

# МЕТОДЫ И ОСОБЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

## раздел 3

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

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

Дизайн — это профессиональный поиск нового образа мира и разработка его концепции на основе эстетической рефлексии дизайнера. Только человеку присуща способность моделировать социально-культурный мир как единство объективной реальности и субъективно переживаемых человеком ценностей. В этом, по существу, и состоит смысл и метод дизайна. Проблематизирующее проектирование каждый раз возвращает мир или какой-либо его фрагмент в такое состояние, когда он еще как бы не сотворен, а лишь должен быть создан. Но являя в художественно-эстетическом замысле образ его истинной формы дизайн всякий раз приносит в жертву свою свободу, переходя в предметную деятельность, реализующую замысел. Так в историческом развитии проектной культуры в целом осуществляется сверхзадача проектного творчества: **художественное мышление стремится стать действенным, а практическая деятельность ищет пути приобщения к красоте.** Дизайн и есть тот путь проектной культуры, на котором сходятся эти два стремления. И именно дизайнер обязан позаботиться о развитии некой способности опосредованного чувствования, с помощью которого человек воспринимает как часть собственной жизни все, о чем прежде мог лишь абстрактно мыслить. Как и по каким каналам эта рефлексия осуществляется? Какова эволюция методики дизайна в конкретной действительности?

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

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

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

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

Таким образом, дизайн-деятельность реализуется практическими средствами проектирования, одна часть которых находится и изобретается профессионалом в процессе работы, а другую составляют методы научного анализа и классификации, идущие от базовых для проектирования дисциплин — физиологии, социальной психологии, эргономики и др. Инженерно-изобретательский потенциал цивилизации, новизна конструкций и материалов — третий важнейший фактор выбора средств формирования дизайнерской продукции. И, наконец, в этой работе участвует специфический арсенал профессиональных художественных средств: проектная графика, цвет и колорит, приемы и методы формальной композиции.

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

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

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

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

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

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

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

Начинающему дизайнеру предлагалось прежде всего определить требования к проектируемой вещи, связанные с ее промышленным производством и сбытом. Он должен был представить себя на месте человека, взаимодействующего с этой вещью, чтобы выяснить ее функциональные особенности и, соответственно, круг требований к ней со стороны

потребителя. Параллельно рекомендовалось осмыслить вещь и с позиций инженера, подбирающего из уже известного арсенала технических средств тот или иной механизм, эффект, технический процесс, обеспечивающий выполнение утилитарных функций и других потребительских требований наиболее простым, удобным, дешевым и безопасным способом. На этих основаниях строилась функционально-конструктивная схема, служившая основой для дальнейших решений и действий, ведущих к адекватной объемно-пространственной компоновке изделия, решению главных и вспомогательных узлов, цветофактурному решению, декоративному оформлению — что, в конечном счете, и определяло «хорошую форму».

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

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

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

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

В общем русле рационального подхода, хотя и на иных предпосылках, строились в те же годы методики дизайна американских теоретиков К. Александера и Б. Арчера. Первый выдвинул концепцию дизайнерского формообразования как синтеза объекта на основе разнородных факторов и условий. Второй сконцентрировал свое внимание на процессах принятия решения — исходя из задачи оптимизации объекта по определенному числу параметров, но на основе предварительно заданного (задуманного) его состояния.

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

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

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

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

В результате в 1970-е годы растет разочарование в методиках вообще, появляется острая критика любых методов, исчерпывающихся набором проектных процедур и технических средств, которые Х. Риттель назвал методами «первого поколения». Они основаны на уверенности в существовании и непреложности законов проектирования, которые можно «открыть» или «установить», а затем «вооружить» дизайнеров знанием правил и закономерностей, применимых в любых обстоятельствах. Эта уверенность во многом объяснялась тем, что методисты «первого поколения» — как и дизайнеры, которым они стремились помочь, — имели дело с относительно стабильными ситуациями, темп изменения которых был значительно медленнее темпов разработки проектов. Сегодня нужда в работе дизайнеров возникает в условиях, отличающихся высокой динамичностью и особой структурной сложностью, что определяет необходимость разработки методов «второго поколения».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Другой способ формулирования методического идеала — **установление порядка действий**, гарантирующего средний уровень качества результатов, ниже которого нельзя опускаться. В этом случае методика носит нормативный характер, а идеалом служит не наглядный образец продукта, хотя он и может присутствовать в виде иллюстрации, а нормативная схема процесса, определяющая последовательность разработки проектной документации по этапам, содержание проектных работ на каждом этапе, критерии и способы оценки их качества. В силу своей нормативности этот тип приближается к инструкциям, но отличается от последних развернутостью содержания и его конкретностью, включением наглядных примеров и обоснованием предпосылок правильного построения процесса проектирования. Основной его недостаток состоит в том, что он не ставит задачу развития самостоятельного творческого мышления, позволяющего каждому дизайнеру находить собственные пути к нужному результату.

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

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

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

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

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

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

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

**СОВРЕМЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ** не могут быть поняты без осознания тех кардинальных перемен, которые произошли с человеком и человечеством в XX столетии.

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

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

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

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

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

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

---

\*Бердяев Н.А. Кризис искусства. - М., 1990. С. 3.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Позиция же художника экспозиции, исповедующего «открытое проектирование», обращена в равной степени и к вещам, и к образу, избегает как безразличия, так и субъективизма. Его работа ограничена рамками необходимого содержания, набором экспонатов, необходимостью взаимодействия с музейными работниками. Эти особенности определяют принципы работы, которые присущи современному искусству и современному художнику, а в случае экспозиционного проектирования естественно вытекают из его жанровых особенностей. Это прежде всего внимание к ситуации, природосообразность, стремление к анонимности, работа с конкретным предметно-пластическим контекстом, внимание к вещи как источнику и средству проектной образности.

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

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

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

Соединение вещей в экспозиционном пространстве происходит после постижения проектировщиком их сути, на основании чего он приобретает интуитивное знание о возможностях их взаимосвязей и соседства. Особый интерес для дизайнера представляют «найденные» объекты или «бывшие вещи», несущие на себе следы жизни. Они являются результатом различных совокупных воздействий на вещь в течение ее жизни, включающей проектирование, изготовление, потребление, функциональное умирание и последующее нефункциональное бытие. Они начинают нести на себе печать вечности, приближаются к природным объектам и в этом качестве могут стать предметом внимания экспозиционного дизайнера. Для многих современных художников вещь стала объектом внимания и предметом творчества. Искусство поп-арта, искусство ассамбляжа в своих основах содержат интерес к миру вещей. Выставки американской художницы Л. Невельсон, работающей в жанре ассамбляжа, превращаются в пространственные инсталляции, обнаруживающие выдающегося архитектора пространства, свободно организующего интимные отношения вещей — как живых существ. Живопись итальянца Дж. Моранди возвращает высокую значимость бытовой вещи, обнаруживая в ней бесконечную тайну геометрии формы.

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

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

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

Отмеченное можно проиллюстрировать на некоторых примерах из истории регионального дизайна. Дизайнерская школа Японии, удачно сочетая элементы традиционности с европейскими теориями оптимальности, технологичности и системности, в настоящее время вышла на передовые позиции в мире. Ее отличают неоднородность, разнонаправлен-



ность развития, проходящая в борьбе новейших западных тенденций с национальной традицией. Отсутствие единой идеологической платформы и унифицированных программ — результат различных точек зрения на дизайнерскую деятельность. Но общие исходные позиции сохранились. Они базируются на государственной политике в области дизайна, ориентирующей на сотрудничество в системе «производство—потребление», на нужды промышленности и на гуманитарные потребности общества, на культуру. Такая ориентация присуща, например, Я. Куроки и С. Окада.

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

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

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

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

В Италии сеть дизайнерских школ 1980—1990-х годов также не отличается единством теоретико-методических и педагогических принципов. Артистическая, интуитивистская традиция итальянского дизайна ведет к утверждению методов, ориентированных на личность мастера, разворачивающего свою собственную концепцию дизайна в форме той или иной «дисциплины». Примерами могут служить «радикальный дизайн», родившийся в Архитектурном институте во Флоренции; концепция «соучастия», или проектирование без методов Р. Дализи; концепция «первичного пространства» в жилой среде, разработанная К. де Карли. Главным становится разворачивание проектного поиска на базе школы как эксперимента в условиях полной свободы творчества.

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

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

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

сальный дизайнер» сегодняшнего дня работает над созданием средовых структур, в которых чрезвычайно затруднено различение жанров творчества.

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

**АВТОМАТИЗАЦИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ** — замена в процессе проектирования части человеческого труда машинным путем внедрения технических средств и программ, обрабатывающих и воспроизводящих информацию, с целью оптимизации отдельных операций и сокращения сроков проектирования.

Средства А.п. увязаны в единую систему — САПР (система автоматизации проектирования, англ. Ca-CAD), в которой через ЭВМ объединены такие устройства, как дисплей, кодограф (кодировщик графической информации, дигитайзер), графопостроитель (плоттер). В дизайне А.п. является важным вспомогательным средством информационного поиска, быстрой и качественной обработки экспериментальных данных, обобщения результатов анализа конструкций и формы изделий. А.п. облегчает процесс нахождения оптимальных форм изделий при заданных параметрах, демонстрируя возможные проектные решения. Эффективно использование ЭВМ и в процессе творческого поиска дизайнерских решений, связанных с фото- и типографикой.

**АГРЕГАТИРОВАНИЯ МЕТОД** - художественное конструирование, основанное на том, что изделие рассматривается как конструкция, расчлененная на самостоятельные узлы, сочетания которых могут выполнять одну функцию или, при перекомпоновке, менять рабочие функции. При этом трансформируется форма, изменяется объемно-пространственная структура изделия. Агрегатные узлы остаются прежними, изменяется лишь их положение в пространстве.

