

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Амурский государственный университет»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой «Дизайн»

_____ Е.Б. Коробий

«_____» _____ 2011 г.

**ОСНОВЫ ТЕОРИИ
И МЕТОДОЛОГИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

для направления 070600.62 «Дизайн»

Составитель: Каримова И.С.

Благовещенск 2011 г.

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета дизайна и технологии
Амурского государственного
университета

И.С. Каримова

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Основы теории и методологии дизайн-проектирования» для студентов очной формы, направление 070600.62 «Дизайн» (бакалавр). – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2011.

Учебный комплекс направлен на оказание методической помощи в овладении студентами одной из основополагающих дисциплин профессиональной подготовки бакалавров по направлению «Дизайн» – «Основы теории и методологии дизайн-проектирования». Комплекс включает: рабочую программу; конспект лекций; методические материалы к лабораторным и самостоятельным работам студентов; фонд контролируемых материалов варианты, а также учебно-методическую карту дисциплины.

СОДЕРЖАНИЕ

	ВВЕДЕНИЕ	4
1	ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ, ЕЕ МЕСТО В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	5
2	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ	5
2.1	Содержание тем и разделов дисциплины	5
2.1.1	Лекции	5
2.1.2	Практические (лабораторные/семинарские) занятия	6
2.2	Самостоятельная работа	8
2.3	Образовательные технологии	9
2.4	Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов	9
2.4.1	Контрольные вопросы по теоретическому курсу дисциплины	9
2.4.2	Контрольные задания к практическому курсу дисциплины	11
2.5	Учебно-методическое и информационное обеспечение	11
2.6	Материально-техническое обеспечение дисциплины	12
2.7	Оценка знаний студентов по дисциплине	12
3	КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ	13
4	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ	54
5	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ РАБОТ	57
6	ФОНД КОНТРОЛИРУЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ ДИСЦИПЛИНЫ	60
6.1	Варианты контрольных вопросов	60
6.2	Вопросы к зачету и экзамену	63
7	УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ СРЕДЫ» (7, 8 СЕМЕСТР)	68

ВВЕДЕНИЕ

Данный учебно-методический комплекс ориентирован на оказание методической помощи в освоении основополагающей теоретической дисциплины профессиональной подготовки дизайнеров – «Основы теории и методологии проектирования среды». Изложение материала по проблематике средового проектирования, где объектом деятельности является столь многоуровневый объект как среда, проекция будущего образа жизни на существующую действительность, потребовало рассмотрения таких существенных вопросов как: дизайн и культура, дизайн и эстетические концепции, дизайн и научная картина мира. Эти методологические аспекты нашли отражение в первом разделе курса, цель которого выявить предмет проектирования в дизайне среды.

Но для будущего дизайнера не менее важно постижение объекта профессиональной деятельности. Освоение его в процессе обучения идет как из практики, так и последующих теоретических обобщений, от познания вещи в дизайне к пониманию среды как объекта проектирования. Данные вопросы рассматриваются во второй части курса дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды».

Наконец, профессионализация личности дизайнера невозможна без осознания себя как субъекта проектной деятельности, исследования ее интеллектуальных «механизмов». Данный вопрос требует изучения методов и средств организации познавательных процессов, анализа проектирования как функционирующей системы. Они представлены в третьем разделе дисциплины.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ, ЕЕ МЕСТО В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1.Целями освоения дисциплины являются: получение системы профессиональных знаний в области теории и методологии дизайна; формирование способности проблемного видения и многокритериальной постановки проектных задач.

1.2.Задачи изучения дисциплины:

- понимание социальной значимости профессиональных задач средового дизайна;
- изучение теоретических концепций отечественного и зарубежного дизайна;
- знание методологических подходов проектирования средовых объектов;
- освоение модели деятельности в проектировании среды;
- владеть методами системного анализа и синтеза проектных решений.

1.3.«Основы теории и методологии проектирования среды» в структуре ООП ВПО подготовки бакалавров по направлению 070600 «Дизайн» является дисциплиной специального цикла (СД – 1). Дисциплина «Основы теории и методологии проектирования среды» изучается в седьмом и восьмом семестрах; базируется на знаниях, полученных в процессе изучения гуманитарных, социальных, общепрофессиональных и специальных дисциплин подготовки бакалавров по направлению «Дизайн»: философия; психология и педагогика; история культуры и искусства; история дизайна науки и техники; основы композиции в дизайне среды; типология форм архитектурной среды; проектирование.

2. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Курс «Основы теории и методологии проектирования среды» дает студенту систему знаний о предмете и объекте проектной деятельности, целеполагании в области средового дизайна, изучает методы решения творческих задач. Первая часть курса направлена на изучение теоретических концепций дизайна, ретроспективный анализ методологических подходов в проектировании среды в контексте социально-эстетических проблем развития общества и проектной культуры. Вторая часть курса дает знания о процессе и методике средового проектирования, учете комплекса функциональных условий и социально-экономических аспектов формирования образа среды: изучаются процессуально-пространственные основы формирования среды, их взаимосвязь с оборудованием средовых объектов и систем; рассматривается «дизайнерская» и «художественная» идея как основа композиции проектных решений; постигаются стадии проектирования в дизайне среды.

2.1 Содержание тем и разделов дисциплины

2.1.1 Лекции

7 семестр

№ п/п	Тематика и содержание лекционных занятий	кол-во часов
1	Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре	2
2	Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков	2
3	Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм	2
4	Пути преодоления модернизма в проектной культуре	2

5	Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре	2
6	Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире	2
7	Теоретической модели среды в проектной культуре	2
8	Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды	3
9	Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна.	2
ИТОГО:		19

8 семестр

№ п/п	Тематика и содержание лекционных занятий	кол-во часов
1	Системно-деятельностная модель проектирования.	2
2	Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве.	2
3	Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.	2
4	Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировании	2
5	Методы и приемы организации познавательной деятельности на разных стадиях проектирования	2
6	Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания	2
ИТОГО		12

2.1.2 Практические (лабораторные/семинарские) занятия

7 семестр

№ п/п	Тематика и содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Лаб. раб. №1. Дизайн и проектирование. Проблема теоретического и методологического анализа среды в проектировании. Проектная культура и альтернативные установки проектного сознания	2
2	Лаб. раб. №2. Проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков Три направления в теории раннего немецкого функционализма	2
3	Лаб. раб. №3. Принципы модернизма (отказа от традиций, формально-аналитический метод, функционализм) Рационал-функционализма и «объективный» метод. Противоречия профессии и метода рационал-функционализма в дизайне	2

4	Лаб. раб. №4. «Органическое» проектирование Концепция «магического» (диффузного) проектирования Э. Соттсасса «Радикальный» дизайн	2
5	Лаб. раб. №5. Постструктурализм и постмодернизм Метод деконструкции Культурно-экологические основания «слабого» проектирования	2
6	Лаб. раб. №6 Различные точки зрения проектировщика на вещь Использование в проектировании «культурного образца»	2
7	Лаб. раб. №7. Теоретическая модель среды модернизма Теоретическая модель среды в системном дизайне Теоретическая модель среды постмодернизма	2
8	Лаб. раб. №8. Категория и понятие формы в дизайне Морфологическое, символическое, феноменологическое задание формы среды	3
9	Лаб. раб. №9. Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды	2
ИТОГО:		19

8 семестр

№ п/п	Тематика и содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	Лаб. раб. №1. Социальный заказ – основа проектной деятельности. Объект, предмет и субъект проектирования. Средства проектирования.	2
2	Лаб. раб. №2. Познавательные процессы в проектном творчестве: Психологические закономерности мышления дизайнера и проектные установки	2
3	Лаб. раб. №3. Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.	2
4	Лаб. раб. №4. Предпроектный анализ. Творческий поиск Дизайн-идея, дизайн-концепция.	2
5	Лаб. раб. №5. Этап творческой разработки и завершения проекта. Критерии качества проектных решений.	2
6	Лаб. раб. №6. Методика учебного проектирования. Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.	2
ИТОГО		12

2.2 Самостоятельная работа

7 семестр

№ п/п	№ раздела (темы) дисциплины	Форма (вид) самостоятельной работы	Трудоёмкость в часах
1	Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	2
2	Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	2
3	Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм	Изучение лекционного материала. Анализ работ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.	4
4	Пути преодоления модернизма в проектной культуре	Сравнительный анализ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.	4
5	Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	2
6	Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире	Изучение лекционного материала.	2
7	Теоретические модели среды в проектной культуре	Изучение лекционного материала. Сравнительный анализ моделей среды.	2
8	Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды.	Анализ принципов задания формы в дизайне среды.	3
9	Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна.	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	3
ИТОГО			24

8 семестр

№ п/п	№ раздела (темы) дисциплины	Форма (вид) самостоятельной работы	Трудоёмкость в часах
1	Системно-деятельностная модель проектирования.	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	2
2	Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве.	Изучение лекционного материала. Построение модели проектной деятельности в дизайне среды.	2
3	Система целевых установок в проектировании средовых объектов.	Изучение лекционного материала. Работа над	2

	Поэтапная разработка проектного замысла.	конспектом. Анализ системы целевых установок на проектирование.	
4	Предпроектный анализ. Дизайн-идея, дизайн-концепция.	Изучение лекционного материала. Разработка ступеней деятельности предпроектной и поисковой стадий проектирования.	3
5	Процесс формообразования как реализация проектной концепции и принципы гармонизации проектных решений.	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.	2
6	Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.	Изучение лекционного материала. Разработка методики проектирования средового объекта.	3
ИТОГО			14

2.3 Образовательные технологии

Лекционный курс дисциплины строится на лекциях информационного, проблемного и смешанного типа. По своей направленности лекционные занятия выполняют мотивационные, организационно-ориентационные, профессионально-воспитательные, методологические, оценочные и развивающие функции в процессе профессионального становления личности студента.

Лабораторные занятия состоят на практическом освоении студентами научно-теоретических основ деятельности в дизайне среды. Цель которых состоит в инструментализации знаний, превращение их в средство для решения учебно-исследовательских задач. По своей направленности лабораторные занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные работы.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, конспектирование и оформление записей по лекционному курсу, завершение и оформление лабораторных работ, подготовку к лабораторным работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

2.4. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

2.4.1 Контрольные вопросы по теоретическому курсу дисциплины

1. Развитие дизайна как процесса непрерывного методологического поиска в проектной культуре.
2. Причины кризиса классической теории композиции в тектонических искусствах на рубеже XIX-XX в.в.
3. Раскрыть проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков.
4. Идеи раннего функционализма в Германии и Америке. Теоретические положения проектирования предметно-пространственной среды: Г. Мутезиус, П. Беренс, А. В. де Вельде, Л. Салливен, Ф.Л. Райт.
5. Раскрыть понятие «функционализм» в проектном творчестве. Особенности функционализма 20-30-х годов XX.: ВХУТЕМАС и Баухауз.

6. Модернизм в проектной культуре. Методические установки периода модернизма.
7. Раскрыть понятия «сильного» и «слабого» проектирования.
8. Развитие методологии модернизма в дизайне: функционализм, рационал-функционализм, «органическое» проектирование.
9. Причины радикального эклектизма в проектной культуре. Методы «радикального дизайна».
10. Постмодернизм и методология проектного творчества.
11. Проектирование среды и человеческие ценности культуры. Дизайн 80-90-х годов XX века. Модель системного объекта в дизайне.
12. Гипотеза культурно-экологического проектирования – формирование «слабой» проектной установки.
13. Развитие дизайна как процесса непрерывного методологического поиска в проектной культуре.
14. Причины кризиса классической теории композиции в тектонических искусствах в на рубеже XIX-XX в.в.
15. Раскрыть проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков. Английское движение за связь искусства и ремесел и «практическая эстетика» Г.Земпера.
16. Идеи раннего функционализма в Германии и Америке. Теоретические положения проектирования предметно пространственной среды: Г. Мутезиус, П. Беренс, А. В. де Вельде, Л. Салливан, Ф.Л. Райт.
17. Раскрыть понятие «функционализм» в проектном творчестве. Особенности функционализма 20-30-х годов XX.: ВХУТЕМАС и Баухауз.
18. Модернизм в проектной культуре. Методические установки периода модернизма.
19. Раскрыть понятия «сильного» и «слабого» проектирования.
20. Развитие методологии модернизма в дизайне: функционализм, рационал-функционализм, «органическое» проектирование.
21. Причины радикального эклектизма в проектной культуре. Методы «радикального дизайна».
22. Постмодернизм и методология проектного творчества.
23. Проектирование среды и человеческие ценности культуры. Дизайн 80-90-х годов XX века. Модель системного объекта в дизайне.
24. Гипотеза культурно-экологического проектирования – формирование «слабой» проектной установки.
25. Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна. «Аксиоморфологическая концепция» художественного конструирования; теория «системного дизайна»; «средовой подход».
26. Понятие среды. Среда как объект дизайнерского творчества.
27. Культурно-антропологический подход в теории проектирования и становление средового дизайна.
28. Структура средового объекта в дизайне.
29. Проектное знание, его структура и функционирование.
30. Психологические закономерности познавательных процессов в проектном творчестве дизайнера.
31. Методы и приемы проектирования в дизайне среды.
32. Методическая организация проектирования. Поэтапная разработка объекта.
33. Система целевых установок в процессе проектирования (этапы: предпроектный, поисковый, разработка и заключительный).
34. Методы проектных работ на предпроектной стадии исследования.
35. Методы проектирования на стадии творческого поиска.
36. Методы проектирования на стадии творческой разработки.
37. Методы проектирования на завершающей стадии проектирования объекта среды.

38. Принципы гармонизации проектных решений. Композиционные задачи в процессе проектировании среды.
39. Объективные и субъективные факторы в проектировании средовых систем.
40. «Проблема» как начало творческого процесса в дизайне. Понятие «идея» и «концепция» в дизайнерском проектном творчестве.
41. Понятие «проектного образа» в дизайне. Критерии оценки проектных решений.
42. Методологические проблемы проектирования в дизайне среды на современном этапе.

2.4.2 Контрольные задания к практическому курсу дисциплины

Задание №1

1. Социальный функционализм и «тотальное» проектирование.
2. Сравнительный анализ концепций модернизма на примере ВХУТЕМАСа и Баухауза

Задание №2

1. Концепция рационал-функционализма Т. Мальдонадо.
2. Развитие методологии модернизма в дизайне: функционализм, рационал-функционализм, «органическое» проектирование.

Задание №3

1. Причины радикального эклектизма в проектной культуре. Методы «радикального дизайна».
2. Концепция проектирования Э. Соттсасса.

Задание №4

1. Дизайн на постиндустриальном этапе: Принципы проектирования в эпоху постмодерна.
2. Модернизм – постмодернизм. Гуманитарные и методологические проблемы проектирования предметно-пространственной среды

Задание №5

1. Принципы системности в дизайне.
2. Среда и система.

Задание №6

1. Морфологическое описание формы в проектировании предметно-пространственной среды (на примере ...).
2. Символическое описание формы в дизайне среды (на примере...).

Задание №7

1. Феноменологическое задание формы предметно-пространственной среды в проектной концепции (на примере объекта городской среды).
2. Оценка функциональных и эстетических качеств предметно-пространственной среды (на примере ...).

2.5 Учебно-методическое и информационное обеспечение

а) основная литература:

1 Дизайн архитектурной среды [Текст] : учеб.: Доп. Мин. обр. РФ / А. В. Ефимов [и др.]. - М. : Архитектура-С, 2005, 2006. - 504 с.

2 Ермолаева, Л.П. Основы дизайнерского искусства: учеб. пособие: рек. УМО/ Л.П. Ермолаева. – М.: Архитектура-С, 2009. -152 с.:а-рис.

3 Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование : Основы теории: Учеб. пособие: Рек. УМО вузов/ В. Т. Шимко; Моск. архитектур. ин-т (гос. акад.), Каф. дизайна архитектур. среды. -М.: Архитектура-С, 2004. -296 с.:а-ил.

б) дополнительная литература:

1 Бхаскаран Л. Дизайн и время: стили и направления в современном искусстве и архитектуре/ Л. Бхаскаран: пер. с англ. - М.: Арт-Родник, 2006. -256 с.:а-цв. ил.

2 Грашин, А.А. Методология дизайн - проектирования элементов предметной среды: (дизайн унифицированных и агрегатированных объектов): учеб. пособие: рек. УМО по спец. "Дизайн архитектурной среды" / А. А. Грашин. -М.: Архитектура-С, 2004. - 230 с.:а-рис.

3 Каримова, И.С. Основы теории и методологии проектирования среды: учебное пособие / И.С. Каримова; АмГУ. ФПИ. – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2008. - 218 с.

4 Каримова, И.С. Формирование проектно-образного мышления студентов специальности «Дизайн» средствами графики: монография / И.С. Каримова; АмГУ. – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2006. - 199 с.: ил.

5 Шимко В.Т. Типологические основы художественного проектирования архитектурной среды : учеб. пособие: рек. УМО/ В. Т. Шимко, А. А. Гаврилина. -М.: Архитектура-С, 2004. -102 с.:а-рис.

2.6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Наглядные пособия выполнения лабораторных работ из методического фонда кафедры.
2. Образцы по методике курсового проектирования из методического фонда кафедры дизайна.
3. Стенды по темам курсовых и дипломных проектов в аудиториях и учебном корпусе.
4. Примеры выполнения лабораторных, курсовых и дипломных работ на электронных носителях.

2.7 Оценка знаний студентов по дисциплине

По окончании 7 семестра студенты сдают недифференцированный зачет, на основании выполненных лабораторных и самостоятельных работ за период прохождения курса.

"Зачтено" – проставляется при наличии грамотно и в полном объеме выполненных самостоятельных работ.

"Незачтено" – не выполнение в полном объеме самостоятельных работ, не владение материалом по теоретическому разделу курса.

По окончании 8 семестра студенты сдают экзамен по всему теоретическому курсу дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». К экзамену допускаются студенты, не имеющие задолженностей по лабораторным и самостоятельным разделам курса.

Оценка «отлично» ставится в случае правильных и полных ответов на оба теоретических вопроса билета.

Оценка «хорошо» ставится в случае: правильного, неполного ответа на один из теоретических вопросов билета, требующего уточняющих дополнительных вопросов со стороны преподавателя или ответа, содержащего ошибки принципиального характера, которые студент исправляет после замечаний преподавателя или недостаточного количества правильных и полных ответов на оба теоретических вопроса билета.

Оценка «удовлетворительно» ставится в случае неверного ответа (отсутствие ответа) на один из теоретических вопросов билета; ответов на теоретические вопросы билета, содержащих ошибки принципиального характера (грубые ошибки).

Оценка «неудовлетворительно» ставится в случае неверных ответов (отсутствие ответов) на оба теоретических вопроса билета.

3. КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ

Тема 1. Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре. (2 часа)

1. Проектирование как вид деятельности. Проблема теоретического и методологического обеспечения проектной деятельности дизайнера.
2. Этапы становление проектного знания, теории и методологии проектирования среды, в процессе культурно-исторического развития дизайна.
3. Задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды».

Проектирование как вид деятельности. Проблема теоретического и методологического обеспечения проектной деятельности дизайнера. Дизайн – специфическая сфера деятельности по проектированию предметно-пространственной среды (в целом и отдельных ее компонентов), а также жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, гармонизации с человеком и обществом.

Сегодня теория дизайна делит практически неохватный мир «большого дизайна» на несколько более представимых «малых дизайнов», специализирующихся в какой-либо одной области.

Первым среди них по праву считается промышленный, или индустриальный дизайн — проектирование, ориентированное на массовое производство изделий промышленности в самом широком смысле этого понятия. Вплотную к индустриальному примыкает графический дизайн — печатные издания, плакаты, знаки, указатели — все изобразительные решения, тиражируемые типографским или другим техническим способом, вплоть до телезаставок. Гигантскую сферу дизайнерских работ составляет архитектурный дизайн, приватизировавший специфическую долю раньше безраздельно принадлежавшей архитектуре строительной сферы: объекты, которые и возводятся в массовом порядке призваны обеспечить прежде всего наши утилитарные запросы — стандартные жилые дома, типовые школы, больницы, большинство унифицированных по функциям, параметрам, видам оборудования «рядовых» магазинов, офисов, часто повторяющихся промышленных и инженерных сооружений.

Существуют и другие разновидности дизайнерского проектирования. Например, ландшафтный дизайн, продолжатель садово-парковой архитектуры. Развивается арт-дизайн, произведения которого специально подчеркивают художественный эффект любых объектов и сооружений.

Формируется дизайн процессуальный, вносящий эстетическое и даже образное начало в ту или иную функционально обусловленную последовательность действий — за счет «перестановки слагаемых» процесса, направленного оформления его «мизансцен», «режиссерской» трактовки и отдельных фаз и видов этих действий и их системы в целом. диапазон такого рода объектов неисчерпаем: от «сценария» рабочего дня на производстве до распорядка спортивного праздника, презентации, семейного торжества — всех тех событий, где эстетическое усиливает эмоционально-практический результат.

Но одна область проектных работ в дизайне сегодня не только в состоянии соперничать с традиционно устоявшимися сферами дизайна, но и явно начинает главенствовать над ними, используя все их достижения для своих целей. Речь идет о средовом дизайне, получившем самостоятельность около полувека назад, когда и потребители, и проектировщики осознали, что вся продукция отдельных дизайнов в окружающей действительности взаимодействует, создавая в целом уникальное по значимости и широте охвата явление — предметно-пространственную среду.

Разнонаправленность формотворчества исканий дизайнерской мысли раскрывает еще одну особенность этой сферы проектной деятельности, по крайней мере, на ее современном этапе — она целиком зависит от рынка.

