички; г, д — усадьба «Башни Уоттса», фрагмент башни, вид участка. США



ные, чтобы на них обратили внимание специалисты, но не ставшие всеобщим образцом для подражания и внедрения.

В отличие от имеющих глубокие корни в национальных традициях и освоенных профессионалами региональных дизайнов, варианты «М.д.» опираются на частные запросы и тенденции конкретных форм стиля жизни или эстетические капризы и предпочтения, не завоевавшие признания в массовом порядке. Вместе с тем «М.д.» активно выражает эстетические интересы (чаще всего поверхностные) определенных групп населения (молодежи, социальных «изгоев», национальных кланов и сообществ и т.д.), т.е. стоит в ряду явлений по преиму-



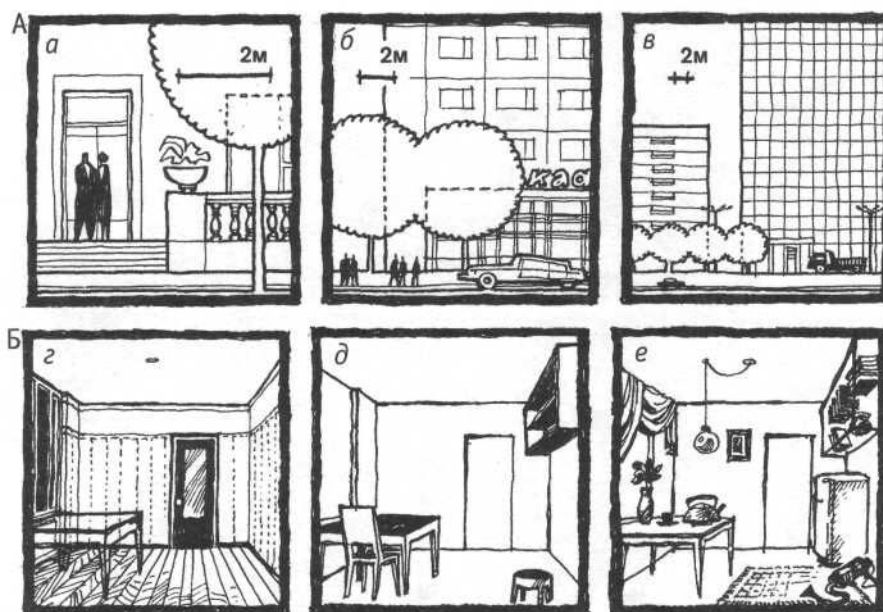


шеству декоративно-прикладных, но несущих определенный заряд художественной самобытности, что делает его произведения ярким пятном в общей картине дизайнерского творчества.

Генетически «М.д.» можно поделить на три части: **«протестные»** проявления (характерная культура панков, рокеров, молодежная мода и пр.) **местные и национальные** течения (например, орнаментальная раскраска «нормальных» автобусов в Индии и Малайзии), активная **личная самодеятельность непрофессиональных художников** и ремесленников, неудовлетворенных эстетикой господствующих направлений как в дизайне, так и в искусстве вообще. Все три могут быть потенциальным источником нестандартных визуальных подсказок для профессионалов, но в разной мере: наиболее устойчивы и богаты оригинальными идеями две последние, что доказывается их неоспоримым влиянием на рынок дизайнерских услуг и архитектурных разработок в некоторых районах Китая, Таиланда, Южной Америки.

Будучи относительно самостоятельным явлением дизайнерской культуры наших дней, «М.д.» тесно соседствует с другими ее «полуофициальными» течениями, такими как *кич*, религиозные художественные школы, острая мода, *фэнтези*, «мусорный дизайн». Отдельные его ветви время от времени проявляют тенденцию к постоянному присутствию в общем массиве дизайнерского формотворчества.

**МАСШТАБ И МАСШТАБНОСТЬ** - важнейшие понятия архитектурно-дизайнерской теории и практики. Они предлагают *прямое объективное сопоставление истинной величины того или иного предмета, средового образования с их окружением или наполнением* через зрительное отношение к «мере всех вещей» — человеку (масштаб); концентрируют в наглядной форме *представление о значимости произведений архитектурно-дизайнерского искусства для человека и общества* (масштабность). В жизни эти понятия тесно взаимосвязаны и часто подменяют друг друга.



Система узнаваемых масштабных элементов:

А — в городской среде: а — фрагмент здания; б, в — фрагменты улицы;

Б — в интерьере: г — архитектурные детали; д, е — мебель, бытовое оборудование

Наиболее распространенное значение слова «масштаб» говорит о соответствии размеров объема или пространства дизайнерского объекта и его деталей представлениям человека об их комфортном, полноценном восприятии. Согласуется масштаб конкретного объекта с ожидаемым «человеческим» за счет двух приемов:

- выявления так называемых «указателей масштаба», узнаваемых элементов, размер которых зрителю уже известен, привычен (болты, гайки, колесо автомобиля, мебель, дверной проем и пр.);

- придания облику объекта уровня насыщенности деталями, членениями, характерного для этого класса произведений дизайна.

В произведении дизайнерского творчества такие параметры, как размер вещи, ее сложность, конфигурация, величина пространства, количество его членений и т.д., являются не только утилитарными, но и художественными категориями, определяющими сложную цепочку чувственных и содержательных связей между предметами или пространствами, «удобными» функционально и психологически, художествен-

но нацеленными, навязывающими потребителю нужное впечатление. Т.е. материалом масштабности является не конкретный человек или вызванный его потребностями процесс, а «идеальная» социально-общественная установка.

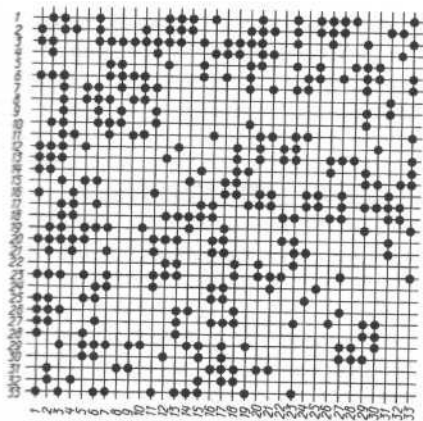
Наряду с понятием масштабности размера в дизайнерском искусстве существует более сложная категория — масштабность содержательная, как бы ассоциативная и сравнивающая объект с предъявляемыми к нему эмоциональными и эстетическими требованиями. Соизмеряются при этом реальные и воспринимаемые зрителем размеры, представления о важности объекта и представительности его облика и присущий каждой конкретной вещи или среде ее собственный, вытекающий из содержания, масштаб — нарочито крупный, **героический** или, наоборот, дробный, **камерный** — с масштабом антропоморфным, «человеческим».

**МАТРИЦЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ** - инструмент системного поиска (обзора) оптимальных связей между элементами

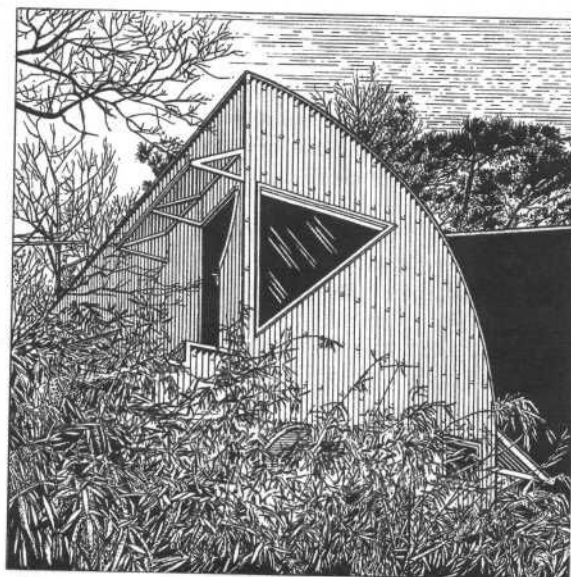
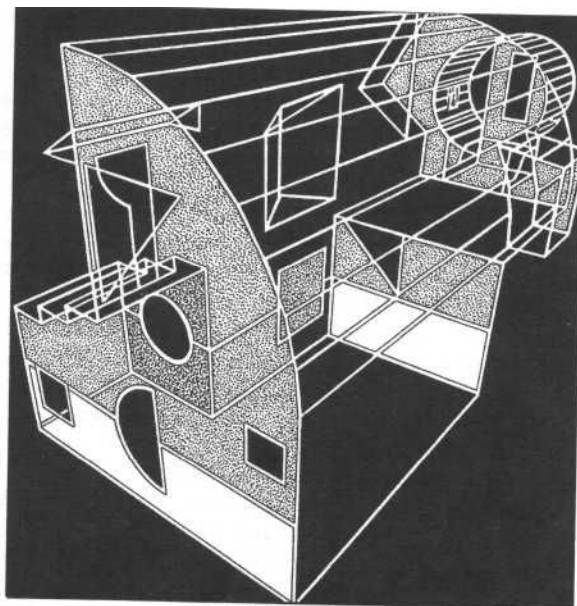
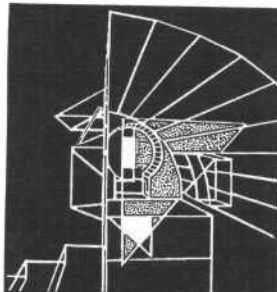
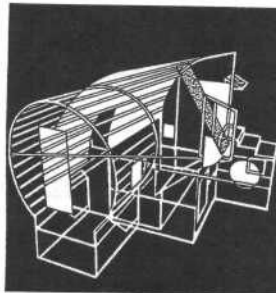
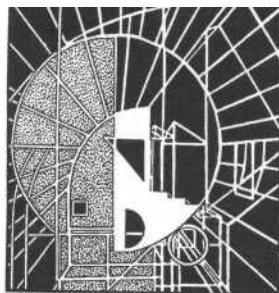
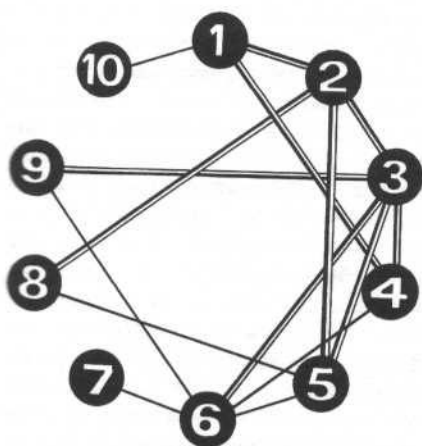
решения в рамках конкретной проектной проблемы на основе: графической фиксации элементов объекта и их взаимосвязей; построения матриц, сопоставления элементов по различным признакам; определения оптимальных взаимосвязей; графического закрепления полученных результатов.

М.в. могут быть использованы как один из способов проектной классификации и как средство воплощения, выражения проблемы в форме, пригодной для обработки на ЭВМ. М.в. бесполезны в тех случаях, когда структуру проблемы нельзя с достаточной степенью точности раскрыть с помощью какой-либо модели.

МАТРИЧНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ФОРМЫ — средства осуществления системной проектной деятельности на основе использования современной научно-технической базы в больших коллективах коллег и экспертов (в том числе потребителей художественно-конструкторской продукции). М.г.ф. выводят проектную и изобретатель-



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ВЕСТИБОЛЬ	-	2	0	2	0	0	0	0	0	1
2. ЗАЛ СБОРА	-	-	2	0	2	0	0	2	0	0
3. ВОЗДУШНАЯ САЛА	-	-	-	-	0	1	0	0	0	0
4. КАБИНЕТ ДЛЯ ВНЕШНЕЙ КОММУНИКАЦИИ	-	-	-	-	-	1	0	1	0	0
5. РЕГИСТРАЦИЯ	-	-	-	-	-	-	1	0	1	0
6. ТАРЕЛЕТ ДЛЯ ОСНОВНОГО ПЕРСОНА	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0
7. ТАРЕЛЕТ ДЛЯ ВОЗДУШНОЙ	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0
8. СКЛАД МЕДИ- КАМЕНТОВ	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0
9. ВЕЩЕВАЯ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



Матрицы взаимодействия: варианты связей

Компьютерная графика и пространственное моделирование жилого дома, 1987

скую работу на более высокий уровень по сравнению с использованием *ручных графических форм*.

Основная особенность М.г.ф. — ориентация проектировщика на труд не столько ремесленно-исполнительский, сколько организационно-сценарный с подключением машин-«исполнителей». М.г.ф. используют инструментарий системотехники с помощью матриц (явных, скрытых, шифрованных), предполагающих машинное тиражирование (печать разного рода, трафареты, шелкография, маски), проекции на экран, механический повтор и другие так называемые «М.г.ф.-I».

На базе М.г.ф.-I созданы новейшие системотехнические аппараты для манипулирования визуальными знаками реальной действительности, обеспечивающие непосредственное воспроизведение графического образа машинами (при программирующей роли человека). М.г.ф.-II отличает возможность размерно-подвижного воспроизведения объектов действительности, одновременная документальная передача различных временных состояний объекта, раскрытие проявления объекта во времени, мажорирования (соединения) графических образцов и приемов и др. К М.г.ф.-II относятся фотография, кино, телевидение, а также рентгенография, инфраграфия, фотограмметрия, голография и др. Эти технологии позволяют не только активизировать проектно-исследовательскую работу, не только реализуют модельные формы проекта, но и сами могут быть активной проектной формой (например, голография).

**МЕТОД** (от греч. *methodos* — путь исследования, познания, теория, учение) — *совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности*, подчиненных решению конкретной задачи.

В качестве М. может выступать система операций на определенном оборудовании, приемы научных исследований и изложения материала, приемы художественного отбора, обоб-

щения и оценки материала с позиций того или иного эстетического идеала и т.д. Генетическими корнями М. восходит к практической деятельности: приемы практических действий человека с самого начала должны были соотносываться со свойствами и законами мироустройства, с объективной логикой тех вещей, с которыми он имел дело. Становясь предметом осознания, эти способы деятельности выступали в качестве источников методов мышления, а развитие и дифференциация последних (особенно в связи с развитием науки) в конечном итоге привели к учению о методах — *методологии*.

В дизайнерском творчестве М. представляет собой совокупность приемов, способов, целесообразных действий, направленных на упорядочение проектного процесса. М. отражает повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности, в М. закономерности создания проектной модели становятся правилами работы дизайнера.

### МЕТОД И МЕТОДИКА В ДИЗАЙНЕ

— *порядок достижения проектной цели*, решения поставленной перед дизайнером функционально-пространственной, технологической и художественной задач, последовательность приемов или операций, необходимых для получения искомого результата; *система мер по оптимальной организации проектной (дизайнерской) деятельности*. Включают несколько тесно взаимосвязанных разделов знания и комплексов работ: *метод, методика, художественный метод, «нау-хау»*, уточняющих порядок и последовательность проектных работ от самых общих установок до конкретных технологий, обеспечивающих достижение проектной цели.

В общем случае термин «метод» подразумевает практический способ выполнения относительно узко очерченной работы; «методика» составляет совокупность разных способов, позволяющих решать широкий спектр профессиональных заданий дизайнера.

Особенностью М. и М. в Д. является нацеленность проектных действий одновременно и на прагматический, и на художественный результаты, причем иерархия соответствующих установок и путей их достижения может меняться в процессе работы. Это означает, что М. и М. дизайнера должны содержать элементы, синтезирующие возможности и инженерно-технического, и художественного творчества, что предопределяет специфику его подготовки и технологии профессиональной работы.