При агрегатировании внимание художника-конструктора сосредото-

но прежде всего на отработке отдельных агрегатных узлов, хотя при этом он всегда должен иметь в виду весь набор необходимых структур целых изделий. Корпус изделия, например станка, рассматривается как функционирующая форма. Внешняя форма и внутренняя структура (конструкция) оказываются фактически одним и тем же, функциональный и композиционный аспекты проектирования сливаются в единый функционально-композиционный подход.

**АЛЛЮЗИЯ** — *творческий прием, обогащающий художественный образ дополнительными ассоциативными смыслами путем намека на другое, уже известное произведение искусства.*

А. имеют широкое распространение в художественном творчестве, сознательно или бессознательно присутствуют практически в любом произведении искусства, так как творчество протекает в массиве культуры, формируемом, в сущности, образами, создаваемыми художниками разного времени и географических зон. В различных поэтических системах А. приобретают разный характер — от очевидных прямых до зашифрованных, зыбких.

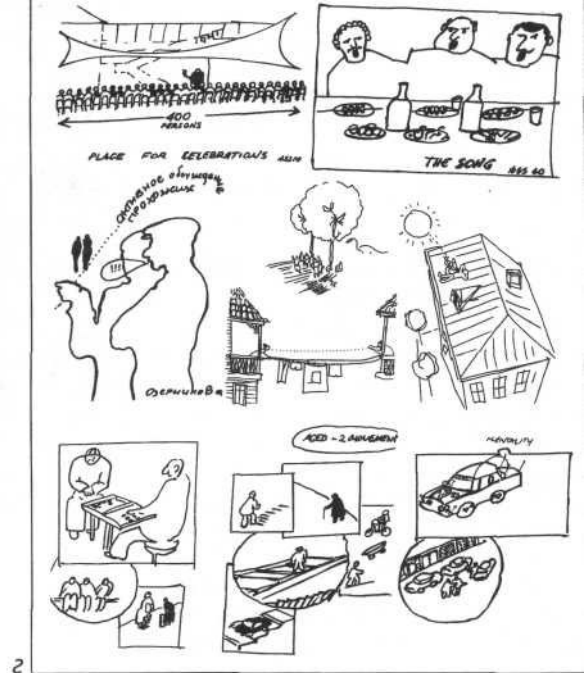
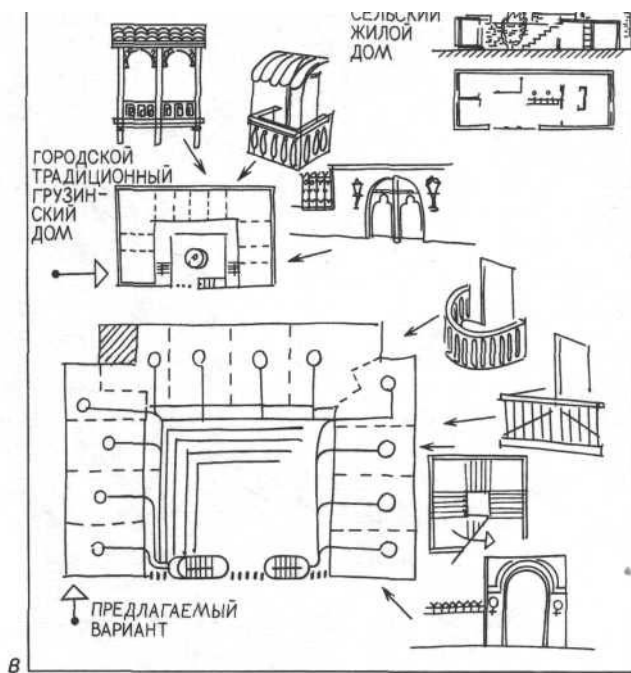
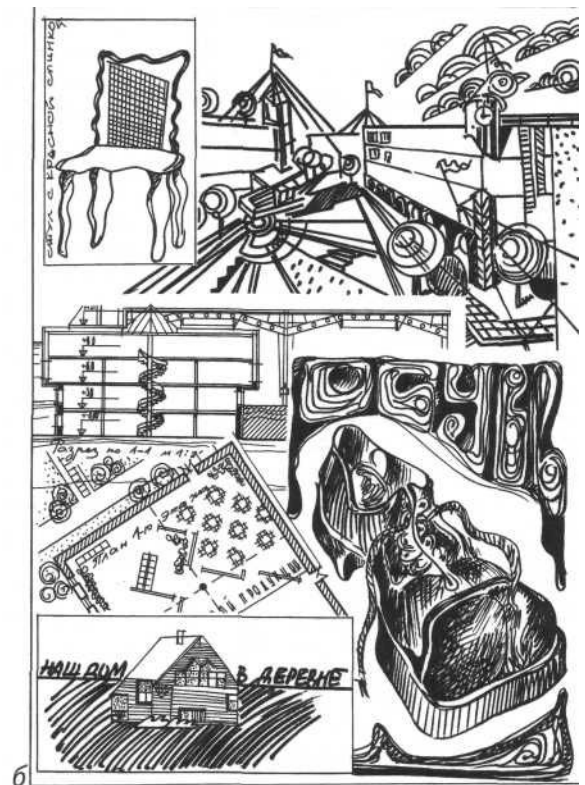
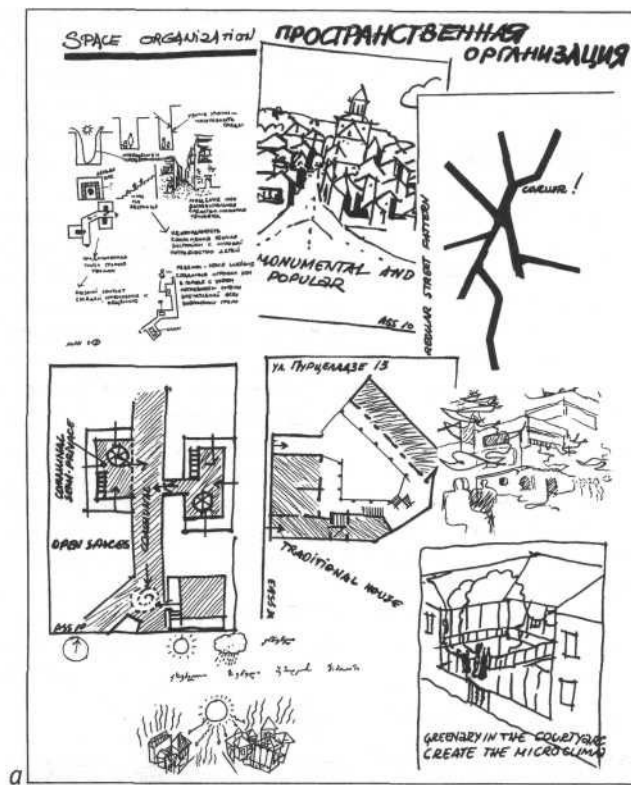
На значимость А. в современном архитектурно-дизайнерском творчестве обратил внимание в своих исследованиях Ч. Дженкс, обнаруживая их в творчестве Ч. Мура, М. Грейвза, Р. Стерна, Р. Мейера, Р. Вентури и многих других.

**АМБИВАЛЕНТНОСТЬ** - *сосуществование в области чувственного восприятия противоположных чувств по отношению к одному и тому же объекту.* На уровне структуры личности А. — это сосуществование противоположных, взаимоисключающих эмоциональных

установок (любви и ненависти) к объекту, одна из которых оказывается при этом вытеснена в область бессознательного и оказывает действие, не осознаваемое личностью.

По Фрейд, А. обнаруживается не только на уровне эмоциональных, волевых и интеллектуальных установок, но и как существование в недрах одной и той же личности глубинных побуждений — инстинктов, центральными из которых являются взаимосвязанные инстинкты Жизни и Смерти, разрушения и созидания. В художественном творчестве наиболее остро А. выступает в ситуации одновременного переживания художественного произведения как действительности и сознания его условности. Трудности художника заключаются в том, что он легко, незаметно для себя соскальзывает либо в натуральность переживания и отражения реальности, либо забывает о ней, целиком погружаясь в условности моделирования действительности. Дизайнерское проектирование трудно и постепенно, но движется от обнаженной функциональности, откровенного декоративизма, наивного наукообразия к полноценному неоднозначному амбивалентному творчеству, живущему одновременно в мире высокого и низкого, светлого и темного, умного и наивного, планируемого и спонтанного, серьезного и ироничного, традиционного и сегодняшнего, простого и сложного.

**АНАЛИЗ В ДИЗАЙНЕ** - *применяемое в ходе решения дизайнерских задач мысленное и фиксированное в различных проектных языках расчленение объектов (явлений или изделий) на отдельные составляющие с целью получения необходимой информации.* Объекты А. в д. избираются в соответствии с проектной задачей.



**Анализ:** а — пространственной организации участка, Международный семинар «Интердизайн-80»; б — образа жизни, местных традиций, типов деятельности, там же; в, г — выявление традиционных типов жилых домов и архитектурных деталей, поиск вариантов их современного прочтения, там же

А. в д. — неотъемлемая часть архитектурно-дизайнерского проектирования, предпроектное изучение задач и обстоятельств проектирования, осмысление промежуточных и конечных результатов работы.

А. в д. включает: анализ среды, которая, в свою очередь, связана с понятиями среды природной (рельеф, вода, климат, зелень) и среды искусственной (архитектура, малые формы, предметное наполнение и т.д.); анализ социокультурной реальности (глобальной, региональной, местной); функциональный анализ, связанный с характером производства, потребления, формами протекающих процессов (образ жизни), коммуникативной функцией будущего объекта, санитарно-техническими формами обеспечения функции; анализ материалов и технологических возможностей; анализ прототипов; исторический анализ ситуации или вещи.

