

Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

**ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ
ПРОЕКТИРОВАНИЯ СРЕДЫ**

сборник учебно-методических материалов

Направление подготовки 54.03.01 – Дизайн

Благовещенск, 2017

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

Составитель: Каримова И.С.

Основы теории и методологии проектирования среды: сборник учебно-методических материалов для направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». Направленность (профиль) образовательной программы «Дизайн среды». – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017, 75 с.

© Амурский государственный университет, 2017
© Кафедра дизайна, 2017
© Каримова И.С., составление

Содержание

1	КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЛЕКЦИОННОГО МАТЕРИАЛА	4
	Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». Развитие методологии проектного творчества и становление дизайна среды как вида профессиональной деятельности	4
	Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». Развитие методологии проектного творчества и становление дизайна среды как вида профессиональной деятельности	6
	Тема 3. Теоретические концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм	13
	Тема 4. Пути преодоления модернизма в проектной культуре	15
	Тема 5. Постмодернизм и гипотеза «слабой» проектной установки	18
	Тема 6. Основы теории проектирования предметного мира: Вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне	22
	Тема 7. Предметное мышление в дизайне и стремление к гармонизации предметного мира	26
	Тема 8. Художественно-образное моделирование предметного мира	30
	Тема 9. Основы теории дизайна предметно-пространственной среды	33
	Тема 10. Мифопоэтика средового восприятия	36
	Тема 11. Включенное проектирование в эпоху постмодернизма	38
	Тема 12. Аксиоморфологическая концепция проектирования	41
	Тема 13. Системное проектирование и системная модель объекта дизайна	43
	Тема 14. Форма в дизайне среды и методологические проблемы ее исследования	45
	Тема 15. Познавательные процессы в проектном творчестве: Психологические закономерности мышления дизайнера	47
	Тема 16. Методика проектирования. Система целевых установок на различных стадиях процесса проектирования	52
	Тема 17. Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировании	54
	Тема 18. Аксиологические проблемы в дизайне среды и критерии оценки качества проектных решений	57
	Тема 19. Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания	59
	Тема 20. Системно-деятельностная модель проектирования	62
	Контрольные вопросы по теоретическому курсу дисциплины	65
2	МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ	67
	Вопросы для подготовки к практическим занятиям	68
3	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ	73
	Тематика самостоятельных заданий по дисциплине	74
	Примерная тематика рефератов по дисциплине	75

1 КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЛЕКЦИОННОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». Развитие методологии проектного творчества и становление дизайна среды как вида профессиональной деятельности

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 стрелем 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. Истоки модернистского проектного сознания

- 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.
- 3 Апология отказа от традиций в концепции модернизма.
- 4 Принцип формы: феномен первобытности и формально-аналитический метод.
- 5 Принцип целесообразности и техники: функционализм.

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 дизайна, 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 соотнесение 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 произведении». 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. Полемизуя 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.

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. Стилиевое 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 - преобразование) 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 внеклассическим - самодеятельным, 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 непрременной 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 произведе-

ниям 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 наметилось 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.

Тема 3. Теоретические концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм

- 1 Теория геометрического рационализма Ле Корбюзье и «объективный» метод рационал-функционализма в проектировании.
- 2 Роль Ульмской школы формообразования в развитии проектной культуры. Фазы «технологический дизайн», «кибернетико-позитивистский дизайн», «аксиологически ориентированный дизайн» и этап «программного дизайна».
- 3 Рационал-функционализм Т. Мальдонадо и его концепция среды.

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.

Роль Ульмской школы формообразования в развитии проектной культуры. Фазы «технологический дизайн», «кибернетико-позитивистский дизайн», «аксиологически ориентированный дизайн» и этап «программного дизайна». Ульмская школа пересмотрела опыт Баухауза на новом историческом этапе и решила вопрос о научной составляющей дизайна. Теория и методика дизайна, являющиеся его научной компонентой, рассматривали проблематику дизайна и его роль в обществе, культуре, производстве, образовании. Начал исследоваться метод деятельности - проектирование, который является средством профессиональной рефлексии (профессионального самосознания). На этом этапе определилась структура смежных областей деятельности: эргономики, социологии, социальной психологии, экологии, маркетинга, кибернетики, экономики. В связи с этим был выявлен комплекс гуманитарных наук, способствующих культурному и культурно-антропологическому подходу деятельности дизайнера. Так же выделились точные науки, технические, технологические, без знания которых невозможно вести современные дизайнерские разработки. За период с 1956 по 1968 год было пройдено несколько фаз: «технологический дизайн», «кибернетико-позитивистский дизайн», «аксиологически ориентированный дизайн» и этап «программного дизайна».

Школа формообразования в Ульме шла от исходного образа образования, задуманного Баухаузом - от мастерства педагогов с их художественной индивидуальностью, но приобретала характер такого образования, которое открыто науке, социальным изменениям, проектному эксперименту. Прослеживается трансформация методики дизайна. Поставленная на начальном этапе, проблематика подготовки «целостного человека», способного осуществить синтез искусства и техники, привела к

необходимости «программировать» действительность. К решению этой задачи ни педагоги, ни общество не были готовы.

Школа поставила вопрос о комплексном подходе к предметно-пространственной среде. Это было актуальным в начавшейся дифференциации интересов и целевых установок общества. Вводилось понятие горизонтальных связей, устраняющих междисциплинарные барьеры, что вело к углублению проектных связей объекта дизайна. Так, например, при проектировании изделия необходимо учитывать потребительский комплекс. Проектируя средства визуальной коммуникации, необходимо учитывать облик, образ и стиль среды. В современном средовом дизайне такая постановка проблемы проектирования является очевидной, но Ульмская школа их актуализировала, и стремились последовательно реализовать. Такой фундаментальный подход в 50-60 годах не всегда было возможно реализовать, однако модель объекта дизайна и методика процесса деятельности явились основой для дальнейших научных разработок и обрели жизнь в новых экономических и социальных условиях. Ульмская школа формообразования – представитель классического рационал-функционализма.

Рационал-функционализм Т. Мальдонадо и его концепция среды. Т. Мальдонадо, один из ведущих педагогов Ульмской школы, в 1965 году, в статье «Дизайнерское образование» впервые дает определение дизайну: «Промышленный дизайн есть деятельность, конечной целью которой должно быть определение формальных свойств выпускаемых промышленностью продуктов. Под «формальными свойствами» подразумеваются не столько внешние признаки, сколько структурные и функциональные взаимосвязи, превращающие предмет в единство, в равной степени воспринимаемое в качестве такового как производителем, так и потребителем». Также определяются признаки объектов, отнесенных к сфере промышленного дизайна. Ими являются, во-первых, близость объекта к изделиям художественной промышленности (т.е. влияние на него искусства или ремесла), во-вторых, степень конструктивной и функциональной сложности. Так первый тип объектов был отнесен к «арт-дизайну» (художественный дизайн) и был исключен из сферы проектирования (мебель, текстиль, стекло, керамика, обои, иллюстрация книг и журналов).

Т. Мальдонадо признавал рациональное постижение формы, отрицал роль эмоционального фактора в процессе формообразования, он стремился избежать издержек авангарда и тяги к самовыражению. Так в статье «Объекты дизайна и объекты искусства» Мальдонадо предупредил о проникновении в промышленный дизайн неодадаизма. Боясь смешения «чистого» искусства с дизайном, он пошел путем рационально-структурного анализа, игнорируя творческое вдохновение и опыт искусства, как источника художественных средств. То есть форма создавалась на основе научных законов и этим достигается ее эстетическая выразительность.

Однако, подход к решению проектных (дизайнерских) задач с помощью новых научных методов имел в своей основе антипозитивистский характер. Так в статье к семиотическому семинару Мальдонадо отмечал, что «все менее убедительным становится разделение продуктов культуры на оперативный мир искусственных продуктов и коммуникативный мир знаков. На деле все эти продукты одной культуры входят в одну общую систему». Знаковым и образным, с позиций семиотики, является любой объект культуры.