**МЕТОД ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ** в теории и практике искусства — *система принципов, управляющих процессом создания произведения искусства*.

Категория М.х. была введена в эстетическую мысль в конце 1920-х годов и стала одним из основных понятий теории художественного творчества. М.х. вырабатывается каждым художником самостоятельно в ходе становления его мастерства и под влиянием его мировоззрения (системы эстетических, нравственных, философских и др. убеждений). Конкретное понимание М.х. — его основных элементов, характера связей, соотношения метода и стиля и т.д. — до сих пор вызывает серьезные разногласия. М.х. определяется то как «принцип образного отражения жизни», то как «критерий отбора и оценки художником явлений действительности», как «определенный способ образного мышления», как «способ художественного обобщения», «принцип эстетической оценки» и, наконец, «принцип воплощения действительности в образах искусства». И это объяснимо: поскольку структура искусства складывается из соотношения четырех основных компонентов — познания жизни, ее оценивания, преобразования и знакового выражения полученной таким образом художественной информации, постольку М.х. должен содержать все четыре соответствующие установки. И те из них, что доминируют в творчестве данного мастера, будут определять особенности его творческого метода.



**МЕТОДИК ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЫ** — варианты способов проведения научно-проектных работ.

М.и.в. разделяются на визуально-графические (фиксационный, обмерный, сравнительный, аналитический); вербальные (словесно-логические) — исторический, фиксационный, сравнительный, аналитический; предметные — абстрактно-модельный, макетно-модельный, предметный, предметно-экспериментальный. По оснастке различают методы — визуальный, приборный, эксплуатационный, комбинированный; по месту проведения — мысленный, полевой, лабораторный, производственный, полупроизводственный; по способу ведения — конкретный (один объект), локальный (один метод), всеобщий (п-объектов), универсальный [п-методов].

**МЕТОДИКА ДИЗАЙНА** - *соединение основополагающих принципов, методов и средств решения задач дизайна применительно к различным видам объектов проектирования.*

М.д. включает принципы и способы анализа проектных ситуаций, научного и художественного моделирования объекта и адекватные им правила создания проектных идей и концепций, изложенные в их логической взаимосвязи и системном единстве, которое, в свою очередь, обусловлено ведущей методической концепцией. Цель М.д. — упорядочить и систематизировать конкретную деятельность дизайнера с позиций общей концепции дизайна. М.д. задает основные категории проектной деятельности, разворачивает логику операционного процесса (формирование, разработка и воплощение дизайнерского замысла) и анализирует возможности конкретных средств и приемов проектирования в их взаимосвязи с типами и параметрами проектных задач. М.д. может иметь широкий или, наоборот, специализированный характер в зависимости от вида объекта или применяемых в дизайн-процессе средств (например, проектирование с помощью компьютера).

**МЕТОДОЛОГИЯ** (от греч. *methodos* — метод и *logos* — понятие, мысль) — учение о структуре, рациональной организации методов и средств дизайнерской деятельности, высшая ступень представлений о методике в дизайне. М. является важнейшим компонентом этой деятельности, делая ее предметом осознания, обучения и рационализирования. Методологическое знание выступает как в форме предписаний и норм, фиксирующих содержание и последовательность определенных видов деятельности (**нормативная М.**), так и в виде описания фактически выполненной деятельности (**дескриптивная М.**). В обоих случаях основой его функции является внутренняя организация и регулирование процесса познания или практического преобразования какого-либо объекта. Наиболее важными точками приложения М. являются: постановка проблемы, построение предмета исследования, построение научной теории, а также проверка полученного результата с точки зрения его истинности, т.е. соответствия объекту изучения.

В дизайне оба вида М. находятся в процессе постоянного обновления, особенно дескриптивная часть, что объясняется ее особой ценностью для практической деятельности дизайнера. В настоящее время «описательная» М. более известна как «НОУ-ХАУ» (дословно «знаю как» — англ.) — *свод эксклюзивных научно-технических, коммерческих и организационно-управленческих знаний и сведений*, владение которыми обеспечивает определенные преимущества лицу или предприятию, их получившему.

«Н.-х.» не патентуется, но может передаваться другим лицам. Приобретение «Н.-х.» часто происходит одновременно с покупкой лицензии на выпуск дизайнерской продукции, что облегчает и удешевляет налаживание производства, обеспечивает участие специалистов фирмы-продавца в отладке и контроле производственных процессов. В дизайне «Н.-х.», как правило, связано с индивидуальной стороной творческой деятельности и отражает художественные начала «фирменного стиля» данного автора или дизайн-бюро.

**МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОЕКТНОЕ** - *воспроизведение существенных свойств и форм конкретного объекта или явления в виде условной копии (схемы); перенос центра тяжести в рассмотрении проблематики предметного творчества с предмета на метод.*

При проектировании дизайнерских объектов, особенно сложных, используется значительный арсенал различных средств моделирования: функциональные схемы, блок-схемы, системные модели, всевозможные матрицы и классификационные таблицы, модели типологические и т.д. Вместе с тем используются возможности и средства художественные, принадлежащие искусству. К наиболее употребительным из них относятся визуально-графические и пространственно-пластические средства моделирования. Менее традиционны для дизайнера в целом, но остро необходимы в ряде конкретных ситуаций (при проектировании крупных комплексных объектов, разработке отраслевых программ и др.) средства драматургии, театра, кино, сценографии, аудио-визуальной техники, журналистики и др. В этом случае возникает принципиальная методическая задача выявления, раскрытия и использования применительно к дизайну этих средств художественного подхода.

Например, в средовом дизайне часто используется сценографическое моделирование организующих среду процессов — чтобы перевести их из явлений прагматических в ранг событий художественных. Для этого применяют сугубо «театральные» технологии: деление процесса на «мизансцены», распределение «главных ролей» среди слагаемых среды, определение «сверхзадачи» проектирования средового комплекса и др.

**МОДЕЛЬ ПРОЕКТНАЯ** - *конкретная дизайнерская форма высказывания об объекте, фиксация (предъявление) научной или проектной мысли.*

М.п. является предметом проектирования и одновременно средством

коммуникации как между профессионалами, так и между автором, заказчиком и потребителем. М.п. должны отличать: **адекватность** (правдоподобие, верность, реалистичность) действительности, так как модель есть более или менее точное подобие реального объекта; условность, так как модель не буквально повторяет реальность, а представляет собой обобщенное, приближенное ее отражение, выявляющее только существенные с точки зрения решения данной задачи свойства; **концептуальность** так как модель есть искусственный объект, необходимый для решения определенных задач и, следовательно, предполагает наличие творческого замысла, авторской концепции, демонстрирующей позицию художника по отношению к действительности, и должна выражать эту позицию.

М.п. могут быть графические, объемные, словесные и т.д.

**МОДЕРНИЗМ** — художественно-эстетическая система, сложившаяся в начале XX века на волне неприятия канонизированных форм реализма и романтизма XIX века, натуралистического копирования действительности, безжизненности академизма, салонности массового художественного творчества.

М. характеризует воинствующий антитрадиционализм, подчеркнутый эстетический антинормативизм, нередко приобретающий экстравагантнo-эпатирующий характер. Этим свойством обладали практически все новейшие течения в искусстве XX века: экспрессионизм, фовизм, кубизм, футуризм, конструктивизм, супрематизм, дадаизм, сюрреализм, абстрактный экспрессионизм, поп-арт, оп-арт и др. Формальные искания М. направлены на поиск новых художественных форм, новых эстетических принципов, нового изобразительного языка. Новейшие течения М. — постмодернизм, деконструктивизм, неоекспрессионизм, трансавангард и т.п. — характеризуются отрицанием ценностей традиций «классического» модернизма, вырастающим на почве этих традиций.

Архитектурный модернизм, сформированный В. Гропиусом, Ле Корбюзье, Мис ван дер Роэ, содержащий в себе множество направлений — от органических (Ф.Л. Райт, Э. Сааринен, А. Аалто, П. Солери) до крайне формалистических (Г. Шарун, М. Сэфди, Х. Холляйн), дополнен сегодня множеством оттенков *постмодернизма*, отрицающего своего предтечу, но апеллирующего к нему.

**«МОЗГОВАЯ АТАКА»** (от англ. *brain storming*) — метод стимуляции активности и продуктивности творческой деятельности за счет ее освобождения от ограничений, свойственных тривиальным условиям и рутинным приемам работы.

Как известно, в обычной ситуации стереотипы принятия решений, боязнь неудачи, страх показаться смешным тормозят возникновение всякого рода новаторских идей. Снятие «тормозящих факторов» при «М.а.» — осуществляется путем работы в группе (коллективе), каждый член которой высказывается на заданную тему и выдвигает идеи, не оценивая их как истинные или ложные, какими бы «дикими» они ни казались, не подвергая их аналитическому разбору, побуждая друг друга к поиску разного рода ассоциаций, вариантов усовершенствования. Затем все высказанные идеи анализируются и из них выбираются содержащие наиболее удачные решения.

Быстрота — важнейший фактор «М.а.», позволяющий в короткие сроки накопить массив предложений, достаточный для рассмотрения в качестве основы для дальнейшего серьезного поиска. Непосредственным ценным выходом «атаки» являются не сами идеи, а категории, на которые они разбиваются при классификации большого случайного множества.

Методом «М.а.» можно рассматривать любую проблему, если она просто и ясно сформулирована. Этот метод можно использовать на любом этапе проектирования — как в начале, когда проблема еще окончательно не определена, так и позднее,

когда уже выделены конкретные подпроблемы. Его можно также использовать для генерирования информации или формулирования вопросов анкеты. Широкое применение метод «М.а.» получил в 1950-е годы, преимущественно при решении задач технологии, планирования и прогнозирования.

**МОНТАЖ** — подбор и соединение в единое (по теме, замыслу или сюжету) художественное целое отдельных готовых частей и сведений о свойствах и особенностях объекта, конечный результат этой работы (например, коллаж, кино- и фотомонтаж).

М. — универсальная методика эффективной визуализации проектной идеи за счет широкого выбора монтажных комбинаций предполагает использование как готовых форм и блоков материальной среды, так и их трансформации. Различают **прямой М.** — соединение рабочих изображений проектной ситуации в новое целое, качественно отличающееся от исходных форм; применяется как в изобразительных, так и в пространственно-временных жанрах (кино, телевидение), и **проеекционный М.**, если его инструментом служат, например, диапроектор, кодоскоп, фотоувеличитель, непосредственно микширующие нужные изображения.

При проекционном М., кроме суммирования изображений, используют трансформации и воспроизведение результатов с помощью кино- и фотопечати. Средства кино ввели в обиход новый вид проектного изображения, например мультипликацию, последовательную запись фото- или киноматериалов, комиксы, раскрывающие суть взаимоотношений элементов проекта, их комбинаторные и динамические возможности.

**МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД** — наглядный способ структурной организации идеи за счет непредубежденного системно-логического обзора всех возможных вариантов решения рассматриваемой проблемы на базе

сравнения сведений о форме объекта или явления.

Последовательность действий при анализе структурных связей и отношений между предметами, явлениями, идеями при М.п.: постановка задачи и формулирование проблемы; определение параметров структуры и функций заданного объекта; построение многомерной матрицы; анализ и оценка всех возможных комбинаций, форм, образующих объект; выбор решения (ср. «Гештальт-психологии «хорошие формы»).

**МОРФОЛОГИЯ** (от греч. *morphe* - форма и *logos* — учение) в дизайне — наука о форме и строении объектов архитектурного и дизайнерского проектирования, которая исследует закономерности их объемно-пространственной организации и формообразования, в т.ч. вопросы динамики этих форм и структур в зависимости от изменения функционального содержания этих объектов, особенностей их производства (сооружения), развития и амортизации и в связи с преобразованиями внешних условий (контекста) их существования и эксплуатации *описание соответствующих объектов.*

**«НАЙДЕННЫЙ ОБЪЕКТ»** - случайные элементы материального мира, понятые и представленные как произведения искусства. «Н.о.» — индикатор радикальной смены художественных ценностей, к которой привели общий рационализм мышления человека XX века, развитие средств массовой коммуникации, особенно фотографии. И сейчас в традиционных кругах, как и прежде, ценится умение воспроизводить видимое, однако сегодня мир искусства равно высоко оценивает способность обнаружения, нахождения вокруг нас ситуаций, структур, объектов, фрагментов, обломков, следов, адекватно выражающих сложные, почти непередаваемые традиционными средствами чувства и мысли художника.

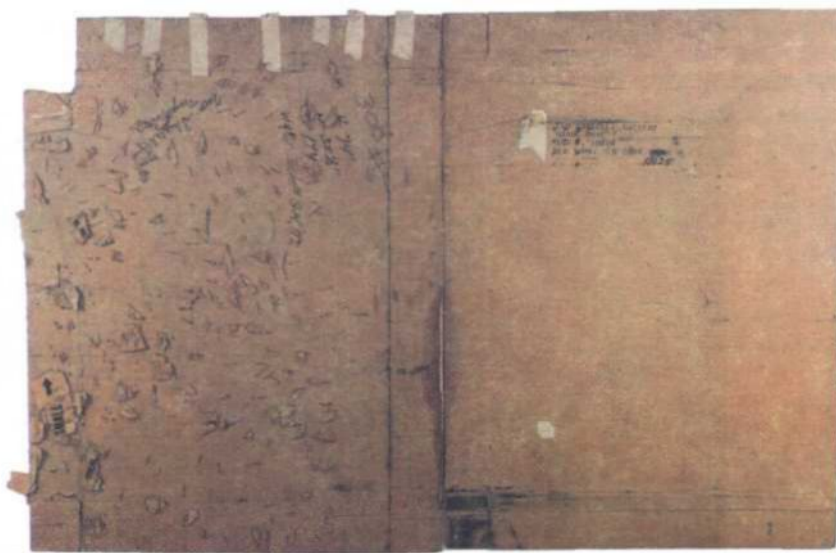
Культура «Н.о.» радикально расширяет палитру отношений человека с миром, вытесняя формы натуральные, очевидные, тривиальные, формами эскизными, неожиданными, свободными, находится на одном уровне с экологической культурой, прибавляя к возможностям утилитарного использования отживших вещей возможность отношения к ним как к выразителям духа времени, носителям тайны их создания, их жизни, обладающих особой, только им присущей формой или фактурой, устройством или организацией.

## НЕФИГУРАТИВНОЕ ИСКУССТВО

(абстрактное) — отказавшееся от «прямого» изображения реальных предметов и явлений в живописи, скульптуре и графике, оно опирается на одну из основных операций мышления, состоящую в том, что субъект, вычленив какие-либо признаки изучаемого объекта, отвлекается от остальных. При непосредственном чувственно-образном отражении окружающей среды абстрагирование выделяет одни свойства, становящиеся ориентирами для восприятия и действия, в то время как другие игнорируются.