А. в д. подводит к проектному решению через рассмотрение определенного круга проблем и соотнесение с собственной творческой позицией автора как художника, профессионала и члена общества; в процессе проектирования позволяет развивать проектную идею, сравнивая варианты по функциональным и художественным критериям. А. в д. — инструмент логического подхода к проблеме, свойство мышления архитектора и дизайнера, необходимая предпосылка синтеза.

**АНАЛИЗ ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ ОБЛАСТЕЙ РЕШЕНИЯ** - *рассмотрение вопросов несовместимости комплекса целей в пределах одной работы посредством выявления и оценки всех совместимых комбинаций частичных решений* проектной проблемы.

А.в.о.р. включает: выявление нескольких возможных вариантов решений для каждой локальной функции или элемента; указание несовместимых друг с другом вариантов решений (для этой цели используются методики матриц и сетей); перечисление наборов вариантов решений, которые можно совместить друг с другом; при наличии единого критерия для выбора вариантов — нахождение совместимых набо-

ров, наиболее полно удовлетворяющих данному критерию; эскизное предложение по выбранному критерию.

**АНАЛОГИЯ ЭВРИСТИЧЕСКАЯ** - *метод познания и творчества, базирующийся на отыскании и использовании сходства, подобия (в каком-то отношении) предметов и явлений, в целом различных.*

Основой А.э. служит сопоставление объективных связей и отношений реальной действительности. Различают аналогии тривиальные — общеизвестные и эвристические — неожиданные, поисковые. Применение А.э. способствует устранению противоречий, содержащихся в проблемной проектной ситуации, при этом, в зависимости от поставленной задачи, можно использовать аналогии следующих типов:

прямые (их часто находят в биологических системах; так, червь-древоточец натолкнул на мысль о кессонном методе строительства подводных или подземных сооружений);

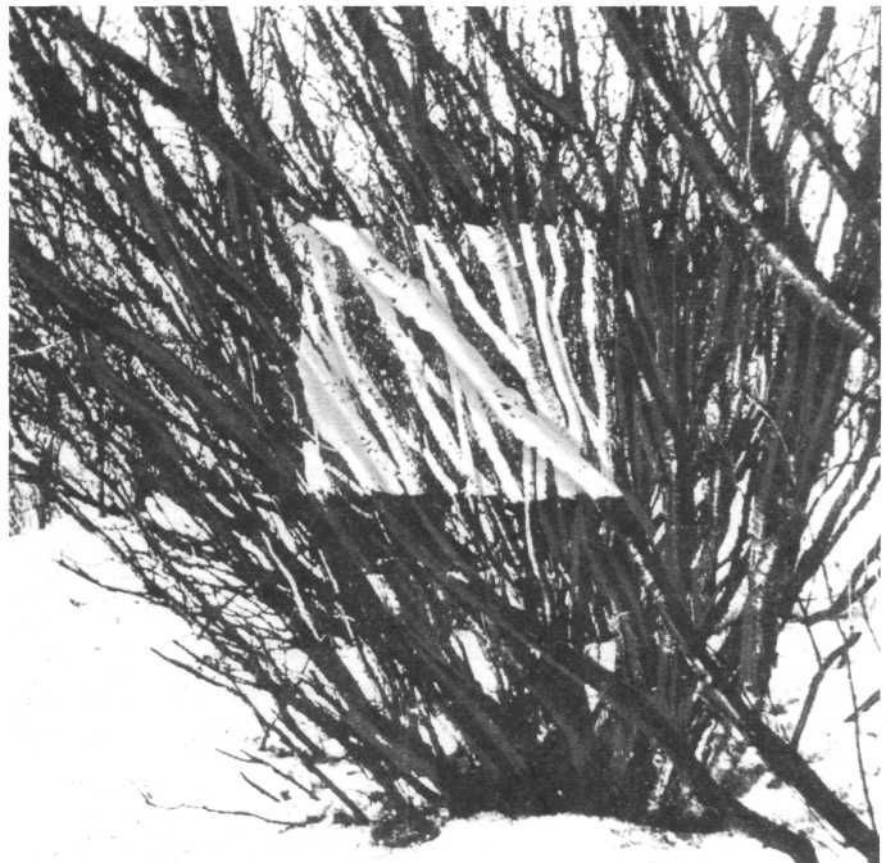
субъективные (конструктор старается представить себе, что он испытывал бы, если бы «был кроватью»);

символические (метафоры и сравнения, в которых характеристики одного предмета отождествляются с характеристиками другого, например, «дерево решений»);

фантастические (представление вещей такими, какими они не являются, но какими мы хотели бы их видеть; например, хотелось бы, чтобы дорога существовала лишь там, где ее касаются колеса нашего автомобиля).

**АРТЕФАКТ** (искусственно сделанное) — *термин, подчеркивающий от-*

**Артефакт:** Выстраивание знака, «Квадрат». Франциско Инфанте. 1984—1986



*личие художественного произведения как результата человеческой деятельности от объектов природы.*

В сегодняшней эстетической практике термин А. выражает предельно широкий спектр объектов, наделенных значением художественных. В этой системе представлений любой предмет может приобрести статус А., будучи выделенным из природных с помощью специального экспонирования, установления связей с другими предметами, изменения точки зрения на предмет. А. лежит на границе природного, т.е. бесконечного, и искусственного, сиюминутного. Призвание художника — чувствовать тонкую грань между искусственным объектом и природой, создавая каркас, внутри которого можно свободно работать как атрибутами самой природы: солнечным светом, воздухом, снегом, землей, небесами, так и средствами художественной технологии, не отрывая одного от другого. А., отодвинутый на историческое расстояние, приобретает черты тайны, обнаруживаемой в гармоничном объекте, не оскорбляющем природу своим присутствием, не нарушающем ее тонких сплетений. Художником, целенаправленно исповедующим философию А., является московский дизайнер Ф. Инфанте.

»

**АРХЕТИП** — прообраз, первоначальный образ, идея; исключительно устойчивые схемы (шаблоны), присущие мышлению, поведению людей, а также объектам (результатам) их созидательной деятельности. Понятие, активно используемое в философии, психологии, эстетике, помогающее пониманию природы художественного творчества; в дизайне — исходная база для сравнения аналогов, прогнозирования, проблематизации, выбора оптимальных решений.

По представлениям швейцарского психолога К. Юнга (1875-1961), А. представляет собой зафиксированные в структуре внутреннего мира человека следы памяти человеческого прошлого, опыта, передаваемого из поколения в поколение, проявляющиеся че-

рез интуицию в художественном творчестве. Юнг различает два типа художественной деятельности: интровертированный, характерный установкой на реализацию внутреннего мира, и экстравертированный, ориентированный вовне.

В первом типе художественное произведение основано на функционировании «индивидуального бессознательного», отражающего личностный опыт художника, во втором, визионерском, определяющую роль играет «коллективное бессознательное». Визионерский тип творчества, «дар творческого огня» чрезвычайно редок, присущ избранному, но именно он дает значимые ориентиры в творчестве доминирующих интровертов. Архитектурное творчество ближе другим визионерскому, архетипическому; оперируя вечными категориями пространства, формы, ритма, цвета, оно поднимается в области безусловного, нетленного, абсолютного, предлагает нам модели структурированной материи, очищающей замкнутую на личных страданиях психику.

**АССАМБЛЯЖ** — понятие современного искусства, связанное с возникновением произведений, сделанных из материалов или предметов, первоначально созданных для других целей.

Одним из первооткрывателей искусства А. был француз М. Дюшамп, создавший в 1913—1917 годах свои нашедшие композиции «Писсуар»,

**Ассамбляж:** композиция «Sundae». К. Ольденбург, 1963



«Сушилка для посуды», «Велосипедное колесо». Методами А. пользовались П. Пикассо, Вл. Татлин, использовавшие в своих рельефах самые различные материалы и предметы.

В искусстве поп-арта (50—60 годы XX века) американские художники Р. Раушенберг, Т. Вессельман, Д. Джонс, К. Ольденбург, Ж. Сегал и др. активно пользовались методами А. Особого совершенства в области А. достигла Л. Невельсон, с середины 1950-х годов работавшая преимущественно в этом жанре. Среди европейских художников заметны поляк В. Хосиор и русский Б. Смертин. Методы А. широко используются в архитектуре постмодернизма, соединяющей в архитектурной композиции различные мотивы и использующей архитектурные цитаты и метафоры. Среди таких построек «Площадь Италии» Ч. Мура, особняки Р. Вентури, работы группы «САЙТ», группы «Архитектоника», постройки Ф. Гери.

**АССОЦИАТИВНЫЙ АНАЛИЗ** — особая часть предпроектных и проектных исследований в дизайне, выявляющая образные источники конкретных визуальных предложений формообразования дизайн-объекта.

Любые формы восприятия средовых и предметных ансамблей и комплексов базируются на способности человека соотносить те или иные впечатления (зрительные, тактильные, психологические, от комплекса или его частей с «восприимчивым опытом» всей его жизни, с предпочтениями, антипатиями, интересами, воспитанными в человеке семьей, обществом, практикой личных контактов с действительностью.

Естественно, что этот опыт делит весь мир узанных человеком форм и явлений на события и объекты «положительные», приятные, к которым хотелось бы вернуться, испытать вновь, и «отрицательные», вызывающие отторжение, неприязнь. Но эти же явления могут рассматриваться и с других позиций: запомнившиеся, вызвавшие любопытство, выделившиеся из ряда сходных впечатлений, и такие, что прошли мимо, не возбудив особых эмоций.