Такой широкий взгляд на культуру, позволил подойти к идее целостного формирования среды, которая определялась не только через предметную трактовку. Мальдонадо делит среду по более сложным компонентам: «одушевленным» и «неодушевленным». Среда понимается не только как физическая среда, но и сфера человеческих отношений. Современный хаос предметных форм невозможно решить оформлением физической предметной среды, т.к. причиной дисгармонии предметного мира выступают формы поведения людей! Необходимо совершенствовать совокупно физическую и духовную среду, для чего требуется мобилизовать техническое и

социальное воображение. Для решения таких задач требуется «горизонтальная специализация».

Тема 4. Пути преодоления модернизма в проектной культуре

- 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 эпигонство»), 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 подчеркнута 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 дизайна 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 усовершенствования «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 устает 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. Постмодернизм и гипотеза «слабой» проектной установки

- 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 неопрIMITИВИЗМА.
- 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 побуждением. 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 «закрит», 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 прекрасную 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 технонауки. «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 проектообразные, 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 отторгло 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, вменяя 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 сенсорику, 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. Основы теории проектирования предметного мира: Вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне

- 1 Вещь и дизайн.
- 2 Вещь и культура.
- 3 Культура и цивилизация.
- 4 Дизайн и культура, дизайн и цивилизация.
- 5 Вещь и цивилизация.

Вещь и дизайн. Структурной единицей проектирования предметного мира опять же постулируется именно «вещь», в то время как структурной единицей проектирования предметно-пространственной среды — «поведенческая ситуация», а среды информационной — «виртуальное событие».

Слово «вещь» заимствовано из старославянского языка. В старославянском «вешть» произошло от «vektb», произведенного посредством суффикса «tb» от той же основы, что и латинское «vox», означающее «слово», «голос». Таким образом, «вещь» оказывается однокоренным словом с «весть», «вещать», «вещий».

При помощи определенным образом подобранных или специально созданных вещей можно «говорить», выражать как сложные социальнокультурные смыслы, так и смыслы индивидуального, личного характера. И этим занималось всегда и теперь занимается все предметное творчество — и ремесленное, и прикладное, и дизайнерское. Перед нами четыре элемента (четыре понятия, четыре «космоса»): вещь, культура, цивилизация, дизайн, — и все они каким-то образом связаны между собой. Между четырьмя элементами системы существует шесть парных связей, рассмотрим их последовательно.

Само мышление наше устроено так, что наиболее понятным для него членением окружающего мира стало различие в нем вещей или — шире — материальных объектов. Неудивительно, что и структурной единицей дизайнерского проектирования прежде всего была осознана именно вещь (или комплекс вещей). Так что же такое вещь, что именно можем мы назвать этим словом? Итак, вещью мы называем материальный объект любого размера и любой сложности, введенный человеком в свой обиход или изначально созданный им для своих нужд самого широкого спектра, но не относящийся к недвижимости и не являющийся ее неотъемлемой частью. Вещь — структурная единица проектирования в дизайне, понимаемом как предметное творчество.

Вещь и культура. Вещь теснейшими узами связана с культурой: это зашифровано и в первоначальном смысле обозначающего ее слова, в его многозначности, и в участии самой материальной вещи в становлении человеческой речи. И вот что еще убеждает в неразрывном единстве вещи с запечатленной в ее облике культурой — это то, что даже единичная вещь способна быть представителем целого региона или целой исторической эпохи.

Всякий раз одна и та же вещь попадает в совершенно разные культурные контексты, участвует в разных ритуалах. А развитые ритуалы — не только сакральные (освященные свыше божественным присутствием), но и бытовые — это признак культуры; именно внутри культуры вырабатываются ритуалы, чтобы закрепить в человеческом обществе

определенные ценности, от высоко духовных до вполне обыденных. Степень одухотворенности ритуала чаепития во всех трех примерах, конечно, различна — но в каждом случае простая чайная чашка несёт на себе образ представляемой ею культуры. Вещь в культуре — это материальный носитель стиля и образа жизни.

Вещь не только несет на себе образ породившей ее самобытной культуры, но и содержит в себе идеи и смыслы, которыми наделяется в сознании людей какой-либо ее исторический этап.

А. Н. Лаврентьев проследил, как сменялись тенденции формообразования в дизайне (архитектуре, изобразительном искусстве и пр.) XX века в точном соответствии с изменяющимися представлениями о мире и трансформацией его идеальной (мыслительной) модели. Он назвал такие тенденции последовательно: геометрической, органической, метафорической и технонаучной (или информационной). Опираясь на эти наблюдения, легко восстановить ситуацию, слегка заострив ее, — представим себе, что каждая из эпох выражала себя в определенном лозунге, концентрирующем свойственные ей представления.

1) «Все — есть игра чистых форм». В таком случае «геометрическая» концепция формообразования — это крайнее воплощение идеи искусственности среды, опирающейся на математико-геометрические закономерности. В основе такой философской и эстетической позиции лежит умозрительный мир чистых, отвлеченных, универсальных форм. Это — апология логики, целесообразности и разумности.

2) «Все — есть органическое продолжение живого». Проходит время — и идею, что мир исходно рационален и геометричен, сменяет новая, более пластичная его модель. Эта идея развивалась в русле архитектурной бионики, и теперь основа ее композиций уже не «кристаллы», а «растения». 3) «Органическое» направление опирается не только на структурные и конструктивные закономерности, «подсмотренные» у объектов живой природы, оно также учитывает и свойства технологий, материалов, их собственные визуальные и тактильные качества, оно более чувственно, чем интеллектуально.

4) «Все — есть игра культурных смыслов». Следующее направление формообразования сложилось ко второй половине 80-х годов и принципиально отличается от двух предыдущих. Если прежде исходным прообразом композиции были первичные формы неживой или живой природы («кристаллы» или «растения»), то «метафорическое» направление опирается на символическое значение вещи, вписывающее ее в культуру. Предложенный лозунг такого миропонимания смыкает его с основными позициями сменившего модернизм постмодернизма.

5) «Все — есть информационный процесс». Технонаучное (или информационное) направление связано с лавинообразным, начиная с 90-х годов, развитием электронных средств коммуникации. В соответствии с этой моделью объекты проектирования теряют свою привычную завершенность, стабильность, но зато приобретают программируемость и интерактивность. Информация как таковая становится фактором средообразования и приобретает метафизичность, о чем подробнее пойдет речь в третьей части, посвященной дизайну в электронной среде. На этом этапе вещь как материальный объект уступает приоритет знаку, однако ясно, что преждевременно (или даже вовсе невозможно) говорить об устранении вещи из человеческого обихода.

Нельзя не заметить, что ни один из перечисленных четырех типов формообразования не ушел бесследно — все они живы и в разных проектных ситуациях выявляются и теперь. Однако каждый — есть выражение определенного миропонимания, складывающегося в культуре на протяжении XX столетия. Совершенствование предметного мира, привнесение в него гармонии и красоты, как бы различно они не понимались, безусловно, служит усилению привязанности к миру вещей. Но чуткий к вечным ценностям «идеальный Дизайнер» — медиатор, посредник между материальным миром и миром духовным, он призван снимать эту оппозицию.

Культура и цивилизация. Культура — от латинского *cultura*, то есть «обработка», «возделывание», «улучшение», противопоставляется **natura** — природа, натура. Значит, изначально понималось так, что в культуре происходит качественное, глубинное **совершенствование** природных форм, так же как при обработке улучшается почва, способная после возделывания приносить плоды. И сегодня мы утверждаем, что в культуре происходит философское и эстетическое освоение мира, совершенствуется, кристаллизуется духовное наполнение жизни.

Цивилизация — от латинского *civilis*, близкого по смыслу греческому «полис», то есть «город-государство». Городская и государственная (полиспая) жизнь связана с развитием разного рода технологий: строительства, производства, правления, социальных коммуникаций и т. д.

Представлений о том, как соотносятся между собой культура и цивилизация, тоже множество, и в этом единомыслия как раз не наблюдается. Можно привести полярные мнения на этот счет, например, О. Шпенглера и М. Эпштейна.

Первый считает, что цивилизация — это закат, сумерки культуры, когда на смену живым, органичным формам духовной деятельности приходят механические, массово-уравнительные, государственно-технократические формы. Страх перед так понимаемой цивилизацией мы найдем у многих мыслителей.