Абстрагирование является для художника естественным инструментом формирования обобщенных образов реальности, позволяющим выделить в ней значимые для деятельности связи и отношения объектов, отграничив их от других. Абстрагирование как метод художественного творчества оформился в творчестве П. Сезанна; нефигуративное, беспредметное искусство возникло и развивалось в XX веке усилиями художников фовизма, В. Кандинского, кубистов, футуристов. *Супрематизм* К. Малевича и группы «Стиль» (П. Мондриан, Т. ван Дусбург и др.) противопоставили простоту, ясность, функциональность чистых геометрических форм случайности, неопределенности и произволу природы. Напротив, послевоенное поколение абстракционистов, называвших себя «живописцами действия» и «абстрактными экспрессионистами» (Д. Поллок, М. Ротко, Р. Мозеруэла и др.), абсолютизировало эстетическую значимость цвета и формы, а также самого процесса создания произведения, в котором становятся чрезвычайно важными тонкости самой технологии творчества. Сегодняшнее архитектурно-дизайнерское творчество в многообразных жанрах в значительной степени опирается на традиции Н.и., с разной степенью активности эксплуатирует открытия беспредметного творчества, развивая его, открывая новые способы соединения различных его проявлений (например, творчество групп «Мемфис», «Алхимия»),

«Найденный объект»: картон «Маленькая черепаха чаша Кастелли». Р. Раушенберг, 1971





**НОМЕНКЛАТУРА** - перечень изделий (действий, объектов), классифицированный по функциональному (или иному) признаку с указанием основных показателей.

**ОРГАНИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА** - течение в архитектурно-дизайнерском творчестве, при котором произведение создается в ситуации повышенного внимания к духу места, к особенностям климата, географии, ландшафта.

«Органический» зодчий стремится слить архитектурное сооружение с местной топографией, его работа часто выглядит как естественный природный аналог, как ее продолжение. Такие архитекторы, как Ф.Л. Райт, Э. Саринен, К. Скарпа, Ч. Мур, Л. Барраган, Ф. Гери, Т. Андо, отражают особенность регионального духа не в виде упрощенных стилистических цитат (как часто это делают постмодернисты), но как тектонические разработки пространства, материала и формы. Благодаря взаимосвязанности тектоники, топографии и органичности, которая является принципом организации пространства, их работы в состоянии указывать направление будущего развития. О.а. — это не стиль, но оплодотворяющий дух, опираясь на который можно создавать податливую, осязаемую, неотчужденную, живую среду.

**ОТКРЫТОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ** - специфическая творческая установка проектной работы, учитывающей диалог с реальностью, реагирующей на изменения ситуации, новые проектные соображения.

О.п. — реакция на особенности существования дизайна в современном мире, когда полноценная реализация проекта возможна лишь при активном, заинтересованном участии заказчика, выступающего продолжением дизайнера, а не противоборствующей силой. Смысл О.п. заключается в установлении на всех этапах работы непрерывной обратной связи, диалога дизайнера и проектируемого материально-художественного контекста, включающего заинтересованного в реализации заказчика, занятого не традиционным поиском доказательств невозможности осуществления проекта, а находящим возможности его осуществления.

**ПЕРФОРМАНС** (англ. *performance* - спектакль, представление) — система действий исполнителя или исполнителей, рассчитанная на публичную демонстрацию художественных намерений автора (авторов), своего рода «театр визуальных искусств». Появившийся в 1960-е годы, а в 1980-е достигший своей зрелости, вид творчества,

лежащий в пространстве между традиционным театром и концептуальным искусством.

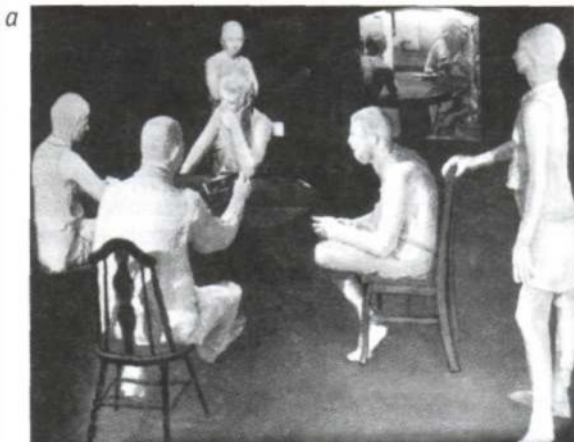
П. объединяет театр, танец, музыку, видео, поэзию, кино, действие, однако разыгрывается не в театре, а в музеях, художественных галереях, в общественных средах. П. чаще всего создается визуальными художниками, драматургию его создает сам художник, он же активно участвует в нем своими произведениями и сам непосредственно.

П. — естественная сегодняшняя форма театрального действия, свободная от пут театральных традиций, литературной драматургии, режиссерских школ, актерских привычек, произвола театральных художников. Для П. важен скорее сам процесс творчества, нежели завершенность произведения, важна сила воздействия самой акции, а не логическая ясность того, что творится.

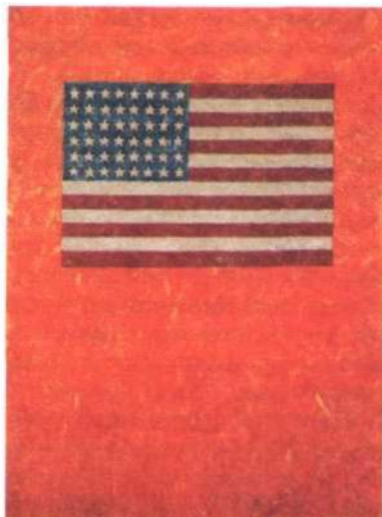
**ПОП-АРТ** — направление в искусстве, возникшее в 1950-е годы и развивавшееся в 1960-е, главным образом, в США, обратившееся от возвышенного, к чему традиционно стремились художники разного времени, к красоте обыденного, банального, к жизни во всех ее проявлениях, к той жизни, что течет сегодня — с шумом улицы, рек-

#### Работы художников поп-арта:

а — Джордж Сегал «Обеденный стол», гипс и реальные объекты, частная коллекция; б — Ричард Мауро, библиотечное кресло, 1978, коллекция М. Стоун. Нью-Йорк; в — Джаспер Джонс «Флаг на оранжевом поле», холст, масло, 1957; г — Энди Уорхолл «Пепси-Кола», холст, масло, 1962; д — Класс Ольденбург, парковая скульптура «Кельма», крашенная сталь, Парк Скульптуры. Оттерло, 1971



8



ламой, телевизионными шоу, криком болельщиков и драмой одинокого человека.

Художники П.-а. открыли возможность не только отображать жизнь, но жить в ней, будучи открытыми окружению, реагирующими на него и одновременно вносящим» свою лепту в формирование окружения, среды. Объектами изображения художников П.-а. обычно являются клише сегодняшней реальности, «американского образа жизни», такие как флаг, консервы, кока-кола, кинозвезды. П.-а. часто пользуется изобразительным языком средств массовой информации, рекламы; средства изображения становятся объектом изображения. Среди выдающихся художников П.-а.: Р. Раушенберг, Дж. Джонс, Р. Лихтенштейн, Э. Уорхол, К. Ольденбург, Д. Розенквист, Т. Вессельман, Дж. Сегал.

2



**ПОСТМОДЕРНИЗМ** - состояние архитектурной мысли и практики, ставшее очевидным после выхода в свет книги Ч. Дженкса «Язык архитектуры постмодернизма» (1977). Постмодернистское означает *то, что не лежит в русле ортодоксального модернизма с его строгими, но во многом надуманными этикой, эстетикой, философией*. Отличается большей терпимостью к неясному и противоречивому, вниманием к особенностям контекста, свободой в обращении с историческими заимствованиями, диалогом с заказчиком, потребителем.

П. живет одновременно во множестве проявлений. Ни одно определение не может охватить все многообразие его состояний, ни один архитектор не может считаться вполне постмодернистом, ни одно здание не воплощает в себе понятие П. Постройки Ч. Мура, Р. Вентури, Р. Стерна, М. Грей-вза многослойны, с очевидностью обнаруживают заимствования из Ле Корбюзье, Л. Кана, а также образы Древнего Египта, Палладио; двойное кодирование, т.е. ориентацию одновременно на профессионалов и широкую публику; соучастие, диалог с потребителем; особое внимание к

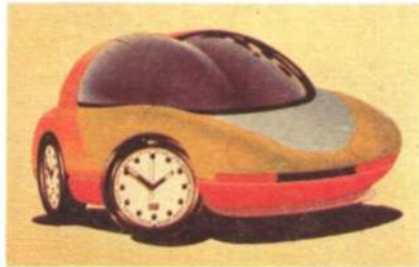
местной традиции, к духу места; многослойную метафоричность и особый, не вполне объяснимый дух тайны, метафизики.

В промышленном дизайне П. нашел отражение в первую очередь в объектах бытового назначения. Примером постмодернистского формообразования может служить творчество итальянских групп «Мемфис» или «Алхимия». Менее откровенно, но все же явственно, проявляется П. и в других типах объектов — оборудовании интерьеров, компьютерной технике и даже в автомобильном *стайлинге*. В последнем случае это выражается в переосмыслении исторических (хотя и сравнительно недавних — 1950—1960-е годы) форм, в воспроизведении образных характеристик объектов, далеких от транспорта, или же просто в нарочито гротескных пропорциях вполне функциональных кузовов.

П., по сути дела, поколебал, наконец, удерживавшийся в течение многих десятилетий канон «серьезности» архитектуры и дизайна, а также освободил их от любых стилевых ограничений, открыв почти беспредельную дорогу творческим экспериментам.

Нередко постройки мастеров П. и их последователей превращаются в своего рода причудливо раскрашенные пространственные суперскульптуры, иногда — лишенные ортодоксальной архитектурно-функциональной или тектонической логики, но обретшие взамен черты радостного удивления богатству жизни, что возвращает нас к изрядно забытым традициям декоративной полихромии, свойственной смытой дождями раскраске храмов Древней Греции или наивным пластическим

**Постмодернизм в промышленном дизайне:**  
Дж. Гебель, концептуальный эскиз автомобиля в стилистике часов «Свотч»



d





символам ныне возрождающейся культуры Востока.

**ПРЕДПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ** - начальная стадия работ по дизайнерскому проектированию, цель которой преобразовать условия задачи в принципы ее решения, создать из описания потребности модель материально-пространственного объекта, удовлетворяющего эту потребность.

Суть методики предпроектного анализа в дизайне состоит в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

Первый — **обследование**, знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать. Общеизвестна техника этого этапа: изучение аналогов, обзор литературных данных и реальных прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

Особенности метода начинают проявляться на втором этапе, когда проектировщик ставит себе задачу **проблематизации задания**. Ее смысл — восприятие задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур. Диалектика разрешения этих противоречий служит содержанием следующего смыслового этапа — **тематизации** (выбора «тем») арсенала возможных решений проблемной ситуации, которая предусматривает перебор таких решений, отнесенных к реальным сложным проектируемого комплекса:

пространственным «телам», технологическим принципам и устройствам, системам оборудования и т.д.

Завершает предпроектный анализ сравнение «тем», т.е. предложений, распутывающих отдельные узлы проблемы, сведение их в разные варианты согласованного общего решения и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а **дизайн-концепция**, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные и т.д. Как правило, формулируется дизайн-концепция в виде какого-либо парадоксального тезиса, неожиданной метафоры, наиболее выпукло отражающей смысл дизайнерского предложения: «перетекающее пространство» в жилом доме, «сцена вокруг зала» в театре без антрактов, «город в городе» для гигантского супермаркета, «коммуникации — на фасаде» в здании центра Ж. Помпиду в Париже и т.д.

П.а. с равным успехом применяется и для объектов, имеющих прототипы и аналоги, и для тех, что появляются в проектном деле впервые, только для последних приходится особым образом обрабатывать исходную информацию. Например, проводить **системный по-**



**Постройки архитекторов постмодернизма:**

а — Х. Холляйн, ювелирный магазин в Вене, 1974, фрагмент фасада; б — Р. Мейер, «Атениум», 1975—1979, восточный фасад, Нью-Хармони. Индиана; в — М. Грейвз, «Снайдерсан Хауз», 1972, южный фасад. Индиана



**иск** — перебирая известные способы технологических решений проблемы составлять их в типологические системы. Тогда выявленные в них «пустые» ячейки типологического ряда могут стать базой нестандартных дизайнерских идей. Существует и **проблемный вариант** формирования дизайн-концепции без прототипов — обусловленный новаторским видением проблем проекта и разработкой новых идей их решения. Например, внедрение новых материалов, конструкций, технологий, порождающих нетрадиционные формы дизайнерских изделий.

**ПРОДУКТИВНАЯ ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ** — *творческий процесс, ориентированный не на воспроизводство прототипа, а на освоение нетрадиционных аспектов социально-культурного содержания объекта проектирования с учетом своеобразие его функционального назначения, на идеологическую значимость и общехудожественные задачи, на проблематизацию проектной ситуации.*

П.п.д. отвечает потребности решения новых по содержанию и масштабу социальных или технических проблем. Разработка такого рода нетривиальных задач сопряжена с выдвиганием новых идей на методологическом уровне, выбором особого «угла зрения» на возникающие в работе вопросы, выработкой новых пространственных концепций и нуждается в применении новых средств деятельности, соответствующих современному уровню научно-технического прогресса.

**ПРОЕКТ** — *промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации, необходимое для составления технической документации производства и последующей эксплуатации продукции.*

**ПРОЕКТИВГРАФИЯ** - *метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе*

компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию).

П. — наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера.

П. сообщает творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двухмерное, отображение на особым образом упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектографических отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

В проектографическом методе отображения преодолены два важных недостатка ортогонального метода — искаженности отображения элементов пространства, не принадлежащих прямоугольной системе плоскостной квантификации пространства, и практической невозможности в одних и тех же проекциях представлять различные пластические решения формы.

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ** - *тип деятельности (наряду с планированием, программированием и др.) по предварительному определению общих целей и характера любой деятельности, лежащий в основе всей созидательной, преобразовательной практики и включенный в общую систему общественного производства.*

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ВООБРАЖАЕМЫХ УСЛОВИЯХ** - *способ активизации творческого процесса за счет подстановки вместо реальных обстоятельств, задач и условий — экс-*

*периментальных, неожиданных или недопустимых в обычной жизни.*

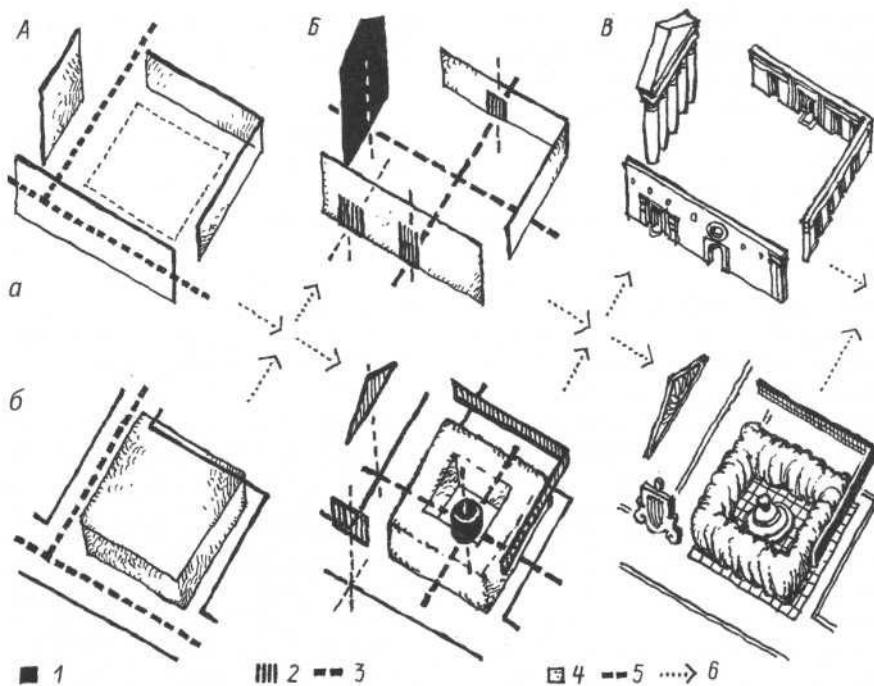
Способствует нахождению нетривиальных, оригинальных (на уровне изобретения) решений проектной задачи. Важные методические этапы — выбор и представление в виде «документа» воображаемых условий, написание «сценария» их воздействия и последствий. Далее осуществляется проектирование объектов для этой искусственно запроецированной среды, анализ его результатов и «перевод» проектных предложений в заданные условия.

**ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРОЦЕСС** - *совокупность эволюционной смены состояния и форм развития модели создаваемого объекта.*

П.п. представляет собой последовательность действий, началом которых являются накопление данных о работе и выработка исходной целевой установки. На ее базе определяются направления дальнейшего поиска решения, оцениваются альтернативные варианты и ведется разработка выбранной идеи с последующим уточнением и взаимоувязкой подструктур модели. Завершает процесс графическое, макетное или словесное описание, представление проектной модели.

В «классическом» дизайне задача синтеза функционально-компоновочного решения и его эмоционально-образного содержания предопределяет принципиальную схему процесса — параллельный поиск прагматических предложений (техническая, организационная, пространственная «дизайнерская» идея) и их эстетическая визуализация {«художественная идея» — композиционная структура, зрительная трактовка ее элементов и т.п.}. Эта схема достаточно эффективна во всех видах дизайна, особенно в средовом проектировании, где приходится одновременно учитывать множество разнообразных факторов становления средового образа. Но в конкретных вариантах проектирования, например, в графическом дизайне, последовательность и приоритеты П.п. выбираются автором индивидуально.





#### Этапы формирования облика средового объекта (процесс проектирования):

A — пространственная основа; B — композиционная структура; B — конкретизация форм элементов среды; a — архитектурно-пространственная ситуация; б — предметное наполнение; 1 — доминанты; 2 — акценты; 3 — оси композиции; 4 — фоновые элементы; 5 — коммуникационные русла; направленность проектной работы

**ПРОЕКТНАЯ ЗАДАЧА** - программный план операционной деятельности дизайнера, сопряженный с целями и условиями работы.

П.з. включает три компонента: исходное состояние, конечное состояние и процесс преобразования начального состояния в конечное (метод решения). Исходное состояние определяется программой, ситуацией и формулированием цели; конечное — и есть собственно проектная модель; третий компонент разъясняет процедуру целенаправленной переработки проектной информации в процессе творческой деятельности, где главная общая задача проектирования разделяется на отдельные подзадачи с точным указанием связей между ними.

П.з. представляет собой развитие проектного задания — программного документа, фиксирующего общие цели и установки работы.

**ПРОЕКТНАЯ УСТАНОВКА** - авторская ориентация в системе целей и приоритетов при формировании архитектурно-дизайнерских объектов.

Выделяют четыре типа П.у.: 1) «ситуативный» — внимание проектировщика сосредоточено на ценности некоего преходящего состояния в особой эстетической ситуации, когда объект выступает как средство ее осуществления; 2) «эстетизированный» — характеризуемый соотношением объекта с художественным идеалом; нередко предусматривается эстетическая ценность будущего акта созерцания при относительной незаинтересованности иными сторонами ситуации; 3) «прагматический» — рассматривающий объект как средство удовлетворения определенной потребности, когда на первый план выступает конкретная полезность вещи; 4) «профессиональный» (противоположный прагматическому) — со-

здание объекта, ценного с точки зрения его «делания», предметом интереса являются приемы организации функции и формообразования, конструктивная структура, архитектоника, использование средств символической значимости, соотношение объекта с конкретикой среды и пр.

**ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ** - система мер, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования.

Стремление к улучшению проектного предложения заставляет автора в течение всего периода проектирования постоянно проверять и перепроверять — достаточно ли выразительно выглядит объект, то ли впечатление возникнет у потребителя в процессе его эксплуатации, поскольку порядок действий проектировщика при воплощении проектной концепции весьма далек от простого механического перебора чертежных и расчетных операций.

Для успешного П.а. в распоряжении проектировщика должны находиться средства, позволяющие шаг за шагом сверять получившееся с первоначальными идеями, и если надо — вносить исправления. Эти средства должны включать **инструменты эстетического контроля** соответствия результатов выполнения рутинных проектных операций (расчерчивание и образмеривание условных проекций, прорисовка деталей и фрагментов целого и т.д.) исходным предложениям и **меры по исправлению допущенных ошибок**. Вместе они составляют методологию П.а., т.е. набор эмпирических советов и правил, позволяющих автору:

- отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, увидеть его свежим, непредвзятым взглядом;

- сверить сделанное с внутренней сформулированной творческой задачей, найти объективные и случайные отступления от намеченной «идеальной цели»;

ИССЛЕДУЕМЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● оригинальность</li> <li>● масштабность</li> <li>● тектоническая организация</li> <li>● эмоциональный строй</li> </ul>
ОБЪЕКТЫ АНАЛИЗА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● дизайн-концепция (функционально-пространственная организация процесса)</li> <li>● архитектурно-художественная идея (предметно-пространственная композиция)</li> <li>● элементы композиции (архитектурно-дизайнерские "темы")</li> </ul>
ПРИЕМЫ И МЕТОДЫ ВЫПОЛНЕНИЯ АНАЛИЗА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● графическое завершение проекта</li> <li>● составление дополнительных проекций, моделей и изображений</li> <li>● "остранение" визуального решения – составление условных аналитических схем (композиционная структура, соотношение масштабных уровней, ритмическая организация, колористический анализ и т.д.)</li> </ul>
ВАРИАНТЫ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ОШИБОК	<ul style="list-style-type: none"> <li>● технические (технологические)</li> <li>● организационные</li> <li>● декоративные несоответствия</li> <li>● искажения образа</li> </ul>
НАПРАВЛЕНИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ ПРОЕКТА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● исправление композиции</li> <li>● гармонизационные мероприятия</li> <li>● уточнение художественной задачи</li> </ul>
РЕСУРСЫ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОЕКТА	<ul style="list-style-type: none"> <li>● технология функциональных процессов</li> <li>● материалы и оборудование</li> <li>● организационно-пространственная схема</li> <li>● декоративные предложения</li> </ul>
ОСНОВНЫЕ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОЕКТНЫХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● введение "доминантной темы"</li> <li>● "доводка" доминанты</li> <li>● перестройка акцентного комплекса</li> <li>● целенаправленная корректировка исходных визуальных форм (стилизация, "фирменный стиль", индивидуализация, работа с цветом, исправление пропорций и т.д.)</li> <li>● масштабная координация</li> </ul>

*Примечание: проектно-аналитические действия могут рассматривать отдельно архитектурную ситуацию, предметный комплекс и среду в целом.*

#### Проектный анализ, содержание и сферы приложения

• проанализировать «формальные» качества работы: гармоничность, колористическую согласованность, ритмические и пропорциональные связи и закономерности;

• выбрать меры по исправлению недочетов или разработать способы

усиления положительных впечатлений.

Большинство приемов проектной проверки — от простейшего правила «отставить доску», чтобы взглянуть на нее целиком, до обязательности максимально полного моделирования

предполагаемых натуральных впечатлений графическими средствами (построение и отмычка теней, иллюзорное воспроизведение цвета и фактуры материала, внесение в чертеж или макет «масштабных указателей» — изображенных в масштабе проекции людей, машин, прорисовка антуража) — дизайнеры почти автоматически получают в период профессиональной учебы. Но кроме того проектировщику надо уметь представлять любую целостно задуманную проектную модель в виде предельно упрощенных условных схем, иллюстрирующих «частные» формальные или содержательные стороны проектного замысла, например, в виде **обобщенных композиционных схем**. Дело в том, что в процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями, наборами оборудования исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями. Поэтому время от времени имеет смысл по уже наработанным материалам проекта составлять условные схемы взаимосвязей композиционных элементов получающейся структуры, разбивая ее на содержательные уровни: пространственная композиция (акцентно-доминантный строй комплекса), композиционные системы отдельных предметно-пространственных или декоративно-художественных фрагментов и т.д.

Условные композиционные схемы помогают избавиться от набегающих по ходу работы ошибок и искажений и проясняют автору положительные и отрицательные стороны его идей, дают импульс к их развитию.

Другой прием — составление **схем масштабной координации** как на базе общих проекций объекта или комплекса, так и для его фрагментарных предметно-пространственных сочетаний. Представляя, какие принципиальные масштабные впечатления («героический» или «камерный» масштаб) должен получить зритель от восприятия всего ансамбля, какие его компоненты должны осуществлять предполагаемые связи объекта с потребителем (тактильные контакты, подробное восприятие полной системы масштаб-

ных состояний, укрупненные общие ощущения), автор может нацеленно вносить необходимые преобразования в масштабный, а следовательно и в композиционный строй своего произведения.

**ПРОЕКТНЫЙ СЕМИНАР** - *интенсивная краткосрочная коллективная работа над общей темой*, предполагающая активный обмен проектными идеями и совместный анализ проделанного.

П.с. — свободное от рутинности, эффективное средство творческого общения, которое использует различные формы работы, обеспечивает деловой, дружеский уровень сотрудничества, включает и эксперимент, и обучение при разработке поставленной темой семинара задачи. П.с. бывает двух видов: обучающий и чисто проектный. В первом случае приоритетным является демонстрация определенной методики работы, т.е. собственно сам процесс проектирования, во втором — получение проектного результата.

К задачам П.с. относятся генерация проектных идей (так называемый «банк идей»), формирование концепции объекта проектирования и его проектного образа.

В ходе П.с. рекомендуется делить участников на проектные группы, причем эффективнее порядок, при котором вначале выполняется работа, условно называемая «конкурс» (на стадии выработки проектной концепции), а затем работа, трактуемая как «союз» — при разработке конкретных решений в рамках выбранной концепции.

**ПРОТОТИП** — *существующее изделие (сооружение, средовой фрагмент), имеющее назначение, сходное с проектируемым объектом*, используемое дизайнером как предмет предпроектного анализа с целью выработки или уточнения проектной идеи; в этом смысле практически не отличается от термина «аналог».

Иногда под П. понимается опытный образец проектируемого изделия,

по результатам испытаний которого вносятся поправки в окончательный промышленный вариант.

**РАБОТА С БИБЛИОГРАФИЕЙ И ИКОНОГРАФИЕЙ** - *совокупность способов поиска литературных и иллюстративных источников, их анализ, классификация и фиксация.*

Изучение источников провоцирует и развивает интерес к процессу поиска материалов, активизирует такие способности, как внимание, чувство ориентации, обучает быстрой проверке полезности, быстрому просмотру, отбору и т.д. Включает методику работы с литературными источниками — определение цели чтения, метода осуществления процесса чтения, конспектирование, аннотирование, составление библиографии и картотеки; методы работы с иллюстрациями: обработка иконографических исследований параллельно с работой над литературой, сбор готовых иллюстративных материалов впрок (в том числе и личных работ), систематизация и обеспечение оптимальных условий хранения в иконотеке зарисовок, негативов, фотографий, диапозитивов, проектов, графических подлинников.

**РАНЖИРОВАНИЕ И ВЗВЕШИВАНИЕ** — *форма оптимизации принятия проектного решения путем сравнения альтернативных предложений с использованием общей «объективной» шкалы измерения.*

Метод Р. и в. состоит из ряда последовательных действий:

- определение задач, которым должны отвечать варианты (если задачи надо ранжировать, их распределяют по степени предпочтения, если задачи должны быть взвешены, сравнены количественно или по приоритетам, на значают каждой из них коэффициент весомости, указывающий на ее важность по сравнению с другими задачами);

- измерение или оценка степени соответствия всех альтернативных решений каждой из ранжированных или взвешенных задач;

- преобразование полученных результатов в процентные отношения при ранжировании и в абсолютные величины цифровых коэффициентов весомости при взвешивании задач;

- выбор альтернативных проектных решений, имеющих наилучшие процентные отношения или наибольший коэффициент весомости.

**РЕПРОДУКТИВНАЯ ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ** — *система действий, направленная на получение (воспроизводство) известного результата известными средствами и основанная на повторении привычных схем действия.*

В реальной практике проектирования Р.п.д. представляет собой процедуру проектирования по образцам, логическим аналогам, прототипам, при этом дизайнер, архитектор часто сохраняют существенные качества прототипа и изменяют несущественные. Р.п.д. является основой типового проектирования.

Стандартизированная система уличного оборудования и визуальных коммуникаций для Нойбранденбурга. Германия, 1987



**РЕФЛЕКСИЯ** (от лат. *reflexio* — обращение назад) — *процесс самопознания субъектом внутренних психологических актов и состояний.*

Р. в дизайне надо рассматривать как одну из эффективных форм развития навыков аналитического мышления, как путь к объективной оценке собствен-

ных сил и творческих потенций по сравнению с другими членами проектного коллектива. Для изучения и понимания Р. ее надо рассматривать в контексте существования разного рода социальных групп, объединенных совместной деятельностью. Тогда представление о себе, о своем месте в группе, о реакции группы на индивидуум, воспринятые через призму общего дела, становятся мощным психологическим стимулом к самосовершенствованию, освоению профессии, стремлению к лидерству.

**РОК-КУЛЬТУРА** (от англ. «rod» — качаться, раскачиваться) — тип современной молодежной музыкальной культуры, сложившийся на основе рок-н-ролла и бит-музыки. Возникла в 1950—1960-е годы в связи со стихийными социально-политическими движениями протеста в среде западной молодежи (хиппи, «новые левые» и др.). Одна из причин появления Р.-к. — изобретение новых типов музыкальных инструментов (электроорган, электрогитара и т.п.).

Рок-музыка, основа Р.-к., ведет свое происхождение от негритянского городского песенно-танцевального фольклора, ритм-энд-блюза и музыки кантри. Она представлена множеством стилевых форм и направлений, национальных и региональных разновидностей. Кроме того, для Р.-к. характерны индивидуальные, «именные» исполнительские рок-стили (рок-перформанс), связанные с культом «звезд».

Р.-к., рожденная как музыка протеста, сегодня, наряду с джазом и поп-музыкой, является классикой современного музыкального искусства. Рок в более широком значении раскачивает культуру бездумного потребления, в которой погрязло современное общество. Можно считать, что Р.-к. стала синонимом молодежной культуры в целом. Практически Р.-к. — это характеристика возрастной группы, которая естественным образом проходит фазы протеста, отторжения, освобождения от пут традиции, морали, стереотипа на пути соединения с культурой в целом.