Соответственно все зрительные впечатления могут ассоциироваться в сознании потребителя с реальными эмоциональными переживаниями прошлого (и их возбудителями), выстраиваясь в системы по принципу «интересно—скучно», «приятно—отвратительно» и т.д. То есть — рассматриваться как источники эмоциональной и идейно-содержательной оценки дизайнерского объекта.

Пока примерами для подражания при поиске предметно-пространственных форм в «сознательном» (профессиональном) и спонтанном (народном) дизайн-проектировании служили природные и «классические» образы, тысячелетиями проходившие апробацию на выразительность и глубину содержания, эти оценки складывались почти автоматически, традицией. Но сейчас, когда арсенал прототипов формотворчества вырос беспредельно, отбор тех из них, что в максимальной степени отвечают и задачам авторского замысла, и требованиям оригинальности визуальных впечатлений, осложнился чрезвычайно.

Иными словами, при переборе источников зрительных конструкций в дизайне к всегда существовавшей задаче — выбрать лучшее, интереснейшее, активно привлекающее потенциального потребителя — прибавилась специфическая проблема «не навредить», не испортить задуманную эмоциональную систему чуждыми ей ассоциациями, не сломать выстраданные автором закономерности построения образа случайными, отвлекающими, а то и досаждающими зрителю аналогиями и упоминаниями.

Другой аспект — источник визуальных аналогов при становлении образного содержания в дизайне. Столетиями предполагалось, что «просто» среда и ее компоненты — ложки, скатерти, вилы в сарае, сено, молоко, дрова — лишены художественного замысла и смысла и приобретают черты искусства, только если их ваяет, мастерит, сервирует великий мастер, вроде Б. Челлини. В европейской художественной традиции это убеждение усугублялось подспудным принижением «экзотических» форм искусства других континентов и безоглядным

преклонением перед идеалами античности. Существовало даже негласное табу на «низкие» источники вдохновения, заставлявшие заменять в поэзии слово «крестьянка» выражениями «дева», «поселянка» и т.д.

**Сегодня нет во Вселенной явления, предмета, сооружения, устройства, которое не может рассматриваться как генератор эмоционально-художественного содержания** и само по себе, и как исходная точка формирования оригинальных эстетических переживаний. Расширив до бесконечности палитру источников художественного смысла за счет любых форм мироздания — от прожилка зеленого листа и голограммы воздушных потоков в аэродинамической трубе до сантехники — дизайнерское искусство встало перед новой стороной собственной технологии. Это — задача расшифровки кодов воздействия и этих источников, и средств и приемов их эстетической интерпретации, и даже — выработки новых норм их отбора. Что совершенно иначе, чем прежде, поворачивает всю систему целеполаганий в искусстве, переносит центр тяжести в работе художника с поиска элементов новых форм на способы их синтеза.

**АССОЦИАЦИЙ МЕТОД** - способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств.

Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы. Целевая взаимосвязь образных характеристик различных объектов делает А.м. основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности, приводит к открытию новых отношений в проектируемой модели.

**БАНК ИДЕЙ** — комплекс видов деятельности, связанных с наработкой, накоплением и хранением прогности-

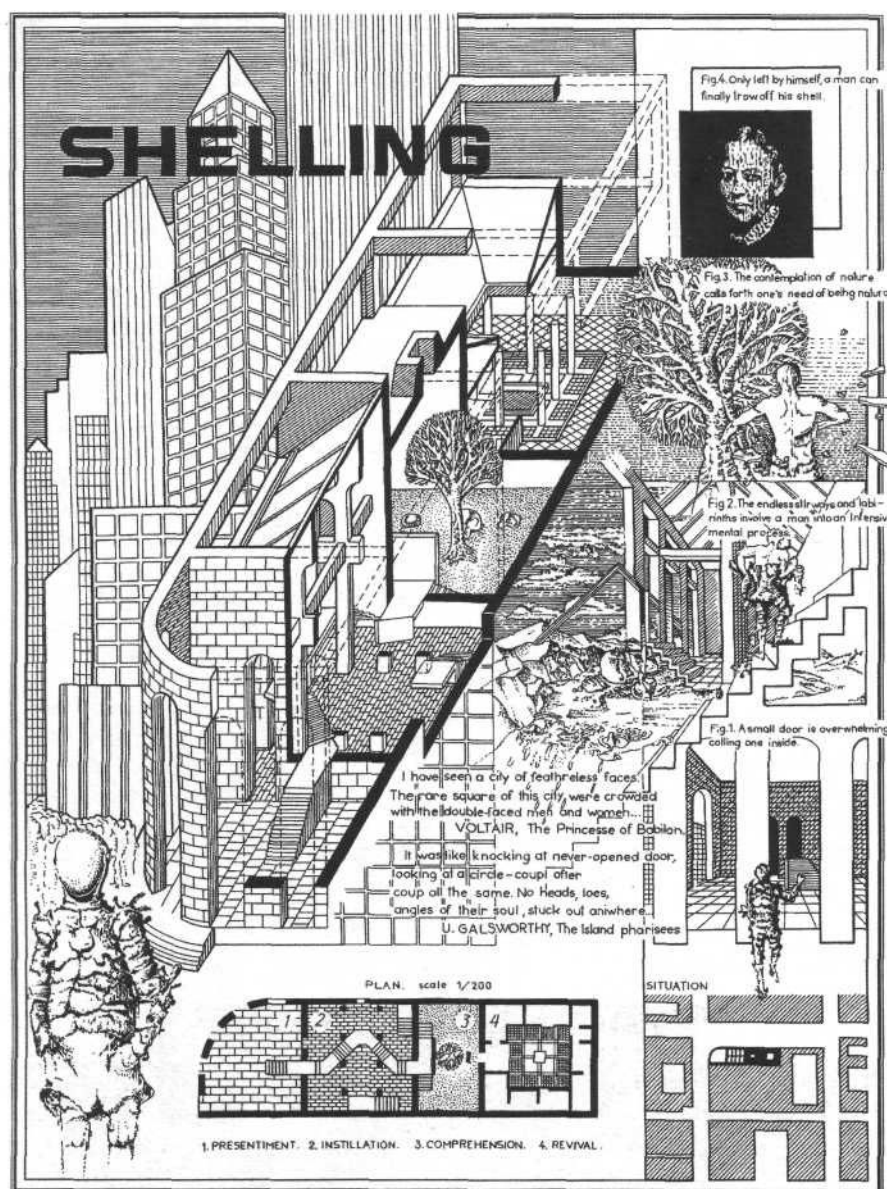
ческой информации для дальнейшего продуктивного развития какой-либо сферы науки, искусства или культуры.

Б.и. предполагает в дизайне техническую обработку данных, полученных в результате различным образом организованных форм общения между специалистами данного профиля, или сбор и переработку, осмысление существующих идей с определенных позиций. Б.и. должен вмещать максимально обширный диапазон различных идей (от практических предложений по рационализации и изменению существующей реальности до футурологических прогнозов на будущее) в данной области деятельности. Техническая сторона процесса связана с широким применением компьютеров.

Для выработки и накопления идей необходимо погружение в проблему. Способами и приемами такого «погружения» являются так называемая «мозговая атака», проектный семинар, дизайн-игра, диалог и др.

**«БУМАЖНАЯ АРХИТЕКТУРА»** - своеобразный жанр архитектурного высказывания, активно использующий графический язык изобразительного искусства (офорт, гравюра, язык мультипликации, книжной графики, комикса, прием раскадровки). Это дает основания говорить об особом стиле подачи проектов Б.а., отличающихся сценографичностью пространственного построения, соединением вербального и визуального языков, наличием разъясняющих смысл текстов.

«Б.а.», заведомо ориентированная на творческую независимость от реализации, свободно оперирует образными метафорами, активно привлекает в арсенал художественных средств литературные «легенды» как основу построения архитектурно-художественной концепции. При этом сущность архитектуры как способа философского осмысления окружающей реальности часто заменяется отвлеченным выражением мировоззрения автора средствами художественно-графического или концептуально-простран-



Конкурсный проект «Атриумное пространство»: девиз «Сбрасывание панциря». Россия, 1985

ственного дизайна. Не связанная напрямую с архитектурно-производственной практикой, «Б.а.» оказывает существенное влияние на формирование новых архитектурно-проектных идей, обогащает смысловую значимость графического языка проекта, повышает роль концептуальных построений в ходе поиска проблем и определения задач архитектурного и дизайнерского проектирования.

**«ВЖИВАНИЯ В РОЛЬ» МЕТОД** - осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения.

Возможны два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного восприятия, выбора и оценки вещи. Первое обеспечивает человеку сохранение и, возможно, закрепление уже выработанного им индивидуального стиля деятельности в предметной среде и ее эмоционального отражения. Второе обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения. Как правило, второе направление определяет более высокий созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое.

Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.



Радио. Дизайнер Д. Вейл



**ВИДЕОЭКОЛОГИЯ** — направление теоретических исследований, связывающих комфортность и качество восприятия отдельных фрагментов видимой картины мира с физиологическими особенностями устройства органов зрения и психологией процесса восприятия.

В основу В. положены представления о причинах и степени утомляемости органов зрения в зависимости от визуальных свойств слагаемых объекта восприятия (яркость, пластическое богатство, конфигурация пятен, ритмическая структура, цвет и т.д.) и способности мозга при сравнении этих свойств дать объективную эмоциональную оценку визуальному качеству целого. В этом плане В. в значительной мере воспроизводит некоторые положения *гештальт-психологии*, но основывает их на аппарате точных антропометрических наблюдений (Дж. Гибсон, В.А. Филин).