В представлении М. Эпштейна пессимистическая позиция О. Шпенглера, возможно, и справедлива для традиционных органических культур (таких, как индийская, китайская, западноевропейская), которые возникли на собственной этнической основе. По мере дряхления они действительно могут вырождаться в цивилизацию, нивелируясь, теряя свое неповторимое духовное наполнение. Но возможен и встречный путь, например, для регионов, где активное культурное развитие началось с цивилизаторских усилий.

Несмотря на то, что приведенные взгляды на соотношение цивилизации и культуры диаметрально противоположны, в главном они сходятся: цивилизация — это порядок и технологии, культура — «брожение» и самопознание.

Ю. М. Лотман за технологическим развитием закрепляет качества постепенности и предсказуемости (при всем впечатляющем динамизме наблюдаемого сегодня развития технологий коммуникации), а за культурными процессами — взрывной характер и нарушение закона причинности. Это различие — принципиально, и в ретроспективе, на больших временных дистанциях оно заметно. Если цивилизация — это технологии, **то** что же тогда культура? В культуре вызревают идеальные (мыслительные) модели мира, так называемые системы ценностей, смыслы, которыми человек наделяет окружающую его действительность. Развитая же цивилизация позволяет рассказать о воспринятом, познанном, желаемом на самых разных языках: научном, художественном, и в том числе на языке дизайна.

Дизайн и культура, дизайн и цивилизация. Можно сказать, что дизайн возникает как реакция культуры на цивилизацию. Или — как технологическая возможность зафиксировать новые культурные смыслы. Уравнительные технологии одухотворяются дизайном как «полномочным представителем» **культуры** и, со своей стороны, предоставляют дизайну возможность воплощения проектных идей. Дизайн своей содержательной частью вписан в культуру, но не мыслится вне цивилизации в части выбора выразительных средств. Когда знаково-символический язык описания, поставляемый цивилизацией, счастливо совпадает с содержанием господствующей в культуре идеальной модели мира, возникает целостный **стиль** мышления или стиль в искусстве, иными словами, стиль — это удачное пересечение цивилизации с культурой.

Так когда же, в какую эпоху, внутри какой культурной модели, при каком состоянии цивилизации возникло в Европе явление, именуемое теперь дизайном? М. А. Коськов приводит следующую зависимость: то, какое определение мы даем дизайну (а таких определений, как мы уже знаем, множество), относит его возникновение к определенному

периоду человеческой истории. Это выглядит весьма показательно: от модели дизайна — к истоку явления. Создаваемую картину иллюстрирует таблица.

Таблица. Зависимость датировки начала дизайнерской деятельности от провозглашенной модели дизайна

Модель профессии	Истоки профессии
«Особый комбинаторный способ мышления» (довольно часто встречающееся представление, даже среди специалистом)	Так понимаемый дизайн охватывает все сферы человеческой деятельности и является ровесником человечества
«Создание вещей, совмещающих в себе пользу и красоту» (уже классика, многие отдали дань такому представлению)	Дизайн существует со времен зарождения ремесленничества
«Обособившееся проектировании вещей»	Дизайн возник с появлением машинного производства
«Проектирование лишь эстетически совершенных предметов промышленного изготовления» (наиболее распространенное в профессиональной среде представление, по кто способен поручиться, что проектирует «лишь эстетически совершенные предметы», да и что такое совершенство в исторической перспективе?)	Рождение дизайна совпадает с началом XX века
«Профессионально определившаяся деятельность»	Появление дизайна датируется 30-ми годами XX века

Вещь и цивилизация. Вещь в культуре — материальный носитель и проводник стиля, когда стиль – выражение определенного миропонимания на языке, предлагаемом цивилизацией. Но роль вещи в цивилизации можно еще уточнить. Существует определение – дифференцированность вешепользования. Это означает, что человек пользуется вещами дифференцированно, в каждом отдельном случае — соответствующими обстоятельствам места, времени и действия, Различение по этому признаку существенно для предметного творчества, которым является дизайн.

Итак, если в культуре вещь — проводник стиля и образа жизни, то вещь в цивилизации — индекс ее развития. Вещь, как уже говорилось, имеет свой голос — в данном случае она «вещает» о том или ином уровне технологии жизни. Технология жизни определяет и то переживание вещи, те значения, которые придаются ей внутри человеческой! сообщества. Если в культуре вещь говорит о большем, чем прямое ее назначение, если в культурном контексте она не тождественна самой себе, символична — то в цивилизации вещь непосредственно указывает на устройство человеческого бытия. Поскольку в реальности обе эти стороны вещи совмещены, используется такое понятие, как социокультурная функция вещи,

Тема 7. Предметное мышление в дизайне и стремление к гармонизации предметного мира

- 1 Проектирование в дизайне – деятельность гармонизирующая.
- 2 Принципиальное различие между прогнозом и проектом.
- 3 Образ художественный и проектный.
- 4 Инструментальные и знаковые функции вещи.
- 5 Понятие социальной роли в дизайне и типологизация адресатов дизайн-проекта.

Проектирование в дизайне – деятельность гармонизирующая. Под «предметным мышлением» мы будем понимать именно мышление конкретное, приверженное вещам.

Альтернатива «предметному» — мышление отвлеченное, теоретизирующее, склонное к умозрительным построениям. Предметно мыслящему человеку свойственно иметь дело с вещами, облик или смысл которых либо раздражает его, либо доставляет ему удовольствие, во всяком случае, ему небезразлично, что его окружает.

Состояние гармонии, к которому устремлены сознание и чувства человека, может быть охарактеризовано как равновесие, космос, порядок... Человек интуитивно стремится пребывать в некоем системно упорядоченном пространстве, где все окружение работает на поддержание этого эмоционально равновесного и устойчивого состояния. Ключевым здесь является системность.

Сознание устроено так, что воспринимает и закрепляет как ценные (в том числе эстетически) те объекты, которые обладают отчетливой и стройной системной организацией. Хотя системность есть свойство, прежде всего, научного познания, качеством системности в той или иной степени обладает также и любое произведение искусства, — причем в этом случае оно определяет эстетическое качество.

Системность предметного окружения, системность, положенная в основу дизайнерского решения проблемы, системность программы действий по созданию или совершенствованию объекта дизайн-проектирования любой сложности — это фундаментальное условие профессионального подхода к решению любых типов, видов и объемов задач. А также это основа подхода к дизайн-объекту любого характера: сугубо материального, «средового», включающего самые разные параметры, или информационного, виртуального.

Гармония — в образе ли «мировой гармонии» или царящая в сознании одного единственного человека, в душе его, эмоциональном строе — состояние нематериальное, оно есть функция от обстоятельств, созданных чьими-то усилиями. Такое гармонизирующее воздействие могут, конечно, оказывать и привлекательные объекты природного происхождения, но также и результаты творчества человека. Гармония предметного мира воспроизводится в воспринимающем ее сознании, она есть духовная производная от результатов деятельности тех, кто это окружение спроектировал и создал. Проектировщиком, озабоченным созданием гармонично воспринимаемых материальных форм еще не наступившей реальности, среди прочих является и дизайнер.

Принципиальное различие между прогнозом и проектом. Дизайн — деятельность не только проектная, но и прогностическая. Следует уточнить, что мы понимаем под словом «прогноз», а что — под словом «проект».

Прямое значение слова «прогноз» (от «гнозис», знание) — «предзнание», что сродни понятиям «предвидение», «откровение», «профетизм» и т. д. Некоторая мера предвиденья необходима в дизайне по чисто практическим соображениям, но ведь дизайн — это еще и проектная деятельность, то есть дизайн сам моделирует образ будущего. Возникает дилемма: то ли, опираясь на «экстраполяцию выявленных тенденций» и максимально мобилизуя творческую интуицию, мы пытаемся предвидеть будущее, которое как бы присутствует уже в нашем «сегодня», то ли мы способны сейчас смоделировать некое идеальное состояние этого будущего и разработать род «целевой программы» достижения намеченного результата. Первый путь назовем прогнозным, второй — проектным. Могут ли в одном сознании одновременно сосуществовать: установка на получение (любым путем) определенного знания о будущем с последующим «подстраиванием» под это откровение результатов своей деятельности; установка на волевое формирование идеальной модели, которую следует спроецировать в будущее и затем воплотить в жизнь? Дизайнер, озабоченный не только проблемами отдаленного и непредсказуемого будущего, но и тем, как он будет понят сегодня, вынужден искать себе место где-то между визионером и обывателем, а свою созидательную деятельность располагать между антиутопией откровения и утопией нормативного, эталонного созидания грядущего. Дизайн, устремленный в будущее, создает свой продукт в напряженном поле между поступательным движением цивилизации и спонтанными токами культуры, на перепутье

объективности и субъективности, логической формулы и эссе. Дизайн – явление пограничное, в контексте данного рассуждения дизайн располагается на границе между прогнозом и проектом.