Этапы становление проектного знания, теории и методологии проектирования среды, в процессе культурно-исторического развития дизайна. Не многим более 100 – летняя история развития дизайна показала, что идеи его основателей о всеобщей перестройке образа жизни цивилизованного человечества через неуклонное внедрение эстетического начала во все сферы нашего бытия всегда накладывались на реально существующую социально-экономическую ситуацию. Оказалось, что дизайнерское начало при массовом потреблении товаров и услуг возможно только при определенном уровне общественного достатка. Именно поэтому дизайн в наибольшей степени активно развивается там, где существуют экономические условия для его процветания. К ним относится динамичная промышленность, высокие технологии производства и, самое главное, высокая покупательная способность относительного большинства населения, которое может себе позволить приобретать не только насущно необходимое, но и обладающее признаками красоты, которая в этих условиях тоже является товаром.

Итак, ключевое слово к дизайну вовсе не «Красота». Людям разных культурных состояний «красивым» или, допустим «стильным», «модным» кажется настолько разное, что это наводит на мысль, нет не «красота» главное задание дизайна. Она в нем орудие, следствие процессов и механизмов более глубоких.

Ключевое слово к дизайну – проектирование. То есть – не просто создание среды своего обитания, чем испокон веков занимались едва ли не все живые существа. Проектирование в дизайне – возведение такого создания в принцип, т.е. создание сознательное, планомерное, «умышленное» на основе правил и приемов, из которых большая часть осознаются и контролируются субъектом деятельности.

Иначе говоря, главный смысл слова «дизайн», означающего создание (прогнозирование, продумывание) условий для появления высококачественных, радующих глаз вещей, образующих среду человеческого обитания – превращение, преобразование нужного и полезного в прекрасное. Именно этот девиз стал стрелком работы дизайнеров. Именно проектная деятельность выделяется в качестве методологической основы профессии дизайнера.

Специфика проектирования заключается в том, что на основе современных данных прогнозируется некоторое будущее состояние, которое возникает только в том случае, если прогноз верен. Предложение о конечном результате приходится делать до того, как исследованы средства для его достижения. Необходимо также отслеживать события в обратном порядке – от следствий к причинам, от ожидаемого влияния данной разработки на мир – к началу той цепочки событий, в результате которой оно возникает.

Очевидно наиболее общее определение проектирования – это метод сознательного предвидения, аналитическая и интуитивная деятельность, направленная на решение проблемы.

Из проведенных выше рассуждений можно также заключить, что проектирование интерпретируется как системная деятельность – поливариантная, разветвленная, итеративная (обозначающая повторяющиеся действия).

В качестве субъекта проектирования выступает коллектив проектировщиков, членами которого являются инженеры, ученые, социологи, психологи и другие специалисты.

Осмысление специфических особенностей функционирования системы проектирования и их анализ позволили заложить фундамент дальнейшего методологического исследования проектных работ, создать основу для построения такой модели проектирования, в которой можно было бы полнее учесть тенденции развития проектной деятельности.

Задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». Проектирование в дизайне, деятельность, определившаяся в процессе культурно-исторического развития, требует теоретического и методологического обеспечения.

Основы теории проектирования в дизайне формулируют общие принципы и законы развития.

Методология является важнейшим компонентом этой деятельности, делая ее предметом осознания, обучения и рационализации. Так ситуация сложившаяся к 90-м годам потребовала построения системно-деятельностной модели проектных работ что было продиктовано следующими обстоятельствами.

Во-первых, в силу все более увеличивающейся сложности систем последние перестают быть таковыми в традиционном смысле и перерастают в комплексы.

Во-вторых, если элементы традиционных систем все же обладают некоторой функциональной однородностью, то элементы комплексов этим свойством уже не обладают.

В-третьих, меняется общий характер управления проектными работами при переходе от проектирования систем к проектированию комплексов, что само по себе является фактором, требующим учета.

В-четвертых, системообразующий признак при конструировании систем, как правило, учитывает один фактор. Сегодня этого уже недостаточно. Системообразующий признак, по-видимому, должен иметь многофакторный характер.

В-пятых, из сказанного следует, что проектирование на современном этапе приобретает комплексный характер. Однако адекватный научный подход к изучению объектов-комплексов еще не выработан. Намечаются лишь предпосылки его формирования и развития.

Все эти условия функционирования современного проектирования, новые тенденции в его развитии, естественно, требуют отражения в методологии проектирования, а следовательно, и в модели проектных работ.

Тема 2. Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков. (2 часа)

1. Проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков. От «югендстиля» и «сецессиона» к первым программам функционалистов.
2. Три направления в теории раннего немецкого функционализма и ранние американские функционалисты.

Проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков. От «югендстиля» и «сецессиона» к первым программам функционалистов.

XIX век характеризуется как время, когда оказалось необходимым отыскать новые взаимосвязи между художественным творчеством, эстетическим осознанием мира и бурно развивающимся техническим прогрессом. В этот период развитие проблем формообразования в материальной культуре, нашло отражение в большом труде Земпера «Стиль в технических и тектонических искусствах, или практическая эстетика». Земпер показывает, что наука, технический прогресс предоставляют в распоряжение художественной практики такие материалы, которые еще не освоены эстетически; технический прогресс не связан с развитием стиля, выражающегося в определенных предпочтительных формах, «освященных» историей искусства. Рассматривая стили в истории человеческой культуры, выстраивая ряды форм, он пытался найти архетипы, через которые складывается эстетический образ. Но, работая дальше, он пришел к заключению, что в материальной культуре эстетическое восприятие формы зависит от развития производительных сил общества. Земпер формулирует триаду: функция, технология изготовления, форма. «Каждое произведение искусства надо рассматривать с точки зрения той материальной функции, которая в нем заложена, будь то утилитарное назначение вещи или ее высший символический эффект; во-вторых, всякое произведение искусства является результатом использования материала, который применяется при его изготовлении, а также влияния орудий труда и технологических процессов»

Такая постановка вопроса позволяла начать поиски обратного порядка – через «действующие факторы» к производству искусства. Именно в этом ее ценность для постановки дизайнерских задач. В середине XIX века постановка вопроса о проблемах в области материальной культуры состоялась. Обозначились первые направления в ее решении: Движение за возрождение ремесел и подготовка в его рамках специалиста, способного разрешить противоречия в наступающей эпохе промышленного производства. Поиски единой системы стиля и борьба против эклектики дадут дальнейшее развитие теоретическим концепциям, повлиявшим как на становление дизайнера, так и его теоретические концепции, заложенные в систему подготовки специалистов.

Дальнейшая разработка теоретических концепций формообразования шла в русле «нового стиля», завоевывавшего все большую популярность. В это время возникло одно из самых ярких явлений в европейском искусстве, получившее название в Англии и Франции «ар нуво», в Германии и Австрии – «югендстиль», а в России – «модерн».

Модерн соединил в своих пластических линиях живое и неживое, материальное и одухотворенное, изобразительное и абстрактное. В модерне стало невозможным разделение элементов формы на только конструктивные и только декоративные: конструктивные приняли значение декоративных и наоборот. Модерн в своем намерении упорядочить окружающий мир, построить в едином стиле все окружение от архитектуры до деталей вещей обихода культивировал чувство цельности [фил]. Тем самым он подготовил почву для будущего дизайнерского мышления: нерасторжимость и взаимопроникновение функционального и эстетического. Именно в этот период в сознании человека происходит отказ от иерархии жанров и видов искусства, проектирование предметной среды приравнивается к полноценной художественной деятельности. В модерне эстетическое освоение формы открыло путь для развития дизайна как целенаправленной деятельности по созданию и эстетическому освоению искусственной среды.

В исследованиях этого времени большое внимание уделяется орнаменту, а от него исследованиям линии и формы. Также ведущей темой исследований является соотношение художественно-творческих задач и возможностей воплощения их промышленным способом.

В этот период в теоретических концепциях заметен переход на иной уровень исследований законов формообразования, композиционных приемов и восприятия формы. Исследователи обратились к вопросам психологии процессов творчества и восприятия. С развитием промышленного производства и невозможностью воплотить сложные композиционные решения художников, наметился глубокий поиск законов формообразования, основанный на логике функционально-конструктивной основы, заложенной в форме.

Формирование стилевого мышления требовало определенного уровня личной и общественной активности человека. Особую важность для дизайна составляла категория «красота». Что значит красота в изделии, произведенном машиной?

Так Гильдебранд в своей работе «Проблема формы в искусстве», ставит три вопроса: первичные понятия о восприятии окружающего мира; пространство и ориентирование в нем; «вторая жизнь пространства и формы в художественном производстве». Пытаясь отделить специфику осознанного художественного творчества, от чисто физических, беспристрастных по отношению к духовному миру человека закономерностей формообразования, Гильдебранд заключает: что «можно сколько угодно вкладывать чувства и добрые замыслы в произведения рук человеческих, но если нет соответствующего хода восприятия формы у зрителя, нет и произведения искусства, действующего на человека. Все, что заставляет человека реагировать на увиденное в произведении искусства, есть результат композиционного построения формы, который исторически совершенствуется по мере развития способностей людей к художественному творчеству».

Несколько иное рассмотрение вопросов творчества наблюдается в работе А. Ригля «Вопросы стиля». Он вводит понятие «художественной воли», а также обращается к социокультурным факторам. Анализируя уровень восприятия формы, Ригль выделяет в них объективные качества, присущие независимо от восприятия и субъективные. Первое - это чисто функциональное, «производственное» формообразование. Второе имеет еще два вида восприятия: зрительное, дающее представление о его форме, и «тактильное» - качество, протяженность, назначение. Ригль считается основоположником теории художественного видения и «воли создавать».

Три направления в теории раннего немецкого функционализма и ранние американские функционалисты. Эти исследования получили свое дальнейшее развитие в творческой деятельности Германа Мутезиуса, Петера Беренса, Анри Ван де Вельде. Их больше интересовали не конкретные результаты творчества, а его общие основы и закономерности, эвристический процесс в области визуальной коммуникации, т. е. эстетические проблемы, которые затем находили применение в формообразовании и методике преподавания.

Герман Мутезиус обратил внимание на традиционную трактовку красоты, которая должна быть пересмотрена в сфере новой теории формообразования. Для него красота представлялась вторичной, результатом того, что влияние художественной формы на человека соответствует тем общественно-культурным требованиям, которые заранее заданы и известны ее создателю-художнику. Дело художника - формировать в представлениях людей новые критерии красоты, внося в ее поле зрения новые и новые сочетания форм, наиболее необходимые и перспективные.

В результате исследования инженерных форм конца XIX века, Мутезиус заключил, что действительно жизнеспособная форма, созданная в согласии со всеми достижениями научного и технического разума, побуждает новые представления о красоте, которые затем влияют на общественный вкус и формируют новые типы красоты. И только признавая это можно говорить, что художник в состоянии сыграть важную роль специалиста по визуально воспринимаемой форме в системе промышленного производства. Герман Мутезиус заключает, что «Художественное творчество должно подчиниться как социальным требованиям, так и требованиям техники».

Другим крупным теоретиком предметного творчества, активно выступавшем в печати одновременно с Мутезиусом и игравшим не менее видную роль в союзе промышленников и художников, был Беренс.

Питер Беренс, который разработал свою концепцию «вхождения художника» в сферу промышленности. Он выдвинул в качестве эстетического идеала промышленных изделий и сооружений простоту и функциональность их внешнего облика. За отвлеченными композиционными построениями стояла важная творческая задача. Она была выражена с пафосом свойственным для раннего развития дизайна и заключалась в постепенном совмещении векторов развития промышленности и художественного творчества. «Произведениям инженеров не хватает «стиля» - итога преодоления противоречий между материалом, целью и изготовлением в результате творческой воли. В работе «Влияние факторов времени и пространства на современное развитие форм». Беренс говорит в ней, что современникам еще не известны условия, соответствующие смутно угадываемым стремлениям выразить себя в художественной форме. Иначе уже можно было бы определить стиль эпохи. Но поиски характера форм обуславливаются целым рядом причин, многие из которых уже очевидны. Главные из них – факторы времени и пространства, которые проявляются в использовании принципов ритмичности (ритм жизни, динамика изменения форм, масштабность восприятия окружения и т.д.). Использование общих ритмических основ приводит к типизации решения. Причем раньше всего она проявляется в транспорте, соединяющем движение со статичностью окружающей среды.

Ван де Вельде. Особое место в его теории занимает исследование орнамента и орнаментики. Понятие орнамента у Ван де Вельде значительно изменяется по сравнению с трактовкой его другими мастерами модерна. Орнамент — это уже не украшение, добавляемое к инертной по форме массе вещи. Орнамент у него конструктивен, а конструкция — орнаментальна. Собственно то, что Ван де Вельде объединял под общим понятием орнамента, было предвосхищением проектной художественной деятельности, воплощаемой в линейно-орнаментальном языке.

Для него было важно связать две ведущие тенденции: постижение художником законов построения форм, воспринимаемых человеком как красивые, и стихийно возникающие в окружающей действительности рациональные формы, которые, как он говорил, подобно умелому пастуху, ведут за собой „стадо современных вещей”.

«Основной принцип красоты обусловленных форм, — делал вывод Ван де Вельде, — можно было бы определить, пользуясь обычными словами, таким образом: какая-нибудь вещь, какой-либо предмет красивы в том случае, если они таковы, какими должны быть, и всякий, впервые пытающийся узнать их полезность и назначение, сразу же, не задумываясь, в этом разберется. И действительно, любые другие соображения, кроме полезности и назначения, были бы вредны... Следование такой строгой теории — единственное, что удержит нас на пути здоровых методов ремесленного труда и даст возможность насладиться красотой в ее современном понимании, там, где она действительно имеется, например среди предметов, родившихся в век машин, электричества, широкого использования металла» Прочитанный отрывок был опубликован в книге, вышедшей в 1901 году, то есть задолго до появления статей-манифестов Ле Корбюзье и Гропиуса. Именно поэтому фигура Ван де Вельде представляется весьма значительной и отражающей противоречивость художественных поисков начала XX века.

Начальный период американского дизайна не имел своего теоретического обоснования. Казалось, изобретения возникали сами собой и в скором времени их поток должен был иссякнуть. По словам А. Пулоса, историка американского дизайна, в ежегодном отчете за 1843 год глава Патентного ведомства США предрекал, что скоро наступит конец эпохи самосовершенствования человеческого рода. Появился даже слух, что один из руководителей Патентного ведомства подал в отставку на том основании, что „все, что можно изобрести, уже изобретено”. Наиболее известен среди ранних американских функционалистов архитектор и публицист Луис Салливен. Полемизируя с „обученными” архитекторами, не способными при решении новых задач оторваться от старых стилей и методов, он доказывает необходимость забыть прошлое и работать, исходя из врожденного инстинкта художника и естественного чувства прекрасного. Критерием истинности творчества является соотношение формы и функции. В доказательство своей правоты Салливен формулирует следующий закон природы; „Каждая вещь в природе имеет форму, иначе говоря — свою внешнюю особенность, указывающую нам, чем именно она является, в чем ее отличие от нас и других вещей. Всюду и всегда форма следует за функцией — таков закон. Там, где неизменна функция, неизменна и форма... Основной закон всякой материи — органической и неорганической, всех явлений — физических и метафизических, человеческих и сверхчеловеческих, всякой деятельности разума, сердца и души заключается в том, что жизнь узнается в ее проявлениях, что форма всегда следует за функцией. Таков закон”. Так начала существование формула Салливена „Форма следует за функцией”, которая стала впоследствии лозунгом функционалистов.

Известность Салливена у последующих поколений была вызвана главным образом тем, что его считал своим учителем Фрэнк Ллойд Райт. Он прожил очень долгую жизнь и сумел соединить в своем творчестве два совершенно разных столетия. Из ранних теоретических работ Райта для представляет интерес его доклад „Искусство и ремесло в век машины”, который он прочел в 1903 году в Чикаго перед поклонниками английского движения за связь искусства и ремесел. Значительно позже, в лекциях в Принстонском

университете 1930 года, Райт привел его целиком, после чего на основные положения этого доклада стали часто ссылаться другие авторы.

Наиболее важным в докладе Райта было расширительное толкование машины. Райт именуется конец XIX века веком стали и пара, с помощью которых пишется подлинная летопись новой культуры. Научная мысль, воплотившись в металл и приняв формы промышленно изготовленных вещей, является двигателем прогресса общества. Человека всюду стали окружать машины. Машины заменяют человека на тяжелых работах, расширяют его кругозор. Локомотивы и пароходы, станки, осветительные приборы и военные машины становятся на то место в человеческой культуре, которое раньше занимали творения различных художников. Поэтому надо изучать работу машины, ее логику, ее формы, влияние на людей, не допускать того, чтобы с помощью машины уродовались исходные материалы и чтобы индустриальным путем тиражировалась пошлость и эклектика.

Можно подвести итог, что в теоретических концепциях раннего функционализма методологические проблемы дизайна ставились в контексте вопросов формообразования. Осмысления эстетики новой формы, в связи с бурно развивающимися возможностями и средствами промышленного производства и нахождения путей ее создания.

Тема 3. Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм. (2 часа)

1. Апология отказа от традиций в концепции модернизма.
2. Принцип формы.
3. Принцип целесообразности и техники: функционализм.
4. Теория геометрического рационализма Ле Корбюзье и «объективный» метод рационал-функционализма в проектировании.

Апология отказа от традиций в концепции модернизма. Модернизм (от французского *moderne* – новейший, современный) – художественно-эстетическая система, сложившаяся в 20-х годах XX века, как своеобразное отражение духовного кризиса буржуазного общества, противоречий буржуазного массового и индивидуалистического сознания. Модернизм объединяет множество относительно самостоятельных идейно-художественных направлений и течений, различных по социальному масштабу и культурно-историческому значению (экспрессионизм, кубизм, футуризм, конструктивизм, сюрреализм, абстракционизм, поп-арт и др.). Каждое из этих течений имеет определенную идейно-эстетическую, художественную и стилевую специфику, но обладает принципиальной философско-мировоззренческой общностью с другими. Модернизм явился формой протеста на: эпигонское повторение канонизированных форм и стилей, выработанных *реализмом* и *романтизмом*, пассивное поверхностное копирование *натурализма*, академизм в искусстве и салонность художественного творчества.

Ощущая дисгармонию мира, антигуманность отношений в обществе, отчуждение личности, несвободу и нестабильность положения художника в новом при новом способе воспроизводства предметно-пространственной среды, Модернизм отрицает возможности предшествующей культуры не только противостоять силам разрушения предшествующей культуры, но выразить свое отношение к ним.

Отсюда резкий анатрадиционализм модернизма, подчеркнутый эстетической антинормативностью. В крайних своих формах искания модернизма направлены на абстрактное отрицание предшествующих художественных форм и принципов изобразительности – в изобразительном искусстве; звуковой мелодии – в музыке; осмысленности художественной речи в словесном искусстве. Стилизовое новаторство становится самоцелью.

Принцип формы: феномен первобытности и формально-аналитический метод. Сложение художественной ментальности на любом стилевом или стадиальном переломе связано с идеологией отказа от норм, законов, приемов, сюжетов и форм - поэтики и ментальности предыдущей стилевой или стадиальной фазы развития искусства. Естественно, что идеология, идеи отказа не реализуются в чистом виде: всегда идет и непреднамеренное наследование (скорее - преемствование) предшествующей отрицаемой традиции. В то же время отрицание предполагает и какую-то положительную ориентацию, о чем и свидетельствует многовековая живучесть классической традиции и ряд других явлений.

Художественный авангард XX в. отрицает весь пласт классических традиций, не только последних ее воплощений в неоклассицизме, эклектике и даже модерне, но и истоков - от Греции и Рима, от аристотелевского мимесиса - принципа жизнеподобия форм вплоть до изгнания не только сюжетности и жизнеподобности, но и самой предметности. Всему этому «верблюду, навьюченному разным хламом», по выражению Малевича, противопоставляется изначальная сущность формы каждого искусства, своего рода первобытность формы - сути искусства.

Становление такого позитива - очищенной от вековых культурно-исторических напластований формы связано с увлечением доклассическим - первобытным, архаическим, и вневеклассическим - самодельным, народным, детским и т.п. искусством.

От отрицания ученой художественной традиции и апологии низового, нерафинированного или первобытного и архаического ритуализованного искусства – прямой шаг, прежде всего, к доклассической плоскостности живописи, знаковости ее форм, в основе которой лежит первичная геометрия элементарных форм. Провозглашается примат архитектурного начала формы над его миметической или воспроизводящей функцией. Т.е. приоритет конструкции и материала над смысловым значением формы в искусстве. Предполагалось, что само архитектурное начало имеет смысл.

Как следствие потери идеологической значимости поэтического, художественного элемента структуры была впоследствии до крайности упрощена и искажена проблема конструктивного значения.

В сфере пространственных искусств формальный метод в России обладал своей спецификой развития. Наряду с чисто искусствоведческой научной традицией, опирающейся как на свои внутренние закономерности, так и на художественную практику, в сфере теоретической рефлексии пространственных искусств важное место занимала концептуально-теоретическая деятельность художников и архитекторов, породившая при их приходе во ВХУТЕМАС в качестве преподавателей – формальную педагогику. Концептуальные поиски художников подкреплялись их художественно-проектными экспериментами в рамках витебского УНОВИСа, ЖИВСКУЛЬПТАРХа, ИНХУКа, ОБМОХУ, ВХУТЕМАСа.

Принцип целесообразности и техники: функционализм. Апология целесообразности, приведшая к парадоксальному отказу группы художников русского авангарда от станкового искусства в пользу так называемого «производственного», отнюдь не привела к расцвету дизайна и художественной промышленности. За редким исключением «производственным» искусством стала сценография, полиграфия, в очень малой степени - фарфор. Тем не менее, развитие идеологии целесообразности имело свои закономерные корни, прежде всего в самом по природе своей целесообразном искусстве формирования среды - дизайне и архитектуре.

Магия функции завораживает творцов модернизма, приводя к утопической демиургии архитектурного творчества, его мессианизму. «Зодчество означает формирование жизненных процессов», - уповает Гропиус. И это накладывает трагический отпечаток на свершения и разочарования современного движения в функционализме: «Архитектура или революция?»