Верные в принципе, современные установки В. значительно упрощают действительные закономерности художественного видения мира, в пределах которого физиология и психология восприятия играют подчиненную роль по отношению к фундаментальным законам эстетической организации нашего сознания, способности человека сопоставлять частные зрительные впечатления, с уровнем его образованности, общей культуры, обусловленными его воспитанием, цветовыми предпочтениями и другими обстоятельствами и факторами индивидуального контакта с окружением.

Попытки изъять из процесса восприятия социально обусловленные принципы сопоставления «положительного» и «отрицательного» в реальном образе мира ведут к его обеднению, невозможности объективной оценки эмоциональных и эстетических переживаний, лишают зрителя свободы выбора чувственных решений, которая необходима для формирования идеальных представлений о красоте.

Будущее В. определяется тем, насколько органично войдут ее положения в традиционные категории искусствоведения (учения о *композиции* и *гармонизации*) и современные пред-

ставления о закономерностях архитектурного и дизайнерского формообразования.

**«ВИЗИОНЕРСКОЕ ПРЕДМЕТНОЕ ТВОРЧЕСТВО»** — особый вид проектирования, предваряющий создание реальных объектов (зданий, изделий, фрагментов среды) показом для широкого обсуждения специальных эскизов, коллажей, макетов с использованием совмещенных натурных и павильонных съемок с корректировкой масштабов, так что «игрушечные» люди, деревья и автомобили на монтажных фотографиях (в фильмах) кажутся вполне реальными.

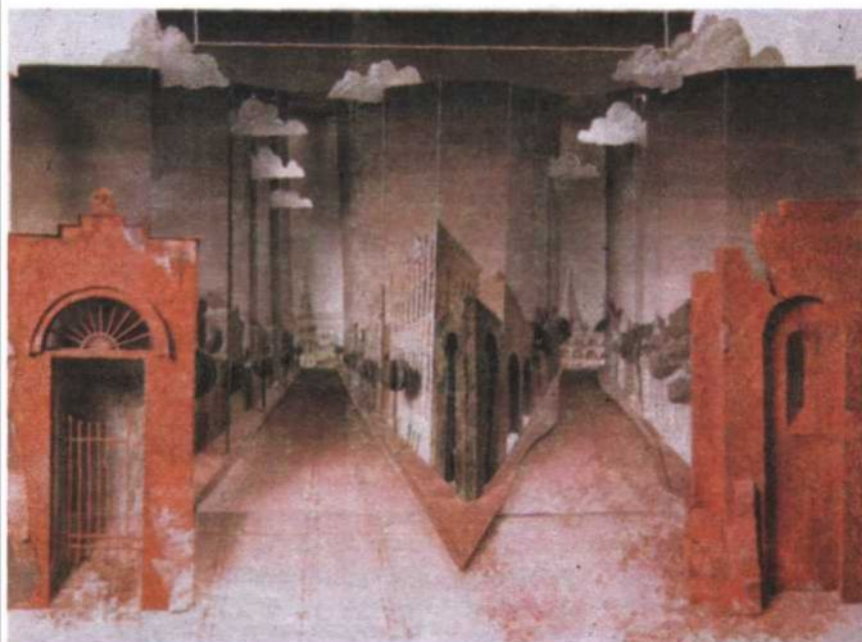
«В.п.т.» — мощный прием моделирования возможных предметно-пространственных решений, имитирующий реальное воплощение объекта. В визионерских проектах подчеркивается острая соотнесенность реальности и проектного образа или практически «натурального» объекта и художественного условного окружения. Это делает «визионерское» проектирование концептуальным, превращает его в особый вид художественного творчества.

**ВИЗУАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫЙ ПОДХОД В ПРОЕКТИРОВАНИИ** — нацеленность проектной деятельности на те системы среды, которые обеспечивают ее оптимальную информационную связь с человеком, его четкое и быстрое восприятие смысла предметного окружения и регулирования процесса пространственной ориентации и поведения.

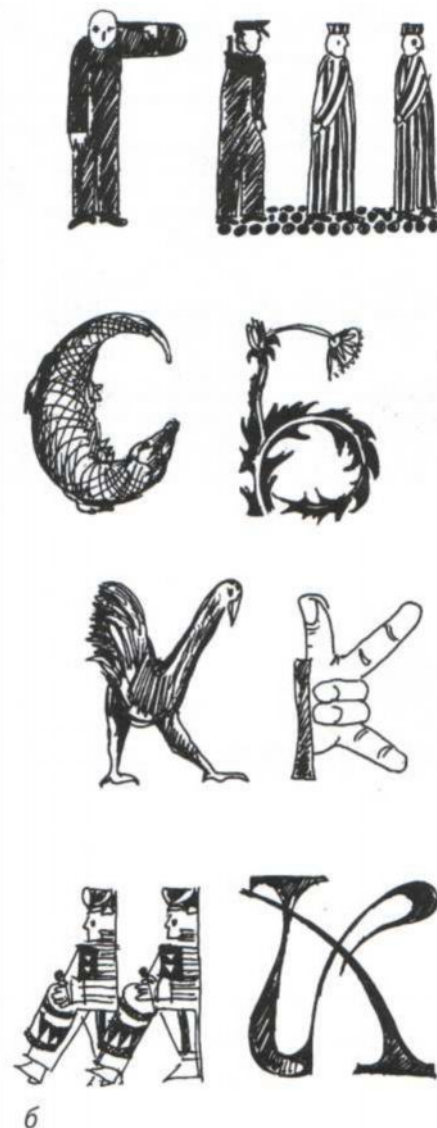
При В.-к.п. в п. основными средообразующими компонентами являются: «источник», формирующий смысл сообщения; «коммуникатор», передающий смысл визуальными средствами; «знак» — созданное «коммуникатором» материальное и визуальное воплощение смысла сообщения; потребитель информации, многообразно воспринимающий этот смысл.

Огромный объем информации об устойчивых типах поведения и деятельности людей и объединяющих их законах природы и общества воплощается в структуре предметно-пространственной среды. Среда, таким образом, сама по себе служит одним из средств коммуникативной деятельности, связывая людей через пространство и время. Дополнением к общей коммуника-

Проект реконструкции Коломны: макеты. Студия Е. Розенблюма, 1982







«Коммуникаторы» в дизайне: а — университет в Сорбонне — Дом студентов. О. Хайек, 1970; б — сюжетные шрифты — от буквы к эмблеме и знаку. ЛВХПУ им. В.И. Мухиной

тивной функции пространственных систем является множество иерархически связанных и обособленных знаковых систем — унаследованных от прошлого или активно развивающихся в актуальной культуре и варьируемых в зависимости от контекста стереотипов цвета, графического дизайна, рекламы, опознавательных знаков, таблиц, вывесок. Связанные с архитектурой своим содержанием, такие знаки могут не связываться ее пространственной формой.

ВИНТАЖ (англ. vintage — старый, выдержанный) — *высококачественное произведение дизайнерского искусства* (одежда, мебель, ювелирные украшения), *прошедшее испытание временем* (30 и более лет) и снова завоевавшее признание и популярность.

Термин заимствован из виноделия и определяет ценность изделия как эксклюзивное сочетание «выдержки» и качества. Ради эффекта В. многие дизайнерские фирмы специально со-

храняют свои старые коллекции, чтобы при очередном повороте моды представить их публике как пик достижений фирменного стиля.

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ** - управляемое аудиовизуальное и тактильное моделирование средовых объектов и ситуаций с помощью компьютеров, максимально воспроизводящих ощущение подлинности происходящего.



а



б



в

#### Виртуальное проектирование:

а — компьютерная симуляция дорожной ситуации для автомобильного тренажера;  
б, в — павильон Солёной воды (аморфная динамическая система, реагирующая на любые внешние и внутренние раздражители).  
Л. Снайброк, К. Устерхьюз, компьютерная модель, «интерьер» и внешний вид

Термин появился в начале 1980-х годов в связи с разработкой очередного поколения ЭВМ и новых принципов программирования, заимствован из физики, где были обнаружены элементарные частицы, возникающие и бесследно исчезающие во время ядерных реакций, названные виртуальными (от англ. *virtual* — фактически существующий).

Объекты, воссозданные техникой В.р., воспринимаются наблюдателем как совершенно реальные. Разработаны различные системы их моделирования, например «шлем», который дополняется «перчаткой» с датчиками, с помощью которых управляют изображением. Существуют тренажеры, где управление осуществляется речью, движением глаз, головы или тела. Человеку передаются ощущения от взаимодействия с виртуальной моделью, благодаря чему зритель физически чувствует изменения, происходящие с ней. Появилась возможность создать единое виртуальное пространство для нескольких людей и смоделировать как реальные, так и проектируемые или прогнозируемые ситуации.

Первоначально феномен В.р. использовался в военных целях, затем стал применяться в мультипликации, кино, театре, науке, образовании. В дизайне он используется, в частности, в автомобильных и авиационных тренажерах. В архитектуре появление В.р. явилось логическим продолжением процесса компьютеризации проектного дела. Существуют два принципиально разных подхода к творческому использованию компьютеров в проектировании. Так, архитектор Ф. Гери начинает применять компьютер лишь на стадии детальной разработки проекта, другой известный архитектор, П. Айзенман, использует созданные компьютером формы в качестве стартовой точки проекта. Виртуальная среда помогает градостроителям интерпретировать и организовывать любые объемы информации, трактуя город как большую систему. Архитекторы и дизайнеры получили инструмент, помогающий не только прогнозировать, но и «увидеть», к каким положительным и отрицательным последствиям

для среды и ее обитателей может привести осуществление в натуре их проектных предложений.

Сфера применения виртуальных технологий все более расширяется. Разрабатывается специальный язык моделирования. Созданы проекты виртуальных музеев и виртуальных библиотек будущего.