Перед дизайнером, стремящимся понять свое место в этой двойственной ситуации, неминуемо встает вопрос о свободе воли. От того, как в каждом случае решается этот вопрос, зависят методы работы дизайнера. Как же быть? Которая из позиций представляется этически более приемлемой: не претендующей на прозрение (которое все равно потерпит фиаско в главном для дизайнера — в предвидении самого образа будущего), но и не проецирующей в будущее сегодняшние свои заблуждения, не узурпирующей ничье право на созидание бытия?

В приверженности «механико-рационалистическому» сознанию машинной цивилизации культура европейского типа прошла свой искуc и к концу XX века, преодолевая его, стала возвращаться на круги своя. Если прежде положительная модель будущего мыслилась как предметная реализация технических возможностей человека — то теперь она выглядит уже иначе. В наш век, век лавинообразного развития технологий, но одновременно и нагнетания экологического и — шире — антропологического катастрофизма такая положительная модель связывается с обузданием разрушительных тенденций цивилизации в контексте гуманитарной культуры. Восприятие и оценка дизайн-продукта в начале XXI века — иные, чем столетие назад.

Образ художественный и проектный. Образ — это объект психической реальности, он имеет эмоциональную окраску и является выражением и результатом *нашего отношения* к явлению. Образ — это наиболее емкое, надежное средство передачи информации об объекте, а также долговременного хранения ее в кладовой нашей эмоциональной памяти, поскольку образу свойственны целостность и внутренняя нерасчлененность. Перечислим основные характеристики художественного образа:

– художественный образ глубоко укоренен в культуре, поэтому его формирование и восприятие возможны лишь внутри определенной эстетической системы;

– художественный образ рождается в акте коммуникации на пересечении воплощенного художником замысла и восприятия этого замысла зрителем (читателем, слушателем), оценка образа зависит от подготовки и ориентации воспринимающего сознания;

– художественный образ целостен, он одновременно воспроизводится в воспринимающем сознании;

– художественный образ всегда эмоционально окрашен.

Очевидно, что образ в дизайне не полностью идентичен образу в искусстве, хотя родовые свойства художественного образа сохраняются и здесь. Различие между художественным и проектным образом в том, что потребитель воплощенного проектного образа входит с ним в практическое взаимодействие, он им попросту пользуется (а не только воплотившей его вещью) в своей обыденной жизни. Однако то, что проектный образ более приземлен, что он «обслуживает» реальность повседневного существования, не так уж значительно меняет его суть. И повседневная жизнь несколько не менее нуждается в гармонии, красоте и порядке, в реализации своих ценностей в предметной форме. Но мерило качества проектного образа — иной природы, нежели художественного, и это существенно, прежде всего, для его оценки. Мерило его — потребитель и готовность его пользоваться воплотившей этот образ вещью или системой вещей.

Основные характеристики проектного образа, сохраняющего также и «родовые свойства» художественного: идеальность (способность к существованию в идее); целостность; осмысленность.

Поскольку проектный образ принципиально конформен, он наглядно моделирует (в нем заложено): реальное состояние культуры, социальных процессов, социально-психологических особенностей, экономических и прочих факторов, которое на данный

момент характеризует действительность (объективный фактор); отношение к сформированному проектному образу со стороны потенциальных адресатов (субъективный фактор).

Инструментальные и знаковые функции вещи. Удачный проектный образ моделирует (в нем заложено и выявлено) отношение к нему потребителей, поскольку для них он и создан. Но когда образ этот еще только планировалось создать, проектировщику приходилось представлять в воображении возможное отношение к нему со стороны потенциальных адресатов. Как же он мог делать это заранее?

Вещь несет по отношению к человеку целый спектр разнообразных функций. Конкретный набор их определяет ответ вещи на ожидания пользующегося ею человека — ожидания как сознательные, так, возможно, и не вполне им осознаваемые. Все живые существа обладают какими-либо приспособительными способностями. Не представляет в этом исключения и человек — только у него, единственного на Земле, в роли такой адаптирующей способности выступает разум, который в процессе развития цивилизации и породил все множество окружающих его вещей. Они дополняют далеко не выдающиеся органические приспособительные возможности человека. Так что вещь работает при человеке его «усилителем», сообщая своему владельцу власть над физическим окружением: она защищает его от неблагоприятных внешних воздействий, дает возможность производить любые действия, недоступные ему без помощи специальных технических устройств. Выполнение вещами таких функций связано, прежде всего, с их прямым назначением, ради которого эти вещи-инструменты создавались. Функции вещей, служащие приспособлению человека к физическому окружению и позволяющие производить любую нужную ему работу, называются инструментальными.

Но человек — это также и социальный индивидуум, культурная личность, и вещи играют при нем роль также социальных и культурных адаптеров. Собственно именно это, в первую очередь, и существенно для дизайнера, поскольку спроектировать утилитарную вещь так, чтобы она выполняла свое прямое назначение, — нечто само собой разумеющееся, и это задача скорее инженерная или конструкторская. Разговор об адресности дизайн-продукта начинается с выявления в проектируемом объекте его знаковых функций — сторон проектного образа, выступающих знаком определенных социальных и культурных ценностей и предпочтений.

Система знаковых функций вещи сложнее системы инструментальных, соответствующих, прежде всего, ее прямому назначению, но понимание многообразия типов знаковых функций важнее для адресного проектирования. Поэтому в дизайне разрабатывались различные типологии этих функций. Прежде всего, знаковые функции вещи различаются как культурно-ценностные и культурно-языковые. Первые выявляют в вещи ее соответствие глубинным ценностям данной культуры, вторые — особые стороны выразительных возможностей стилового языка, этой культуре присущего. Разработанные знаково-символические языки описания ценностей данной культуры — это уже технологии выражения ее культурных смыслов, и принадлежат они сложившейся на данный момент цивилизации. «Методика художественного конструирования» различают всего четыре типа функций, среди которых инструментальная, адаптивная, результативная и интегративная.

Дизайн, обеспечивая создание вещей-адаптеров разного типа, продвижение их на потребительском рынке, вновь проявляет себя как явление пограничное, в данном случае между миром вещей и миром людей. Дизайн, используя свои средства в создании прицельно-адресной вещи, выступает в качестве посредника, сопрягающего субъективное самоощущение человека, потребителя этой вещи, с объективными нормами социума.

Итак, дизайн выступает посредником в двуедином процессе творения человеком физической вещи и творения вещью социального человека.

Понятие социальной роли в дизайне и типологизация адресатов дизайн-проекта. Хотим мы этого или нет, замечаем это за собой или считаем, что в своем

поведении, в своих пристрастиях совершенно естественны — все мы повседневно исполняем множество ролей, которые называются социальными, поскольку разыгрываются не на подмостках театра, а в этой нашей жизни среди людей. Даже оставшись наедине с собой, мы бессознательно примериваем на себя разные роли. Это может быть роль тоскующего в одиночестве или наслаждающегося возможностью побыть одному, скучающего от безделья или полного решимости переделать все накопившиеся дела. В своей повседневной жизни мы из роли друга переходим в роль спешащего по делам горожанина, а затем — в роль делового партнера или исправного служащего, а может быть, «свободного художника». Мы с полной искренностью играем роль сына или родителя, а вслед за этим — роль участника веселого застолья... и так далее. Если бы мы, переходя от ситуации к ситуации, не меняли эти роли, то оказались бы социально «адаптированными» и везде бы вели себя неуместно, неловко.