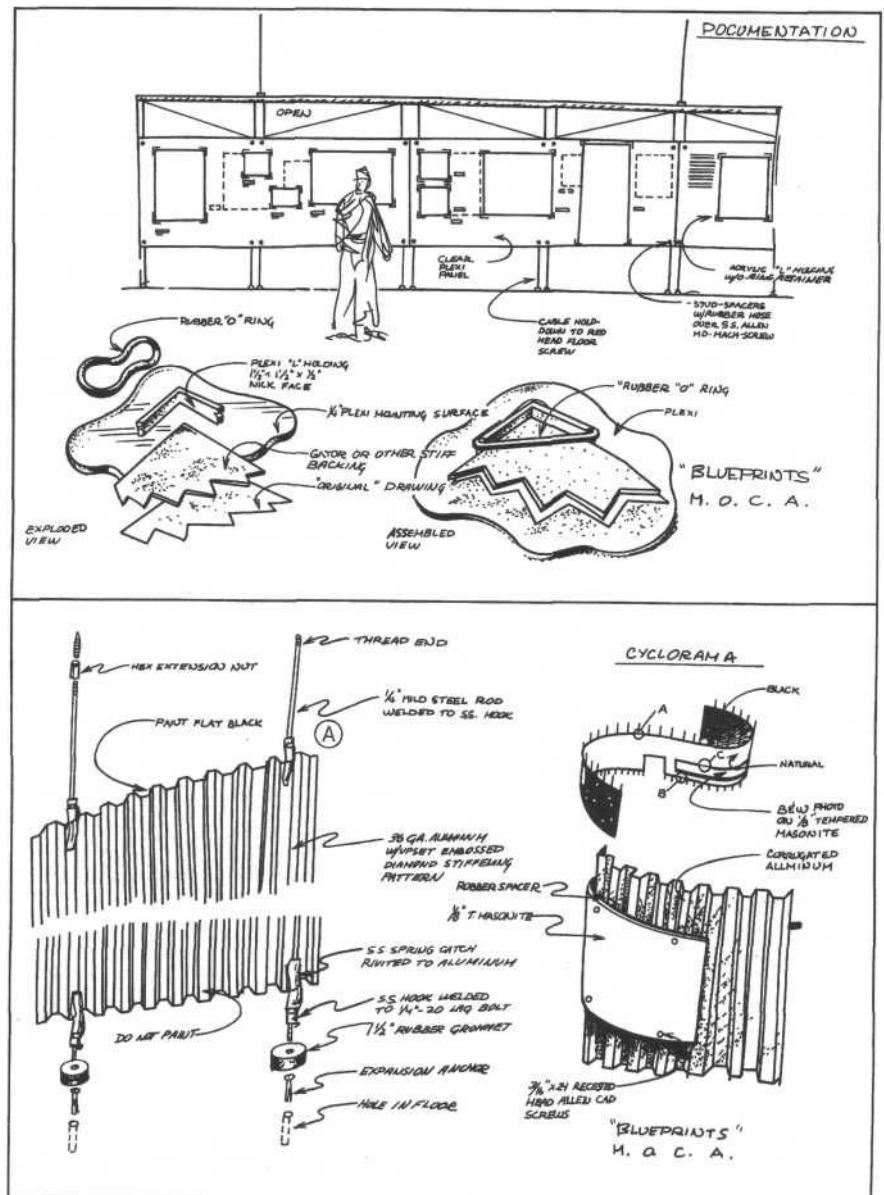
Проявления Р.-к. подчеркнuto визуализированы, артикулированы. Вызов общественному мнению, выходящий

подчас за рамки общепринятых норм поведения, — «кожано-металлический» имидж, мотоциклы «Харлей-Дэвидсон», громкая музыка — сегодня это стало неотъемлемой частью не только западного, но и нашего образа жизни. Как бы скептически, иронически, критически не относилась к року официальная культура, для дизайнера Р.-к. является частью социально-культурного контекста, с которым он имеет дело,

проектируя стиль, вещь, среду. Сегодняшний дизайнер обязан понимать закономерности и особенности этого явления и обслуживать его, направляя культуру протеста в русло здорового обновления.

**РУЧНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ФОРМЫ** — следы, оставляемые инструментами, «завершающими руку», ма-

#### «Ручная» проектная графика





*термальная репродукция и визуализация мыслительных творческих процессов.*

Рисунок, чертеж — традиционные графические формы, характерные для индивидуального подхода к проектированию. В зависимости от задач проектирования они модифицируются от наброска к студии, от случайного подсобного инструмента при экстренной работе до специального подбора специфических материалов и средств при целенаправленном проектировании. Особые приемы рисунка позволяют эффективно воспроизводить среду, материал, конструкцию, особенность фактуры и текстуры проектируемого объекта. В задачи проектного рисунка входит воспроизведение на двумерной плоскости представлений о трехмерном пространстве. С этой целью используются линейная и тоновая перспективы, единовременное изображение предмета в нескольких ракурсах, кодирование проекциями, совмещение контуров и форм, изображение «на просвет» и т.д. Применяются также тон, линия, точка, пятно и специальные обозначения, принятые в техническом рисунке, черчении, начертательной геометрии. Наиболее наглядно представляет спроектированный предмет отмывка с имитацией объема, цвета, фактуры, текстуры, разъемов и т.п.

Нетрадиционные графические технологии способствовали возникновению особой группы Р.г.ф., где проектное изображение получается не в результате непосредственного соприкосновения руки человека с фоновой плоскостью, а как следствие манипуляций вспомогательными средствами, что активизирует исполнительское и проектное мышление. В нетрадиционных методиках используют поролоновый валик, пульфон, аэрограф и другие инструменты, приемы преобразования текстуры плоскости загибанием, обработкой клеем или химическими препаратами и т.д.

**СБОР ИНФОРМАЦИИ** - комплекс приемов и способов получения исходных данных для проектирования. Уме-

лый их выбор и использование оказывают большое влияние на эффективность работы дизайнера, архитектора, проектировщика.

Методы Си. делятся на две группы: 1) элементарные (наблюдение, симуляционный метод, прямая анкета, интервью, свободная беседа, тест, психофизиологические исследования, изучение документов, анализ содержания); 2) синтетические (косвенная анкета, сопоставление источников, аналогии и т.д.). Выбор метода сбора данных зависит от программы исследований и наличия источников информации.

В отдельности каждый метод имеет как достоинства, так и недостатки, те и другие ограничения; дополняя один метод другим можно получить наиболее качественный и действенный результат.

**СЕТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ** - форма проведения и визуализации результатов системного поиска оптимальных взаимосвязей между элементами в границах рассматриваемой проектной проблемы.

Суть поиска состоит в графической фиксации элементов объекта, построении матриц графика взаимодействий (где точка изображает элемент, а линия — связь) и выявлении структуры сети при проектном изменении положения «точек» и сведении к минимуму количества пересечений «линий».

Метод Св. применяется в сложных проектных ситуациях, где служит средством строгой объективной проверки правильности решений, неосу-

ществимой чисто мысленным или визуальным путем.

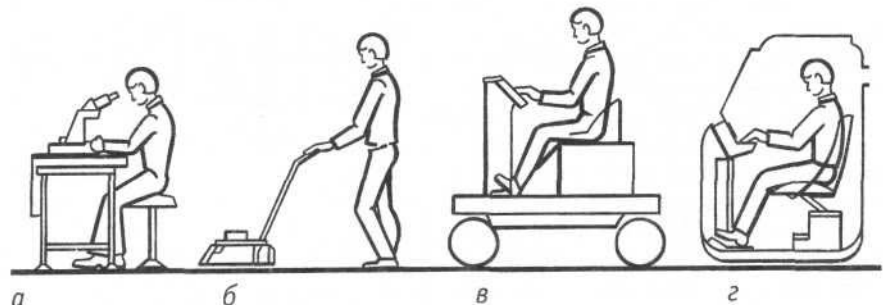
**«СИНЕКТИКИ» МЕТОД** - проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы.

Творческая активность в «С»м. вызывается внутренними причинами или побуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

**СИСТЕМА «ЧЕЛОВЕК-МАШИНА-СРЕДА» (СЧМС)** — состоит из человека-оператора (группы операторов) и машины, посредством которой он (они) осуществляет трудовую деятельность, и предметно-пространственной среды, в которой эта деятельность осуществляется.

СЧМС — одно из базовых понятий эргономики, раскрывающее механизм построения оптимальных чувственных, эксплуатационных, функциональных связей между субъектом деятельности, человеком и ее результатом — средой обитания или ее элементами — через рациональность, комфортность и эффективность устройства промежуточного между человеком и средой звена, «машины» (так в эргономике называют совокупность технических средств, используемых человеком-оператором в процессе деятельности).

Система «Объект—человек»: схемы автономных связей фрагментов СЧМС разного типа



**СИСТЕМНОГО ДИЗАЙНА СТРАТЕГИЯ** — общая направленность и последовательность действий по преобразованию исходного технического (проектного) задания в готовый проект (объект). Выбирается проектировщиком или коллективом проектировщиков.

С.д.с. — это может быть единый метод, следование которому ведет к проектному решению; но чаще это совокупность действий с использованием различных методов проектирования. С.д.с. может меняться в ходе проектирования в зависимости от результатов предыдущих действий или оставаться неизменной на всем протяжении проектного процесса, отличаться по степени заданности и схеме поиска.

Готовые стратегии ориентированы на работу в знакомых ситуациях, для проектирования «по прототипу» или аналогового проектирования. Часто они не нацелены на изобретение нового, удобны для использования ЭВМ. С.д.с. изменяемые во времени и по ходу работы, как правило, предназначены для поиска и разработки новых решений, инноваций.

По схеме проектного поиска стратегии бывают **линейные** (последовательная цепочка действий, ведущих к результату), **циклические** (с возвращением к какому-либо из предыдущих этапов) и **разветвленные** (включающие параллельные и альтернативные заделы проектирования).

Кроме того различают адаптивный поиск, где определен лишь первый шаг, и случайный — стратегия, отличающаяся преднамеренным отсутствием плана.

Существуют также методы управления стратегией, предназначенные для оценки успешности ее применения, сохранения ее принципов на тех этапах проектного процесса, где она действенна, и изменения стратегии, если з-ю перестает соответствовать окружающей обстановке. Выбор той или иной стратегии определяется соотношением условий «дано» и «требуется» в начале и конце процесса проектирования, а характер промежуточных действий является содержанием *тактики системного дизайна*.

**СИСТЕМНОГО ДИЗАЙНА ТАКТИКА** — комплекс мер, методов и приемов проектирования системного объекта дизайна, сформированный применительно к каждому конкретному шагу проектного процесса на пути исследования взаимосвязей между средой и ее конкретными элементами — вещами и процессами, протекающими в ней с участием человека или общества в целом.

В отличие от стратегии проектирования, С.д.т. не определяет генеральную линию проектного движения, а служит разработке частных, с точки зрения целого, мер «близодействия» в рамках конкретной проблемы. Методами С.д.т. являются: создание «системотехник», т.е. конкретных технических и функциональных систем, обеспечивающих осуществление определенных процессов (например, управление автостоянкой: прием, выпуск и обслуживание машин); проектирование систем «человек—машина», обеспечивающих внутреннюю согласованность между человеческими и машинными компонентами с разделением их функций и нахождением «общего языка» между человеком, машиной и средой и т.д.

С.д.т. связана с формированием и созданием «языкового единства» в

процессе проектирования для сопоставления различных проектных решений и выводов, оценки проектной деятельности по этапам и в целом.

**СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ** — изучение объекта, ситуации во всем многообразии связей его компонентов (составляющих) между собой и с образуемыми ими целым, отражает стремление современности к интеграции различных областей научно-технического знания.

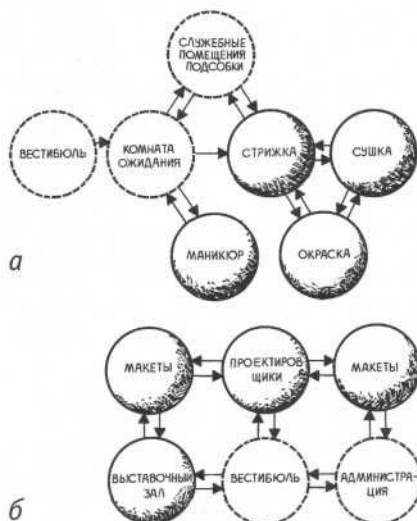
Особенностью С.а. является ориентация на весь комплекс проблем, возникающих при изучении системного объекта: от вербального описания до построения формальных моделей с учетом взаимосвязи его материально-функциональных и социокультурных элементов. Системный подход — часть мировоззренческой позиции, которая видит мир как некую систему со своей иерархией ценностей и связей, чему соответствует философское понятие «дома» как цельного построения модели мироустройства.

Объектом С.а. являются предметно-пространственные системы разного уровня, на которые влияют такие факторы, как экономика, социология, экология, технический уровень развития производства, психология и т.д.; а их взаимодействие определяет функциональная организация.

Для дизайнерского С.а. характерен метод исследования проблем по аспектам: содержательное описание, связанное с выявлением особенностей объекта как функционально-пространственной системы; моделирование функционально-пространственной организации; образный строй; оптимизация функциональных и структурных предложений, выбор правильного решения в условиях неопределенности с помощью человеко-машинных процедур; прикладные (частные) задачи, исследования.

Сложность системы определяется не столько количеством ее элементов, сколько качеством (особенностями) взаимосвязей между ними, пониманием того, что приобретает система как целое по сравнению со свойствами ее отдельных элементов. Приобрете-

Комплекс взаимосвязанных помещений, схемы планировочной организации: а — парикмахерской; б — проектного бюро



ние системой новых свойств — цель и результат работы по С.а, причем признаками новой целостности являются сбалансированность и связность всех элементов системы. Завершением системного подхода в дизайне является построение проекта системного объекта.

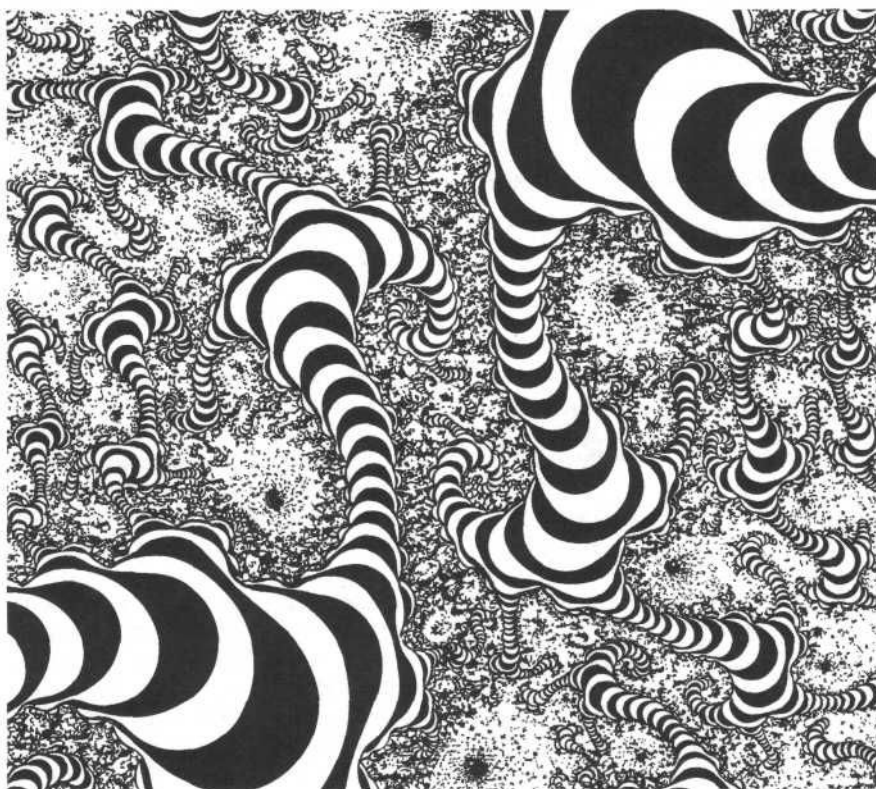
**СИСТЕМНЫЙ ОБЪЕКТ ДИЗАЙНА** - типологизированная проектная модель совокупности частей, объединенных в целое. Типология в дизайне строится как проектная концепция, с которой связано моделирование системного объекта, поэтому они неотделимы один от другого.