Но ведущей сферой сегодняшнего приложения В.р. в искусстве является экспериментальное формообразование, декларирующее независимость этого процесса от реальных факторов — функции, времени, установок сознания, даже — фундаментальных физических законов строения пространства (ибо, как утверждает французский философ П. Верилио, «пространства больше нет»). Иллюстрируют своими работами эти положения Маркое Новак (США), создавая забавные «текучие» трехмерные объекты, пропорции которых трансформируются вне зависимости от воли авторов и пользователей под влиянием изменений информационного поля («параметрический дизайн»); Стивен Перелл

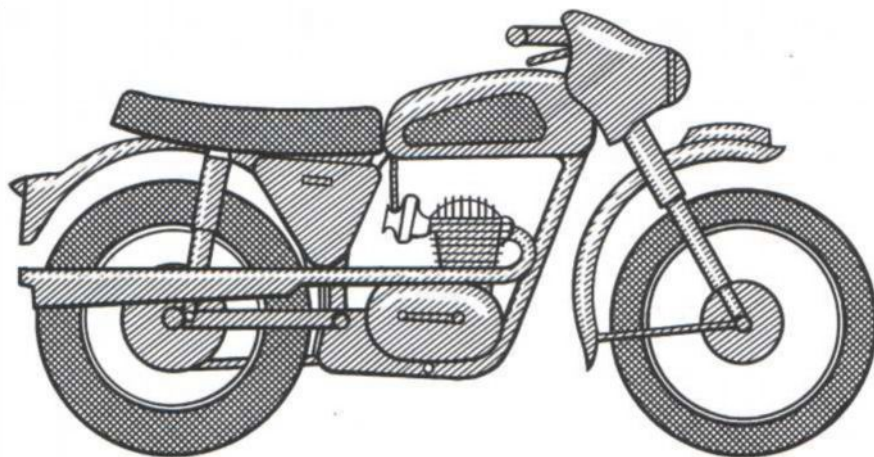


(концепция «гиперповерхности», одновременно живущей во всех существующих компьютерах); Грег Линн, разрабатывающий универсальное жилье в виде бесконечной цепочки динамических вариаций ячеек-эмбрионов, где предусмотрена не столько форма объектов, сколько возможности ее видоизменения.

**ВООБРАЖЕНИЕ** — форма интеллектуальной деятельности, *создание новых представлений на основе уже имеющихся путем их творческого преобразования.*

В. — ряд психологических понятий, предопределяющих специфические действия дизайнера: **агглютинация** — создание новых образов на основе «склеивания» частей имеющихся образов и представлений; **акцентирование** — создание новых образов путем подчеркивания тех или иных (может проявляться как уменьшение, или увеличение, или как изменение пропорций отдельных сторон изображаемого, как многократное их повторение); опережающее отражение — форма логического мышления и проектных действий, обеспечивающая возможность предвидеть ход развития процессов.

Комплект из стола и сиденья. Дизайнер Р. Оливер



Мотоцикл с визуальным несоответствием деталей в конструкции

**ВЫДЕЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ НЕСООТВЕТСТВИЙ** — *метод определения путей совершенствования дизайнерского решения за счет поиска и устранения визуальных противоречий между элементами облика (чертежа, макета) проектируемого объекта и принципами его компоновки, функциональными параметрами, назначением деталей конструкции.*

При В.в.н. определяются причины зрительных и функциональных противоречий, пути их ликвидации и предлагается новая художественно-конструкторская разработка объекта. Этот метод используется для работы над особенностями конструкций, вид которых вызывает сомнения у наблюдателя, обладающего достаточным опытом в данной области. Например, в мотоцикле заметны следующие несообразности: кривизна крыльев не повторяет форму колеса; вертикальное положение цилиндра противоречит наклону почти всех остальных деталей; ноги водителя находятся в непосредственной близости от движущихся и нагреваемых частей, не защищены конструктивно и т.д.

**ГЕШТАЛЬТ-ПСИХОЛОГИЯ «ХОРОШЕЙ ФОРМЫ»** — *комплекс средств художественной выразительности в дизайне, основанный на специфике психологии эстетического восприятия.*

С точки зрения Г.-п. процессы восприятия стремятся к наиболее простому устойчивому состоянию. Это находит выражение в фундаментальном принципе «хорошей формы», который проявляется в действии факторов организации восприятия, в том числе:

**«сходство»** — объединение в фигуру элементов, имеющих близкие свойства, например, обладающих похожими формой, цветом, величиной, текстурой и т.д.;

**«близость»** — из множества элементов в одно целое с большей вероятностью объединяются те, которые ближе всего расположены друг к другу в пространстве;

**«общая судьба»** — если группа точек или других элементов движется относительно окружения в одном направлении с одинаковой скоростью, то возникает тенденция к восприятию этих элементов как самостоятельной фигуры;

**«вхождение без остатка»** — осуществление перцептивного объединения элементов таким образом, чтобы все они были включены в фигуру; этот фактор противостоит действию фактора близости: если группируются более близкие элементы, то воспринимаются две узкие полосы, если же элементы группируются таким образом, чтобы войти в образовавшуюся фигуру без остатка, то воспринимаются три широкие полосы;

**«хорошая линия»** — определение восприятия двух или более контуров; в соответствии с этим фактором зрительная система старается сохранить целостность и характер кривой до пересечения и после него;

**«замкнутость»** — если из двух возможных способов организации восприятия один ведет к образованию фигуры с замкнутым контуром, а другой — с открытым, то отчетливее воспринимается первая фигура (особенно, если контур симметричен).

Здесь перечислены лишь основные факторы, на языке которых, по теории Г.-п., возможно точное описание всех сил и векторов, действующих в поле восприятия.

**ГРАФИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ** — способ разработки формы проектного решения посредством создания чертежей в определенном масштабе.

Вычерчивание изделий до их изготовления обеспечивает возможность эффективной разработки новых образцов, создания изделий слишком крупных для выполнения их одним человеком, позволяет добиться взаимного согласования частей, изготовленных разными людьми. Возникшее вместе с масштабными чертежами разделение труда позволяет увеличить не только размеры изделий, но и «темы» их модификаций и приемы изготовления, так как Г.п. расширяет «поле представлений» производителя. Огромное множество существующих графических форм делится на две основные группы: ручные и матричные. Новые перспективы перед Г.п. открыла компьютеризация процесса.

Появление Г.п., его «инструментализация» наглядно демонстрирует влияние научно-технического прогресса на проектную деятельность — с его помощью некогда произошел переход от кустарного «дизайна» к собственно проектированию, которое во многом сходно с происходящим ныне преобразованием проектирования в проектные исследования.

**ГРАФФИТИ** — синтез суперграфики и шрифтового творчества, «полулегальный» вид самодетальной деформации облика элементов нашего окружения, граничащий с вандализмом по отношению к общепринятым нормам эстетической организации среды.

Сегодня Г. — одна из протестных форм маргинального непрофессионального дизайна, выражается в несанкционированной росписи аэрозолями, акрилом и др. средствами стен и конструкций зданий и сооружений, вагонов поездов, трамваев и пр. Сюжеты росписей — различные буквенные комбинации (как правило, каждая такая роспись есть своего рода автограф автора) и любые живописные и графические аналоги и образы. Это, естественно, нарушает авторский дизайн объектов-носителей, но придает фрагментам среды неожиданные композиционные и эмоциональные смыслы, возрождая в новом облике присущее людям желание сделать свой мир индивидуальнее и ярче.

**ДАДАИЗМ** — течение в искусстве, возникшее в 10—20-е годы XX века усилиями Т. Тцары, М. Дюшампа, Х. Арпа. Случайность названия (фр. *dada* — лошадка) обнаруживает принципиальное свойство дадаизма — абсурдность, спонтанность, пародийность с целью демонстрации протеста против нелепости, безжизненности такого положения вещей, которое называется здравым смыслом.

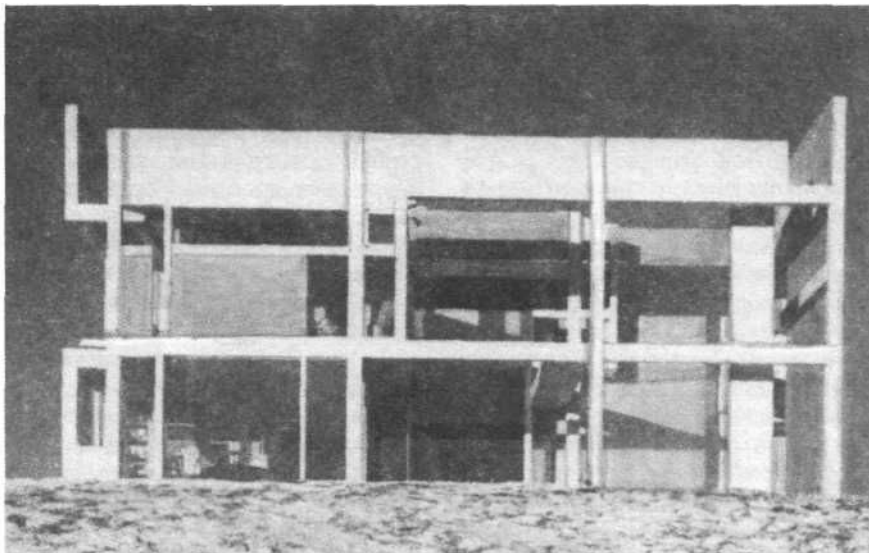
За Д. стоит протест художника против искусства и жизни, которые скрываются за ставшими, казалось бы, очевидными, безусловными нормами, принципами, приемами существования и творчества. На почве Д. развилось искусство абсурда, ярко реализовавшееся в творчестве драматургов Э. Ионеско, С. Беккета, Ж. Жене, Г. Пинтера. Одновременно с принципиальным эпатажем художники Д. искали позитивные ценности, через иронию и эпатаж выходили к новой чистоте: дерзость, задиристость, вызов в отношениях с традиционным искусст-

вом и традиционным бытом — оборотная сторона детской непосредственности и открытости миру. «Дада» — основа всякого искусства; «дада» лишен смысла, как сама природа; «дада» выступает за природу и против «искусства», «дада» непосредственен, как природа, и старается найти для каждой вещи ее неотъемлемое место; «дада» морален, как сама природа; «дада» выступает за безграничный смысл и за ограниченные средства — утверждает Х. Арп.