То, как именно мы играем эти свои роли, конечно же регламентируется стереотипами этнической и национальной культуры, нормами сложившейся цивилизации, обычаями эпохи. Если мы вдруг примемся вести себя как-то несоответственно, это будет расценено окружающими как вопиющая невоспитанность или как вызывающий эпатаж. Когда же мы не желаем выглядеть в глазах окружающих ни невежей, ни «крушителем основ», то вписываем рисунок своего социального поведения в закрепленные в негласной конвенции (соглашении) нормы общества. Поэтому, когда дизайнер создает проект адресно-направленной вещи (или решает иную задачу в рамках своей профессии), он берет в расчет не то, каков человек в реальности — возможно, для него и непостижимой. Дизайнер учитывает, в какой роли предстает этот человек перед собой и перед окружающими, к какому потребительскому типу он относится. Ведь имидж всегда ситуативен и контекстуален, то есть он зависит от конкретной ситуации и определенного жизненного контекста.

Конкретно сформулированная задача проектирования уточняет и содержание ролей, характер которых важно учесть в данном проекте. Конкретная личность в своем исполнении обусловленных обстоятельствами ролей способна как усложняться, так и регрессировать, что существенно для целей дизайнера.

Работа над типологией адресатов дизайн-продукции традиционно всегда была необходимым этапом всякой серьезной дизайнерской разработки. Опыт показывает, что, конечно же, следует советоваться с различными специалистами, изучать их опыт, согласовывать с ним свои изыскания — но выводы делать надо самим! Дизайн — деятельность, как уже говорилось, не только проектная, то есть прогностическая, рациональная, но и интуитивная, здесь требуются иные, пусть менее точные

Тема 8. Художественно-образное моделирование предметного мира

- 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, по 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 чьем-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 данном 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 формообразанию. 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 9. Основы теории дизайна предметно-пространственной среды

- 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 и т. д.

Тема 10. Мифопоэтика средового восприятия

- 1 Актуальность мифологического мышления.
- 2 Особенности мифопоэтической картины мира.
- 3 Архетипы и мифологемы средового восприятия.

Актуальность мифологического мышления. Предметно-пространственная среда — специфический объект дизайнерского проектирования. Разработка нового подхода к созданию средового объекта была обусловлена, тем, что переживание его человеком отличается от преимущественно рационального восприятия отдельной вещи. Но для того чтобы в процессе проектирования дизайнер имел возможность соотнести себя со «средовым субъектом», т.е. занять субъект-субъектную позицию, ощутить его ожидания, активно сопереживать ему, необходимо понимать источник своеобразия восприятия среды.

Возникает вопрос: как вообще возможно идентифицироваться с адресатом своего проекта настолько, чтобы это пересилило принципиальную субъективность переживания среды?! Но не содержится ли в самом своеобразии средового восприятия каких-либо свойств, обобщающих психологические индивидуальности отдельных случаев? Иными словами, при всех различиях средового восприятия, при всей его вариативности — нельзя ли найти некоего инварианта, того, «что остается неизменным при аннигиляции различий» возможных вариантов?

Так одновременно с системными исследованиями 80-х годов появляются многочисленные публикации по вопросам *структурной антропологии*, проблемам *семиотики культуры*, психологии восприятия, а также вопросам изучения фундаментальных свойств «до-логического», то есть мифологического мышления. В которых рядом авторитетных авторов утверждается глубокая укорененность в сознании современного человека черт архаического мировосприятия, актуальность наряду с рациональным научным мышлением его древнейших механизмов.

На фоне этих исследований пришлось осознать неожиданное для привычных представлений утверждение о познавательных возможностях мифологического

мышления, в частности, его особой полноте за счет включения эмоционально-интуитивного начала.

Особенности мифопоэтической картины мира. В таком восприятии из целостного представления о мире еще не вычлениются современные способы его постижения: философский, научный, религиозный и художественный, — в мифологическом сознании все они еще слиты воедино. Такое, не разъятое, состояние постигающего мир «мыслечувствования» обладает большой эмоциональной силой, оно протекает в образной форме и синкретично, то есть изначально целостно.

Особые свойства мышления такого типа помогают полнее и глубже понять особенности восприятия человеком предметно-пространственной среды, когда окружение не оценивается им рационально, а спонтанно переживается как полностью освоенная реальность.

Для мифологического сознания специфичным оказывается восприятие уже таких фундаментальных категорий реальности, как время и пространство.

Пространство мыслится здесь не равномерным и однородным, как в рационализированной, ньютоновской, картине мира (именно таким образом оно и чаще всего и представляется в морфологии формы). Здесь пространство образует отдельные освоенные пространственные участки (локусы), наделенные образом и смыслом, за пределами которых простирается неосвоенная, как бы несуществующая для чувств и разума пустота. Такое пространство называется лоскутным. Мифологическое пространство качественно разнородно, то есть зависит от того, что в нем происходит. За пределами освоенного пространства простирается его непредставимое отсутствие, хаос. Последнее сближает архаическое восприятие освоенного и неосвоенного пространства с переживанием «места», как мы определили его соответственно средовому подходу.

В до-логических структурах сознания следует искать и причину эмоциональной окраски таких, казалось бы, нейтральных, геометрических по сути понятий, как «горизонталь», «вертикаль», «перекресток» и т. п., когда они становятся характеристиками пространства. Эти определения приобретают качественную окраску именно потому, что реализуется «характерная особенность мифологического пространства моделировать иные, непространственные (семантические, ценностные) отношения».

Время в мифопоэтической модели мира — это тоже не отвлеченная философская категория, не безразличная для человеческих чувств *длительность*, здесь оно обретает черты субъективного переживания. Такому, чувственному (перцептуальному), времени присуща определенная эмоциональная окраска, в зависимости от ситуации оно может обладать различной степенью насыщенности или скоростью протекания.

«Средовое время» «растяжимо». Так же как и «мифопоэтическое», оно «тянется» в ситуации томительного ожидания и «летит», когда мы, увлеченные событиями, забываем о нем. «Средовое время» тоже несет определенную эмоциональную окраску, оно тоже качественно. Реальная ситуация в процессе своего развития провоцирует особое переживание времени в единстве его с пространством и происходящими в этом времени-пространстве событиями.

Т.О. понятия «время», «пространство» получают эмоциональное, образное значение и культурный смысл.

Архетипы и мифологиемы средового восприятия. Возможность идентификации с со средовым субъектом и инварианта восприятия среды основывается на том, что в сознании каждого современного человека, помимо сугубо рациональных структур, содержится также слой «индивидуального бессознательного». Его составляют забытые впечатления жизни, вытесненные из активной памяти. К. Г. Юнг показал, что на еще более глубоком уровне психика любого человека сохраняет структуры, общие для целого человеческого сообщества, объединенного общим *культурным пространством*, — структуры «коллективного бессознательного».

Наличием таких психических структур объясняется отмечаемая у большой группы людей общность представлений о том, что недопустимо, а что приветствуется, что стыдно, а что является благородным поступком. До-индивидуальный слой психики, определяет его носителя как принадлежащего определенной культуре и активно присутствует в психике современного человека, что и позволяет находить в них инварианты средового восприятия, средового поведения. В этом глубинном слое психики мы находим архетипы.

Архетип (от греческого «архе» – начало и «тип» – образ) – пред-образ, эйдос по Платону. Но сам по себе архетип — еще не образ, а лишь потенциальная возможность этому образу оформиться в соответствии с изначально заданной в сознании «кристаллической решеткой».

Эмоционально-чувственная вовлеченность человека в «средовое» переживание определяется бессознательно, присутствующими в нем «архетипическими идеями». Выявление их конкретного содержания имеет существенное значение для дизайна среды. Так как впечатления, резонирующие с этими психическими структурами (индивидуальным и коллективным бессознательным), обладают силой внушения, суггестией, сопровождающейся отключением аналитического фильтра.

Архетипические идеи находят воплощение в мифологемах средового восприятия. Мифологемами принято называть исходные модели отдельных событий и явлений, зафиксированные в мифологиях многих народов, модели, с которыми можно типологически соотнести сходные события и явления жизни. Существуют мифологемы устойчивых типов человеческого поведения, мифологемы повторяющихся в литературе персонажей и т. д.

Природа профессионального языка средового дизайнера родственна языковой природе мифа, пользующегося структурными единицами – мифологемами, которые и сами уже представляют собой сложные образы-символы. Сложные образы-символы несут зашифрованный смысл, который шире, глубже и значительней, чем его обозначение (вербальное или наглядное). Это, прежде всего, пространственные образы-символы и образы-символы природных объектов.