Вера в приход нового метода творчества функционализма ознаменовал существенные метаморфозы (видоизменения) витрувианской пользы. Если теория полезности исходила из пользы индивида, то теория функционализма исходит из пользы системы, а принцип функционализма является принципом социально-экономического и политического конформизма буржуазного «массового» «организованного» общества».

Принцип целесообразности тесно связан с приматом техники. И оба они амбивалентны с культурно-аксиологической точки зрения. Причем критика целесообразного и техники, техницизма отнюдь не сопутствует их развитию, но совпадает по времени, а подчас и предшествует.

Социолог искусства и архитектуры Л.Мамфорд в книге «Искусство и техника» связал технику с необходимо следующей за ней обезличенностью. Культ техники, по Мамфорду, не может не объединиться с всеохватывающей «готовностью принять определенный обезличенный порядок с его правильностью и повторяемостью, и с его неперменной стандартизованностью». Критика Мамфорда, однако, была выражением постижения предельного унитаризма (замкнутости) и обезличенности тоталитарных систем XX века, приведших к разрушительнейшим мировым войнам(как следствие развития).

Уже в начале становления этих систем осознанию техники посвящает свой труд О.Шпенглер, в котором указывает: «Трагизм нашего времени заключается в том, что лишенное уз человеческое мышление уже не в силах улавливать собственные последствия. Техника сделалась эзотерической, как и высшая математика, которой она пользуется, как физическая теория, незаметно идущая со своими абстракциями от анализа явлений к чистым формам человеческого познания. Механизация мира оказывается стадией опаснейшего перенапряжения»... «Сама цивилизация стала машиной, которая все делает или желает делать по образу машины».

Так, апология отказа от классического искусства прошлого, от мимесиса в изобразительном искусстве и ордера - в архитектуре, связывается в своем внутреннем основании с апологией формы, аналитически разложенной до своих первофеноменов, праформ, тяготеющей к первобытному, архаическому или непрофессиональному искусству, фольклору, а через форму и параллельно с ней - с апологией целесообразности и техники, машины, не как предмета или сюжета изображения (хотя и это тоже), но как важнейшего фактора изменения мирозерцания и самой жизни.

Принцип органичности (целостности). Наиболее наглядно принцип органичности проявился в архитектуре модернизма Отрицая мимесис, т.е. природоподобность, сознание художника и архитектора-модерниста сохранило как программную одну из важнейших позиций классического искусства, реализовавшуюся с большей чистотой в доклассическом и народном зодчестве, в архитектуре европейского средневековья. Это категория органичности целостности, или органичности художественного единства произведения.

Эта сторона модернистской ментальности была проявлением более широкой идеологической парадигмы соотношения природного, естественного, и культурного или цивилизационного, искусственного. Конкретной составляющей этой проблемы было соотнесение архитектурного организма с природой, его противопоставлением или впадением в природный контекст.

Из отцов-основателей «современного движения» самым ярким носителем идеи органичности, природосообразности являлся Ф.Л.Райт, в середине века, на излете модернизма - финский архитектор Алвар Аалто. Идея органичности - ведущая идея творческой концепции Райта - творца, лидера и теоретика органичной архитектуры. «Слово органичное в архитектуре, - писал Райт, - не означает «принадлежащее к животному или растительному миру». Оно относится к существу, к целостности, поэтому, наверное, лучше было бы употреблять слова «интегральное» или «внутренне присущее».

В том виде, в каком оно первоначально употреблялось в архитектуре, слово «органичное» означает: *часть относится к целому, как целое к части*. Таким образом, сущее как интегральное бытие есть то, что в действительности означает слово «органичное». Внутренне присущее».

Понятие органичности как художественного единства произведения Александр Веснин применяет в отношении синтеза - единства архитектуры с другими видами пластических искусств. «Для достижения же органичности требуются, в первую очередь, два условия: во-первых, единство образов произведений различных искусств (в данном случае архитектуры и скульптуры), во-вторых, их внешнее композиционное единство....Этой органичности синтеза различных искусств часто недостает произведениям наших архитекторов». Здесь мы уже не видим заклинания функциональностью и конструктивностью, но вполне традиционно классическое понимание единства целостности произведения разных искусств как двуединства содержательного (образного) и формального (композиционного) моментов. Именно в такой интерпретации понятие органичности было принято на вооружение советской искусствоведческой наукой, теорией архитектуры и архитектурной и художественной критикой в 1930-е годы в отношении программных для архитектуры вопросов синтеза искусств. Подобная трактовка органичности оказалась очень устойчивой, сохранялась без каких-либо исключений до 1980-х гг., а порой существует в художественном быту, в образовании - и сейчас.

Но уже в конце 1970-х намечилось более сложное и дифференцированное понимание органичности, а с самого понятия был снят (теоретически) заведомо положительный аксиологический оттенок. Более того, органическая форма и органическое единство произведения стали связывать с монологизмом мышления, что подготовило переход к мышлению диалогическому, к полиморфной, полисемантической и полистилевой художественной форме.

Теория геометрического рационализма Ле Корбюзье и «объективный» метод рационал-функционализма в проектировании. Поиск «объективного метода», с помощью которого можно было дизайнеру реформировать, реконструировать существующий мир в соответствии с идеалом должного, объективного, закономерного, исключая субъективность принятия решения, был предпринят в послевоенный годы (40-50-е). За основу такого метода была взята доктрина мастеров европейского модернизма.

Одним из наиболее влиятельных теоретиков модернизма, на основе теории которого оформился «объективный метод» был Ле Корбюзье. Тезис мировоззренческой установки модернизма как об универсальной, абсолютной, единственной и познаваемой объективной сущности бытия, позволял моделировать образ мира и образ жизни как единую систему. Так утверждалось, что Сущность есть универсальный Порядок, а средство ее познания универсальный Разум. Формой объективации является геометрия, шире – математика.

Для геометрического рационализма характерно четкое разведение мира на иллюзорный и истинный. Иллюзорный – видимый мир, истинный – сущностный. Иллюзорный (видимый мир) дан человеку в эмпирическом, непосредственном восприятии, он хаотичен, случаен, изменчив и многообразен. Истинный мир (сущностный) – упорядочен, закономерен, универсален, прост, абсолютен, внеисторичен. Т.о., между сущностью и явлением не существует точек соприкосновения, как между разумом (умозрением) и чувственным восприятием, как между моделью и образом.

Проектирование (как познание) рассматривается как «отбрасывание внешней оболочки», становится четкой методической установкой. Т.к. видимый мир является иллюзорным (иногда и лживым), проектировщик на нем не должен задерживаться.

Методом дизайнера становится редукция, последовательное очищение сложного к элементарному.

Моделирование образа жизни в пуризме выглядит следующим образом:

1. Очищение, редукция образов, данных в непосредственном восприятии, к геометрической форме порядка. Речь идет не об организации и систематизации наблюдаемых явлений жизни, а о том, чтобы пройти сквозь них к трансцендентальной сущности.
2. Структурирование геометрического порядка на элементарные стандартные единицы и отношения («найти типичные для всех людей потребности, функции и эмоции»).
3. Осуществляется реинтеграция: элементарные единицы организуются теперь в целесообразную, функционирующую (что значит живущую) систему, геометрическую. Осуществляется реинтеграция: элементарные единицы организуются теперь в целесообразную, функционирующую (что значит живущую) систему, геометрическую.

Таким образом, «последним» верифицируемым элементом становится физиологическая функция, а образ жизни превращается в род физиологических отправления, в способ физического выживания, физического выживания, основанного на «пангеометрической концепции». Удовлетворение утилитарных потребностей есть некое машинизированное действие, последовательность «геометрических» жестов, ритмическая геометрия. Удовлетворение духовных потребностей есть умозрение геометрических сущностей (размышление) и созерцание геометрических форм как совершенных форм сущности.

В рамках рационал-функционализма, метод геометрического рационализма был изъят, что привело к утверждению «объективного метода». Высказывались серьезные «сомнения в этической дозволенности манипуляции реальностью и в нравственной позиции демиурга-благодетеля».

Теория дизайна, которая складывалась в 50-е годы в форме технической эстетики, полностью отталкивалась от «эстетики машинизма», превращаясь из концептуально-творческих воззрений, в теоретическую догму профессии, претерпев последовательную формализацию и абстрагирование. В теории дизайна 50-х годов подчеркивалось единство общетеоретических законов и индивидуальных творческих принципов, но с другой стороны такое единство становилось декларативным.

Тема 4. Пути преодоления модернизма в проектной культуре. (2 часа)

1. Принцип «органического» проектирования.
2. Концепция «магического» (диффузного) проектирования Э. Соттсасса.
3. Теоретические принципы «радикальное» проектирования в дизайне.

Принцип «органического» проектирования. Идея аскетической культуры, утратила свой смысл к 60-м годам, а идея равенства как одинаковость и равенство в простоте были исчерпаны как принципы демократизма. Демократические идеалы принимали звучание как равенство личностей, поэтому эстетика простоты и равенства в простоте стала носить характер утилитарности и практицизма, а не культуросообразный смысл. Равенство личностей, утверждение, что никто не может заставить другого быть лучше, обращение к многообразию личностей вызвали оппозицию рационал-функционализму.

Критики рационал-функционализма обратились к «органической» концепции Фрэка Ллойд Райта – в основе мира и жизни лежит пространственно-временная связь всех явлений реальности, а выражают ее «процесс» и «отношение». Европейские поклонники Райта особое внимание обращают на присущую органическому методу принципиальную способность к развитию («метод Райта исключает эпитонство»), придавая особое значение

процессуальности, конкретности, историзму и субъективизму, заключенному в органическом проектировании. Так как именно это по их мнению делает органический метод адекватным методом познания и со-творения «жизненного мира», пронизанного витальными импульсами, и именно такой образ мира делает его идеальным прообразом жизни («...в Талезине (сельский дом усадьба Райта) мы понимаем, что та жизнь, с которой мы свыклись, превратила нас в стадо овец, что мы живем как автоматы»).

Метод органического проектирования подчеркнуто конкретен, индивидуален, историчен и является непосредственно-чувственным *переживанием* феноменального потока жизни пространства и времени. Э. Пачи пишет: «Человеческая жизнь не выводится из аксиом и никакая человеческая деятельность, в том числе и проектирование, не выводится из геометрических и логических принципов. Живая природа не тождественна естественнонаучной картине мира, она предшествует любым научным построениям, это изначальная, оригинальная природа, и именно в ней живет человек».

Концепция органического проектирования фиксирует простую истину: мир жизни, образ жизни постигаем лишь в своей конкретной, многообразной явленности, попытка логически сформулировать его сущность бессмысленна. В равной степени мир творчества, образ творчества уловим лишь в конкретном индивидуальном творческом акте. Попытка вывести объективные методы творчества бессмысленна. В органическом проектировании получает развитие философия жизни – неореализм.

Несмотря на всю кажущуюся антиаприорность «органического» проектирования, в нем была заложена «сильная» установка. Выражена она в интегральности и системности мира и жизни, но только теперь органического типа (живого). Такая установка дает возможность операционализации органической концепции и превращении ее в проектную доктрину, что ведет к дальнейшей схематизации – объективации «органического процесса» в некой модели органичности, в схеме «живописности» - прообраза идеальной среды и идеального образа жизни.

Концепция «магического» (диффузного) проектирования Э. Соттсасса. С освоением кибернетики и бионики десубъективизировался (лишился субъективности) метод «органицизма». Органическое проектирование вернулось в область объективных методов, научно-доказуемых и проверяемых истин, что максимально сближало его с научно-техническим прогрессом. Представление о мире и о жизни остается органическим, но оно утрачивает поэзию жизни, а уподобляется органическому процессу бесконечности обмена веществ, внутренней наладке, регенерации, омоложению интегральной системы жизни.

Проектирование превращается из величественного акта жизне- и мироустроения в соответствии с сущностью человека и его свободной волей в службу прогнозирования обязательных форм поведения, моделируемых бихевиоризмом. Был взят курс на уход от сциентизма. Выразительность против сциентизма «красоты», против нормативной эстетики под таким девизом разворачивается поиск в проектной культуре.

В связи с этим была сформулирована основная проблема дизайнера как феномена культуры – проблема культурной коммуникации, в том числе превращения вещи в культурный образец.

В 60-е годы начинает формироваться радикальное движение. Наблюдается особый интерес к «антиэстетическим» течениям, ориентированным на живую речь массовой культуры (дадаизм, брутализм, поп-арт), а также их непосредственному источнику – массовой культуре.

Наиболее полно сущность основных положений «радикализма» и профессиональные установки сформулированы Этторе Соттсассом на фоне тех анархических лозунгов, которыми изобиловало радикальное движение.

Соттсасс настойчиво проводит мысль, что дизайн имеет дело не с орудийностью и инструментальностью вещи как таковой, а психологической и культурной атмосферой, в которую эти вещи погружены. Дизайн возникает тогда и только тогда, когда творится связь, устанавливается отношение между инструментом и культурной атмосферой. Это культурное напряжение возникает тогда, когда человек осознает свои действия совершенно особым образом, когда они их сублимирует, когда они обретают своеобразную риторичность, когда он мыслит свои действия и себя как проецирующиеся в среду более широкую, чем его непосредственное окружение.

«Дизайн начинается там, где кончается совершенствование рациональной стороны процессов деятельности (это задача инженерного конструирования) и встает задача совершенствования «магических» процессов. Магия – это такой же метод совершенствования орудия, как другие, ... ее можно рассматривать как особую науку и технику, нацеленную на подчинение естественных сил: но это такая техника, которая требует от человека тотального соучастия и включенности», – говорит Соттсасс.

Сам процесс познания есть не допрос с пристрастием, а диалог. Объект познания уже не мыслится как полностью контролируемый и изменяющийся только под воздействие внешних манипуляций. Он живет по своим законам. Утверждаются принципиальные пределы достижения точности. Прогностическая модель предстает как вероятностная модель распределения событий. Будущее определяется неоднозначно: случайность рассматривается как нечто объективное. Причем в гуманитарной сфере дело обстоит еще сложнее, чем в естественных науках. Гуманитарные факты, как правило, не доступны прямому наблюдению. Для их визуализации требуется множество знаковых систем, а для некоторых культурных феноменов еще не найдено подходящих форм записи.

Особенно сложно обстоит дело с моделированием в гуманитарной сфере, т.к. в «гуманитарии» трудно выделить объектные объекты, ввиду отсутствия «замкнутых» миров. И здесь требуется диффузия субъект-объектных отношений, что предполагает встроенное знание, вчувствование, отождествление с объектом познания – «тотальный полисенсорный опыт», о котором не устают повторять всю жизнь Э. Соттсасс.

Глобальная проблема, которая стояла перед дизайном – выйти из порочного круга рационализма и найти иной путь, который помог бы воссоединить разорванные связи и восполнить утраченные звенья человеческой среды.

Теоретические принципы «радикальное» проектирования в дизайне. Проектный радикализм базируется на трех нигилистических лозунгах – антипрофессионализм, антидизайн и контркультура, под каждым из которых разворачивается проектный поиск. «Радикальное» проектное сознание стремилось устранить противоречия, проистекавшие из феноменологической установки по отношению к реальности и антифеноменологической, по сути, языка проектирования как такового, предполагающего программное, селективное отношение к феноменальной реальности, статизацию и абстрагирование процесса в проектной модели.

На рубеже 60-70-х годов амбивалентность проектного сознания заостряется в «радикальном движении» до предела, как бы отражая реальный раскол в культуре между эмоциональным и рациональным, между двумя моделями культуры «потребного будущего». Осознание этого противоречия явилось важным стимулом проектной мысли, нацелившим ее на всестороннюю разработку гибких проектных систем. Именно в этом направлении преодоления дуализма, дистанцированности проектирования от объекта-материала, утверждения нового типа рациональности, нового типа познающего, «симптомалогического», а не модельно-императивного проектирования двигалось «радикальное движение» в дизайне.

Благодаря тому, что «радикальный» дизайн работал как своеобразный аккумулятор идейного брожения в проектной культуре Запада, он оказался способным поставить

проектирование перед целым рядом явлений, которые или просто отрицались, или игнорировались. Это проблема хаоса (спонтанных процессов) и его проектирование, проблема архетипов массового сознания и закономерностей сложения массовой культуры, проблема культурно-антропологических прообразов, интуитивного и бессознательного в проектировании и потреблении.

Но самым важным было выстраивание профессионального менталитета, категорий проектного сознания в качестве принципиально бинарной структуры – по принципу тезиса и антитезиса, текста и автокомментария.

Члены оппозиций: естественное – искусственное, правило-исключение, организация-самоорганизация, модель – реальность, программное – самопроизвольное, системное – антисистемное и т.п. – мыслились как равноценные категории проектного сознания, что в корне подрывало нормативную иерархию ценностей, в вершине которой стоял «объективный метод» и «хорошая форма».

Наконец «радикальный дизайн» поставил такие ключевые проблемы дизайна, как проблему соответствия модели и действительности и проблему профессиональной этики.

Тема 5. Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре. (2 часа)

1. Пересмотр представлений о дизайне и истории дизайна в концепции Нового дизайна.
2. Дизайн на постиндустриальном этапе: диалектика свободы и необходимости.
3. Технонаука против антропологических оснований культуры: диффузное проектирование как культурно-экологический принцип.
4. «Новая домашняя цивилизация»: проблема обитаемости искусственной среды и концепция неопримитивизма.
5. Дематериализация мира: проектная концепция культуры «хай-тач».

Пересмотр представлений о дизайне и истории дизайна в концепции Нового дизайна. Еще в начале 60-х годов философ и искусствовед Энцо Пачи в статье «Проблематика современной архитектуры», сформулировал основные положения «бунта против модернизма», трактуемого им как восстановление духа современности. Анализируя параллели между проектной и философской мыслью XX века, Пачи в качестве основной категории корреляции полагает категорию языка. Так, по его мнению, основными категориями философской и проектной мысли современности являются «процесс» и «отношение». Язык проектирования/мышления, как и язык, вообще, выражает некоторые постоянные, но одновременно он открыт к переменным.

В реальности любая постоянная относительна, но и любая инновация обусловлена прошлым. Эта тотальная процессуальность бытия и мышления/проектирования выражаются в диалектике индивидуальных и институциональных языков. Постоянное обновление последних обусловлено тем, что хоть мысль движется логически и в основе этого движения лежит принцип непротиворечивости, абсолютный язык, так же как абсолютная эстетичная форма невозможны.

Э. Пачи утверждает, что философия и проектная культура XX века были воодушевлены идеей антисубстанциональности и относительности.

Из идеи всеобщей взаимосвязи, взаимной соотносительности исходит В. Гропиус при построении своей концепции проектирования, конкретизируя содержание этого отношения как универсальную взаимосвязь: функция должна преодолеть антитезу «Я» и мира. Однако, именно механичность понимания функции приводит к тому, что функциональные отношения прекращают носить процессуальный характер. Это является результатом того, что из категорий техники и функции выводятся абсолютные и непротиворечивые отношения, которые несводимы к историчности природы.

В социокультурной теории Гропиуса социальность выражается через математические отношения: апологии стандарта, с вытекающей из нее концепцией здания

и города как формально логически, математически выверенной структуры сообщающей иерархическую упорядоченность стандартным дискретным элементам. Такая концепция в итоге приводит к бунту индивидуального и личного, к новому пониманию функции, к вариативности формы, противопоставляя принципу монотонного повторения, лежащему в языке рационализма, абстрагированного от реальной жизни и поэтому неспособного к развитию.

Но в проектировании не существует базового, всегда себе равного элемента. Конечная основа всего – природа и история, что по своей сущности и составляет процесс – постоянное изменение этих феноменов. Истинно новый стиль, новая форма рождается не как полемика ради полемики или формальная альтернатива, ибо в таком случае он недостоин того, что отрицает. Истинно новый стиль, новая форма рождается не из формы же, будь то отношение преемственности или отрицания, а из «новой встречи с содержанием» как выражение нового экзистенциального опыта. Без такой встречи он будет искусственным и лишенным витальности (жизненности) в той же мере, в какой ее лишена отвергаемая стилистическая окаменелость.

Такая феноменологически экзистенциальная установка на проектирование предстает как интерпретация, углубление и непрерывное движение в поле реальных проблем, магистральной линией которой является проблема способности проектного сознания выйти на встречу «непосредственному переживанию феноменальной реальности», к встрече с миром. К такой встрече, на основе которой возможно создавать культурные смыслы и отношения.

Новая процессуально-феноменологическая установка проектного сознания, понимание проектирования как фиксации в исторически преходящих «языках» непосредственного опыта реальности, лишенной всякого догматизма, открытой в прошлое, настоящее и будущее. Открытость прошлому – «ты не первый». Открытость настоящему – «ты не единственный». Открытость будущему «ты не последний».

Дизайн на постиндустриальном этапе: диалектика свободы и необходимости.

Новый дизайн отказывается от испытанного и неплодотворного метода преодоления внутреннего кризиса путем оценочной селекции противоречивой действительности с последующей ее идеальной гармонизацией в проектной модели. Новый дизайн приемлет открывшуюся дисгармоничность, антисистемность или полисистемность мира как естественное его существование. Дизайн должен не преодолевать его, навязывая ему свои методы и законы, схемы и модели, а работать в нем. Дизайн должен оставить разговоры о должном и ретроградном, авангардном и консервативном.

Такая плюралистическая позиция Нового дизайнера в итоге сублимировалась в противопоставление опытного знания отвлеченному теоретизированию, то есть «перцепта» как содержательно насыщенного чувственного образа – «концепту». «Ориентироваться на «перцепт» значит иметь больше доверия к своим чувствам, эмоциям, интуиции, естественным движениям души и побуждению. Дизайн как «перцепт» содержит возможность смягчить жесткие и неизменные матрицы, лежащие в основе нашей деятельности, а значит и нашего общества». Апологию «перцепта» не следует понимать буквально, она показывает новые ориентиры профессионального сознания.