Послевоенное искусство в целом, художники поп-арта (Р. Раушенберг, К. Ольденбург), концептуальное искусство многое взяли у Д. Современные художники многому учатся у Д., уже ставшего традицией.

**ДЕКОНСТРУКТИВИЗМ** — направление в архитектуре, еще одна, вслед за постмодернизмом, протестная реакция на архитектуру «международного стиля», созданную В. Гропиусом, Ле Корбюзье, Мис ван дер Роэ и их наследниками.

Рождение Д. как стиля произошло 22 июня 1988 года в Музее современного искусства (Нью-Йорк) на выставке «Деконструктивная архитектура», организованной Ф. Джонсоном. Вдохновляясь образами супрематизма и советского конструктивизма 1920-х годов, деконструктивисты на смену идеалам архитектурной гармонии, цельности, ясности предлагают формальную дисгармонию в сочетании со смысловым разломом и тайной. Среди Д. выделяются группа Химмельблау, З. Хадид, Р. Колхаас, П. Эйзенман, Д. Либескинд и Б. Чуми. Д. — это еще одна попытка нового синтеза живописи, скульптуры и литературы с архитектурой. Совершить акт «деконструкции» — значит обнаружить скрытую логику отношений между смыслом и его выражением. П. Эйзенман говорит о своей архитектуре как о «смещении» форм, пространств, материалов и, конечно, смыслов. Тактика смещения подчинена генеральной стратегии «неопределенности» или «ослабления формы», т.е.



Питер Эйзенман. Дом II: Фолк Хауз, Хардвик. Вермонт, 1969—1970, фасад

созданию такой формы, которая не имеет устойчивых связей с историей, программой, контекстом и другими жесткими параметрами. В отличие от «сильной», «слабая форма» позволяет любое странное и необычное истолкование. Идеология Д. выражена мыслью П. Эйзенмана: «Я против тех, кто ищет вечной правды в архитектуре или предаётся ностальгии по архитектурному прошлому, а тем самым убивает архитектуру».

**«ДЕЛЬФЫ» МЕТОД** (Дельфийская техника) — *индивидуальное анкетирование мнений экспертов* с целью выявления преобладающего суждения специалистов, исключающее прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег.

«Д.»м. реализует через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, «снимая» случайные влияния психологических факторов. Используется при сборе уникальных данных, затрагивающих профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

**«ДЕРЕВО ЦЕЛЕЙ»** — *способ упорядоченного прогнозирования комплекса проектных и научных задач, основанный на построении многоуровневых схем, последовательно охватывающих все необходимые сферы предполагаемой деятельности* — от общих целей, ключевых направлений и блоков до частных задач, требующих индивидуального решения.

«Д.ц.» используется при необходимости комплексного рассмотрения элементов проектной деятельности и операционного планирования исследований, связанных с решением конкретной проблемы, а также для увязки отдельных целей проектирования с действиями, которые необходимо предпринять в настоящем. Последовательность методической работы состоит в том, чтобы выявить общую цель, определить основное направление работ, выделить группу частных задач и построить общую схему «дерева» с учетом характера целей и работ в виде графических изображений и текстовых пояснений.

**ДЖАЗ** — *явление музыкальной культуры XX века, олицетворяющее его стремительность, энергию, пульсацию, страсть, непредсказуемость.*

Д. как художественное явление сродни дизайну, открытому проектированию, соединяет осмысленную постановку творческой задачи с импровизационным характером исполнения. Джазовое произведение можно рассматривать как проявление средового дизайна, организованную во времени звуковую структуру, характерную определенной ритмической, фактурной, колористической организованностью. Д., подобно современной архитектуре, продукт свободного, многообразного соединения различных музыкальных жанров (от народной и популярной музыки до духовных песнопений), национальных культурных и профессиональных традиций. Музыкант джаза, как современный художник, работает не столько с сюжетом произведения, сколько с музыкальной формой, звуком, его фактурой, предельно расширяя звуковую палитру, возможности инструментов, открывая новые звучания и ритмы. Среди современных архитекторов наиболее близки по характеру творчества к джазу Ч. Мур и Ф. Гери.

**«ДИАГРАММЫ ИДЕЙ»** - *способ представления информации о явлении, предмете, проектном предложении в виде диаграмм, графиков, схем.*

Обеспечивает наглядность связей компонентов и целого в информационной модели, облегчая творческий процесс, опирающийся на зафиксированные в графических материалах перечисления идей и сведений разного уровня и типа (широких областей, подобластей, более мелких рубрик и т.д.).

**ДИАЛОГ В ДИЗАЙНЕ** - *характерная черта современного проектного мышления, учет в проектном высказывании возможных реакций потребителя.*

Проектный «монолог», как способ самовыражения автора, лишает проектировщика объективности, провоцирует его на нравоучительство, насильственное насаждение собственных вкусов, осуждение тех или иных норм потребления в угоду новым и не всегда оправданным. Тогда как диалог дисципли-

нирует сознание дизайнера, возвращает к реальности, прибавляет жизненной трезвости. Диалоговое проектирование не лишает дизайнера права на выражение собственных представлений, но направляет их в русло взаимного творчества с теми, для кого осуществляется дизайнерская акция.

**ДИЗАЙН ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ** - направление современного дизайна, порожденное острой эмоциональной реакцией на общечеловеческую экологическую ситуацию, близкую к катастрофической, и охватившее человеческую цивилизацию потребительское «безумие».

Бездумному стремлению к безграничному производству все новых товаров и услуг и формированию все новых потребительских инстинктов Д.д.в. противопоставляет принципы соизмерения потребностей с глобальными проблемами выживания человечества, с нормами складывающейся культуры выживания. Таковы так называемые «бедный дизайн» Италии, «экологический дизайн» Германии. Д.д.в. в России, помимо общеэкологической ситуации, активно учитывает особенности отечественных реалий: отсутствие полноценного производства, необходимых материалов и технологий, нищенский уровень потребления, неорганизованную на всех уровнях жизни среду. Для Д.д.в. характерны: работа с отходами человеческой деятельности, оздоровление среды, возвращение ей природных качеств; работа с конкретными ситуациями в рамках реальных возможностей, стремление не создавать новых деформаций в отношениях человека с миром. Области применения Д.д.в.: дизайн бытовых предметов (мебель, светильники, функциональные приспособления), станковый дизайн (скульптура, пространственные композиции), экспозиционный дизайн.

**ДИЗАЙНЕРСКАЯ (функционально-прагматическая) и ХУДОЖЕСТВЕННАЯ (эмоционально-образная, архитектурная) ИДЕИ** — диалектическое противопоставление

*и единство содержательных задач дизайнерского проектирования, необходимые для появления их синтеза — образа произведения дизайнерского искусства.*

Оригинальность, неповторимость облика конкретных форм дизайнерского решения имеет двойную природу. С одной стороны, в их основе лежит «содержательная» самобытность, вытекающая из свежести, новизны дизайн-концепции, интегрирующей в единое целое непривычное функциональное решение и неизвестные ранее потребителю предметно-пространственные условия его реализации. С другой, индивидуальные черты могут иметь «поверхностный» характер, который определяет «формальная» оригинальность, как бы наложенная на содержательную концепцию, даже если та не несет существенных элементов новизны. Для художника второй тип оригинальности, использующий чисто художественные возможности, которыми располагает автор вне связи с практической основой его произведения, особенно привлекателен. Тем более, что многие его приемы вполне применимы для усиления идейного и эмоционального воздействия объектов с самобытными принципами предметно-пространственной организации.

Поэтому, например, в становлении архитектурного произведения, всегда главенствует архитектурная идея (Х.и.) — предложенная автором система организации пространственных переживаний, в целом отвечающая требованиям организации данного функционального процесса.

Аналогично в проектировании предметных и графических комплексов ведущую роль играет их формообразующая художественная (эмоционально-образная) идея, определяющая самобытность и результативность эстетических исканий автора.

Однако Х.и. в дизайне не может существовать без своего «антипода» — дизайнерской идеи (Д.и.), *технического (функционального, социального) принципа разрешения наметившихся в средовой ситуации противоречий*, которая является прагматичес-

кой базой смыслообразования в дизайне.

Так инженерные системы вентиляции и освещения подсказывают принципы планировки подземных пространств, визуальные коммуникации разрешают проблемы ориентации в среде, способы соединения мотора (двигателя) и рабочих органов диктуют формы разного рода механизмов и т.д. Исходные противоречия могут быть «глобальными», общими для всех видов предметной и пространственной среды (перемещение людей и грузов, природно-климатические условия), могут быть специфическими (смена декораций в театре, сочетание искусственного и естественного освещения при въезде и выезде из тоннеля), организационными (разделение потоков приезжающих и убывающих пассажиров на вокзале) или техническими (внедрение компьютеров в бухгалтерский учет). Но в любом случае дизайнерский подход начинается с утилитарно-прагматического решения реальных жизненных проблем — за счет механизмов, организации процессов, новых технологий, материалов и т.д. он призван облечь эти решения в эстетически целесообразную форму, согласованную с производством, функцией, окружением и ожиданиями потребителя.