Тема 11. Включенное проектирование в эпоху постмодернизма

- 1 «След» постмодернизма в идеологии средового подхода.
- 2 Особенности дизайна предметно-пространственной среды.
- 3 Параметры функционально и эстетически полноценной среды.

«След» постмодернизма в идеологии средового подхода. В эпоху модернизма во главу угла ставилось рациональное начало, и на его основании постулировалась возможность (и нравственность!) уничтожения «отживших форм» ради замены их свежими решениями, несущими миру обновление. В новой реальности раскрывалась несостоятельность сугубо рациональных подходов, бесперспективность полного контролирования социальных процессов — и на этой основе складывалось более внимательное и уважительное отношение к традиции и интуитивному началу в творчестве. Развитие средового подхода стало естественной реакцией на изменившееся миропонимание. Этот подход впитал в себя системные, вероятностные и экологические представления, отразил новое знание о бессознательном, о роли мифологических структур в мышлении современного человека. Средовой подход с его опорой на интуитивизм, с бережным отношением к уже сложившейся «средовой атмосфере» мог сформироваться на фоне постмодернизма и в контексте его идеологии.

Постмодернизм же — школа познавательных стратегий расшатывания всяческих «единств». Но одновременно это и школа формирования нового мышления, стремящегося размыть традиционные понятийные оппозиции (такие как «субъект – объект», «целое – часть», «внутреннее – внешнее», «Запад – Восток», «наука – искусство» и т. д.). Уже отмечалось, что такое явление, называемое диффузностью, свойственно архаическому

типу мировосприятия (именно к этому методу апеллировал Э. Соттсасс), и оно же отличает мышление «средового субъекта». Философия постмодернизма, называемая еще неоархаикой, действительно размывает рамки «двухмерного мира» – мира двоичных противопоставлений, основанного на логике «или/или», но вряд ли можно полностью согласиться, что она не предлагает иных измерений реальности.

Свойственный постмодернизму стиль художественного мышления включает следующие свойства:

- метафоричность (включая эстетику нонсенса и абсурда);
- ироничность (но не сарказм);
- полистилистичность (но не эклектика);
- следование эстетике деконструкции, то есть использование готовых форм в построении авторского текста (но не плагиат);
- внимание к историческим и этническим реалиям.

Все эти качества присущи «комплементарной» стратегии освоения действительности и специфике средового восприятия. Уже не только в качестве преодоления ксенофобии, не только в качестве этического правила терпимости — но и как важное эстетическое достоинство рассматриваются в постмодернизме заинтересованность в содержании понятия «чужое», «иное», усилия по его художественному освоению. Место преобразовательного пафоса и революционной самоуверенности проектировщика занимает установка на провоцирование эволюционных культурных мутаций, на деликатное, экологичное вмешательство в уже сложившееся состояние объекта.

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 осязаемых параметров.

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.

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, антропоэкологии, учитывает сознательные и бессознательные ожидания средового субъекта, местные традиции. Сильны идеи «включенного» проектирования, мягкой корректировки стихийного средосозидания

Параметры функционально и эстетически полноценной среды. 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.

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 в восприятии субъекта	Разнообразие и интенсивность провоцируемых средой эмоциональных переживаний	Уникальность эмоциональных переживаний, провоцируемых средой

Тема 12. Аксиоморфологическая концепция проектирования

- 1) Техническая эстетика как теория отечественного дизайна и ее задачи.
- 2) Методическая модель объекта проектирования как комплекс социальных, утилитарно-функциональных, эргономических и эстетических требований.
- 3) Место аксиоморфологической концепции проектирования в теории дизайна.

Техническая эстетика как теория отечественного дизайна и ее задачи.

Положение, в которых складывался послевоенный отечественный дизайн, выявило острейшую необходимость в осуществлении срочной разработки научно-теоретических и методологических проблем дизайна, становлении технической эстетики как теории дизайна» (художественного конструирования).

Были сформулированы задачи технической эстетики, структура которых включала следующие компоненты:

- 1) вопросы общей теории художественного конструирования (дизайна) с определением его задач и дальнейших путей развития;
- 2) проблемы взаимодействия человека и вещи и отсюда вопросы номенклатуры и состава вещей для обеспечения нормального протекания процессов жизнедеятельности;
- 3) разработка требований к качеству изделий и их комплексов с учетом групп населения, т. е. типовых требований;
- 4) проблемы, связанные с методическими вопросами художественного конструирования (принципы, методы проектной работы), а также вопросами формообразования и композиции.

Одной из главных проблем народного хозяйства по Постановлению Совета Министров 1962 г. виделось повышение качества промышленной продукции путем внедрения методов художественного конструирования. Последующими законодательными актами в техническую документацию вводились пункты о соответствии серийной продукции требованиям технической эстетики. Было введено понятие потребительских свойств. Оно обозначало свойства изделия, проявляющиеся в процессе потребления и составляющие его ценность для потребителя.

Методическая модель объекта проектирования как комплекс социальных, утилитарно-функциональных, эргономических и эстетических требований. Место аксиоморфологической концепции проектирования в теории дизайна. 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: единовременными — 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.

Тема 13. Системное проектирование и системная модель объекта дизайна

- 1 Развитие системных исследований в теории проектирования. Системный дизайн и дизайн программирование.
- 2 Системная модель объекта проектирования в дизайне: функциональный, производственный и средовой комплексы.

Развитие системных исследований в теории проектирования. Системный дизайн и дизайн программирование. 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.

Системная модель объекта проектирования в дизайне: функциональный, производственный и средовой комплексы. Что представляет собой системная модель объекта дизайна? Один из разработчиков системной модели Д.А. Азрикан указывает: «Мы решаем эту задачу тем, что весь предметный мир представляем в модели в виде трехмерного пространства, заполненного вещами и другими морфологическими компонентами (детальями, узлами, блоками, агрегатами). Поместим теперь это предметное пространство в некое «силовое поле», которое должно упорядочить наше представление: о вещном мире (или техном мире, техносфере), расчленив его на различные объекты. Таким «полем» будет тройственная типология. Каждая из трех координат вещного пространства будет по-своему организовывать его и задавать свой способ вычленения и формирования объектов.

Тройственная типология объектов определяет три фундаментальные сферы их социокультурного функционирования – *сферу техники, сферу социальной организации деятельности, предметно-пространственную среду*».

Координата – X, определяет взгляд на предметное пространство со стороны сферы техники, и обозначается как *производственный комплекс*.

По оси Z, та или иная сфера деятельности (социальной организации) – *функциональный комплекс*.

Со стороны оси Y *средовые комплексы*.

Эта модель существенно отличается от предыдущей (аксиоморфологической) прежде всего повышением уровня системности. Но исходным пунктом здесь является «материалистический» подход к формообразованию.

Так предметно-пространственная среда понимается в параметрах ньтонианского пространства.

Производственный комплекс, хоть и обозначается автором как технопопуляция, описывается в технологических, конструктивных, экономических параметрах.

Функциональный (вернее социальной организации деятельности) задается исходя из эргономических параметров жизнедеятельности и определяемых на их основе объемно-пространственных характеристик формы. Предметно-пространственная среда в системной модели объекта является частью системы объекта проектирования и понимается сугубо в физических параметрах: конкретного 3-х мерного пространства и таких же 3-х мерных объемов заполняющих его.

Но что изменения, происходившее на теоретическом уровне профессии вступали в явное противоречие ее методологией.

Тема 14. Форма в дизайне среды и методологические проблемы ее исследования

- 1 Категория «форма» и понятие «форма в дизайне среды».
- 2 Виды описания и формы.
- 3 Морфологическое описание формы.
- 4 Символическое описание формы.
- 5 Феноменологическое описание формы.

Категория «форма» и понятие «форма в дизайне среды». Вопрос преодоления конфликта объективного и субъективного в познании средового объекта требует обращения к процессу *формообразования*, т.к. именно он является смыслом проектного творчества дизайнера. И здесь необходимо определение такого понятия как – *форма* предметно-пространственной среды. Исследование категории «форма» и ее развитие в философии имеет многовековую историю, и не является целью нашего анализа. Наша задача наметить способ возможного генетического истолкования и исторической интерпретации этой категории.