Новый тип проектного сознания предполагает ясное осознание относительности концептуальных построений, что выражается в принципах частичности и толерантности, выдвинутых Новым дизайном. Новый дизайн определяется через отрицание, отрицание всех и всяческих ограничений и запретов, канонов и нормативов, ставящих границы проектному творчеству. мода, культура поведения, банальный дизайн, ремесло, прикладное искусство, бриколаж, китч, передовая технология составляют тот подвижный фон, который питает Новый дизайн, его всегда частичные и сиюминутные решения.

Новый дизайн подходит к обоснованию своих позиций через конкретизацию содержания понятий «постиндустриальное общество» и «эпоха информатики» применительно к своей проблематике.

Новый дизайн не относится к современной технике и технологии как к пассивному средству перевода в материал любой фантазии художника. Технологию в самых передовых ее проявлениях он считает не второстепенным моментом нового проектирования. Он устанавливает с ней отношения, основанные на трактовке понятия «вторая природа». Сам процесс освоения и преобразования природы, развивавшийся до сих пор по схеме: потребность - изыскание возможностей, приобретает сегодня перевернутый вид: безграничные возможности современной технологии, умножение которых сегодня есть уже спонтанный процесс ее самовоспроизводства, - изыскание потребностей. Дизайнеры все чаще оказываются перед задачей сформулировать (а вернее спроектировать) потребности и тип пользования под уже созданные технические возможности.

«Насильственный» характер современной технологии особенно очевиден в бытовой сфере. Бытовая техника действительно предоставляет фантастические возможности для удовлетворения потребностей, даже тех, о которых человек не подозревал. Однако императивность этих потребностей, визуализированных на панели управления, уже вносит ощущение психологического дискомфорта. Это связано с тем, что сам источник, генератор полезных эффектов «закрыт», непонятен и предстает как магический черный ящик, достаточно жестко регламентируемый правилами пользования. Все это ведет к компенсаторному типу потребления.

Технонаука против антропологических оснований культуры: диффузное проектирование как культурно-экологический принцип. В ситуации отрицания ценностей «сильного» менталитета, ценностей рационализма и утверждения новых «слабых» ценностей – ценностей экокультурных происходит выход на новую слабую конструктивность. Основная ценностная ориентация, возникающая при этом, есть обращение проектного сознания к дилемме антропосфера – техносфера.

Новый дизайн оказывается перед задачей пересмотра отношения проектирования к техносфере, развитие которой в классическом промышленном дизайне рассматривалось в понятиях цели и средств свободной конструктивности. Автономизация техносферы в «технотронную эру» кардинально меняет классическое картезианское представление о свободе целеполагания человека, ставится вопрос о детерминированности цели средствами (на сегодняшний день это выражается в проблеме креативности и компьютерного проектирования). Дизайн фактически лишается возможности манипулировать средствами (техникой), в перспективе стоит вопрос диалога с миром отчужденных, самодействующих и самоцельных «средств». Постановка и решение этой задачи являются одним из главных факторов экологизации проектного сознания.

Экологическое сознание, возникая из состояния опасности, предполагает два обязательных компонента: трезвый и честный взгляд на положение вещей (способность отказаться от иллюзий) и надежду. Неспособность отказаться от иллюзий превращает проектирование в прекраснуюдушную утопию. Утрата же надежды парализует проектирование, подчиняя его следованию естественному ходу событий.

На этом этапе важным является процесс перехода проектирования из одного состояния в другое – переходное проектирование. Первым шагом в этом направлении должна стать попытка сформулировать реалистичное представление о природе технической цивилизации. Природа технонауки задает совершенно внеантропологическую перспективу. Конечным пунктом в эволюции оказывается интегральная техно-биологическая система «Cyborg», распространившаяся в планетарных масштабах.

Но тот факт, что человек имеет дело со сверхсложными техническими системами, вовсе не обязательно означает, что собственно проектный поиск может осуществляться лишь в области узкоспециализированных прогностических изысканий. Так Манчини видит «содержание проектирования, которое он называет диффузным, в сознательном и целенаправленном культивировании именно культурно-символической, метафорической, образной стороны человеческого мышления, поведения и отношения к окружающему миру (той стороны, которая получила концентрированное выражение в художественном творчестве) в противовес рассудочной, сосредоточенной в сфере технауки. «Не первый раз говорится о сопряжении техники и искусства, но прежде оно виделось как мирное сосуществование. Сегодня же это отношение можно рассматривать только как конфликтное: искусство становится проводником в отлаженную логическую систему техносферы таких имманентных категорий человеческого сознания, как «недосказанность», «многозначность», «непредвиденность», «поражающее и изумляющее», «намек» и т.п.».

Осмысление «слабого» проектирования как проектирования диффузного, и именно поэтому экокультурного позволяет понять его принципы. Радикальный эклектизм, неомпиризм, полицентризм, принцип свободных цитат, позволяющих ввести новую категорию проектности «память культуры» (традиция), погруженность в контекст экологического сознания предстают не как проекция «раздираемого сомнениями одинокого и несчастного» сознания, а как принципы и приемы не менее проектосообразные, чем «сильные». «Метод» интроспекции и «метод» сомнения (то, что при поверхностном взгляде может показаться свидетельством крайнего субъективизма проектного поиска и полного отсутствия конструктивности) позволяет «слабому» проектированию остановить бесконечную гонку за будущим, попытаться преодолеть манию, или комплекс, авангардизма и сконцентрироваться на настоящем, стремясь проектировать в настоящем и для настоящего».

«Новая домашняя цивилизация»: проблема обитаемости искусственной среды и концепция неопримитивизма. Новый дизайн считает своей главной проблемой и предметом не область удовлетворения утилитарных потребностей в оптимальной, с функциональной точки зрения, среде, но все более широкую область компенсаторных аспектов потребления, то есть проблему «инкультурации» продуктов технической цивилизации, под которым понимается в первую очередь их символическое и эмоциональное освоение.

Предмет проектирования конкретизируется как среда, описываемая не столько в ее структурно-физических параметрах, сколько в понятиях обитаемости, обжитости, культурной и языковой насыщенности, которая может мыслиться и как вполне материальная предметно-пространственная среда, и как чисто знаковая ткань, наложенная на отчужденный техномир – как среда жеста, поведения, эмоциональной реакции, носимая субъектом с собой подобно одежде или энергетическому полю

Именно поэтому для Нового дизайна такое значение приобретает категория образа жизни («образа обитания», «способа культурно-антропологического выживания»), именно поэтому формулируется концепция «новой домашней цивилизации», подкрепленная фактическим положением вещей – ситуацией «тотального города», мегаполиса, являющего собой «тотальный интерьер», что предполагает перенос моделей приватной жизни на внедомашние среды и общественных форм городской жизни на дом. Именно поэтому в проектной практике нового дизайна и современной проектной культуры в целом наблюдается возрождение живейшего интереса к теме жилой среды, и в первую очередь дома.

Модернистская проектная культура первой половины XX века была ориентирована не столько на задачу создания дома для человека, живущего в условиях индустриального общества, сколько на проектирование «новой антропологии», нового человека. Теоретики

модернизма предполагали, что в условиях, когда техника сделала мир столь сложным и мало приспособленным к человеку, проще изменить человека. Представление о дизайне как о синтетическом виде творчества, ориентированном не только на промышленность, но и на ремесло, прикладное искусство, моду и т.п., которое сложилось в рамках Первого авангарда, вскоре редуцировалось к понятию промышленного дизайна, проектирования для промышленности. Так понятие дизайнерское проектирование активно отторгало любые формы проектно-творческой деятельности, неподдающиеся индустриализации.

Но культура обитания не приемлет тотальную индустриальную логику машины. Культура обитания и культура тела извечны. Время развития цивилизации мало что меняет по сути.

Новый дизайн не менее, а может быть и более технологически ориентирован, чем модернизм. Только техносфера и технология рассматриваются не как область из которых следует дедуцировать новые модели обитания, вмняя человеку в обязанность их интериоризацию. Они рассматриваются как внешний по отношению к культуре обитания феномен, задающий определенный режим для реализации извечного «акта обитания». По мнению теоретиков дизайна, это позволяет говорить о становлении «новой домашней цивилизации» - специфического типа антропологической адаптации к неантропологическим условиям человека в современном мире.

Дематериализация мира: проектная концепция культуры «хай-тач». Одна из основных трудностей антропологической адаптации к техногенной среде – разобщенность сенсорных данных и их концептуальной интерпретации. «Быстрота, с которой изменяется искусственная среда в последние годы, превосходит нашу способность культурной адаптации к ней. Возможно, при нашем прочтении мира мы используем концептуальные инструменты, негодные для его адекватной интерпретации, неспособные правильно считывать сигналы, которые наша сенсорная система получает извне. Может быть, поэтому современный мир представляется нам таким противоречивым. Переход от механической к информационной фазе требует не столько культурной, сколько сенсорной революции. Человек XX века, рожденный в эпоху механической культуры, всегда рассматривал чувства как источник ошибок. «Обман чувств» - типичное выражение для времени, когда чувственное восприятие тут же подвергается мыслительной обработке. Сегодня переход к электронной технологии предполагает иное отношение к сенсорике и иного ее использования, а именно взгляд на сенсорнику как на форму полного, полноценного и завершенного в себе знания, способного поставлять нам необходимую и чрезвычайно богатую информацию.

Из этого признания фундаментального значения сенсорного канала для адекватного восприятия «нового/иного» мира родилась концепция культуры «хай-тач», где проблема сенсорики становится специальным предметом проектного интереса. Здесь переплетаются две тенденции. Одна – компенсаторная - делает ставку на восполнение растущей эфемеризации среды путем всяческого акцентирования «телесности», «материальности», «фактурности» вещного мира (возрождение традиционных, в том числе грубых материалов в дизайне). Другая – «первичный дизайн», осваивает внесубстанциональную сенсорнику, исследует и проектирует целую гамму восприятий таких неуловимых, «бестелесных субстанций», как цвет, свет, игра светотени, движение потоков воздуха, различные температурные режимы, запахи.

На смену вещи, демонстрирующей производственную логику и принципы функционирования («хай-тек»), приходит эмоциональное манипулирование реальностью («хай-тач»). Искусство проектирования может выполнять в этой ситуации две функции: выступать как средство критической рефлексии, объяснения мира и обнаружения его внутреннего механизма, или же просто, как средство усиления и стимулирования эмоций, интенсификации перцептивных способностей личности.

Тема 6. Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире. (2 часа)

1. От идеи через модель к вещи.
2. От смыслообразования к формообразованию.
3. Различные точки зрения проектировщика на вещь.
4. Использование в дизайне культурного образца. От идеи через модель к вещи.

От идеи через модель к вещи. Предметным миром мы обычно называем свое материальное окружение, но не все, а только ту совокупность вещей, которые созданы человеком и для человека — для его безопасности, его комфорта, его удовольствия. Любой фрагмент или отдельный элемент предметного мира сначала всегда возникает в чем-то сознании в виде бесплотного образа, проектного замысла, идеи — то есть в своей идеальной форме. Идея эта всесторонне обдумывается: она конкретизируется, проверяется на уместность и своевременность в сложившейся ситуации — именно это и придает свободному образу осмысленность. На этом этапе не может не рассматриваться, конечно, и практическая возможность воплощения идеи, то есть ее соответствие уровню развития технологий, допустимым финансовым затратам и т. д. И только затем, если все складывается удачно и все условия соблюдены, начинается процесс вывода идеи из потаенности. Происходит ее материализация — сначала в виде проекта, разработки его с помощью приемов композиционного формообразования, а потом — и самой новой вещи, нового элемента предметного мира.

Художественно-образное моделирование реальности роднит дизайн с творчеством в любом виде «высокого» искусства: в живописи, в литературе, в театральном или киноискусстве. Здесь вновь дизайн заявляет себя как явление пограничное, в дан ном случае между сугубо прагматичной деятельностью, решающей насущные, в том числе рыночные, проблемы — и созданием объектов, определяющих (одновременно и выявляющих, и задающих) стиль и образ жизни людей. И знаменательно, что связь с универсальным творческим мышлением проявляется как раз в области профессиональной методики поиска образа.

Художественно-образное моделирование дизайн-проекта происходит не в мастерских и не на компьютере, оно разворачивается в сознании дизайнера — в его фантазии, его воображении, совмещающем в себе энергию созидания нового с интуицией предвидения и способностью отражать и систематизировать наблюдаемое.

От смыслообразования к формообразованию. Приемы композиционного формообразования призваны сообщать объекту проектирования образную целостность. Но это качество достигается не только удачным решением композиционных задач — таких как, например, пропорциональность, выразительный ритм его элементов, динамичность или статичность формы, применение принципов симметрии — асимметрии, контраста — нюанса и пр.

Целостность, завершенность образу вещи придает соответствие ее формы — смыслу, который несет она в своем культурном и предметном окружении, т.к. вещь обладает внутренним смыслом, не сводимым к ее материальному бытию» Поэтому формообразование непосредственно связано с так называемым «смыслообразованием».

Смысл вещи не только выражается, но и постигается в образе. Когда мы видим вещь, назначение, способ пользования которой мы себе не представляем, то не способны воссоздать в своем воображении и обычное для нее предметное окружение — такая вещь не ориентирует нас в образе соответствующего ей человеческого бытия. Смысловый аспект проектного образа связан с проблемой тематизации. Тематизация — исходный пункт в смыслообразовании. Нужно сформулировать тему, прежде чем искать конечную морфологию вещи.

Алгоритм проектного мышления дизайнера, как мы наблюдаем, следующий:

- сформулированная автором тема создаваемой им вещи, творческая интерпретация этой темы (предварительная авторская гипотеза новой вещи);
- объективное содержание вещи, ее смысл в определенном социально-культурном контексте (исследование ее всестороннего функционирования в реальном социально-культурном пространстве);
- проектная идея новой вещи (совмещение первоначальной гипотезы и приобретенных объективных знаний об этой вещи);
- пространственная форма вещи, ее морфология (материализация идеальной вещи в проекте и в материале, совмещающая в себе субъективную и объективную составляющие).

Различные точки зрения проектировщика на вещь. Согласно «Методике художественного конструирования» мы имеем три типа проектно-художественных позиций, в которых отправным фактором образного решения вещи являются:

- материальные процессы жизнедеятельности потребителя (условно назовем формирующуюся здесь позицию инструментальной);
- ценностно-смысловые ориентации потребителя как члена общества или общественной группы (идейно-ценностная позиция);
- выразительность формы вещи в культурном контексте (культурно-языковая позиция).

Разумеется, всякая вещь, как и всякая воплощенная в ней культура, содержат в себе сразу все три названных уровня, и в реальности они нераздельны. Однако в методических целях можно утверждать, что дизайнер условно выделяет один из уровней, представляющийся ему в данном случае доминирующим, и образное решение своего объекта строит на его основании как исходном пункте проектного рассуждения.

Таблица. Три различные точки зрения дизайнера на вещь

Позиция дизайнера, отображающая образ человека-потребителя	Проектно-художественная задача и трактовка вещи (тема)	Средства смыслообразования (в зависимости от способа поиска идеи проекта)	
		Соотнесение вещи с образцом на основе сходства главных смыслов	Соотнесение вещи с окружением
Инструментальная	Преодолеть изживший себя вещный канон, заменить «изношенную» норму (вещь как материальная форма)	Метафора (образец — другая вещь)	Метонимия (предметное окружение)
Идейно-ценностная	Предметно воплотить осознанный смысл потребления (вещь как воплощение)	Символ (образец — форма жизнедеятельности)	Аллегория (ценностно-смысловое окружение)
Культурно-языковая	Целостно выразить в вещи ее место в культуре (вещь как выражение)	Омоним (образен — художественная форма или язык)	Синоним (окружение выразительных форм)

Использование в дизайне культурного образца. Поиск «культурного образца» проектируемого объекта — стандартная методика, широко применяемая в дизайне. Чем такой объект сложнее и глубже укоренен в культуре, тем результат обещает быть

интереснее и содержательнее. Следует особо подчеркнуть, что «культурный образец» — это ни в коем случае не аналог современного проекта и не прототип для его создания.

Современные представления о «культурном образце» в дизайн-проектировании имеют генетические корни в ограничительных рамках канона или художественной программы даже индивидуальной творческой палитры отдельного художника, также обладающей внутренним единством. Но «культурный образец» уже не канонический прототип, требующий дотошного копирования, не пример для подражания или интерпретаций и даже не основа для самовоспроизводства внутренне целостной творческой личности. Каждый объект проектирования, каждая проектная задача требуют поиска своего «культурного образца», логика этой работы субъективна, связана с авторским видением и задачи, и объекта, и мира. Весь доступный проектировщику опыт культуры служит источником тем, смыслов и образности для его проектов. Из этого источника черпаются им культурные образцы, становящиеся затем одним из инструментов создания авторских произведений. Отталкиваясь от избранного образца, дизайнер создаст новый, уникальный, современный ему объект, обладающий, однако, внутренней целостностью.

Методика, связанная с поиском «культурного образца» и дальнейшей его разработкой, — это развернутая и отработанная на практике методика «заимствованных аналогий» Но с той существенной поправкой, что «аналог» проектируемого объекта не ищется в этом случае в приемах какого-либо из видов искусства, а черпается из живого источника культуры вне зависимости от его исторической, этнической или жанровой принадлежности. И еще с той поправкой, что использование его ничего общего не имеет с «аналоговым проектированием», о котором шла речь прежде. В данном случае, напротив, происходит особенно заметное расширение смыслового контекста объекта дизайна за счет неожиданного, часто остроумного сопоставления его с «культурным образцом». Так называемое «типологическое сближение» объекта и образца может происходить по самым парадоксальным признакам, лишь бы они были эмоционально убедительны, будили творческое воображение дизайнера и давали проектные результаты.

Тема 7. Теоретической модели среды в проектной культуре. (2 часа)

1. Соотношение понятий среда и окружение.
2. Две стратегии культурного освоения действительности.
3. Поведенческая ситуация и средовое поведение.
4. Структура предметно-пространственной среды.
5. Родство и конфликт понятий «среда» и «система».

Соотношение понятий среда и окружение. К началу 80-х годов прошлого века в отечественном дизайне активно утвердилась новая профессиональная идеология, новый взгляд на объект дизайн-деятельности. Под новым углом зрения объект дизайна видится уже не как отдельная, изолированная в пространстве вещь или пусть даже очень сложный комплекс или ансамбль вещей, а как целостный фрагмент действительности. Интеллектуальный интерес части профессионалов к этому времени в значительной степени сконцентрировался вокруг размышлений о предметно-пространственной среде, которая рассматривалась в рамках нового, так называемого средового, подхода.

Средовой подход в дизайне предполагал совершенно новое понимание объекта проектирования. Это не было традиционным дизайном интерьеров или созданием объектов так называемой «малой архитектуры» в городском пространстве, но не было это и созданием инсталляций, иллюстрирующих некую отвлеченную художественную или философскую идею. Объектом проектирования оставалось все то же наше обыденное материальное (и не только материальное) окружение, однако теперь — включившее в себя человека не как пассивного потребителя, но со всей присущей ему активностью физической, эмоциональной, культурной осваивающей деятельности.

Наиболее наглядно и убедительно понятие предметно-пространственной среды можно определить через сопоставление его с понятием предметного окружения. Если «предметное окружение» — это весь рукотворный мир окружающих нас вещей, то «среда» — лишь тот фрагмент этого мира, который нами эмоционально и чувственно освоен. Реально такой средой становятся пространство нашей комнаты, квартиры или дачи, интерьер ежедневно посещаемого служебного помещения, хорошо знакомые участки родного города и т. п. Здесь ключевое слово — освоение. Наиболее лаконичное и убедительное определение предметно-пространственной среды дал Г. З. Каганов, сказав, что среда — это хорошо освоенное окружение. Понимаемая таким образом проблема средосозидания соотносится со стержневым вопросом экологии (а также антропоэкологии, то есть экологии человека) — адаптивно-адаптационным процессом, в котором человек воздействует на среду, приспособляя ее к себе, и одновременно приспособляется к ней сам. В дизайне, да и вообще в проектной практике, процесс освоения приобретает отчетливую культурную окраску.

Термин «средовой подход», по существу, лишь литературная метафора: для проектировщика он несет практически тот же смысл, что и «системный подход в науке, по для него он наполнен конкретным человеческим содержанием. Понятие «среда» чрезвычайно емко, оно включает в себя все свойства и факторы окружающего мира, которые создают «средовую атмосферу», воздействующую на чувства, мысли и ощущения погруженного в нее человека. Именно это делает словосочетание «средовой подход» инструментальным для анализа и описания.

Две стратегии культурного освоения действительности. Стержневая проблема «средового» дизайна — проблема освоения человеком чуждого окружения — связана с преодолением фундаментальной для культуры оппозиции свое — чужое. Для так называемой «бинарной оппозиции» (противопоставления двух элементов) по большому счету существуют три возможные пути разрешения ситуации: радикальный способ, то есть исключение одного из членов оппозиции; медиация (или интерполяция), нахождение третьей силы, нейтрализующей сложившийся конфликт; перемещение рассматриваемой оппозиции на более высокий системный уровень.

Все усилия культуры выделить островки порядка в океане первозданного хаоса или же наделить чертами гармонии этот океан лежат в плоскости человеческих возможностей и в основном развиваются по двум из названных стратегий:

- через усугубление оппозиции (радикальное разрешение);
- через нейтрализацию оппозиции (медиацию).

Такие стратегии освоения действительности характеризуются как:

- альтернативная стратегия освоения — с идеологией тотального проектирования;
- комплементарная стратегия освоения — с идеологией включенного проектирования, свойственной «средовому» подходу.

В первом случае в основу творчества ложатся идеологические системы, эталоны правильной жизни, а результата мыслится как реализация этих утопий.