Объект-предмет исследования системного дизайна характеризуется множеством разнообразных взаимосвязей входящих в него компонентов, структурированных по иерархическому принципу. Представляет собой целостность

предметно-пространственного окружения, включающего в себя л-ное количество соподчиненных элементов, объединенных типологической общностью. С.о.д. — это может быть дом, часть города и т.п., но не сам предмет как таковой, взятый вне определенной формы его существования.

С.о.д. строится с позиций системного подхода, ориентированного на раскрытие целостности объекта, на выявление многообразных типов связей в нем и сведение их в единую теоретическую картину, выраженную в виде проекта системного дизайна. Иногда системный подход употребляют как синоним *системного анализа*, который трактуют как совокупность методологических средств, используемых для подготовки и обоснования решений по сложным многоаспектным МЦОблемам. Основная процедура такого анализа — построение обобщенной модели объекта проектирования.

**«Трехмерное чудовище»:** условное изображение поперечного сечения математического множества Мандельброта, полученное Дж. Лойлесом



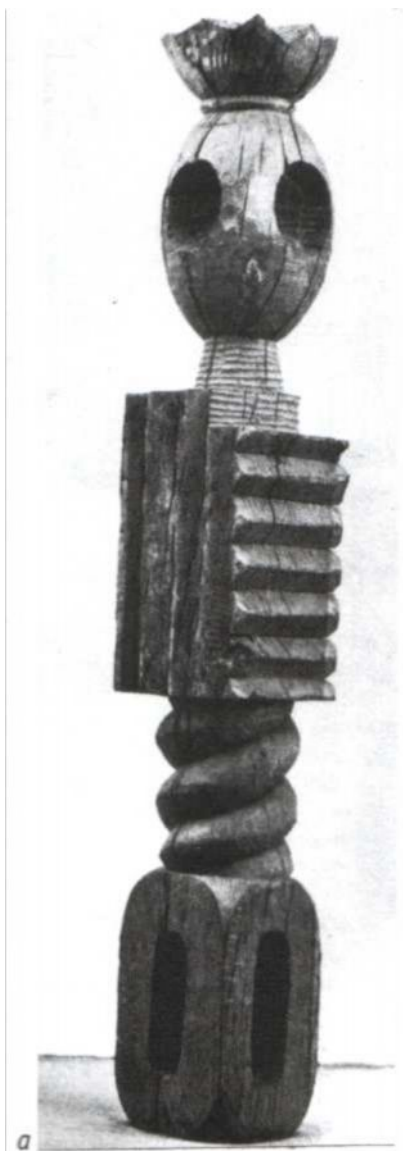
## СЛУЧАЙНОСТЕЙ И АССОЦИАЦИЙ

**МЕТОД** — *сознательное использование случайных находок, возникших при генерировании ассоциаций заданного объекта проектирования с различными признаками произвольно выбранных объектов — «синонимов»* — для последующей наработки новых проектно-творческих идей.

**СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО** - явление художественной жизни, характерное не столько временными границами, сколько сущностными особенностями, отличающими *Си.* от искусства традиционного. *Си.* отличают принципиальная экспериментальность, связанная с неподражаемостью, отсутствие прямых отсылок к реальности, нефигуративность творчества.

*Си.* характерно использованием компонентов художественного воздействия, таких как цвет, ритм, фактура и другие, непосредственно как повода для создания произведения. *Си.* обходится без услуг сценарно-фабульной сферы сознания, апеллируя непосредственно к области эмоций, восприятия, впечатлений. *Си.* отличается концептуальностью, когда ударение делается не на конечном продукте, а на процессе или на самой идее произведения; на место конечных, завершенных композиций, стремления к монументальности, вечности приходит не только работа со свободной формой, игра с материалами, но и непосредственно с пространством — рождаются новые формы пространственного творчества: *инсталляция*, *перформанс* (представление), *хелпнинг*, предполагающие активное участие зрителя в достраивании произведения искусства. Существовая рядом с традиционным искусством, явление *Си.* обнаруживает себя в разных жанрах, не только в изобразительном, но и в прикладном искусстве, в музыке (конкретная, атональная), литературе, архитектуре, дизайне.

Дизайн — актуальная форма жизни *Си.*, проектный подход к реальности, характерный для дизайна, пронизывает *Си.* Может быть это звучит парадоксально, но к *Си.* ближе древ-



а

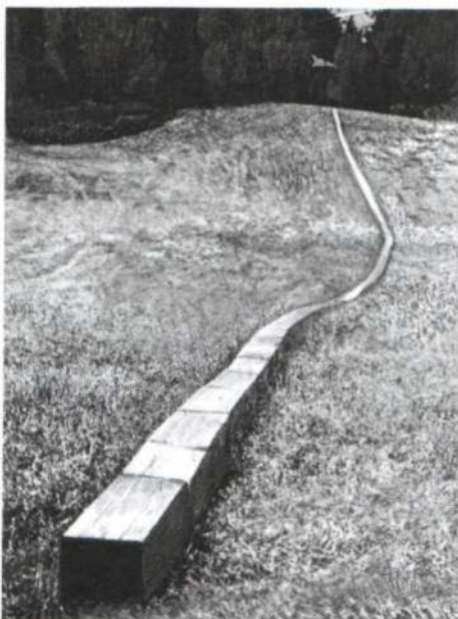
няя икона, архаика, древность (не случайно П. Пикассо, Ж. Брак, В. ван Гог, П. Гоген, А. Матисс увлекались Востоком, Африкой, а И. Машков, П. Кончаловский, К. Петров-Водкин, В. Кандинский — лубком, народной традицией), чем изысканная салонность, декадентство, морализаторство. Художественный авангард, современный художник, Си. являются подлинными носителями традиции культуры сегодня.

**СОЗЕРЦАНИЕ** — *восприятие и переживание (осмысление) объективной ситуации, связывающее ее компоненты в целостный образ.*

В дизайне опыт эстетического С. складывается в установку, формирующую направленность художественного мышления. Через эту установку на конкретный опыт восприятия накладывается мысленный образ ситуации —

#### Современная скульптура:

а — К. Брынкуш, «Король королей», дерево, 1937; б — Р. Сера, «Вертикальное сечение поля», восемь камней в форме параллелепипедов, Парк Киле. Пистойя; в — К. Андре, «Секущая», лендарт, 1977; г — Д. Смит, «Куби XIX», сталь, галерея Тейт, 1964; д — А. Калдер, «Стабиль», открытая экспозиция. Амстердам, 1965



в



г



б



д



особая смысловая единица художественного воображения, связывающая прошлое с настоящим, подчеркивающая определенные значения в общем смысловом поле, возникающем вокруг образной конструкции. Эти акценты при соответствующих эмоциональных коррективах могут стать доминантами новых образных идей и решений.

**СРЕДСТВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ** - специфические приемы и принципы, используемые дизайнером в процессе работы: проектные классификации, композиционное формообразование, проектнографическое моделирование, проектная графика и т.д. Выбор С.п. влияет на ход проектирования, на характер и формы будущего объекта, на степень его проработки, методы предъявления.

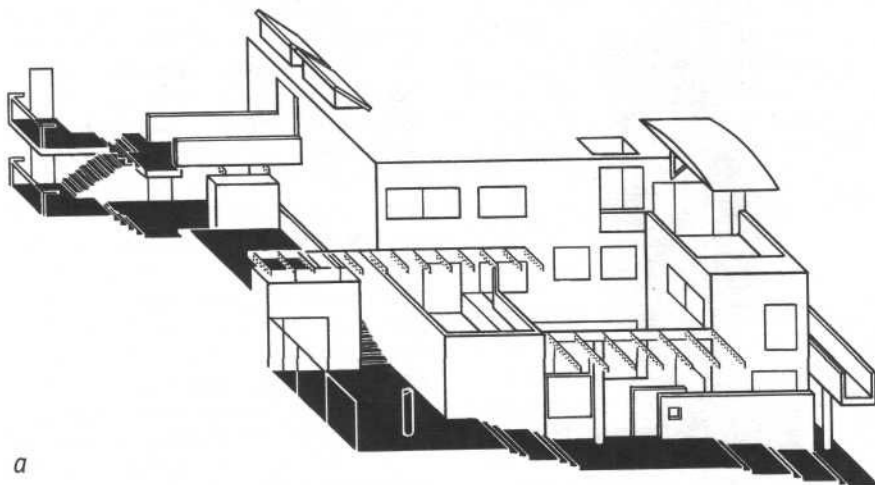
**СТРУКТУРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ МЕТОД** - свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы.

J

С.м.м. используется при поисках и разработке гибких, открытых да?гразвития систем, обладающих композиционной способностью «присоединяемое™». Метод гармонично увязывает требования унификации при индустриальном производстве с возможностью индивидуализации отдельных композиционных решений и является гибким средством организации разнообразных предметно-пространственных образований.

**СУПРЕМАТИЗМ** - течение в живописи, изобретенное К. Малевичем около 1915 года; композиция беспредметных живописных форм, созданных при помощи «чистых» плоскостей, освобожденных от всякого порабощения живописной реальностью; декларирует превосходство «новой» живописи над всем, что ей предшествовало.

«В наших мастерских, — писал Малевич, — картин больше не рисуют, там сооружаются формы жизни — не



Проект общественного здания:

а — аксонометрия; б — комплекс визуализированной информации «Образ жизни»

картины, а проекты становятся живыми существами. Художник становится медиумом природы, через него природа говорит о своей собственной красоте, посредством его кисти она высказывается. Человечество есть кисть, резец, молоток, который воспроизводит в вечности образ мира... После того как мир на протяжении тысячелетий объясняли «оружием» разума и меняли «оружием» техники, он, этот мир, должен теперь стать доступен чувственному постижению, исходя из его собственных предпосылок... В обширном пространстве космических празднеств я воздвигаю белый мир супрематической беспредметности как явленность освобожденного Ничто!».

Внешне супрематические холсты К. Малевича - это предельно лаконичные экономящие геометрические фигуры, окрашенные или черные: белые плоскости, квадрат, круг, крест либо сочетание геометрических фигур, организованные в пространственном поле, явно указывающие на антигравитационный характер их происхождения. Эти сочетания ничего не изображают. Они создают модели возможных пространственных ситуаций, проекты организации пространственных структур.

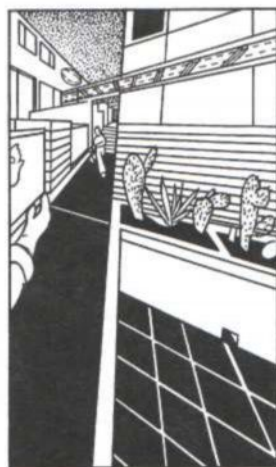
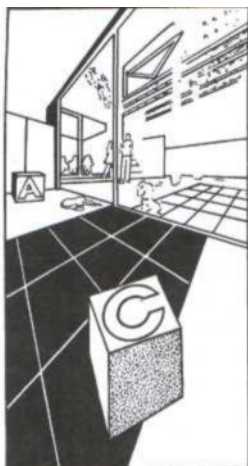
Эти «проекты» снова и снова прочитываются русскими конструктивистами, голландскими неопластицистами [П. Мондриан, Тео ван Дусбург, Г. Рит-

вельд), деконструктивистами (З. Хадид, П. Эйзенман), Ф. Гери. Пропедевтические (вводящие в профессиональное пластическое мироощущение) курсы ведущих школ дизайна XX века — Баухауза, ВХУТЕМАСа, Ульяновской школы дизайна — наполнены супрематическими влияниями.

**СЦЕНАРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ** - литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта.

Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). При этом в одних случаях значение имеет фактор времени и связь событий, составляющих интерес объекта; в других — качественное описание возможных вариантов обстановки и состояний среды; в третьих - параметры вероятной картины, полученной в результате прогнозирования, и т.д.

См. обычно применяется: а) до построения «дерева целей» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели; б) при разработке плана и программы для демонстрации отдель-



б

ных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели; в) для эффективного выполнения решения, включенного в план (программу).

**ТВОРЧЕСКАЯ ПОЗИЦИЯ** - проявление проектной деятельности, несущее в себе творческое начало, инновацию, эксперимент.

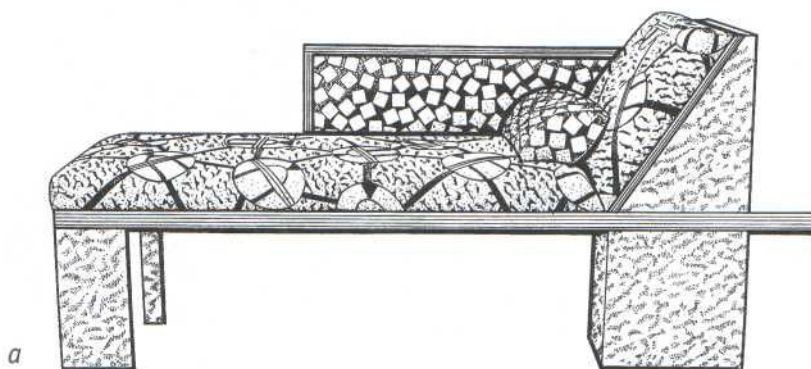
Т.п. сознательно формируется в процессе обучения архитектора-дизайнера. Творчество — единственный возможный способ его будущей деятельности, методическая установка, так как результатом проектной работы должно являться создание новых духовных и материальных ценностей

Т.п. — культурно-историческое явление, имеющее личный и процессуальный психологические аспекты. Она предполагает наличие способностей, мотивов, знаний и умений, благодаря которым создается оригинальный продукт, уникальное произведение человеческой деятельности. Поэтому помимо ремесленно-профессионального обучения приемам мастерства и работе с различными материалами необходимо развивать у художника способности **воображения, интуиции**, поддерживать потребность личности в самоактуализации (раскрытии и расширении своих созидательных возможностей), вырабатывать способность к постановке задач, определению правил для каждого конкретного случая проектной деятельности, нащупыванию пределов и ограничений в решении проектных проблем, способность к формированию критериев оценки будущего проекта.

Способы формирования Т.п. — погружение в мир реальных проблем и существующей действительности; формирование средового, пространственного и композиционного мышления; развитие навыков работы «в материале», знакомство с технологическими возможностями материала и способа-

#### Оригинальные дизайнерские разработки:

а — Королевская козетка. Н. Паскауэр, обивка Дж. Соудена, группа «Мемфис». Италия, 1983;  
б — фруктовница, объект для электронной эры. Н. Паскауэр, группа «Мемфис», 1983



а



б

ми его производства; формирование способности к абстрактному, ассоциативному мышлению, созданию художественно-образной абстракции (знакомство с творчеством мастеров архитектуры и искусства, работа в жанре интерпретации, рефлексия в процессе творчества, конкурсное проектирование, диалог в области профессиональных проблем и интересов); создание психологического климата для воспитания личности, умеющей реально оценивать свои способности, рассчитывать силы, ставить и решать проектные задачи любого масштаба.