Прежде всего, укажем, что в мы должны отказаться от «*натуралистической*» трактовки категории формы, т.е. от обыденного мнения, что форма вещи принадлежит самой вещи и только ей. Обыденное сознание считает форму вещи принадлежащей самой вещи и не хочет считаться с тем, что форма является продуктом мышления людей, изучающих и использующих вещь.

Более продуктивна точка зрения, которая полагает форму не в вещь и не в ее восприятие, но в знание, деятельность и мышление. Зависимость восприятия от знания, а знания от мышления достаточна очевидна. Сложнее увидеть связь между знанием и тем, что мы обычно считаем формой самого предмета.

Второй момент, необходимый для построения гипотезы о смысле и способе существования категории «форма» касается рефлексивности (анализа собственной мыслительной деятельности). *форма предметно-пространственной среды* в процессе познания, может быть представлена в различных языках: изобразительным, вербальным, аналитическим (математическим).

Проектирование в дизайне (*процесс формообразования*) есть ни что иное, как создание *формы* (будь то отдельная вещь или предметно-пространственная среда) в различных информационных языках. И это требует адекватности перевода с одного языка на другой, что и конкретизируется в процессе познания как *понимание формы*.

Виды описания и формы. Если мы отразим ход проектирования, то увидим, что он представляет собой непрерывный процесс перекодирования информации наглядно-образной (иконической) и вербально-логической. А проблеме, сформулированной вербальным языком, находим визуальную форму. Т.о., форма, том числе и форма предметно-пространственной среды, может быть представлена в различных информационных системах, где существенное значение имеет взаимодействие языков. Но констатация того, что завершённое вербальное, визуальное, аналитическое высказывание представляет одну из форм существования объекта недостаточно.

Разъяснения требует вопрос специфики описания формы в проектировании, определения собственно понятийного статуса «форма предметно пространственной среды». Отметим различные типы категориальных смыслов формы, в том числе способы понимания формы как Формы вещи, Формы знания и Формы сознания или культуры. Эти расчленения являются основанием дальнейшей конкретизации понятия.

Все возможные виды описания формы, подведение ее под понятие (осознание и означивание), делятся на три класса: морфологический, символический (семиотический), феноменологический.

Перечисленные уровни рассмотрение средового объекта составляют условия ее функциональной и эстетической полноценности, является необходимым и достаточным условием для задания формы.

Морфологическое описание формы. Морфологическими мы называем такие описания формы, в которых фиксируются ее пространственные параметры: размеры, их соотношение, пропорции, а также цвет, фактура и прочие характеристики, которые могут быть получены на основании процедур объективного "измерения" формы. Для такого объективного измерения необходим какой-либо эталон или единица и соответствующий язык описания результатов измерения. В качестве эталона может выступать либо стандартная единица, вроде метра, фута и т. п., или же какой-нибудь элемент самой формы, который можно использовать в качестве единицы измерения, "модуля". В дизайне используются обе системы.

Морфологические описания могут фиксироваться в разного рода чертежах, зарисовках, схемах, с помощью чисел и слов. Наиболее распространенным языком описания морфологии формы является геометрия.

Но морфологические описания не ограничиваются языком геометрии. К ним можно отнести также изображения и метафоры, улавливающие определенные сходства форм (спиралеобразный, грушевидный и т. п.), которые, однако, не преследуют какой-либо художественной или поэтической цели, с их помощью стремятся лишь с достаточной определенностью передать или зафиксировать конфигурацию вещи. Сложнее дело обстоит с объективным описанием цвета и фактуры. Помимо физических характеристик существует номенклатура понятий, также строящаяся на двух основаниях: либо на систематике терминов, обозначающих те или иные строго определенные цвета и фактуры, либо язык, прибегающий к метафорам и сравнениям.

Характерным для морфологии в нашем случае оказывается объективность и параметричность описания, т. е. основанность описания на стандартных или общепринятых измерителях.

Символическое описание формы. Символическое отношение, подобно всякому знаку, всегда связывает два знания или два идеальных предмета: то, что обозначает и то, что обозначается.

Когда мы переходим к предметному наполнению среды, морфологические свойства форм также используются как основа описания ее символических свойств. Но символические свойства не являются такой же неотъемлемой характеристикой формы, как физические. Они приписываются физической форме или морфологии той или иной культурой. Пятиконечная звезда может быть описана с помощью понятий геометрии — это будет ее морфологическое описание. Но можно указать, что пятиконечная звезда является культурным и политическим символом.

Символические значения формы могут быть неоднозначными. В разных культурах одни и те же геометрические формы и цвета обозначают разный смысл. В Европе смерть ассоциируется с черным, в Китае с белым цветом. Кирпичная стена может ассоциироваться с домашним уютом или ограничением свободы.

Всякая форма в дизайне – содержательна.

Содержание может быть выявлено и представлено только в том или ином описании. Любое содержание есть всегда содержание *знания*.

Поэтому необходимо расширить понятие символического описания формы и соответственно символического содержания, чтобы включить в них все виды знания.

Символическое содержание формы не сводится лишь к мифологическим значениям. К нему также, относится историческое, научное и техническое знание, в том числе то знание, которое обычно имеется в виду, когда говорят о функции и ее связи с формой.

Морфологическое описание не зависит от той или иной культурной системы и от душевного состояния, мыслительной и чувственной интенции описывающего: здесь господствуют стандартные измерительные процедуры. Символическое описание предполагает включенность описывающего в контекст культуры, приобщенность его к тем или иным системам знания.

Феноменологическое описание формы. Третий тип знания – феноменологический – оперирует только одним описанием. Подобно морфологическому, феноменологическое описание вскрывает некое содержание, присущее только самому предмету, так сказать, имманентное ему.

Если символическое содержание может иметь условный характер, скажем, одна и та же форма может иметь одно или другое символическое содержание, в соответствии с теми или иными культурными конвенциями, то феноменологическое описание не может произвольно меняться, хотя есть возможность извлекать новое феноменологическое содержание из тех же самых физических форм.

В феноменологии формы объектов дизайна мы имеем дело не с условными, символическими, превращенными формами, а с тем непосредственным смыслом, на основе которого только и могут быть построены и стать доступными сознанию все иные его смыслы.

Феноменологическое знание не есть связь двух независимых знаний о морфологии вещи и потребностях человеческого организма. Такое раздвоение и последующая связь знаний друг с другом может быть использована для пояснения феноменов, но никак не тождественна им. В феноменологии эти стороны до конца проникают друг в друга: вещь становится совершенно одушевлена человеческими переживаниями, а сами переживания становятся опредмечены вещью и ее видимой основой: светом, цветом, твердостью, дистанциями и т. п.

Слитность вещи, пространства и переживающего их субъекта хорошо выражается категориями «здесь» и «там», имеющими смысл только в конкретной ситуации, образованной вокруг некоторого «я», осознанной только этим «я» и никем другим. Привычная для науки и знания фигура стороннего наблюдателя в феноменологическом описании недопустима.

Сопоставляя друг с другом указанные типы описаний, легко обнаружить, что в них в разной мере присутствует субъект.

Морфологическое описание в наибольшей степени опосредовано объективными способами измерения. Морфологическое описание не зависит от той или иной культурной системы и от душевного состояния, мыслительной и чувственной интенции описывающего: здесь господствуют стандартные измерительные процедуры.

Символическое описание предполагает включенность описывающего в контекст культуры, приобщенность его к тем или иным системам знания.

Наконец, феноменологическое описание оказывается возможным только при условии сосредоточенности субъекта на своем интимном ощущении предмета и готовности вынести за скобки все внешнее, идущее от культуры, норм, условностей. Предложенные три типа описания формы являются взаимно дополнительными в том смысле, что, фокусируя внимание на одном из них, мы как бы теряем другие. Сосредоточившись на морфологии, мы перестаем удерживать ее символические значения и феноменологические смыслы, сосредоточиваясь на символическом значении — мы ослабляем его морфологическую и феноменологическую определенность и, наконец, выявляя феноменологический смысл — утрачиваем оба предыдущих.

Тема 15. Познавательные процессы в проектном творчестве: Психологические закономерности мышления дизайнера

- 1 Психология мышления в проектном творчестве.
- 2 Закономерности познавательных процессов в проектной деятельности.