Во втором — изначально принимается во внимание содержание «чужого», т.е. еще не освоенного материала (уже сложившееся состояние среды, местные обычаи, привычки и т.п.). над этим материалом проводится «хитроумная», творческая работа, завершающаяся результатом, который несет в себе новое качество, не сводимое ни к прежнему «своему», ни к прежде «чужому». Что соответственно реализуют через «сильную» и «слабую» установки проектного сознания.

Поведенческая ситуация и средовое поведение. Поскольку среда не мыслится без осваивающей деятельности человека и возникает только тогда и только там, где этот

процесс происходит, единицей проектирования в этом случае становится уже не отдельная вещь (и даже не комплекс или ансамбль вещей), а вся ситуация, складывающаяся вокруг поведения человека в среде.

Реальное поведение человека в предметно-пространственной среде зависит не только от функционального назначения объекта и предоставляемых им возможностей. Это поведение направляется также и собственными привычками, установками, темпераментом, ожиданиями и потребностями самого человека, его социокультурными ориентациями, личным отношением к «предлагаемым обстоятельствам»... то есть огромным количеством не всегда легко учитываемых обстоятельств. И, тем не менее, следуя «средовому» подходу, дизайнер проектирует всю эту ситуацию целиком.

Здесь становится трудно отделить, что проектируется от того, кому предназначен проект, поскольку особенности будущего восприятия и осваивающей деятельности человека непосредственно влияют на характер «средового» объекта уже на стадии его проектирования.

Дизайнер, соединяющий в своем творчестве интуитивное и рациональное, эмоциональное и логическое начала, конечно, не только руководствуется воображением, но и анализирует, систематизирует свой и накопленный коллегами опыт, связанный с изучением поведения человека в среде.

Структура предметно-пространственной среды. Предметно-пространственная среда имеет радиальную структуру, послойно распространяющуюся от центра. Центром среды, ее средоточием и средообразующим фактором является человек, осваивающий свое предметное окружение.

Этот человек зовется средовым субъектом (или субъектом среды, или «средовым Я»). Конкретная среда с определенными свойствами может существовать, только будучи освоенной его деятельностью, его сознанием, его эмоциями. Если в том же физическом пространстве находится другой человек, наделенный другим характером восприятия, другими ожиданиями, то параметры его среды будут отличными от параметров среды первого человека. С другой стороны, на месте каждого из них может оказаться и множество людей, объединенных на данный момент общими вкусами и предпочтениями. Тогда такое множество людей становится совокупным средовым субъектом, и среда для всех для них одна та же. Восприятие и возможное описание среды глубоко субъективны — и это составляет одно из ее родовых свойств.

Следующий вопрос: где «кончается» субъект и «начинается» среда? Проведение этой границы зависит от критериев ее определения. Для социокультурного человека такая граница, разумеется, не проходит по поверхности его кожи, как для человека анатомического. Вокруг средового субъекта (в том числе и совокупного субъекта, если субъектов множество) концентрируется зона его непосредственных контактов с окружением, средовое ядро.

Это – внешнее по отношению к его телу, но полностью освоенное пространство, пребывание в котором доведено им до полного автоматизма. «Ядерная» структура среды практически перестает замечаться человеком. Поэтому, хотя это и зона его ближайшего взаимодействия с миром, те предметы, которые являются инструментами утилитарной деятельности и на которых — что важно! — в данный момент концентрируется его внимание, выпадают из средового контекста. Для занятого практической деятельностью человека среду создает все то, что воспринимается им «по касательной», — именно оно представляет для него источник средовой атмосферы, средового комфорта.

Если же удалить из среды все, что связано с обеспечением утилитарной деятельности, или переместить это в разряд незадействованного человеком фона, то тогда она вся целиком станет представлять для него средовой контекст существования. Но как только его внимание из этой «размытой» в ощущении среды вновь выхватит какой-либо

определенный, дискретно воспринимаемый объект и сфокусируется на нем, тот начинает переживаться им внеконтекстуально, средой же останется все остальное освоенное фоновое окружение.

То, что для субъекта практически важно, оценивается слишком рационально, но то, что его сознание игнорирует, что «отдается на откуп» эмоции, рефлексии, ощущению, то и составляет ткань его предметно-пространственной среды.

По мере все большего удаления и отчуждения от средового субъекта располагаются ее периферийные слои. Средовая «периферия» продолжается до тех пор, пока уже не перестает быть средой данного субъекта, а плавно перетекает в не-освоенное им предметное окружение. Окончательная граница среды определяется средовым субъектом по ощущению как граница данного «места». Место — это не географический локус и не реально обозримое пространство, это — интуитивное переживание человеком определенной части неохватного окружения как «своего», видимого внутренним взором.

Итак, структура предметно-пространственной среды выстраивается концентрическими кругами, плавно переходящими друг в друга и меняющими свои свойства по мере не только пространственного, но и эмоционального удаления от освоившего среду человека:

- средовой субъект (в том числе совокупный);
- средовое ядро;
- средовая периферия;
- граница «места»;
- неосвоенное предметное окружение.

Родство и конфликт понятий «среда» и «система». Если среда всегда обладает свойством системности, то далеко не всякая система является средой, а лишь та, в центре которой находится осваивающая активность человека. Между этими, родственными вроде бы понятиями — «среда» и «система» — существуют как органическая связь, так и непреодолимый конфликт.

Конфликт заключается в принципиальном различии условий и возможностей познания реальной среды и реальной системы. Если свойства какой-либо системы можно объективно оценить, лишь выйдя за ее пределы, так сказать, «увидев со стороны», то среда может быть воспринята только изнутри нее самой, и без погруженного в нее осваивающего сознания просто перестает существовать в этом качестве. Проектировщик, стремящийся сформировать новую среду, понимает, что разрабатывает сложный системный объект, и одновременно он вынужден ставить себя на место ее субъекта, максимально идентифицируясь с ним в своем творческом воображении. Только так способен он обеспечить своей разработке внутреннюю логику и необходимую органичность. Этот парадокс вносит существенные коррективы в традиционные способы оценки свойств и качеств объекта дизайнерского преобразования. Как же, учитывая это внутреннее противоречие, вообще возможно познать среду, как вынести в отношении нее какое-либо определенное суждение?!

Предметно-пространственная среда — сложная саморазвивающаяся система, катализатором развития которой выступает погруженный в нее человек. В познании среды у дизайнера есть только две возможности:

- объективно оценить ее системные свойства, отстранившись от нее, выйдя за ее пределы (но тогда она перестанет существовать для него как среда);
- субъективно пережить ее изнутри, сделавшись субъектом среды или идентифицировав себя с ним (но тогда не претендовать на ее беспристрастное описание).

Не случайно практически любое из встречающихся в специальной литературе описаний предметно-пространственной среды включает в себя набор оппозиций. Это противопоставление: субъективного и объективного; внутреннего и внешнего; разумного и чувственного; нормативного и маргинального; вещи и знака.

Тема 8. Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды. (2 часа)

1. Особенности дизайна предметно-пространственной среды.
2. Параметры функционально и эстетически полноценной среды.

Особенности дизайна предметно-пространственной среды. Среда не мыслится без осваивающей деятельности «средового субъекта». Следовательно, в этом случае продукт дизайна обязан быть не только адресным и востребованным своим адресатом (как и при традиционном проектировании отдельных вещей), но он должен изначально включать в себя этого «субъекта» со всем его внутренним миром и всеми его природными склонностями в качестве неотъемлемой части объекта проектирования. Это означает, что в своей работе дизайнер должен учитывать и прогнозировать не только сознательные и бессознательные ожидания адресата, но и его будущую активную осваивающую и преобразовательную деятельность в проектируемой среде. Таким образом, как уже было сказано, структурной единицей проектирования становится не материальная и выделенная в пространстве вещь, а поведенческая ситуация, в которой задействованы и люди, и вещи, и их взаимодействие, и настроения, эмоции этих людей, уже не имеющие ни строгой локализации в физическом пространстве, ни физически ощутимых параметров.

Таблица. Сравнение основных параметров дизайн-деятельности при традиционном и средовом подходах

Дизайн предметного окружения	Дизайн предметно-пространственной среды
Проектирование построено на представлении о дискретном пространстве, на атомарности предметного мира	Проектирование построено на представлении о континуальном пространстве, на взаимосвязанности предметного мира
Категория времени работает как условие физического старения объектов или их морального устаревания	Время — «четвертое измерение» среды, понимаемой как процесс
Проектирование основано на внешней позиции наблюдателя, отстраненной позиции проектировщика, на рациональной оценке ситуации	Проектирование основано на погружении проектировщика внутрь объекта, на его идентификации со средовым субъектом, на эмоциональном переживании ситуации
Структурная единица проектирования – вещь, комплекс вещей	Структурная единица проектирования — поведенческая ситуация, в которой задействованы и люди, и вещи, и пр.
Проектирование связано с идеями жианестроительства	В проектировании акцент ставится на исследование реальности и на художественный эксперимент. Проект выстраивается вне единых систем, схем организации человеческого окружения, без извне привнесенных концепций «правильной» жизни
В проектировании сильны претензии профессионалов на полное, целостное, системное решение проблемы «на чистом месте». Сильны идеи тотального проектирования	Проектирование впитывает критику со стороны экологии, антропозкологин, учитывает сознательные и бессознательные ожидания средового субъекта, местные традиции. Сильны идеи «включенного» проектирования, мягкой корректировки стихийного средосоздания

Весьма важным стратегическим свойством средового подхода выступает его ориентация на глубокое исследование реальности в зоне профессионального интереса и на художественный эксперимент при решении проблемы, поставленной в процессе этого исследования. Это смыкает профессиональную стратегию с профессиональной идеологией, поскольку исключает какие-либо предваряющие постановку проектной задачи жизнестроительные концепции, утопии, исключает любой социологизм. Проектное предложение строится вне единых систем, схем организации человеческого окружения, без извне привнесенных концепций «правильной» жизни.

Последняя особенность определяет принципиальную позицию средового дизайнера, резко отличающуюся от позиции проектировщиков эпохи становления известных дизайнерских школ. Такой специалист не разделяет претензий на полное, целостное решение проблемы «на чистом месте», ему, как уже говорилось, чужды идеи тотального проектирования, претендующего на системный охват всех сторон жизни. В противовес этому, для него актуальны идеи «включенного» проектирования, когда за основу окончательного решения берется уже сложившееся состояние объекта, а его проектная трансформация строится на переосмыслении уже существующих параметров среды, на деликатной корректировке их путем внесения минимальных, но точно направленных изменений. В процессе такой скрупулезной работы средовое проектирование впитывает критику со стороны экологии, антропоэкологии, учитывает сознательные и бессознательные ожидания средового субъекта, исторические особенности, местные традиции и т. п. Для большей наглядности сравним две контрастные проектные идеологии с помощью таблицы.

Параметры функционально и эстетически полноценной среды.

Таблица. Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды

Уровни Рассмотрения среды	Основные характеристики предметно-пространственной среды			
	Целостность	Структурированность	Разнообразие	Специфичность
Морфологический	Целостность объемно-пространственного решения предметного окружения	Структурная упорядоченность предметности, участвующей в формировании среды	Отсутствие монотонности в объемно-пространственном решении предметного окружения	Выразительность объемно-пространственного решения объекта, его легкая узнаваемость
Семиотический (Символический)	Целостность культурного пространства среды, определенность ее тематизации и смыслообразования	Внутренняя упорядоченность, ясность закодированных в среде культурных смыслов	Богатство заложенных в объекте культурных смыслов	Несводимость культурных смыслов объекта к банальности и стереотипу

Феноменологический	Целостность образа среды, ее феномена в сознании субъекта	Убедительная артикулированность образа среды восприятия субъекта	Разнообразие и интенсивность провоцируемых в среде эмоциональных переживаний	Уникальность эмоциональных переживаний, провоцируемых средой
---------------------------	---	--	--	--

В соответствии с субъектно-объектной природой средового проекта его оценка должна оказаться сложной, многомерной. Пусть восприятие такого объекта принципиально субъективно, но никакой продукт дизайна не может быть полностью выведен из-под объективных оценочных критериев. В отличие от произведений «чистого» искусства, этот продукт должен быть востребован незамедлительно в пределах адресной группы, практически массово. Будь это среда дискотеки или пешеходная зона в городе – такие объекты должны быть освоены теми, на кого ориентированы. В противном случае они просто не состоятся, а весь труд по проектированию и реализации окажется проведенным впустую.

Для облегчения задачи анализа качества уже существующей предметно-пространственной среды, а также для формулирования системы требований к среде, которая еще только планируется к проектированию, можно воспользоваться просто двухмерной матрицей. Такая матрица демонстрирует пересечение основных характеристик среды с трансформацией их смысла на разных уровнях восприятия.

Тема 8. Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна. (2 часа)

1. Аксиоморфологическая концепция проектирования.
2. Системное проектирование и системная модель объекта дизайна.

Аксиоморфологическая концепция проектирования. Весь комплекс требований технической эстетики и вся совокупность потребительских свойств изделий условно разделялись на две группы:

1) требования, обеспечивающие получение полезного эффекта при потреблении изделия; 2) требования, характеризующие материальные затраты на производство (или приобретение) и эксплуатацию изделия [29].

Первая группа требований, в свою очередь, включает: 1) социальные требования, 2) утилитарно-функциональные, 3) эргономические и 4) эстетические.

Для того, чтобы оценить полную совокупность общественно полезных свойств вещи, необходимо, как уже отмечалось, учесть в качестве второй важнейшей составляющей группу требований, связанных с материальными затратами: одновременными — на производство (или покупку) изделия и длительными — на его потребление и ремонт.

Теоретическая модель процесса дизайнерского (художественно-конструкторского) формообразования, разработанная сотрудниками ВНИИТЭ была определена философом Л. Н. Безмоздиным как попытка построения «аксиоморфологической теории дизайна». Авторы концепции (М. Федоров и Э. Григорьев) исходят из природно-общественной (социальной) двойственности предметной действительности. Эти две стороны каждой произведенной вещи, изделия не могут существовать друг без друга и неотделимы. Но можно с чисто инструментальной целью построить абстракции, выражающие каждую из сторон, чтобы, опираясь на полученные понятия, создать логическую модель художественного конструирования. Такими абстракциями становятся понятия «морфология» вещи и ее «аксиология».

Под морфологией понимается структура, которую человек придает веществу природы в процессе своей целенаправленной трудовой деятельности. Но предмет наделяется морфологической определенностью (обретает ту или другую форму) в соответствии не только с природными, но и с общественными закономерностями. Форма призвана обеспечить возможность потребления предмета, который должен стать, по определению авторов, «потребительской ценностью» и обрести человеческую полезность. Речь идет о совокупности полезных функций вещи — ее общественно-ценностных свойствах, которые абстрагируются в понятии «аксиология».

На начальном этапе проектирования проводится доскональный анализ того, чем вещь (изделие) является для человека и как она взаимодействует с ним и обществом («аксиология»). Одновременно выясняется типичная морфология, свойственная изделиям и предметной ситуации данного вида (композиционный анализ). Анализируются изделия-аналоги, прототипы проектируемых вещей и их комплексов, выявляются их характеристики.

За анализом следует синтез, т. е. процесс снятия отрицательных характеристик предметной ситуации — замещение отрицательных элементов аксиологических и морфологических характеристик положительными элементами, создание морфологической структуры, лишенной прежних недостатков, в т.ч. композиционная отработка формы и ее элементов. Весь процесс дизайнерского проектирования является преобразованием в идеальной форме (фиксируется в чертежах, моделях, описаниях) неудовлетворенной предметной ситуации в лишенную выявленных недостатков ситуацию, имеющую более высокую общественную ценность.

В концепции намечаются связи дизайна с искусством, делается акцент на выделении условий общественного функционирования вещей, выявлении их культурной ценности. «Дизайн, — писал М. Федоров, — органично объединяет в себе утилитарное и эстетическое начало. Произведения дизайна в своем большинстве... выступают и как носители эстетической ценности, и как элементы формы художественно-образного отношения человека к действительности. Дизайн предстает перед нами как сфера материальной культуры и искусства, включающая в себя утилитарные и эстетические (в том числе художественно-образные) ценности». Основные положения концепции, в частности связанные с понятием эстетической ценности, уточненные и дополненные, легли в основу анализа и оценки потребительских свойств.

Системное проектирование и системная модель объекта дизайна. В связи с постановкой и реализацией крупных социальных и народнохозяйственных целевых программ в отечественном дизайне сложилась ситуация, потребовавшая иных подходов к дизайн-деятельности. Новая теоретическая концепция начала складываться в конце 1970-х и получила стройное воплощение в 80-е годы. Она базировалась на использовании системного подхода к изучению и моделированию сложных объектов и многокомпонентных систем. Практикам и теоретикам все яснее становилось, что вопрос о внедрении методологии системного подхода в дизайне, о развитии дизайна систем нельзя решать изолированно от не теряющей своей актуальности проблемы повышения художественного уровня дизайна. С последней проблемой тесно связан вопрос об эстетическом качестве всей предметной среды, о ее человеческой, культурной значимости.

Цели, задачи, функции, содержание и способы организации деятельности по решению крупномасштабных задач, комплексному повышению качества промышленных изделий и предметной среды жизнедеятельности определяются термином «дизайн-программа». Дизайн-программа – конкретная практическая форма реализации системного дизайна. Этот метод соединяет в целостный процесс разработку эстетико-художественной концепции сложного социально-культурного объекта с разработкой программно-целевой организации системы деятельности по реализации разработанного проекта. В структуру

дизайн-программы входят четыре блока, каждый из которых представляет особый срез дизайн-программы: проблемно-целевой, концептуальный, организационно-управленческий, проектно-конструкторский. *Проблемно-целевой блок* содержит формулировку проблемы, цели и задачи программы, а также краткий анализ и оценку исходного состояния проблемы, формулировку конечных проблемных результатов и сроков их реализации. *Концептуальный блок* содержит описание основного замысла и подхода к решению проблемы, обобщенной и целостной программной модели комплексного объекта, задающей принципиальные его характеристики (типологические, функциональные, морфологические, технологические) и в самых общих чертах организационную стратегию по достижению конечных целей. *Организационный блок* дает характеристику конкретных и детально разработанных форм, методов и порядка организации и управления разработкой программы и контроля за ее реализацией, а также перечень необходимых организационно-хозяйственных мероприятий. *Проектный блок* охватывает вопросы всего комплекса заданий, мероприятий и решений по проектированию комплексного объекта, поэтапно, на всех стадиях формирования и выполнения дизайн-программы, вплоть до промышленной организации проекта.

Дизайн-программа предусматривает создание целостных фрагментов предметной среды жизнедеятельности человека, являясь эффективным средством повышения качества промышленной продукции, совершенствования ее ассортимента, снижения себестоимости и одновременно повышения эффективности ее производства.

Проектируя предметные совокупности, образующие системы, дизайнер не только задает программу их функционирования в системе, но и в рамках программного подхода сам разрабатывает наиболее эффективные формы собственной деятельности, т. е. проектирования.

Определенным средством, методом решения поставленных проектных задач является моделирование потребительских ситуаций. Основным в этом выступает художественное моделирование, художественный метод. Одновременно дизайнер использует и структурно - функциональный анализ, и социологические исследования, и семиотические модели.

Тема 10. Системно-деятельностная модель проектирования. (2 часа)

1. Социальный заказ – основа проектной деятельности.
2. Объект и предмет проектирования.
3. Субъект проектирования.
4. Средства проектирования.
5. Действия, операции, акты деятельности).
6. Результат проектирования.

Социальный заказ – основа проектной деятельности. Начальным пунктом – функционирования системы проектирования выступает социальный заказ.

Понятие социального заказа используется в методологической литературе достаточно широко. Его следует отличать, с одной стороны, от понятий «социальная задача», «социальный поиск», а с другой — от понятия «техническое задание», характеризующего один из этапов традиционного инженерного проектирования.

Под социальным заказом понимается ситуация, возникающая в процессе практического взаимодействия общества и объектов его деятельности и характеризующая несоответствие между качественно быстро меняющимися и количественно быстро растущими потребностями общества и его собственными средствами (возможностями) для их удовлетворения. Рост потребности фиксируется в сознании в форме желаемой цели. Если не удастся удовлетворить потребности общества наличными средствами путем их несущественного изменения и количественного роста, то противоречие между целями и средствами обращается к познанию. Это обращение и называется социальным заказом,

который состоит по существу из одного вопроса: как определить пути и найти новые средства для разрешения возникшего противоречия? Решение этого вопроса приводит к выполнению социального заказа. А.С. Козлов следующим образом трактует *социальный заказ в дизайне*: «Социальный заказ, являющийся продуктом деятельности, представляет собой профессионально сформулированное мнение потребителя, прообраз новой вещи».

Т.о. социальный заказ — особая сфера духовно-практической деятельности в рамках проектирования, в которой конкретизируется диалектика исторической необходимости и созидательной деятельности людей.

В зависимости от конкретного типа проектной деятельности (инженерное проектирование, дизайн, социальное проектирование, генетическое проектирование и др.) социальный заказ меняет свое конкретное содержание, но по форме остается инвариантным.

Критерием социального заказа служит степень осознания проблемной ситуации, степень развертывания человеческой активности, установка на активно-преобразовательное отношение человека к природе, технике, обществу и самому человеку. Понятый таким образом социальный заказ предопределяет как деятельностью структуру проектирования, так и ее системную организацию.

Имеющиеся в настоящее время разработки советских и зарубежных исследователей в теории деятельности с учетом привязки всеобщей структуры деятельности к интерпретации проектных работ позволяют предложить следующую деятельностную структуру проектирования: 1) объект и предмет; 2) субъект; 3) средства, методы, приемы; 4) действия, операции, акты деятельности; 5) результат.

Объект и предмет проектирования. Возникшая в обществе потребность и отсутствие средств ее удовлетворения создают объективное основание для *проблемной ситуации*, которую предстоит осмыслить и разрешить в проектировании. Поэтому представление об *объекте проектирования* необходимо связать с механизмом возникновения и разрешения проблемной ситуации.