Д.и. как категория проектирования существует на трех уровнях:

- дизайн-процесса (снять диск, фортировать отдельные стадии, сделать необходимое приятным, облегчить трудное, внести радость и удовольствие и т.д.) — осуществляется как концепция, «флаг» решения;

- пространственного дизайна (организация места для процесса не зависимо от его выразительности и затем преобразование получившегося в «новую выразительность») — формулируется в синтез пространственных и технологических предложений по реализации концепции;

- дизайна предметного комплекса, который выглядит как формирование совокупности, системы раздельно существующих дизайнерских идей разных приоритетов и устройств, подчиненной общей для всех стратегии совместного существования и использования.

На тех же уровнях в проектировании присутствует и Х.и.:

- при оценке предложенных для реализации процессов как эмоционального содержания данной формы деятельности;

- при реализации заданного процессом эмоционального содержания в пространственных формах;

- при детальном уточнении характеристик эмоционального климата среды, отраженном в образах элементов наполнения.

Потому в дизайнерском творчестве все время идут рядом: Д.и. — как принцип решения функционально-технологических задач; Х.и. — как эмоционально-эстетическая конструкция отвечающих процессу дизайнерских форм и образ произведений дизайнерского искусства, соединяющий Х.и. и Д.и. в одно целое через личное отношение потребителя к среде.

**ДИЗАЙНЕРСКИЙ СПОСОБ МЫШЛЕНИЯ** — форма психического отражения действительности при проектировании, опирающаяся на представления и образы. Д.с.м. содержательно характеризуется тремя основными качествами: 1) личностью автора проектных решений; 2) точным ощущением функциональности объекта проектирования, необходимости того, что создается; 3) ощущением культурной предметно-пространственной среды, в которой создается эта необходимость, а также **контекста** существования будущего объекта.

Д.с.м. связан с промышленным способом реализации проектных замыслов, знанием технологии. Поэтому необходимо особое внимание к эстетическим качествам индустриальной формы как мощному фактору художественно-эстетического воздействия на человека, выработка специфического индустриально-эстетического мироощущения, влияющего на создание объектов дизайна, где индустриальная форма — не только средство решения традиционных проблем, но и самодостаточная художественная реальность.

**ДИЗАЙН-ПРОГРАММИРОВАНИЕ** — *соединение в целостный процесс мер по реализации проектно-художественной идеи (дизайн-концепции) сложного дизайнерского объекта с привлечением соисполнителей разного профиля и квалификации.* Завершается составлением *дизайн-программы* — директивного и адресного документа, определяющего комплексный по ресурсам, исполнителям и срокам заданий план мероприятий, которые обеспечивают эффективное использование методов и средств дизайна при создании проекта и освоении его в производстве.

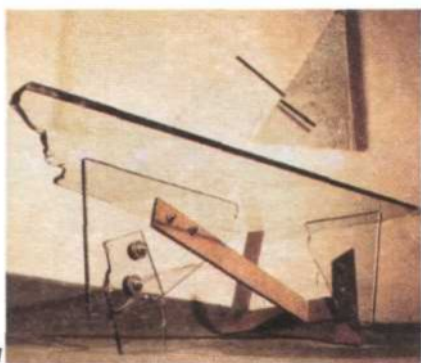
В широком смысле Д.-п. — выражение целостного отношения к предметному миру (в том числе эстетического), одно из проектных средств реализации особого проектного метода — комплексного проектирования.

**ДУХ ВРЕМЕНИ** — *ощущение, которое дается нам в процессе восприятия совокупности качеств, отличающих конкретный исторический момент от предыдущих.* Д.в. проявляется как на уровне фундаментальных, философских, мировоззренческих откровений, научных взглядов, так и в характере инженерных, архитектурных решений, но прежде и раньше всего в продуктах художественной деятельности, в характере поведения людей, в моде, в стиле существования молодежи, в самых рядовых мелочах проявления жизни.

Художники XX века, пытаясь точнее определить качества духа своего времени, открыли новые жанры творчества: коллаж, материальный подбор, ассамбляж, инсталляцию, перформанс, искусство экспозиции; джаз, рок, конкретную музыку.

XX век породил новые виды искусства, возникшие на почве новых технологий: кино, телевидение, компьютерное, синтетическое шоу — творчество с использованием многообразных зрелищных технологий. Показательная для этого времени быстрая смена качественных характеристик образа жизни привела к появлению множества новых видов деятельности, новых профессий, прежде всего дизайна. Дизайнер является носителем сознания нового типа, связанного с необходимостью ощущать Д.в. и понимать структуру сегодняшнего социума. Такой тип мышления дает дизайнеру теоретическую возможность охватывать своим творчеством широкую сферу объектов — от отдельной вещи до структур предметно-пространственной среды, от проектирования рекламы до влияния на такие социальные процессы, как покупательский спрос или ход избирательной кампании. Наше время формирует особый тип человеческих отношений с миром с помощью проектного мышления, позволяющего адекватно оценивать реальные ситуации, намечать альтернативные пути решения возникающих проблем, осмысленно выбирать путь, соответствующий возможностям личным и общественным. Для проектной деятельности Д.в. является ориентиром и предпосылкой творчества.

Дизайнерские образы: а — стол. Дизайнер Д. Лейн. Великобритания, 1989; б — кресло. Германия, 1989





«ИГРА» — один из аспектов современной концепции творческого отношения к действительности, высококачественный инструмент узнавания мира и передачи другим этого знания с помощью моделирования и означивания реальности, условная подмена «серьезного» понимания задач и обстоятельств жизнеустройства их воображаемыми эквивалентами, позволяющая принимать решения, неожиданные для «нормальных» описаний жизненных коллизий.

«И.» воссоздает реальность через абстрагирование с помощью масок, моделей, артикуляции, повышенной выразительности производимых действий, макетов, простых схематизации, переводящих сложные реакции в разряд схем, позволяющих объемно почувствовать структуру явлений. «И.» — форма, позволяющая понимать явления жизни. Не игровые, но привлекательные естественность, спонтанность, инстинктивность также являются одной из форм существования «И.», рядоположенной иным способом — декламационным, декларативным, подчеркнуто рациональным, экспрессивным, темным. Тот добивается успеха в жизни, в работе, в дизайне, кто хорошо владеет правилами и лишь производит впечатление, что работает без труда и не нуждается в правилах, создавая у со-

беседника, партнера, зрителя, потребителя ощущение «постепенного соскальзывания к удовольствию», достигая чувство удовлетворения от точно выполненной красивой работы.

**ИМИДЖ** (образ, изображение) — понятие, ставшее актуальным в связи с развитием дизайнерских, проектных способов решения человечеством своих проблем, инструмент диалога художника со зрителем, дизайнера — с потребителем его продукции; *приданное конкретному объекту, факту, событию или явлению субъективное, активно выраженное, часто одностороннее представление.*

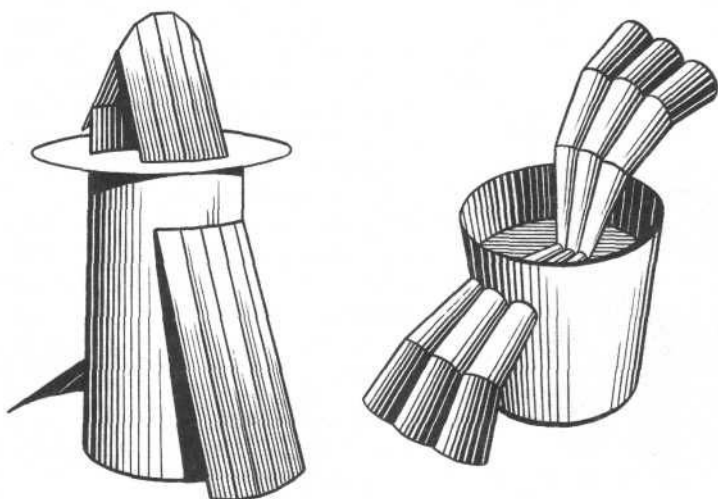
Определенный И. какого-либо явления, процесса, акции, человека, формируемый дизайнером или самим человеком, позволяет лучше, точнее, быстрее понимать свойства процесса, особенности явления, характер человека, рациональнее осуществлять процессы социальной коммуникации. И. является средством социально-культурной ориентации, средством установления связей человеческого сознания с необъятным, непознаваемым, безбрежным миром, вместе с тем предлагая готовые клише восприятия, лишает его необходимости собственных усилий открытия мира. Художник,

сам ли, с помощью публики или средств массовой информации сформировавший собственный И., часто попадает в плен сложившихся образов, закрывается от продолжающей развиваться реальности. Абмивалентность ситуации подсказывает художнику, дизайнеру пограничный выбор — опираясь на понятийные, образные «подпорки» всеми силами пытаться оставаться открытым живой, непредсказуемой, требующей каждый раз нового понимания реальности.

**«ИНВЕРСИЯ»** (перестановка) — способ преодоления кризисной ситуации в проектировании, когда первоначальный план работы не дал положительного результата. «И.» означает взгляд на работу со стороны, с непривычной точки зрения, смену творческой установки, что способствует активизации нешаблонного мышления, приводит к оригинальным решениям даже привычных проектных проблем.

**ИНСТАЛЛЯЦИЯ** (англ. *installation* - установка, «встройка») — *преднамеренное внесение художественного смысла в объемно-пространственные объекты, по природе своей не претендовавшие на него.* Выполняется с помощью неожиданных комбинаций разнохарактер-

Посуда, вариации на тему цилиндра. М. Роун, 1989



Инсталляция «Стирание». Гюнтер Юккер, 1988