**ТВОРЧЕСКИЙ МЕТОД** - закономерности создания художественных образов среды, структура организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Т.м. может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и т.д.

**ТРАНСФОРМАЦИЯ** - свойство объектов предметно-пространственного мира изменять свои первоначальные формы и параметры в процессе существования или эксплуатации. Т. существует и как часть художественной модели мира, и как одно из звеньев творческого метода.

Функционально-морфологическая Т. является основной при решении многих задач экономии материала, пространства, сокращения сроков амортизации объекта, способствует формированию его эстетической целостности, позволяя получить максимальный дизайнерский эффект минимальными средствами. Наиболее полно Т. реализуется при создании многоэлементных, многопредметных, в том числе средовых комплексов, обладающих качеством гибкости.

Базирующийся на применении современных технологий принцип Т. — одно из основных средств формообразования в дизайне.

**ТРАНСФОРМИРУЕМЫЙ ОБЪЕКТ** (в дизайне) — материальная структура, способная принимать ряд значимых функциональных состояний путем внутреннего переконструирования, совершаемого в нейтральном состоянии, называемом «нулевой трансформой».

Основными свойствами Т.о. являются: множественность функций, не противоречащих однозначной морфологии; способность развиваться во времени (смена трансформы); способность развиваться в пространстве, возможность одновременно совмещать различные функции.

Совокупность всех видов трансформ составляет при проектировании функциональную программу Т.о., дек-

ларирующую принцип «множество функций из одной трансформируемой структуры» вместо привычного «сколько функций — столько вещей».

**ФРИСТАЙЛ** (англ. *fristyle* - «вольный стиль») — стилевое направление современного дизайна, вырвавшегося в 1970-е годы за рамки архитектурного пуризма и традиционализма; наряду с постмодернизмом, хай-теком, деконструктивизмом выполняет значительную работу по формированию сегодняшней художественной атмосферы.

Ф. зародился в Лос-Анджелесе под лучами калифорнийского солнца в тени условных декораций Голливуда,

Фристайл: интерьер дома Э. Грайман. Калифорния





провоцируемый раскованным мышлением художников поп-арта и питаемый традициями художественного авангарда начала прошлого века — от супрематизма до дадаизма и сюрреализма. Ф. это не просто «свободный стиль», но скорее свобода от стиля, легкое, а то и легкомысленное обращение со стилями. Свобода во всем, кроме нестандартного видения функции, точного и тонкого обращения с контекстом, с духом места, характером заказчика, особенностями образа жизни и занятий. В остальном Ф. — соединение местного, регионального, фундаментального и модного, эфемерного, юмора и изобретательности, кича и метафизики, игры на тему архитектурных серьезностей и эклектики, детского стремления показать все, что знаешь и умеешь.

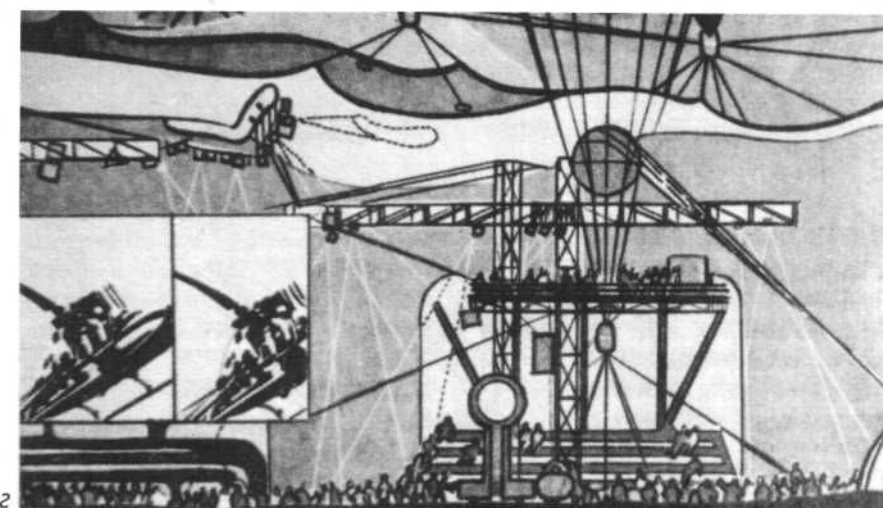
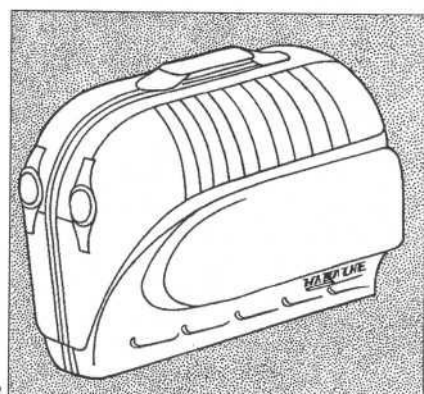
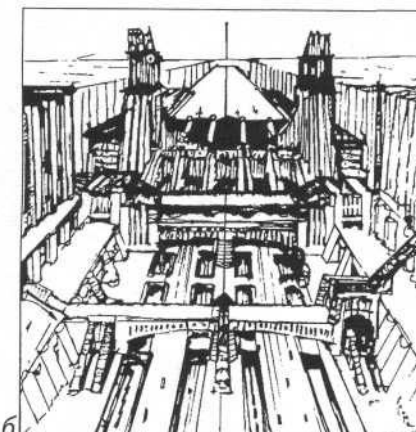
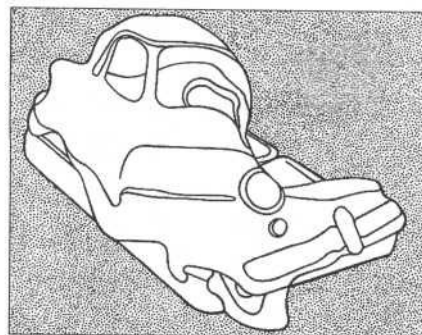
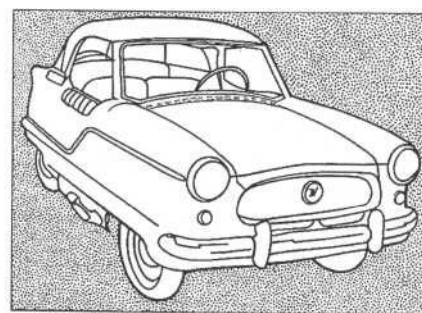
Внимательный взгляд все же различает в многообразии ситуаций, объектов, материалов, с которыми искусно работают мастера Ф., индивидуальные особенности Ф. Гери, Э. Мосса, группы «Морфозис» (Т. Ман и М. Ротонди), Ф. Фишера.

**ФУТУРОДИЗАЙН** - экспериментальная творческая деятельность, имеющая целью определение потенциальных путей изменения потребительских качеств и (как следствие) визуального образа отдельных объектов, их систем, а также перспектив развития предметно-пространственной среды и образа жизни в целом.

В определенной степени Ф. можно считать прямым продолжением прогностического мифотворчества и утопий: ковры-самолеты, абсолютное оружие Кришны или алюминиевые города из снов Веры Павловны — все это можно отнести к прогнозам развития материальной среды, выраженным не в визуальных, но в литературных образах. С развитием промышленности

#### Примеры футуродизайна:

*а* — фантазии художников начала XX века;  
*б* — «Город будущего». А. Сент Элиа, 1914;  
*в* — складной автомобиль-кейс «Натташе». П. Бреслер;  
*г* — «Моментальный город», фрагмент. Группа Аркигрем





вначале художники-фантасты (А. Робида), затем архитекторы-футуристы (А. Сант-Элиа, Т. Гарнье) и конструкторы-изобретатели (К. Циолковский), а затем и первые промышленные дизайнеры (Н. Бель Геддз, Б. Фуллер) в графических разработках и объемных макетах пытались представить конкретные очертания объектов ближайшего (10—50 лет) будущего. Неважно, что при этом их прогнозы редко совпадали с реальным развитием технических форм — их заслуга в том, что они стимулировали творческую мысль современников.

Научно-техническая революция второй половины XX века изменила и содержание Ф. — от прогнозирования конкретных форм он перешел к осмыслению возможных сценариев развития общества и материальной среды в целом, взаимодействия человека с его предметно-пространственным окружением. В центре творчества футуродизайнеров вновь оказывается человек — не как эргономическая единица, а как личность (не случайно, наверное, на графических листах А. Сант-Элиа или на фотографиях макетов Бель Геддза не увидишь ни одной человеческой фигуры). Изменился, соответственно, и характер представления информации. Он становится более концептуальным, иногда нарочито гротескным, вплоть до имитации хорошо знакомых форм недавнего прошлого, но в совершенно необычных ситуациях. Таковы фантазии П. Бреслера, сценография знаменитого фильма-антиутопии «Бразилия» и т.д. Целью современного Ф. является не побуждение к проектному творчеству, как это было полвека назад, но скорее подготовка общественного мнения к грядущим переменам.

**ФУТУРОЛОГИЯ** (в дизайне) — творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов.

Аналогом работ по Ф. является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при

формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста.

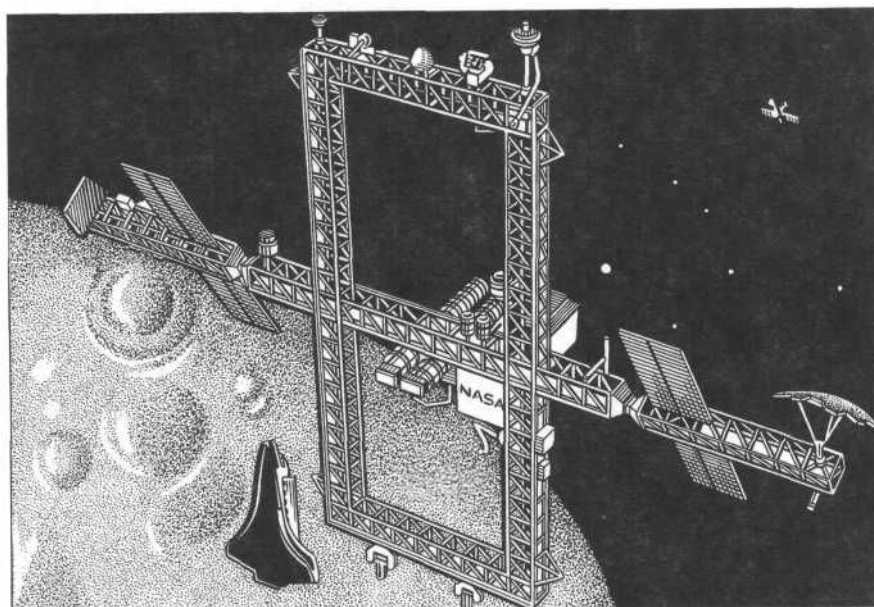
Дизайнерская Ф. не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего пред-

метно-пространственного окружения, но и необходима самому дизайну в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации.

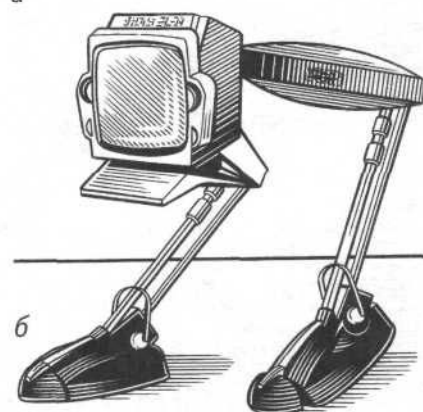
Жанры и виды дизайнерской Ф. — проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды,

#### Объекты футуро-дизайна:

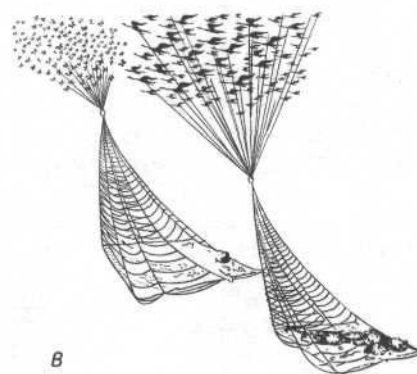
*а* — Международная космическая станция. Дизайнер Д. Уатт; *б* — «Энимен», робот-телевизор. Дизайнер Б. Элиот. США; *в* — транспортное средство для путешествия с помощью птиц и бабочек. Дизайнеры К. Адам и К. Готард. США



*а*



*б*



*в*

так и концепций жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа.

Богатейшие возможности метода, как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили подлинный бум этого направления в 1960—1970-е годы (см. *Футуродизайн, Бумажная архитектура*).

**ФЭНТЕЗИ** (англ. *fantasy* — фантастика, фантазия) — *художественное направление (жанр), построенное на органичном сращивании явлений и событий сверхъестественных, «сказочных» и за пределами придуманных проявлений всемогущества научно-технических достижений.*

В искусстве Ф. появилось как часть фантастической литературы, где научно-технические предвидения дополнялись образами мистическими, необъяснимыми данными современного знания (парапсихология, телекинез и т.д.). Сплав «научного» и «чудесного», характерный для Ф., постепенно перекочевал из словесности в образы других видов искусства, прежде всего в кинематограф. Отсюда загадочные, алогичные, визуальные символы новой техники, новых проявлений общественных отношений, в т.ч. недоступные научному толкованию, перешли в обыденность современного дизайна, частью — в карикатурном, рассчитанном на иронию виде. Таковы «органические» контуры и раскраска нынешних утюгов и чайников, наплыв игрушечных трансформеров, асимметричные панели управления стиральных машин, не говоря уже о вызывающей орнаментике игровых автоматов и других ярмарочных аттракционов, навешанные зрительным рядом эпопеи Лукаса «Звездные войны», слияние зооморфных и технических форм в трилогии «Матрица» или в триллерах Стивена Кинга.

Возникший как реакция на стерильно-техническую односторонность стилей «модернизм» и «хай-тек», Ф. в

дизайне пока что относится к разряду его маргинальных течений. Но повышенное внимание к визуализации состояний, лежащих вне достижений инженерно-технического плана (формы растительного и животного происхождения, природные и атмосферные катаклизмы, разного рода излучения и т.п.), делает это направление весьма перспективным для прогнозирования зримых фрагментов общей картины ближайшего будущего, особой сферой художественного эксперимента в изобразительном искусстве и дизайне, использующем как объективные начала внешнего формообразования, так и ассоциативно-интуитивное, подсознательное формотворчество, опирающееся на сказочные и мистические мотивы.

**ХАЙ-ТЕК** — стилевое течение, *разновидность «архитектурного техницизма», откровенно использующее для формирования образа изделия (сооружения, комплекса) его «техногенные» структуры (несущие конструкции, технологические коммуникации и пр.), прежде скрываемые от зрителя под декоративной оболочкой.* Термин представляет собой сокращение от англ. *high technology* — «высокая технология», который в своем прямом значении употребляется для характеристик технологических процессов в высокоразвитых отраслях производства — электронике, атомной энергетике, аэрокосмической технике.

В архитектуре и дизайне Х.-т. оформился в середине 1970-х годов как способ наиболее полного выражения достижений науки и техники в эпоху научно-технического прогресса. Х.-т. базируется на искреннем показе функций, структур и материалов и проявляется в подчеркнутом артикулировании конструктивных и технологических элементов.