Под проблемной ситуацией понимают противоречие между объективно возникшей тенденцией в развитии и функционировании некоторого явления и препятствующими объективными условиями. В обществе это противоречие между объективной необходимостью и сознательной деятельностью людей.

В методологическом плане это означает необходимость расширения представлений о сущности проблемной ситуации до учета всевозможных внешних и внутренних факторов, ее порождающих. *Совокупность указанных факторов называют объектным основанием проблемной ситуации*. Важно отметить, что объектное основание проблемной ситуации не может быть определено заранее, оно выявляется в процессе проектных исследований. Его границы на начальной стадии проектирования неопределенны, размыты, интуитивны, и только проектные научные исследования позволяют очертить их.

Объект проектирования – это предлагаемые способы и средства разрешения проблемной ситуации, нашедшие отражение в системе проектного знания, в интуиции и опыте проектировщиков и в процессе творческой проектировочной деятельности, преобразуемые в проекты артефактов, разрешающих создавшуюся проблемную ситуацию.

Часто традиционные способы и методы разрешения проблемных ситуаций не удовлетворяют проектировщиков. В этом случае им приходится обращаться к детальному исследованию объектного основания возникших проблемных ситуаций, т. е. расширять объект проектирования. Такое расширение объекта заставляет ввести представление о предмете проектирования.

Предмет проектирования можно рассматривать как совокупность нескольких компонентов: 1) объекта проектирования; 2) исследовательских процедур и методов, посредством которых происходит выявление объектного основания возникшей проблемной ситуации; 2) собственно основания проблемной ситуации.

Субъект проектирования. Адекватный подход к решению вопроса о субъекте деятельности в проектировании, заключается в признании того, что опыт каждой отдельной личности есть синтез индивидуального и совокупного коллективного опыта. Иными словами, необходимо учитывать диалектику личности и коллектива, которая имеет место в реальном процессе проектирования.

Факт повышения доли коллективных усилий в работе современных проектировщиков является бесспорным. Но неверным будет преувеличение роли коллектива в творческой деятельности проектировщиков.

Н. Винер утверждал, что при выполнении работы творческого характера «массовая атака работников всех уровней от самого высокого до самого низкого вполне может перечеркнуть пределы оптимального выполнения.

И совершенно справедливо отмечает Т. Котарбинский, что в сфере интеллектуального труда «коллектив никогда не является субъектом, он является только функциональным объединением субъектов, неспособным заменить субъекта ни в актах познания, ни в актах принятия решений», и что «в одном акте концепции охватить проект в целом может только отдельно взятый думающий субъект».

Правомерно утверждать, что субъектом творческой деятельности в проектировании следует считать не коллектив как таковой, не личность как таковую, а личность в коллективе. Иными словами, формально под субъектом творческой деятельности в проектировании будем понимать сложившуюся коллективно-личностную структуру.

Реально же в качестве субъекта проектирования в зависимости от характера и сложности проектных задач выступает попеременно либо личность, либо группа проектировщиков. В этом утверждении нет противоречия. Поскольку индивидуальная и коллективная творческая деятельность представляют собой формы всеобщего человеческого труда, каждый человек независимо от его профессиональной деятельности выступает как часть совокупного работника. Следовательно, субъект проектирования можно «продлить» до коллектива, до общества в целом, если это необходимо и наоборот.

Средства проектирования. Весь арсенал средств проектирования можно подразделить на две группы: *материально-практические* и *духовно-теоретические*. Их анализ имеет большое значение как для конкретизации деятельностной характеристики проектирования, так и для оценки эффективности самого проектирования.

На первом этапе — этапе доиндустриального проектирования (вплоть до XVIII в.) — был создан и функционировал целый ряд способов и средств проектной деятельности. Среди элементов первой группы средств проектирования (материально-практические) в области архитектурно-строительного проектирования можно назвать циркуль и самых различных модификациях, линейку с мерными рисками и без них, вещественное моделирование, рисунки и чертежи на глине, кости, дереве, ткани, бумаге.

Духовно-теоретические средства разнообразнее. Сюда можно отнести результаты психологического наблюдения, приобретшие статус теоретических установок и норм. Это учет зрительного восприятия архитектурных сооружений, горизонтальной и вертикальной перспективы, симметрии и асимметрии, методы, основанные на понимании пропорций, {модульной и геометрической), метод соразмерностей, основанный на учете соразмерности частей человеческого тела, методы графического расчета, ряд теоретических принципов (осевой композиции, террасного расположения зданий) и др.

Второй этап — этап индустриального проектирования, или традиционного проектирования (XVIII в. — 40-е годы XX в.), — хронологически совпадает с периодом становления и развития классической науки, что, в свою очередь, повлияло на развитие средств проектирования как в архитектурно-строительном, так и в техническом проектировании. Поэтому совершенно естественным выглядит взаимопроникновение

средств архитектурно-строительного и инженерного проектирования. Окончательную форму данный процесс принял в XIX в.

На втором этапе технического проектирования, индустриального проектирования — меняется характер его теоретических средств. Они становятся более формализованными, абстрактными и обобщенными. Главной особенностью данного периода является необходимость создания новых технических средств, с помощью которых люди решали бы производственные и познавательные задачи, в свою очередь детерминированные возникновением и развитием промышленности. В связи с этим возникает потребность в более глубокой проработке проектов, в более тщательном и отчетливом представлении как о конструкции в целом, так и составляющих ее узлах и деталях.

В XX в. в проектировании сложилась следующая ситуация. Несмотря на интенсивное развитие средств проектирования в технической деятельности, удовлетворять требования сферы потребления в области совместимости человека и машины, формировавшиеся на уровне здравого смысла, становилось все труднее. Таким образом, индустриальное техническое проектирование постепенно превращается в системотехническое проектирование. Иными словами, «предметом проектирования становится весь жизненный цикл технической системы, включающий фазы проектирования, изготовления, эксплуатации и обслуживания». Параллельно закладываются основы интерпретации проектирования как непрерывного и целостного процесса.

Действия, операции, акты деятельности. Проектирование ассимилирует разнообразные мыслительные и практические операции деятельности. Анализ различных видов этой деятельности указывает на наличие в ней совокупности теоретических объектов и их взаимосвязей, в которых реализуются различные формы и типы знаний и теоретических методов, обслуживающих проектирование. Несомненно, что в процессе рождения и разработки замысла большое значение имеет не только наглядно-образное видение объекта, но и представление его на теоретическом уровне. «Теоретический слой проектировочной деятельности отражает предметно-практический слой и детерминирован им... Практика не только лежит в основе проектировочной деятельности, но и составляет один из ее элементов».

О.И. Генисаретский, исследуя дизайн в контексте развития проектной культуры заключил, что «проектирование реализуется благодаря вполне традиционным фигурам самосознания, где художественность рассматривается как высший тип целесообразности; красота – как показатель ценности и полезности проектных решений; а их выражение – в виде художественных концептов, программ, «артобъектов» как одна из первых и наиболее важных проектных процедур». В качестве психологической основы проектирования он выделил проектное воображение, поэтому проект дизайнера представляет собой предвосхищаемый образ желаемого состояния какой-то части жизненной среды.

Попытка объективно представить процесс проектирования как решение задачи привела к определению этапов деятельности. Одно из наиболее распространенных наблюдений, на котором сходятся многие авторы, состоит в том, что проектирование включает три основные мыслительные операции – *анализ, синтез и оценку*.

Результат проектирования. Под этим результатом – проектом – часто понимают некоторый комплекс научно-технической документации с набором иллюстративного материала (планшетами, макетами, моделями). Ссылаясь на ряд исследований, авторы которых пытаются подняться над традиционным уровнем формального описания проекта и осмыслить его содержание, Балабанов дает определение результата проектирования как процесса познания. Проект как конечный результат проектирования с гносеологической точки зрения снимает характеристики как самой проектировочной деятельности, так и будущего искусственного объекта – артефакта. Иными словами, проект связывает

прошлую и будущую деятельность проектировщика, отражает его знания, опыт, квалификацию, т.е. предстает как программа будущей материально-практической деятельности по воплощению проектного замысла. Результат отражает приобретенные знания и умения, – это связь между «прошлым» и «настоящим» в познавательных процессах личности.

Тема 11. Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве. (2 часа)

1. Психология мышления в проектном творчестве.
2. Закономерности познавательных процессов в проектной деятельности.
3. Методика организации проектной деятельности как процесса познания объекта.

Психология мышления в проектном творчестве. Психология характеризует мышление как высший познавательный процесс. Мышление – это особого рода теоретическая и практическая деятельность, предполагающая систему включенных в нее действий и операций ориентировочно-исследовательского, преобразовательного и познавательного характера. В результате мышления, активной формы творческого отражения и преобразования человеком действительности, происходит рождение нового знания, которого ни в самой действительности, ни у познающего субъекта до этого не существовало. Мышление дизайнера в проектном творчестве определяется как проектно-образное.

Проектно-образное мышление – специфический вид мыслительной деятельности, который имеет место в решении проектных задач дизайна. В своих наиболее развитых формах – это мышление образами, в которых фиксируются пространственные, временные и эстетические свойства и отношения. Опираясь на образы, созданные на различной информационной основе (как наглядной, так и вербально-логической), мышление обеспечивает их трансформацию и создание новых образов, отличных от исходных.

В проектировании создание «образов будущего», «проектных образов» предполагает теоретические и практические действия с пространственными и временными отношениями объекта познания как непременное условие решения проблемы. Пространственные отношения позволяют выделить проектный образ как объемно-пластическую структуру, временные – ведут к ценностно-эстетическому восприятию и осмыслению его пространственных характеристик.

Закономерности познавательных процессов в проектной деятельности. Специфика познания в дизайне может быть определена только через раскрытие общих психологических закономерностей мышления – таких как системность, проблемность, процессуальность, операциональность, обратимость в проектном творчестве.

Системность – закономерность, обеспечивающая участие мышления во всех других познавательных процессах, в том числе в восприятии, внимании, воображении, памяти, речи. Системность мышления в проектировании представлена устойчивой структурой теоретического и практического мышления и организацией взаимных связей.

Пусковым механизмом деятельности в дизайне служит проектная проблемная, поэтому проблемность не только является отличительной чертой проектного творчества, но выступает как ведущая закономерность процесса мышления.

Процессуальность, или непрерывность, характеризует мышление как психическое явление, находящееся в постоянном становлении и развитии, раскрывается в фазовой динамике и направленности.

Проектное творчество протекает с определенной логикой, отличительной чертой которой является операциональный состав, и указывает на операциональность мышления.

Обратимость – закономерность, обеспечивающая возможность взаимного перехода теоретического и практического, логического и чувственного познания.

Методика организации проектной деятельности как процесса познания объекта. Познание в проектном творчестве обусловлено направленностью и фазовой динамикой мышления, осуществляется в логической последовательности – поэтапно. Локальный цикл проектирования проходит следующие стадии/этапы: предпроектный (подготовительный), творческого поиска, творческой разработки, заключительный. Процесс перехода одной фазы в другую обеспечивается поступенчатым решением частных творческих задач. Так, предпроектный (подготовительный) этап реализуется через ступени: изучение проблемы и выработка целевой установки; творческий поиск – генерирование идей и выдвижение концепции. Этап творческой разработки предполагает ступени: разработка концепции и обоснование концепции, а заключительный – доказательство концепции и проверку.

Тема 12. Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла. (2 часа)

1. Стадии проектирования.
2. Понятие целевой установки. Целевые установки на различных этапах проектирования.

Стадии проектирования. Предпроектный (подготовительный) этап. В рамках информационного подхода познание в дизайне представляет собой процесс преобразования информации, где под информацией понимается осмысленное сообщение, т.е. знание или осмысленное знание (осознание), и состоит в активизации имеющегося опыта и оперативном приобретении новых знаний и умений.

В обучении проектированию творческая проблема формулируется в программе-задании – комплексе эстетических, функциональных, конструктивно-технологических и прочих требований, которым необходимо найти адекватное образное решение. Начало процесса познания характеризуется тем, что проблема, представленная в вербально-логической форме, не может быть осознана в должной мере, т. к. не наполнена конкретным предметным содержанием. Для студента сложность заключается в способности целостного «схватывания» комплекса требований и предполагает перевод последовательной (сукцессивной) словесной информации в симультанный процесс – формирование динамического стереотипа проектной проблемы.

Этап творческого поиска – центральное звено проектного процесса – отражает способность студента к продуктивной деятельности. Реализуется он через ступени генерирования идей и выдвижения концепции, и здесь задачи проектирования решаются в соответствующих им формах графического познания. Студенты-дизайнеры знания, полученные на предпроектном этапе, в состоянии эмоционального подъема и волевых усилий преобразуют в первые образные представления, воплощая их в эскизах. Ведется напряженная графическая работа, представления об объекте разработки последовательно дополняются, расширяются, конкретизируются.

Этап творческой разработки включает ступени разработки и обоснования концепции. Эту стадию называют собственно проектированием, что связано с исторически устоявшимся представлением об этом виде деятельности как изготовлении чертежей для производства какого-либо изделия. Глубина и длительность ее зависят от сложности проектной проблемы: структурной дифференцированности и количества условий, которые необходимо удовлетворить. Графическое исследование здесь можно охарактеризовать как визуально-логическую разработку форэскиза, его обоснование с привлечением дополнительной научной и технической информации, т.е. углубление проектно-образного замысла. На этом этапе происходит окончательная согласованность композиционной и морфологических структур проектного образа, в отличие от концептуальной стадии, где преобладает гипотетическая структура, поэтому дизайнер переходит к более доказательной графике.

Заключительный этап включает ступени доказательства и проверки концепции. Эта стадия требует оформления всего комплекса проектной документации: графической части, макетной, пояснительной записки. Здесь мы не рассматриваем значение макетирования и пояснительной записки в формировании проектных знаний и умений студентов специальности «Дизайн», поскольку они требуют отдельного педагогического исследования, с последующим обоснованием комплексной методики обучения проектированию.

Понятие целевой установки. Целевые установки на различных этапах проектирования. Под установкой в психологии понимается готовность субъекта к совершению определенного действия или реагированию в определенном направлении. Выделяют следующие типы установок: смысловые, целевые, операциональные. Содержание установки зависит от места в структуре деятельности. Смысловые установки выражаются проявляющееся в деятельности личности отношение ее к тем объектам, которые имеют личностный смысл. Целевые установки вызываются целью и определяют устойчивый характер протекания действий. В случае прерывания действия целевые установки появляются в виде тенденции к завершению прерванного действия. Операциональные установки имеют место в ходе решения задачи на основе учета условий наличной ситуации и вероятностного прогнозирования этих условий, опирающегося на прошлый опыт поведения в подобных ситуациях. Они обнаруживаются в стереотипности мышления, конформности личности и т.д. Можно отметить, что в процессе проектной деятельности имеют место все вышеперечисленные типы установок, т.к. успешность деятельности обеспечивается не только наличием цели, но также личностным смыслом и приобретенным опытом.

На предпроектном этапе целевая установка состоит в анализе проектной проблемы: собственной трактовке требований дизайнерской разработки, т.е. определение проблемного поля объекта проектирования. Целевая установка творческого поиска поиск идеи и выдвижение проектной концепции: формулирование проектной концепции в теоретической и визуальной форме. Этап творческой разработки определяется целевой установкой на разработку проектной концепции, т.е. ее конкретизацию: полное описание формы объекта (морфологическое, символическое, феноменологическое). Завершающая стадия проектирования своей целью ставит доказательство проектной концепции: проверку главного проектного отношения «Проблема – Решение» и определение соответствующих средств репрезентации.

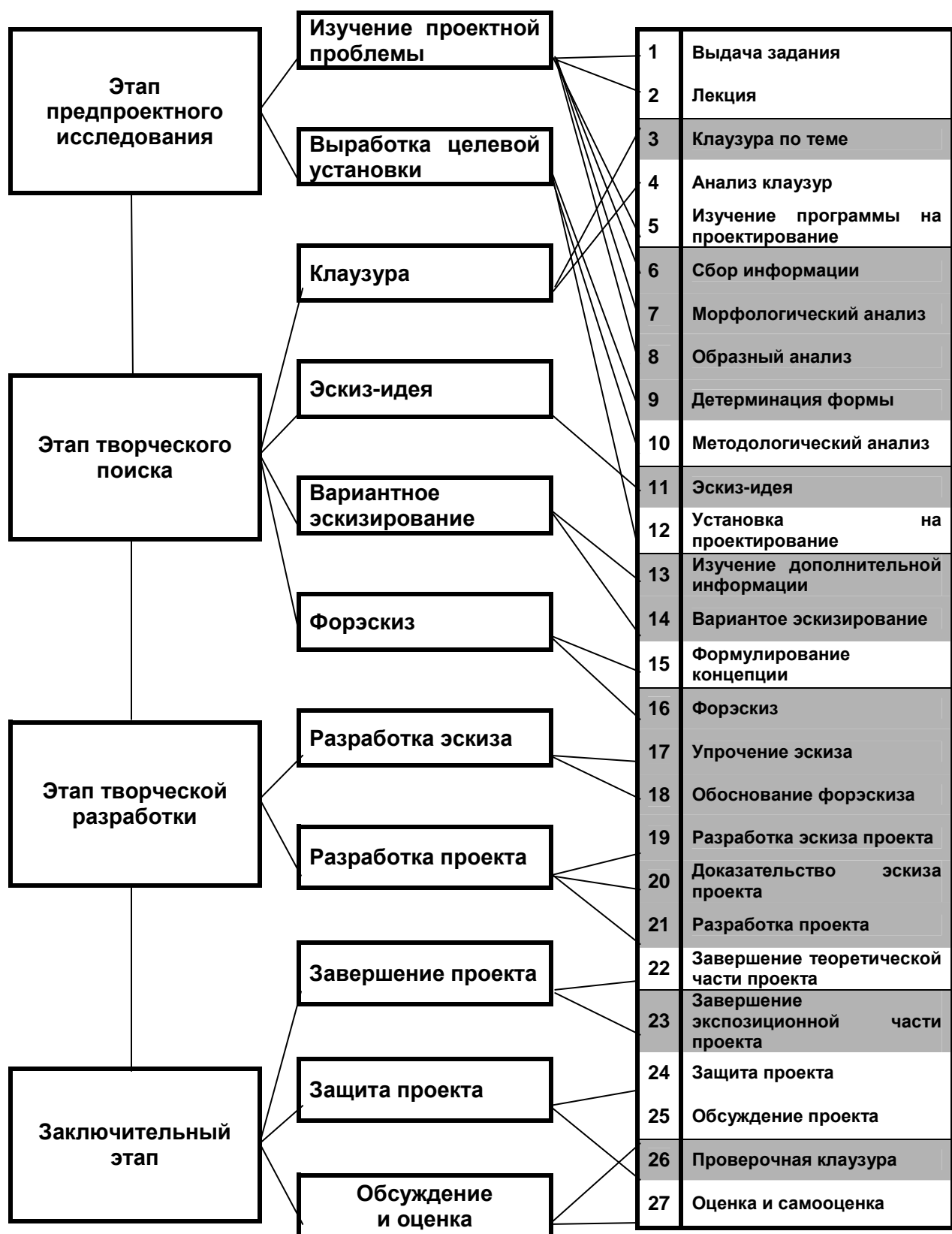
Тема 13. Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировании. (3 часа)

1. Теоретические и практические средства познания в проектировании.
2. Этапы, ступени, проектные действия и средства познания. Проектирование как система теоретических и практических действий

Теоретические и практические средства познания в проектировании. Динамика и направленность познания в проектировании обусловлены системностью логических и образных структур мышления, особой формой психического познавательного процесса – «образной логикой». В образной логике происходит дифференциация в сторону развития образных форм мысли и ее логических форм, усиливается их взаимодействие. Семантика образа включает причинно-следственные зависимости, сущность видимых вещей, играющих решающую роль в становлении мышления. Но функциональное значение образа в формировании логики мышления существует только во взаимосвязи с практическим действием. Творчество дизайнера, протекая как теоретическая и практическая познавательная деятельность, совершает переходы от понятия к теоретическому образу, от теоретического к наглядному образу, ведущие к целостному суждению – проектному образу.

Процесс учебного проектирования в дизайне

Этапы, ступени, проектные действия



Графические проектные действия

Теоретические проектные действия

Мысль дизайнера воплощается в наглядной форме, что указывает на существенное значение изобразительной деятельности в проектировании, где проектный образ объективируется в виде зрительно воспринимаемого и эстетически осмысливаемого пространственного образа. Перцептивный образ, формируемый графическими средствами, позволяет сделать эвристически шаг в сторону преобразования ситуации: оценить ее, увидеть возможность тех или иных действий, служит основой творческо-познавательной деятельности. Язык изобразительного искусства в художественном проектировании может выступать как средство критической рефлексии, объяснения мира и обнаружения его внутреннего механизма, как средство усиления и стимулирования эмоций, интенсификации перцептивных способностей, оказывать активизирующее действие на развитие мышления студента.

Этапы, ступени, проектные действия и средства познания. Проектирование как система теоретических и практических действий. Для учебной проектной деятельности этапность (стадийность) проектного процесса имеет существенное дидактическое значение, формирует осознанное отношение к предмету профессиональной деятельности, дает прочные знания теории и методологии дизайна. Дизайнер-практик также сохраняет стадийность познания проблемы, сокращая лишь количество ступеней в ее решении. Может быть предложена следующая модель познавательного процесса в проектировании.

Тема 14. Методы и приемы организации познавательной деятельности на разных стадиях проектирования. (2 часа)

1. Виды проектирования как процесс реализации целевых установок.
2. Методы художественно-образного моделирования в процессе проектирования.
3. Методы на различных этапах познавательно процесса решения проектной проблемы.

Виды проектирования как процесс реализации целевых установок. Трансформация задачи в проблему – есть процедура проблематизации, то есть расширения смыслового контекста первоначальной задачи, включения в него новых смыслов и значений. И в зависимости от характера этой процедуры. внутри самого дизайна сложилось естественное разделение на инновационное проектирование и проектирование аналоговое. Между двумя этими профессиональными установками (возникшими по объективной необходимости или в силу дарованных природой возможностей) есть принципиальное различие в методе работы.

И все же как бы реальные жизненные обстоятельства не корректировали дизайн-деятельность, для представителя этой профессии более характерна логика проблематизирующего подхода. Именно эта способность делает проектировщика вещей дизайнером, и именно это отличает его от прочих близких ему специалистов. Инженерное проектирование тоже может быть исключительно новаторским, но эта новизна воплощается в способах совершенствования вещи относительно исполняемого ею практического назначения, в направлении большей технологичности или рентабельности ее производства и т. п. Дизайнер же вносит изменения в саму жизненную ситуацию, где эта вещь традиционно использовалась. В обновленной ситуации она в прежнем своем качестве, возможно, и вовсе не потребуется (нет смысла думать, каким спроектировать мост, если проблему переправы решает канатная дорога). И тогда уже эту обновленную ситуацию дизайнеру приходится оснащать новыми вещами.

Таблица. Принципиальное различие логики инновационного и аналогового проектирования

Аналоговое проектирование (решение задачи)	Инновационное проектирование (разрешение проблемы)
Неопределенная ситуация сводится к определенной, имеющей известное решение	Определенная ситуация при расширении ее контекста (при включении в нее новых обстоятельств, точек зрения и т. п.) освобождается от готовых решений
Находятся аналоги, прототипы решения сходной задачи	Ситуация становится неопределенной, открытой, обладающей широким веером возможных разрешений
Проверяется возможность перенесения найденных решений на проектируемый объект	Выбранное решение конкретизируется, проверяются его уместность и своевременность в данной социокультурной ситуации, рассматриваются практическая возможность воплощения, соответствие уровню развития технологий, допустимым финансовым затратам и т. д.
В проектном предложении минимально трансформируются знакомые решения сходной задачи	В проектном предложении содержится неожиданное и на первый взгляд парадоксальное разрешение проблемы
Прототипический подход («мост»)	Проблематизирующий подход («переправа»)

Методы художественно-образного моделирования в процессе проектирования.

Художественно-образное моделирование, в отличие от логического, основывается не на рациональном, беспристрастном и последовательном учете всех необходимых факторов, а прежде всего на эмоциональном, интуитивном и целостном видении конечного результата творчества. Дизайнер силой своего воображения моделирует ситуацию потребления создаваемого им объекта, характер и тип самого потребителя (адресата), его ожидания, связанные с проектируемым объектом, и т. д. Успеху этой операции способствует методика образного подхода, содержащая эвристический потенциал.

Эта методика основывается на воображаемом помещении проектируемого объекта в различные смысловые контексты, на расширении смыслового поля заявленной проблемы. По замыслу, это должно привести к расширению и семантического поля возможных решений.

Дизайнерами на основании анализа ряда крупных разработок были в свое время осознаны и сформулированы основные из таких методических приемов.

Ситуация выставки. В качестве первого примера такого методического приема рассмотрим этот. В чем его идея? Проектируемый объект мысленно включается в ряд образцов современной материальной культуры. Включенные в «выставочную экспозицию» вещи отбрасывают на этот объект свои рефлексии, придают ему обновленные социокультурные смыслы, выявляют актуальные на данный момент тенденции формообразования, обостряют чувство современного стиля, восприятие новизны и т. д.

Ситуация музея. Так условно назван другой смысловой контекст, в который рекомендуется поместить воображаемый объект проектирования. Данный прием в определенном смысле противоположен предыдущему: если тот выявлял синхронный (единовременный), горизонтальный срез существования объекта, то этот — процесс его вертикального, диахронного (последовательного) развития.

Перевоплощение, или заимствование позиции. В названии этого метода вполне прозрачно просматривается аналогия с методом актерского вхождения в роль. Разумеется, и так понятно, что при проектировании следует принимать в расчет конкретные условия производства, экономический фактор и т. п. Применяя на практике этот методический прием, проектировщик выступает посредником интересов всех заинтересованных лиц, и «тогда процесс формирования проектного замысла протекает в форме внутреннего диалога дизайнера с потребителем и другими «оппонентами».

Отождествление себя с проектируемым объектом. Специальным случаем «перевоплощения» можно считать метод, вошедший в специальную литературу также под названием «метода Альтшуллера». Занять такую позицию дизайнера обязывает, в частности, хорошо известное всем проектировщикам чувство «сопротивления» вещи тем метаморфозам, манипуляциям, которым он мысленно подвергает ее. Дизайнер вынужден считаться с внутренней логикой вещи, но, развивая эту логику, он приходит к интересным идеям.

Сценарное моделирование. Этот метод весьма часто и результативно применяется в дизайн-проектировании. Уже одним своим названием он яснее других методик иллюстрирует идеологию художественно-образного моделирования и «применяется для получения целостного и наглядного представления об образе жизни и предметной среде будущего». В результате такого «проигрывания» на мыслительной модели проектируемой вещи всех возможных сторон ее бытия складывается заключение обо всей совокупности требований к ней, о тех свойствах и качествах, которые следует ей придать, формируется окончательное знание о ней. Метод применим не только при разработке единичной вещи, но также и сложного комплексного объекта, когда творческое воображение помещает его в самые разные ситуации функционирования.

Заимствование аналогий. Наконец, предлагается еще один эвристический прием. В содержании предыдущих методик уже не раз просматривалась аналогия дизайн-процесса с театральным действием, но результативная методика может быть выстроена также и на иных связях и аналогиях дизайна в мире искусств. «Перевод» таких приемов с вербального (словесного) языка на иконический (изобразительный) — сложная творческая процедура, но применение их в дизайне способно принести значительные плоды.

Методы на различных этапах познавательно процесса решения проектной проблемы.

Остановимся на графических методах проектирования. На первой стадии проектирования используются методы анализа, которые могут реализуются в форме графической деятельности (морфологический анализ, композиционно-образный анализ). В процессе графических проектных действий – структурно-функционального и композиционно-образного анализа, направленных на изучение проектной проблемы, происходит перенос теоретических знаний в новую ситуацию – практическую деятельность, в результате формируется чувственно воспринимаемый и осмысливаемый образ проблемы (в данном случае объекта преобразований). Происходит целостное восприятие проектной проблемы, дальнейшее дифференцирование которой будет происходить в границах ее структуры и способствовать проектно-образным преобразованиям.

На второй стадии проектирования используются поисковые методы познания. Ассоциативно-графическое эскизирование развивающее фантазию, способности к генерированию идей; графическое моделирование, позволяющее расширять поле возможных пластических решений. Образно-аналитическое эскизирование направляет познавательную деятельность к установлению причинно-следственных связей между образом и морфологией объекта проектирования.

На этапе творческой разработки проекта происходит на основе владения дизайнером специальными графическими приемами: ортогонального моделирования, плазового

моделирования, концептуально-пластического моделирования информационного поля экспозиции.

Тема 15. Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания. (2 часа)

1. Понятие проектной культуры.
2. Понятие «сильной» и «слабой» установок проектного сознания.
3. «Сильная» установка – концепция новоевропейского рационализма (модернизм). Антимодернизм и постмодернизм - неклассического рационализма, гипотеза нового мышления – «слабая» установка проектного сознания.

Понятие проектной культуры. Проектирование на современном этапе становится естественной чертой нашего сознания, распространяется на все сферы человеческого существования. Словосочетание «проектная культура» к концу 80-х годов приобрело терминологическое значение. Конкретизируя определение проектирования, как деятельность, цель которой пожить начало изменениям в окружающей человека искусственной среде, можно отметить, что оно охватывает деятельность не только конструкторов, архитекторов и других «профессиональных» проектировщиков, но также плановиков, экономистов, законодателей, администраторов, публицистов, ученых, специалистов прикладных наук, участников движения протеста, политиков, членов «групп давления» - всех тех, кто стремится изменить форму и содержание изделий, рынков сбыта, городских систем бытового обслуживания, общественное мнение, законы и т.д.

Эта реальность – проектность как ценность и содержание многих деятельностей и как особый тип и культура мышления – и есть проектная культура.

И.О. Генисаретский называет проектной культурой тот слой сферы дизайна, который надстраивается над текущим проектным процессом, над инфраструктурой дизайна и включает в себя: средовые образы, зафиксированные в проектных текстах или наблюдаемые в реальной предметной среде; художественные, научные, философские или мифопоэтические концепции, имеющие проектный смысл или созданные в целях проектирования; а также ценности жизни, среды или культуры, признанные в данный момент в сообществе проектировщиков значимыми для развития профессии и решении практических профессиональных задач.

Проектная культура – это тот «профессиональный иммунитет», который служит одним из ведущих факторов в формировании целостной предметно-пространственной среды, в котором принимают участие специалисты различных видов проектного творчества.

Понятие «сильной» и «слабой» установок проектного сознания. В контексте проектной культуры проектное сознание как познающее и созидующее в 80-е годы начинает рассматриваться в терминах «сильной» и «слабой» установок проектного сознания. При таком рассмотрении, «сильная» проектная установка – вера в безусловное могущество человеческого разума (редуцированного к формально-логическому рассудку, а впоследствии к технократическому мышлению) и точного знания, в неоспоримую историческую закономерность прогресса, сводимого к научно-техническому прогрессу. Технический прогресс мыслится как благотворный, демиургический. Таким образом, человек был обязан и имел право осуществлять конструктивную деятельность, направленную на преобразование, упорядочение и гармонизацию мира и жизни на единых, одномерных, прозрачных, необходимых, объективных и исключающих случайность формально-логических основаниях. Это концепция новоевропейского рационализма (модернизм).

Антимодернизм и постмодернизм - случай неклассического рационализма, гипотеза нового мышления, характеризуется «слабой» установкой: релятивизм

(относительность), вероятность, стремление активизировать человеческий интеллект во всем объеме, не сводя его к рассудочному формально-логическому плану, отказ от манипулированного подхода к объекту и материалу познания и проектирования. Так же для «слабой» установки приоритетной является попытка работать с «плохо структурированными» феноменами (к примеру, социокультуры) и по их «законам» и на их «языке», не прибегая к редукции и схематизму (вчувствование, вживание).

«Сильная» установка – концепция новоевропейского рационализма (модернизм). Антимодернизм и постмодернизм – неклассического рационализма, гипотеза нового мышления – «слабая» установка проектного сознания. Полюс «сильной» проектности состоит в утверждении собственных оснований в качестве непреложных, безусловных и аксиоматичных. Он воплощает активное, конструктивно-преобразовательное отношение к миру, в первую очередь в его последовательном, демиургическом выражении. Человек – венец природной эволюции – был создан природой как «орган» ее самопознания. Для этого он наделен специфическими способностями (духовностью, интеллектом, творческой силой, логическим мышлением и т.п.), которые венчают способность к познанию сущности мира и жизни, а также к проектированию будущего, исходя из этого знания. Человек движется по неуклонному пути прогресса к некоему целостному гармоничному состоянию – царству разума и свободы, в котором будет достигнуто полное единство между обновленным, цивилизованным миром природы, миром социокультуры и миром индивида, сольющихся в целостную интегрированную систему, управляемую законом тотальной рациональности. В «сильной» установке сознания проектированию отводится центральная роль. При этом проектирование, в более узком смысле этого слова, выполняет и специфические функции: оно сопрягает наиболее общие, стратегические преобразовательные замыслы с конкретными формами жизни, то есть моделирует сущностный, истинный способ, «метод» жизни, в первую очередь посредством соответствующей организации среды жизнедеятельности.

Полюс «слабой» проектности воплощает, рефлексивное, гипотетическое, в пределе – охранительное (экологическое) отношение к миру. Постмодернизм есть конец модернизма, «антимодернизм». Он знаменует конец универалистских аксиом, сильных систем, больших целостных философских моно интерпретаций мира. Иными словами, постмодернизм есть осознание и выражение процесса отпадения, отхода культуры от предшествующих целостных систем. Характерно стремительное умножение и самых различных направлений развития при неопределенности общей тенденции, поисковый разброс во всех направлениях. Вполне естественно, что в этой ситуации выдвигается категория «слабой» проектности, провозглашаются деиерархизация и принцип антиавторитарности, происходит отказ от сколько-нибудь окончательных суждений. Следовательно, утверждаются слабые, минимальные ценности, преимущество которых в толерантности, а ограниченность в четкой определенности».

Таким образом, проектное сознание располагается между двумя полюсами. На одном концентрируется представление о единой моноцентрической «космо-культурогонической» картине мира, принципиальная однородность которой определяется единством сущности, цели, принципов, методов, языка проектирования, единой консолидацией служб проектирования, единой школой универсального проектирования, единым и четко определенным в своих параметрах и структуре объектом проектирования. При таком состоянии проектной культуры наблюдается не столько единство, сколько каждое ее звено полагает себя возможным генератором всеобщего единства и системной организованности и разворачивает собственную проектную стратегию, исходя из этого мессианского допущения. На другом полюсе располагаются представления о фактическом отсутствии, невозможности ненужности такого единства. Утверждается полисистемная, полицентричная и в итоге антисистемная картина мира, представление о множественности

равноценных проектных методов, многих языках проектирования («радикальный эклектизм», «диалектное проектирование», «эмпиризм» – в противовес концептуальной умозрительности и тотального замышления об образе жизни). Утверждается принципиальная конкретность любого проектного замысла, что снижает или вовсе исключает возможность операциональности. В связи с этим характерно стремление заменить понятие метода понятием процедуры. В противовес категории модели все чаще выдвигается понятие образа как главного орудия амбивалентного отражения амбивалентного мира и амбивалентного же замышления о нем. Мы встречаем открытую, динамичную вариантную систему проектирования с характерной для нее терпимостью к иным, даже альтернативным установкам.

Развитие дизайна шло в едином культурно историческом процессе XX века – модернизм-постмодернизм. Задачи, которые ставились дизайном на этом пути, и методы их решения обозначились как его этапы.

Модернизм: 20-30-е годы – функционализм, конструктивизм; 50-60-е годы – рационал-функционализм, «органический» дизайн.

Переходный период: 60-70-е годы – радикальный дизайн, 70-80-е годы – системный дизайн.

Постмодернизм: с 80-90-х годов – Новый дизайн: «радикальный эклектизм», «диалектное проектирование», «эмпиризм»; «экологический» и «средовой» подход.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

Целью лабораторных работ студентов по дисциплине «Основы теории и методологии проектирования среды» является закрепление знаний, полученных в ходе лекционных занятий, знакомство с профессиональной литературой по теории методологии дизайна.

Лаб. раб. №1. (2 часа)

1. Дизайн и проектирование.
2. Проблема теоретического и методологического анализа среды в проектировании.
3. Проектная культура и альтернативные установки проектного сознания.

Вопросы для проверки

1. В чем состоит предмет дизайна? Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
2. Место средового дизайна в системе проектной деятельности.
3. Что понимают в дизайне под проектной культурой?
4. Что означают термины «сильная» и «слабая» установка проектного сознания?

Лаб. раб. №2. (2 часа)

1. Проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков
2. Три направления в теории раннего немецкого функционализма

Вопросы для проверки

1. Назовите причины кризиса классической теории композиции и формообразования в тектонических искусствах второй половины XIX начала XX века.
2. Как определил триединство формы Г. Земпер в работе «Практическая эстетика»?
3. Как определяли задачи дизайнера в формировании предметного мира ранние функционалисты?

Лаб. раб. №3. (2 часа)

1. Принципы модернизма (отказа от традиций, формально-аналитический метод, функционализм)

2. Рационал-функционализма и «объективный» метод.
3. Противоречия профессии и метода рационал-функционализма в дизайне

Вопросы для проверки

1. Назовите принципы модернистской установки в формировании предметно-пространственной среды.
2. В чем состоит принцип «отказа от традиций»? Назовите его основоположников в искусстве.
3. В чем заключается принцип «новой формы»? Назовите теоретиков «новой формы» в искусстве.
4. Как понимали принципы «целесообразности» и «техники» в дизайне и архитектуре теоретики модернизма?
5. Почему геометрический рационализм Ле Корбюзье стал основанием рационал-функционализма и «объективного» метода проектирования?

Лаб. раб. №4. (2 часа)

1. «Органическое» проектирование
2. Концепция «магического» (диффузного) проектирования Э. Соттсасса
3. «Радикальный» дизайн.

Вопросы для проверки

1. В чем состоит противоречие проектной модели модернизма и реальной действительности?
2. Чья теория стала основанием разработки концепции «органического» проектирования и ее главные положения?
3. Что означает выражение: выразительность против сциентизма красоты и нормативной эстетики?
4. В чем заключается проблема культурной коммуникации объекта проектирования?
5. Что означает принцип «магического» проектирования Э. Соттсасса?
6. На каких трех лозунгах базируется проектный радикализм?

Лаб. раб. №5. (2 часа)

1. Постструктурализм и постмодернизм
2. Метод деконструкции
3. Культурно-экологические основания «слабого» проектирования

Вопросы для проверки

1. Как вы понимаете выражения «законодательный разум» и «интерпретирующий разум»?
2. В чем состоит ведущая идея постструктурализма?
3. Что в методологии проектирования среды понимают под «постструктуралистским, деконструктивистским, постмодернистским комплексом»?

Лаб. раб. №6. (2 часа)

1. Различные точки зрения проектировщика на вещь
2. Использование в проектировании «культурного образца»

Вопросы для проверки

1. Что в дизайне понимают под инструментальной и адаптивной функцией вещи?
2. Что понимают под результативной и интегративной функцией вещи?
3. Что такое социальные роли, и как используют это понятие в проектировании?
4. Что понимают под «адресностью» объекта проектирования в дизайне?

Лаб. раб. №7. (2 часа)

1. Теоретическая модель среды модернизма
2. Теоретическая модель среды в системном дизайне

3. Теоретическая модель среды постмодернизма

Вопросы для проверки

1. В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»?
2. В чем различие теоретической модели среды в проектной культуре модернизма и постмодернизма?
3. Назовите элементы системной модели объекта проектирования. В чем особенность ее структурной организации?
4. Какова структура предметно-пространственной среды? Место человека в модели предметно-пространственной среды?

Лаб. раб. №8. (2 часа)

1. Категория и понятие формы в дизайне
2. Морфологическое, символическое, феноменологическое задание формы среды

Вопросы для проверки

1. В чем заключается родство и конфликт понятий «среда» и «система»?
2. Дайте определение категории «форма» и понятия «форма в дизайне среды».
3. Какие языки используют для задания и описания и формы в процессе проектирования?
4. Какие характеристики предметно-пространственной среды задаются морфологическим описанием в ходе проектирования?

Лаб. раб. №9. (2 часа)

Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды

Вопросы для проверки

1. Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?
2. Что означает оценка «целостности» и «структурности» среды на уровне морфологического, символического и феноменологического описания ее формы?
3. В чем состоит оценка «разнообразия» и «специфичности» объекта проектирования на уровне морфологического, символического и феноменологического описания формы среды?

Лаб. раб. №10. (2 часа)

1. Социальный заказ – основа проектной деятельности.
2. Объект, предмет и субъект проектирования.
3. Средства проектирования.

Вопросы для проверки

1. Почему социальный заказ определяют как «пусковой механизм» проектной деятельности? Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
2. Дайте определение объекта и предмета проектирования.
3. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
4. На какие группы делятся средства проектирования?
5. Что такое результат проектирования?

Лаб. раб. №11. (2 часа)

1. Познавательные процессы в проектном творчестве.
2. Психологические закономерности мышления дизайнера.

Вопросы для проверки

1. В чем психологическая специфика мышления в проектировании, и что обозначает термин «проектно-образное» мышление дизайнера?

2. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?

Лаб. раб. №12. (2 часа)

1. Система целевых установок в проектировании средовых объектов.
2. Поэтапная разработка проектного замысла.

Вопросы для проверки

1. Что такое проектная установка? Назовите типы проектных установок.
2. Назовите этапы локального процесса проектирования в дизайне? Что понимают под степенями проектирования и проектными действиями?

Лаб. раб. №13. (2 часа)

2. Предпроектный анализ.
3. Творческий поиск Дизайн-идея, дизайн-концепция.

Вопросы для проверки

1. Какие задачи решаются на стадии предпроектного исследования?
2. Каковы цели и задачи стадии творческого поиска в проектировании?

Лаб. раб. №14. (2 часа)

Этап творческой разработки и завершения проекта.
Критерии качества проектных решений.

Вопросы для проверки

1. Что включает стадия разработки проекта в дизайне?
2. Какие задачи ставятся на заключительном этапе проектирования?

Лаб. раб. №15

1. Методика учебного проектирования.
2. Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.

Вопросы для проверки

1. Какова роль графических средств познания в проектной деятельности дизайнера?
2. Укажите цели и задачи графических средств познания на различных стадиях решения проектной проблемы.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ РАБОТ

Тема 1. Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Место средового дизайна в системе проектной деятельности.
2. Что понимают в дизайне под проектной культурой?
3. Что означают термины «сильная» и «слабая» установка проектного сознания?

Тема 2. Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Назовите причины кризиса классической теории композиции и формообразования в тектонических искусствах второй половины XIX начала XX века.
2. Как определяли задачи дизайнера в формировании предметного мира ранние функционалисты?

Тема 3. Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм. (4 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Назовите принципы модернистской установки в формировании предметно-пространственной среды.
2. В чем состоит принцип «отказа от традиций»? Назовите его основоположников в искусстве.
3. В чем заключается принцип «новой формы»? Назовите теоретиков «новой формы» в искусстве.
4. Как понимали принципы «целесообразности» и «техники» в дизайне и архитектуре теоретики модернизма.
5. Почему геометрический рационализм Ле Корбюзье стал основанием рационал-функционализма и «объективного» метода проектирования?