В сферу эстетически значимых попадают элементы, формирующие облик производственной среды на промышленных предприятиях, которые до этого в ограниченной степени являлись объектами художественно-проектной деятельности: труды, градирни, эстакады,

водонапорные башни, силосы, воздухозаборные шахты, трубопроводы, установки кондиционирования и др.

Преображенные эстетическим видением художника, архитектора, дизайнера и вынесенные из подвалов и чердаков на фасады и в интерьеры зданий, инженерные коммуникации и технологическое оборудование оказывают сильное эмоциональное воздействие благодаря необычности форм, скульптурности объемов, интенсивности цветовой окраски противопожарного покрытия, блеску шлифованной поверхности стального каркаса.

При использовании разных языковых средств и композиционных приемов Х.-т., с одной стороны, тяготеет к крайним проявлениям техницизма с его апологетикой формы, вырастающей из голой технологии. С другой, в своем внефункциональном декоре. <вном использовании элементов технологии и конструкций, в откровенно театрализованном технологическом «шоу» стиль Х.-т. выступает одной из ветвей постмодернизма.

Соединение в одном произведении противостоящих тенденций в конкретной реальности принимает форму синтеза техницизма и функционализма с экспрессионизмом: нагромождение форм, массивные извивающиеся трубопроводы, гипертрофированные конструкции — преобладает обыденное, выведенное в ранг сверхграндиозного. Существование и жизненность Х.-т. показывает невозможность изменения и создания языка нашего времени без обратной связи с техникой, современными методами производства и эстетикой активного художественного переживания острого своеобразия современной технологии.

Самостоятельное художественное развитие формы технологических и конструктивных элементов, отделенное от функционального, становится причиной изменения основополагающих принципов, технологические элементы приобретают символическое значение, становятся знаками, наличие которых является критерием для оценки новизны и прогрессивности.

Наибольшее распространение Х.-т. получил в архитектуре; в промышленном дизайне он, как правило, ограни-

чивается сферой быта — машину трудно стилизовать под самое себя, да и в быту гораздо чаще соответствующий образный эффект достигается использованием аналогичных изделий производственного назначения.

Гораздо чаще встречается не дизайн, но стайлинг Х.-т. — так, в конце 1970-х годов в радиотехнике пользовался популярностью «приборный» стиль, где бытовая аппаратура имитировала образ аналогичных армейских изделий. При этом обилие индикаторов, гнезд разъемов и тумблеров не отвечало каким-либо новым потребительским функциям, а часть их вообще могла быть фальшивыми.

**ХЕППЕНИНГ** (от англ. *happen* — происходить, случаться) — жанр современного искусства, синтезирующий в как бы случайном событии (миниспектакле) элементы театра, импровизированной выставки, ритуального или бытового действия, декоративного или предметного оформления.

Отличительные особенности Х. — вовлечение в «представление», действие как его организаторов, так и прямых, и случайных зрителей, непреднамеренность развития, «игровой» характер поведения участников.

В средовом дизайне аналог Х. — «среда—событие», когда в отведенном некоему мероприятию месте разворачивается начатый по определенной схеме митинг, праздник и т.п. с активными и не всегда предусмотренными реакциями собравшихся, привлечением «случайных» артистов, ораторов, элементов реквизита и оформления. При этом одна из задач художника, дизайнера, инициатора Х. — обеспечить его течению возможность свободного разностороннего развития, генерирующего способность участников к творческой интерпретации задач и эпизодов «события».

**ХУДОЖЕСТВЕННОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ МЕТОДИКА** - проектная деятельность, в основе которой лежат моделирование процессов потребления вещей и среды, интересы и дей-

ствия, специфически связанные с их производством, существованием и развитием. Х.к.м. определяет особый ход мышления и действий дизайнера.

В рамках Х.к.м. каждое проектируемое изделие рассматривается в двух аспектах: как оформленная производством вещь, объект, имеющие определенную структуру и форму, и как некоторая общественно-человеческая полезность, ценность, как средство преобразования конкретных жизненных ситуаций.

Происходит своеобразное наложение множества материально-пространственных элементов среды (морфологическое поле) и множества общественно-ценностных представлений — данных о назначении, полезности, смысле вещей (аксиологическое поле). Опираясь ими, художник-конструктор воссоздает, с одной стороны, такие образы, как «оптимальность», «комфортабельность» и другие, а с другой — такие, как «компоновочная схема», «структура» и др. Все они в процессе дизайнерского проектирования постоянно переосмысливаются, сопоставляются, переплетаются. Таким образом основной задачей художе-

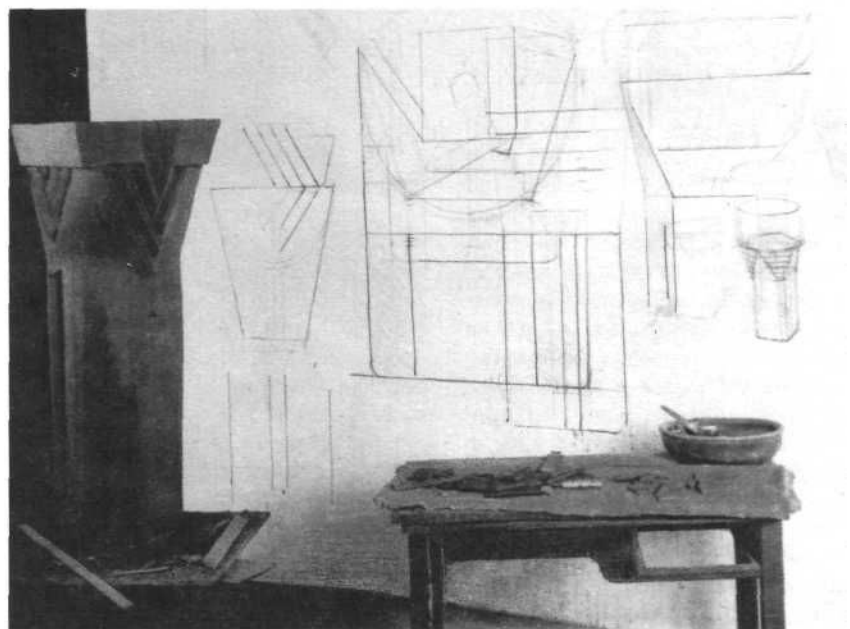
ственного конструирования является не только совершенствование реального предметного мира, но и установление универсальной соотнесенности между его отдельными сторонами.

**«ШТУЧНЫЙ МЕТОД»** - дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов.

Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в этом случае не всегда формулируются методически и не оформляются документально, однако это не означает, что их нет. Они явно или подспудно вынашиваются дизайнером фактически с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое определенное вербальное или визуальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах.

«Штучный» объект дизайнер разрабатывает в одиночку или с небольшим коллективом единомышленников, который решает проблемы координа-

Глиняный сосуд. Дизайнер В. Дейли. США, 1981



ции действий и организации работ в непосредственном общении его членов.

**ЭВРИСТИКА** (от греч. «*heurisko*» — нахожу) — «искусство нахождения истины», *система логических приемов и методических правил теоретического исследования.*

Э. в дизайне — универсальная стратегия творческого поиска, представляющая собой матрицу взаимодействия основных этапов и методов творчества, проектирования (подготовки, анализа, поиска решения, реализации) и групп эвристических сред (логических приемов, методических правил, теоретических положений), направленных на оптимизацию работы на отдельных этапах. Среда Э. можно использовать для развития метода индуцирования психозвучностической деятельности человека в рамках диалога между проектировщиком и ЭВМ с соответствующими блоками хранения критических («наводящих») вопросов, необходимых данных о применимости ответов и их фиксации; для автоматизации проектной деятельности ЭВМ с программами, обогащенными определенным массивом приемов эвристики.

**ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ФОРМООБРАЗОВАНИЕ** — *принцип проектирования объектов дизайна с позиций гармонического равновесия взаимодействия жизни и деятельности человека с живой природой.*

Основа Э.ф. — видение мира как самовосстанавливающейся максимально безотходной системы, целостное проектирование на стыке многих специальностей, внедрение малозатратных ресурсосберегающих технологий, понимание того, что человек — лишь часть Вселенной.

Модель экологически разумной среды, скомпонованная из объектов и ресурсов, специально созданных человеком, можно условно назвать «синтетической» (характерна для ситуаций с ограниченной палитрой природных ресурсов — пустыня, крупнейшие города, Космос), если же используются эле-

менты и процессы, взятые в «натуральном» виде — «естественной». Эта модель обычно принадлежит благоприятным для человека природно-климатическим зонам. «Подсказки» экологических решений в дизайне содержатся как в передовой науке и технике (гелиоархитектура, утилизация мусора, компьютеризация), так и в истории, которая хранит массу экологически чистых идей.

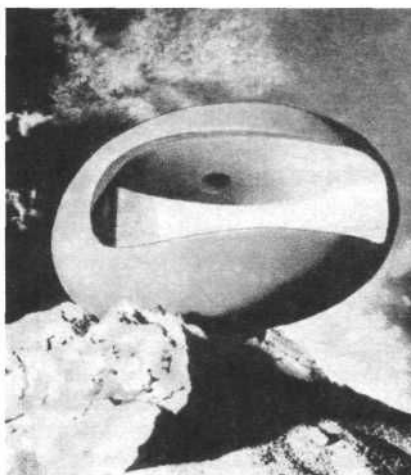
К Э.ф. относятся и находки архитектурной бионики, использующей природные структуры как прототипы конструктивных и функциональных решений и в качестве источника образных метафор и мистификаций (С. Хохаузер, А. Гауди, Я. Кизлер, П. Грийон).

Важными достоинствами Э.ф. являются человечность и естественность

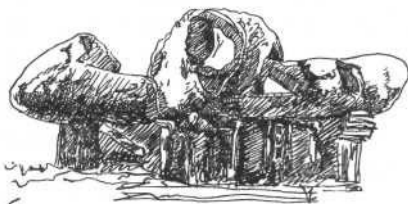
порождаемых им образов, создающих противовес агрессивному техницизму, механичности многих проявлений современной среды.

**ЭКСПЕРТНЫЙ ОПРОС** — простой, часто единственно приемлемый метод сбора информации и проектного прогнозирования, *привлечение экспертов для сбора фактических данных по рассматриваемой проблеме и определения тенденций развития проектируемого объекта на основе их профессионального опыта и интуиции.*

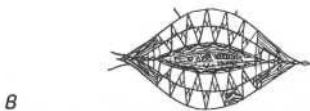
Э.о. включает: выявление проектных задач, на которые могут повлиять ответы на вопросы анкеты; определе-



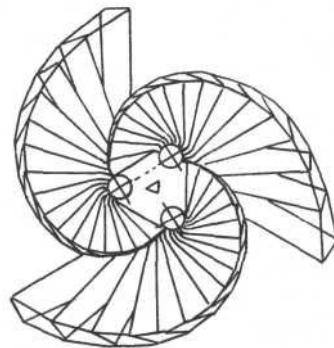
а



б



в



г

#### Архитектурная бионика:

а — вилла на берегу моря, С. Хохаузер, США, 1956; б — «пещерная» архитектура, Ф. Кизлер, США, 1959; в — «Город Аквилла», П. Грийон; г — Дом «Геликоид», М. Николетти, С. Мусмачи, 1968



ние видов информации, имеющих значение для принятия проектных решений; определение категорий лиц, располагающих необходимыми видами информации; составление анкеты с учетом предполагаемой процедуры опроса и конкретной проектной ситуации (вопросы должны формулироваться так, чтобы опрашиваемый мог на них ответить неуклончиво и однозначно: «да», «нет»); распространение пробной анкеты для проверки вопросов, вариативности ответов и метода их анализа; сбор ответов на анкету путем интервьюирования, рассылки анкет и т.д.; извлечение из ответов данных, наиболее полезных для дизайнера-проектировщика; обобщение и анализ ответов.

При отсутствии экспертов опрос может проводиться среди достаточно представительной группы заинтересованного населения, но с учетом возможной тенденциозности или тривиальности получаемых ответов.

**ЭКСПОЗИЦИОННЫЙ ЖЕСТ** - *направленность, ориентированность каких-либо действий, художественных актов к показу, предназначенность к восприятию.*

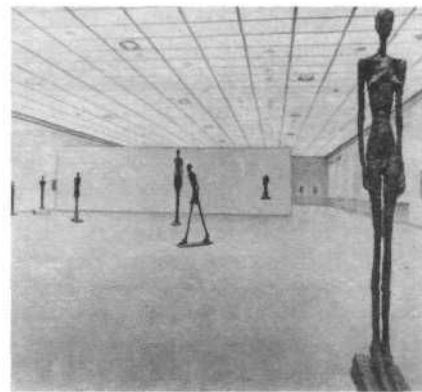
«В домашнем и храмовом, дворцовом и музейном восприятии Э.ж. спрятан авторитетностью этих учреждений, вплавлен в образ жизни их обитателей. Иначе в современном искусстве, реализующемся в выставочных пространствах. Здесь Э.ж. самоценен: он отделяется от экспрессивного, становится зримым, включается в художественное задание произведения. Э.ж. институционализируется в особый вид творчества, в культуре складывается комплекс ценностей, идей,

связанных сугубо с экспозиционной активностью художников, критиков, зрителей. Без экспозиционного усилия выставка часто звучит вполсилы, но когда градус его повышается, выставки театрализируются, стягивая внимание на привнесенные в них экспозиционеры-затеи» (О. Генисаретский).

Творчество проектировщиков средовых структур давно уже немыслимо без Э.ж. Объекты, расставленные проектировщиками в пространстве, слишком заметны, чтобы выполнять лишь чисто деловые функции; художественные лики творческих реализаций, хотя и создающихся в едином потоке духа времени, слишком разны, духовные связи с миром слишком разнообразны, чтобы художник мог позволить сегодня творить, не сознавая своей причастности к сфере экспозиционной жестикологии.

**ЭКСПОЗИЦИЯ** — *предъявление восприятию (зрителя, публики) определенным образом организованной предметной материи.*

Эта организация характеризуется тематической ясностью, композиционной завершенностью (причем проявлением ее может быть принципиальный композиционный хаос), пластической определенностью (ритм, тон, цвет, фактура). Понятие Э. в большой степени относится к области выставочной, музейной деятельности, однако современное восприятие склонно через призму экспозиционного мышления рассматривать всякое проявление художественной активности в самых разнообразных сферах предметного творчества. Перенесение методологии Э. в область архитектурного, дизайнерского творчества открывает воз-



Экспозиция работ А. Джакометти:  
Художественный музей. Цюрих, 1962—1963

можность при восприятии продуктов этого творчества видеть не только их функционально-смысловые глубины и тектонический строй, но и экспонированные зрительные связи между элементами объекта, реакции их друг на друга, формально-пластические характеристики. Экспозиционный взгляд, необходимость организовывать определенные зрительные связи с воспринимающим субъектом заставляют сегодняшнего проектировщика предметно-пространственной среды продумывать сценарий восприятия, организацию акцентов композиции, структуру переключения внимания с одного элемента на другой, планировать организацию всего этого не только в пространстве, в поле восприятия, но и во временной протяженности. Философия экспозиционного существования позволяет рассматривать объектом восприятия не только всю среду человеческого существования, но и жизнь как развивающуюся экспозицию, как систему экспозиционных жестов — нарочито подчеркнутой подачи своих творческих идей зрителю или заказчику.