Тема 4. Пути преодоления модернизма в проектной культуре. (4 часа)

Вопросы для рефлексии

1. В чем состоит противоречие проектной модели модернизма и реальной действительности?
2. Чья теория стала основанием разработки концепции «органического» проектирования и ее главные положения?
3. Что означает выражение: выразительность против сциентизма красоты и нормативной эстетики?
4. В чем заключается проблема культурной коммуникации объекта проектирования?
5. Что означает принцип «магического» проектирования Э. Соттсасса?
6. На каких трех лозунгах базируется проектный радикализм?

Тема 5. Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. В чем заключается «слабая» установка проектирования и почему ее определяют как «неклассическую рациональность»?
2. Какая проблема проектирования предметно-пространственной стала причиной трансформации проектных установок модернизм-постмодернизм?
3. Что понимают под «антропологической постоянной» и «антропологической переменной» в проектной концепции «неопримитивизма».
4. В чем заключаются культурно-экологические принципы «слабого» проектирования?

Тема 6. Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. В чем заключается методический смысл различных точек зрения проектировщика на вещь? Каково содержание этих позиций?
2. Что такое «культурный образец» проектируемого объекта, и как он может быть использован в дизайне?

Тема 7. Теоретические модели среды в проектной культуре. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»?
2. В чем различие теоретической модели среды в проектной культуре модернизма и постмодернизма?
3. Назовите элементы системной модели объекта проектирования. В чем особенность ее структурной организации?

4. Какова структура предметно-пространственной среды? Место человека в модели предметно-пространственной среды?

Тема 8. Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды. (3 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Дайте определение категории «форма» и понятия «форма в дизайне среды».
2. Какие языки используют для задания и описания и формы в процессе проектирования?
3. Что означает оценка «целостности» и «структурности» среды на уровне морфологического, символического и феноменологического описания ее формы?
4. В чем состоит оценка «разнообразия» и «специфичности» объекта проектирования на уровне морфологического, символического и феноменологического описания формы среды?

Тема 9. Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна. (3 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Что определяет понятие «парадигма» – научная, философская, культурная, художественная? Какие парадигмы определяют восприятие мира: как отдельных вещей; как сложной системы?
2. В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»? Какова роль человека в формировании среды?
3. Каковы основные стратегии культурного освоения человеком действительности?
4. Какова структура предметно-пространственной среды?
5. Что такое поведенческая ситуация и средовое поведение?

Тема 10. Системно-деятельностная модель проектирования. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Дайте определение объекта и предмета проектирования.
2. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
3. На какие группы делятся средства проектирования?
4. Что такое результат проектирования?

Тема 11. Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

3. В чем психологическая специфика мышления в проектировании, и что обозначает термин «проектно-образное» мышление дизайнера?
4. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?

Тема 12. Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Что такое проектная установка? Назовите типы проектных установок.
2. Назовите этапы локального процесса проектирования в дизайне? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?

Тема 13. Предпроектный анализ. Дизайн-идея, дизайн-концепция. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Какие задачи решаются на стадии предпроектного исследования?
2. Каковы цели и задачи стадии творческого поиска в проектировании?

Тема 14. Процесс формообразования как реализация проектной концепции и принципы гармонизации проектных решений. (2 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?
2. Какие методы используются в процессе предпроектного и проектного анализа?
3. Какие методы художественно-образного моделирования используются в проектной эвристике?

Тема 15. Роль графических средств в процессе формирования проектных решений. (3 часа)

Вопросы для рефлексии

1. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?
2. Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе) проектирования.
3. Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?
4. Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.
5. Какова система теоретических и практических действий на завершающей стадии проектного процесса?

6. ФОНД КОНТРОЛИРУЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Варианты контрольных вопросов.

6.1.1 Контрольные вопросы. Вариант 1.

1. Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
2. Почему социальный заказ определяют как «пусковой механизм» проектной деятельности? Укажите основные элементы социального заказа.
3. Дайте определение проектной культуры. Что включает проектная культура?
4. Причины кризиса классической теории композиции и формообразования в тектонических искусствах второй половины XIX начала XX века.
5. В чем состоит концепция геометрического рационализма Ле Корбюзье? В чем состоит противоречие проектной модели модернизма и реальной действительности?
6. В чем состоит противоречие проектной модели модернизма и реальной действительности?
7. В чем заключается «слабая» установка проектирования и почему ее определяют как «неклассическую рациональность»?
8. Какова роль вещи в человеческом обиходе, в культуре, в цивилизации, в дизайне?
9. В чем состоит принципиальное различие между прогнозом и проектом?
10. В чем заключаются особенности проектирования в дизайне? Каково принципиальное различие между понятиями «задача» и «проблема», и как это связано с инновационным и аналоговым проектированием?
11. В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»? Какова роль человека в формировании среды?
12. Каковы место и роль архаического сознания в мышлении современного человека? Структурные особенности такого мышления?
13. Какова связь идеологии средового подхода в дизайне с основными позициями постмодернизма?
14. Назовите основные положения аксиоморфологической концепции проектирования.
15. Что стало основанием развития системных исследований в теории проектирования.
16. Дайте определение категории «форма» и понятия «форма в дизайне среды».

17. Дайте определение психологическое определение мышления. В чем психологическая специфика мышления в проектировании, и что означает термин: «проектно-образное» мышления дизайнера?
18. В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?
19. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?
20. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?
21. Что означает понятие ценность объекта проектирования, укажите ее культурологический и функционально-эстетический аспект?

6.1.2 Контрольные вопросы. Вариант 2.

1. Назовите основные виды проектного дизайнерского творчества на современном этапе.
2. Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
3. Что понимают в теории дизайна под проектным сознанием и установкой проектного сознания?
4. Как определил триединство формы Г. Земпер в работе «Практическая эстетика»?
5. Какие фазы прошел в своем становлении рационал-функционализм и роль Ульмской школы формообразования его развитии?
6. Чья теория стала основанием разработки концепции «органического» проектирования и ее главные положения?
7. Какая главная тема стала причиной трансформации проектных установок модернизм / постмодернизм?
8. Каково происхождение слова «вещь»?
9. В чем различие между художественным и проектным образом? Что моделирует собой проектный образ?
10. В чем состоит метод художественного моделирования? Какие эвристические (провоцирующие творческую находку) приемы привлекаются проектировщиками в процессе проектирования?
11. Каковы основные стратегии культурного освоения человеком действительности?
12. Что такое «архетипы» сознания, кто ввел это понятие? Как может использоваться эмоциональный потенциал архетип в проектировании средового объекта?
13. Чем отличается в дизайне проектирование предметно-пространственной среды от проектирования вещей?
14. Что представляла собой методическая модель объекта аксиоморфологической концепции проектирования? Назовите ее компонентный состав.
15. Какова системная модель объекта проектирования?
16. Какие языки используют для задания и описания и формы в процессе проектирования?
17. Каковы закономерности проектно-образного мышления?
18. Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?
19. Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?
20. Какие методы используются в процессе предпроектного и проектного анализа?
21. Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?

6.1.3 Контрольные вопросы. Вариант 3.

1. Назовите основные этапы становления отечественного и зарубежного дизайна.
2. Дайте определение объекта и предмета проектирования.

3. Что означают термины «сильная» и «слабая» установка проектного сознания?
4. Назовите основные принципы модернистской установки в искусстве.
5. Как определил принципы проектирования среды Т. Мальдонадо?
6. В чем заключатся проблема культурной коммуникации объекта проектирования?
7. Что означает выражение «диалектика свободы и необходимости проектирования на постиндустриальном этапе»?
8. Как соответствует характер формообразования в дизайне принятой в данный исторический период базовой модели мира?
9. Назовите функции вещи. Какие существуют теории относительно исторически первичных функций вещи?
10. Что означают понятия «тематизация», «смыслообразование» в проектировании?
11. Какова структура предметно-пространственной среды?
12. Что такое «мифопоэтическая картина мира? Особенности «пространства» и «времени» в мифопоэтической картине мира.
13. Каковы структурные единицы проектирования вещи и предметно-пространственной среды, и какова роль в них времени и пространства?
14. Как понимался комплекс социальных, утилитарно-функциональных, эргономических и эстетических требований в рамках аксиоморфологической концепции.
15. Что понимается под: функциональным, продукционным и средовым комплексами в системной модели объекта проектирования?
16. В чем заключается морфологическое описание формы? Какие характеристики предметно-пространственной среды задаются морфологическим описанием в процессе проектирования?
17. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?
18. Каковы целевые установки предпроектного исследования?
19. Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?
20. Какие методы художественно-образного моделирования используются в проектной эвристике?
21. Что означает оценка «целостности» и «структурности» среды на уровне морфологического, символического и феноменологического описания ее формы?

6.1.4 Контрольные вопросы. Вариант 4.

1. Понятие субъекта проектирования. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
2. В чем заключается принцип «слабой» (постмодернистской) проектности?
3. Как понимали принципы «целесообразности» и «техники» в дизайне и архитектуре теоретики модернизма?
4. В чем состоял социальный функционализм и принцип «тотального» проектирования? Назовите его теоретиков.
5. Укажите слабые стороны «сильной» проектной установки и «объективного» метода рационал-функционализма?
6. На каких трех лозунгах базируется проектный радикализм?
7. Как ставится проблема обитаемости искусственной среды, исходя из принципов экокультурного подхода в проектировании?
8. Какие модели мира легли в основание стилевых направлений XX века?
9. Что такое социальные роли, и как используют это понятие в проектировании?
10. Что такое «культурный образец» проектируемого объекта, и как он может быть использован в дизайне?
11. Что такое поведенческая ситуация и средовое поведение?

12. Каково вневременное содержание основных мифологем (первообразов), участвующих в формировании предметно-пространственной среды?
13. Какова позиция проектировщика по отношению к объекту при проектировании вещи и среды? Каким образом проявляется идеологии «включенного проектирования»?
14. Какое место занимает аксиоморфологической концепция в теории и истории дизайна? Используется ли ее положения в рамках проектирования средового объекта?
15. В чем состоит диалектика системности модели объекта познания и «модели» действительности? В чем заключается системность проектирования среды?
16. Что включает феноменологическое описание формы в дизайне среды, какие характеристики формы задаются им в ходе проектирования?
17. Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?
18. Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?
19. Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.
20. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?
21. В чем состоит оценка «разнообразия» и «специфичности» объекта проектирования на уровне морфологического, символического и феноменологического описания формы среды?

6. 2 Вопросы к зачету и экзамену

С 1 по 79 – вопросы к зачету.

С 1 по 106 – вопросы к экзамену.

1. В чем состоит предмет дизайна?
1. Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
2. Назовите основные этапы становления зарубежного дизайна.
3. Определите периодизацию отечественного дизайна.
4. Назовите основные виды проектного дизайнерского творчества на современном этапе.
5. В чем заключается деятельность дизайнера среды?
6. Основные задачи теоретического и методологического обеспечения проектирования в дизайне среды.
7. Что такое проектирование? Назовите основные трактовки проектирования.
8. Почему социальный заказ определяют как «пусковой механизм» проектной деятельности? Укажите основные элементы социального заказа.
9. Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
10. Дайте определение объекта и предмета проектирования.
11. Понятие субъекта проектирования. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
12. Дайте определение проектной культуры. Что включает проектная культура?
13. Что понимают в теории дизайна под проектным сознанием и установкой проектного сознания?
14. Что означают термины «сильная» и «слабая» установка проектного сознания?
15. В чем состоит принцип «сильной» (модернистской) проектности?
16. В чем заключается принцип «слабой» (постмодернистской) проектности?

17. Причины кризиса классической теории композиции и формообразования в тектонических искусствах второй половины XIX начала XX века.
18. Как определил триединство формы Г. Земпер в работе «Практическая эстетика»?
19. Как определяли задачи дизайнера в формировании предметного мира ранние функционалисты?
20. Назовите основные принципы модернистской установки в искусстве.
21. В чем состоит принцип «отказа от традиций»? Назовите его основоположников в искусстве.
22. В чем заключается принцип «новой формы»? Назовите основных теоретиков «новой формы» в искусстве.
23. Как понимали принципы «целесообразности» и «техники» в дизайне и архитектуре теоретики модернизма?
24. В чем состоял социальный функционализм и принцип «тотального» проектирования? Назовите его теоретиков.
25. В чем состоит концепция геометрического рационализма Ле Корбюзье?
26. Почему геометрический рационализм стал основанием разработки «объективного» метода проектирования и рационал-функционализма?
27. Какие фазы прошел в своем становлении рационал-функционализм и роль Ульмской школы формообразования его развитии?
28. Как определил принципы проектирования среды Т. Мальдонадо?
29. Укажите слабые стороны «сильной» проектной установки и «объективного» метода рационал-функционализма?
30. В чем состоит противоречие проектной модели модернизма и реальной действительности?
31. Чья теория стала основанием разработки концепции «органического» проектирования и ее главные положения?
32. Что означает выражение: выразительность против сциентизма красоты и нормативной эстетики?
33. В чем заключается проблема культурной коммуникации объекта проектирования?
34. Что означает принцип «магического» проектирования Э. Соттсасса?
35. На каких трех лозунгах базируется проектный радикализм?
36. В чем заключается «слабая» установка проектирования и почему ее определяют как «неклассическую рациональность»?
37. Какая главная тема стала причиной трансформации проектных установок модернизм / постмодернизм?
38. Что означает выражение «диалектика свободы и необходимости проектирования на постиндустриальном этапе»?
39. В чем состоят культурно-экологические принципы «слабого» проектирования?
40. Как ставится проблема обитаемости искусственной среды, исходя из принципов экокультурного подхода в проектировании?
41. Проектная концепция «хай-тач» и что стало основанием ее разработки?
42. Каково происхождение слова «вещь»?
43. Какова роль вещи в человеческом обиходе, в культуре, в цивилизации, в дизайне?
44. Как соответствует характер формообразования в дизайне принятой в данный исторический период базовой модели мира?

45. Какие модели мира легли в основание стилевых направлений XX века?
46. В чем состоит принципиальное различие между прогнозом и проектом?
47. Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в культурной коммуникации?
48. В чем различие между художественным и проектным образом? Что моделирует собой проектный образ?
49. Назовите функции вещи. Какие существуют теории относительно исторически первичных функций вещи?
50. Что такое социальные роли, и как используют это понятие в проектировании?
51. Чем отличается процедура типологизации от процедуры классификации и почему в дизайнерском проектировании принят этот вид систематизации потребителей?
52. В чем заключаются особенности проектирования в дизайне? Каково принципиальное различие между понятиями «задача» и «проблема», и как это связано с инновационным и аналоговым проектированием?
53. В чем состоит метод художественного моделирования? Какие эвристические (провоцирующие творческую находку) приемы привлекаются проектировщиками в процессе проектирования?
54. Что означают понятия «тематизация», «смыслообразование» в проектировании?
55. В чем заключается методический смысл различных точек зрения проектировщика на вещь? Каково содержание этих позиций?
56. Что такое «культурный образец» проектируемого объекта, и как он может быть использован в дизайне?
57. Что определяет понятие «парадигма» – научная, философская, культурная, художественная? Какие парадигмы определяют восприятие мира:– как отдельных вещей;– как сложной системы?
58. В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»? Какова роль человека в формировании среды?
59. Каковы основные стратегии культурного освоения человеком действительности?
60. Какова структура предметно-пространственной среды?
61. Что такое поведенческая ситуация и средовое поведение?
62. Каковы место и роль архаического сознания в мышлении современного человека? Структурные особенности такого мышления?
63. Что такое «архетипы» сознания, кто ввел это понятие? Как может использоваться эмоциональный потенциал архетип в проектировании средового объекта?
64. Что такое «мифопоэтическая картина мира? Особенности «пространства» и «времени» в мифопоэтической картине мира.
65. Каково вневременное содержание основных мифологем (первообразов), участвующих в формировании предметно-пространственной среды?
66. Какова связь идеологии средового подхода в дизайне с основными позициями постмодернизма?
67. Чем отличается в дизайне проектирование предметно-пространственной среды от проектирования вещей?

68. Каковы структурные единицы проектирования вещи и предметно-пространственной среды, и какова роль в них времени и пространства?
69. Какова позиция проектировщика по отношению к объекту при проектировании вещи и среды? Каким образом проявляется идеологии «включенного проектирования»?
70. Назовите основные положения аксиоморфологической концепции проектирования.
71. Что представляла собой методическая модель объекта аксиоморфологической концепции проектирования? Назовите ее компонентный состав.
72. Как понимался комплекс социальных, утилитарно-функциональных, эргономических и эстетических требований в рамках аксиоморфологической концепции.
73. Какое место занимает аксиоморфологической концепция в теории и истории дизайна? Используется ли ее положения в рамках проектирования среднего объекта?
74. Что стало основанием развитие системных исследований в теории проектирования.
75. Что такое системный дизайн и дизайн программирование?
76. Какова системная модель объекта проектирования?
77. Что понимается под: функциональным, продукционным и средовым комплексами в системной модели объекта проектирования?
78. В чем состоит диалектика системности модели объекта познания и «модели» действительности? В чем заключается системность проектирования среды?
79. Дайте определение категории «форма» и понятия «форма в дизайне среды».
80. Какие языки используют для задания и описания и формы в процессе проектирования?
81. В чем заключается морфологическое описание формы? Какие характеристики предметно-пространственной среды задаются морфологическим описанием в процессе проектирования?
82. Что такое символическое описание формы, и какие характеристики среды задаются им в проектировании?
83. Что включает феноменологическое описание формы в дизайне среды, какие характеристики формы задаются им в ходе проектирования?
84. Дайте определение психологическое определение мышления. В чем психологическая специфика мышления в проектировании, и что означает термин: «проектно-образное» мышления дизайнера?
85. Каковы закономерности проектно-образного мышления?
86. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?
87. Что такое процессуальность проектно-образного мышления дизайнера?
88. Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?
89. В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?
90. Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?
91. Каковы целевые установки предпроектного исследования?
92. Перечислите проектные целевые установки поискового этапа проектирования.
93. Каковы целевые установки стадии творческой разработки в проектировании?
94. Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?
95. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?

96. Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?
97. Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе) проектирования.
98. Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?
99. Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.
100. Какова система теоретических и практических действий на завершающей стадии проектного процесса?
101. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?
102. Какие методы используются в процессе предпроектного и проектного анализа?
103. Какие методы художественно-образного моделирования используются в проектной эвристике?
104. Что означает понятие ценность объекта проектирования, укажите ее культурологический и функционально-эстетический аспект?
105. Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?
106. Что означает оценка «целостности» и «структурности» среды на уровне морфологического, символического и феноменологического описания ее формы?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ СРЕДЫ»
(7, 8 СЕМЕСТР)

Номер недели	Номер темы	Наименование вопросов, изучаемых на лекции	Лабораторные занятия		Самостоятельная работа студентов		
			Задание	Номер недели	Содержание	Часы	Форма (вид) самостоятельной работы
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре	Лаб. раб. №1. Дизайн и проектирование. Проблема теоретического и методологического анализа среды в проектировании. Проектная культура и альтернативные установки проектного сознания	2	Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре	2	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.
3	2	Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков	Лаб. раб. №2. Проблемы взаимодействия науки, техники и искусства в эстетике рубежа XIX – XX веков Три направления в теории раннего немецкого функционализма	4	Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков	2	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

5	3	Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм	Лаб. раб. №3. Принципы модернизма (отказа от традиций, формально-аналитический метод, функционализм) Рационал-функционализма и «объективный» метод. Противоречия профессии и метода рационал-функционализма в дизайне	6	Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм	4	Изучение лекционного материала. Анализ работ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.
7	4	Пути преодоления модернизма в проектной культуре	Лаб. раб. №4. «Органическое» проектирование Концепция «магического» (диффузного) проектирования Э. Соттсасса «Радикальный» дизайн	8	Пути преодоления модернизма в проектной культуре	4	Сравнительный анализ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.
9	5	Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре	Лаб. раб. №5. Постструктурализм и постмодернизм Метод деконструкции Культурно-экологические основания «слабого» проектирования	10	Сравнительный анализ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.	2	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

11	6	Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире	Лаб. раб. №6 Различные точки зрения проектировщика на вещь Использование в проектировании «культурного образца»	12	Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире	2	Изучение лекционного материала.
13	7	Теоретической модели среды в проектной культуре	Лаб. раб. №7. Теоретическая модель среды модернизма Теоретическая модель среды в системном дизайне Теоретическая модель среды постмодернизма	14	Теоретические модели среды в проектной культуре	2	Теоретические модели среды в проектной культуре
15,16	8	Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды	Лаб. раб. №8. Категория и понятие формы в дизайне Морфологическое, символическое, феноменологическое задание формы среды	16,17	Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды.	3	Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды.
18	9	Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна.	Лаб. раб. №9. Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды	19	Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна.	3	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

20	10	Системно-деятельностная модель проектирования.	Лаб. раб. №1. Социальный заказ – основа проектной деятельности. Объект, предмет и субъект проектирования. Средства проектирования.	21	Системно-деятельностная модель проектирования.	2	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.
22	11	Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве.	Лаб. раб. №2. Познавательные процессы в проектном творчестве: Психологические закономерности мышления дизайнера и проектные установки	23	Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве.	2	Изучение лекционного материала. Построение модели проектной деятельности в дизайне среды.
24	12	Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.	Лаб. раб. №3. Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.	25	Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.	2	Изучение лекционного материала. Работа над конспектом. Анализ системы целевых установок на проектирование.

26	13	Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировании	Лаб. раб. №4. Предпроектный анализ. Творческий поиск Дизайн-идея, дизайн-концепция.	27	Предпроектный анализ. Дизайн-идея, дизайн-концепция.	2	Изучение лекционного материала. Разработка ступеней деятельности предпроектной и поисковой стадий проектирования.
28	14	Методы и приемы организации познавательной деятельности на разных стадиях проектирования	Лаб. раб. №5. Этап творческой разработки и завершения проекта. Критерии качества проектных решений.	29	Процесс формообразования как реализация проектной концепции и принципы гармонизации проектных решений.	2	Процесс формообразования как реализация проектной концепции и принципы гармонизации проектных решений.
30	15	Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания	Лаб. раб. №6. Методика учебного проектирования. Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.	31	Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.	3	Изучение лекционного материала. Разработка методики проектирования средового объекта.