3 Психологические закономерности проектно-образного мышления дизайнера (системность, проблемность, процессуальность, операциональность, обратимость).

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. Оперируя образами, созданными 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.

Психологические закономерности проектно-образного мышления дизайнера (системность, проблемность, процессуальность, операциональность, обратимость).

Системность. Проектное творчество на уровне субъекта представляет собой процесс мышления, протекающий в единстве с психикой, и личность, развивающаяся в творчестве, находит отражение в его результатах. Методологический принцип единства сознания и деятельности, нашедший отражение в работах Б.Г. Ананьева, А.Н. Леонтьева, С.П. Рубинштейна, А.А. Смирнова, Б.М. Теплова, рассматривает психику как системное образование, находящееся в постоянном движении.

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. 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, ведущего затем к целостному суждению – проектному образу. Эта особенность дает основание трактовать мышление дизайнера как проектно-образное, где границей взаимного перехода теоретического и практического мышления и установлению системных связей служит образ, соединяющий познание и деятельность. «Проектная» сторона здесь отражает собственно мыслительный процесс от теории к практике и от практики к теории, т.к. суть проектирования привести к преобразованиям в предметной среде посредством теоретической и практической деятельности; «образная» – указывает, посредством чего осуществляется процесс познания.

Взаимосвязь образного и логического, т.е. непосредственного и опосредованного отражения действительности в проектном творчестве проявляется как закономерность мышления дизайнера, а «единство чувственного и логического на основе практики и языка есть общая закономерность познания. Изменение соотношений между чувственным и логическим происходит в пределах этой закономерности».

Такие качества мышления дизайнера как самостоятельность в решении проблемы, оригинальность, гибкость, образность, чувство стиля и функциональной целесообразности, чувствительности к проблемам материальной культуры указывают на системность мышления дизайнера (которая закладывается структурами теоретического и практического мышления), поддерживаемую функционированием образной связи.

Проблемность. Рассмотрим следующую закономерность мышления в проектировании – проблемность. Отметим, что познание в дизайне состоит в особом преобразовании объекта проектирования: проблеме, сформулированной в словесно-логической форме, должен быть найден адекватный проектный образ. Для чего ее необходимо преобразовать в задачу, решив теоретически и практически. Сложность в том, что между ее условием и требованием существуют разрыв, интервал или противоречия. Дизайнер, начиная проектирование, не знает конечного результата, не знает, какие свойства и отношения познаваемого объекта необходимо открыть, какие способы действия, умственные операции необходимо выполнить. Противоречие между изначальным отсутствием конечной ситуации познания снимается тем, что в процессе мышления предвосхищается будущее, еще неизвестное, искомое – проектный образ.

В основе предвосхищения проектного образа лежит антиципация – способность действовать и принимать те или иные решения с определенным временно-пространственным упреждением в отношении ожидаемых, будущих событий. На основе антиципирующей способности мышления происходит составление искомого (эталона) для «обратной связи». В проектировании – это создание теоретической концепции как критериев поиска предполагаемого образного решения. С их помощью дизайнер определяет, какие именно свойства и взаимосвязи объекта проектирования могут заполнить разрыв между двумя членами основного отношения – условиями и требованиями решаемой задачи. Вместе с решаемой проблемой эти критерии уточняются по ходу всего мыслительного процесса.

Познание в проектном творчестве заключается в нахождении адекватного проектного образа проектной проблемы. Здесь проблемность мышления трансформируется в последовательные состояния понимания и реализуется в таких отношениях как «Проектная проблема» – «Проектная концепция» – «Нахождение (решение) проектного образа» – «Проектный образ». «Проектная концепция» представляет собой сформулированную дизайнером задачу, где *цель* проектирования –

«Проектный образ» – задан в определенных *условиях*. «Нахождение проектного образа» – решение частных отношения *условий и цели* посредством теоретической и практической деятельности. «Проектный образ» – достижение соответствия условий и цели, согласование изначальной речевой и конечной предметной информации решаемой проблемы.

Процессуальность – закономерность, обеспечивающая сам *процесс* создания существенно нового в проектной деятельности. Она поддерживается непрерывностью мышления как психического процесса, протекающего на сознательном и бессознательном уровне, и основывается на взаимосвязи чувственного и логического познания. Процессуальность проявляется прежде всего в направленности мышления: действиях в соответствии с поставленной целью, которые разворачиваются в определенной последовательности – фазовой динамике. Фазы соответствуют продвижению в разрешении проблемы и делятся на подготовительную, поисковую, собственно решения и заключительную. То есть проектное творчество как деятельность по созданию нового – не одномоментный акт, а *процесс* познания.

Фаза подготовки в проектировании – это осознание проблемной ситуации и методологическая обработка информации для формулировки проектной задачи (целевой установки на проектирование и комплекса условий-требований). Это период привлечения новых знаний на основе активизации прошлого теоретического и практического опыта. На подготовительной стадии вербальная информация сопоставляется с предметной и строится образный стереотип проектной проблемы. Она может быть охарактеризована как создание состояния интеллектуальной готовности для последующего выдвижения идеи, т.к. без длительной терпеливой дедуктивной работы ума не бывает плодотворной интуиции.

Фаза поиска – преимущественно «работа» образного мышления: используя сформированный стереотип проблемы и целевую установку на проектирование, выдвигается новая идея-образ, которая трансформируется в концепцию проектного образа. Будущее предвосхищается на основе антиципирующей способности мышления выходить за пределы имеющейся информации, теоретических знаний и практического опыта. Начинается фаза периодом инкубации, где в скрытом виде осуществляется преобразование понятий, информации в наглядные образы, которые постоянно соотносятся и комбинируются. В результате достигается целостное видение элементов проектной задачи в виде идеи искомого образа. Это творческое озарение, инсайт – кульминационный момент в творческом процессе, дающий возможность найти новый способ решения проектной проблемы. Завершается поиск обоснованием идеи. Если проверка показывает несоответствие искомого образа целевой установке, поиск продолжается. Из фазы поиска дизайнер выходит с упрочением замысла в проектной концепции, т.е. осознанием соответствия идеи-образа задаче на проектирование.

Фаза решения/исполнения – это детальная разработка и углубление проектного замысла, собственно период решения. В соответствии с новым уровнем осознания проектной проблемы дизайнер переформулирует ее для дальнейшей реализации. Если фаза поиска завершается обобщенным соответствием основного отношения – условий и цели, то стадия исполнения требует конкретизации на основе привлечения новой информации. В процессе предметной деятельности наглядный образ идеи дифференцируется, соотносится с теоретическими понятиями и интегрируется в целостный проектный образ. На субъективном уровне эта фаза завершается приращением нового знания и опыта.

Заключительная фаза – полное представление проектной проблемы во внешнем и внутреннем плане, а также объективная и субъективная оценка поставленной цели и ее решения. Завершается она рефлексией – осознанием приобретенного практического и теоретического опыта.

Операциональность. Следующий вопрос – как происходят изменения в динамике мыслительного процесса? Фактический материал экспериментальной и прикладной психологии содержит ответ на этот вопрос – исходный дефицит информации преодолевается, и задача поэтапно решается путем осуществления мыслительных операций.

Творческие проектные задачи, как мы уже указывали, представляют собой неочевидные проблемные ситуации. К числу основных мыслительных операций, обеспечивающих их решение, относят сравнение, анализ, синтез, абстракцию, обобщение, конкретизацию.

Все эти операции – не независимые варианты умственных действий, между ними существуют отношения координации, поскольку они являются частными, видовыми формами основной, родовой мыслительной операции – «опосредования», т.е. раскрытия все более существенных объективных связей и отношений.

Для раскрытия «механизма» операциональности мышления необходимо указать не только на операции (сравнение, анализ, синтез, обобщение, абстракция, конкретизация), но и на объекты оперирования – операнды. Формирование умственных операций продвигается от материального действия, т.е. действия с вещами или их изображениями, к оперированию предметными психическими структурами разных уровней (восприятием, представлением, понятием), реализуемому средствами сначала громкой, внешней речи, а затем и речи внутренней. Последний уровень и составляет высшую форму «чисто» умственного, «идеального» действия. В динамике решения элементарных и творческих задач экспериментальные исследования обнаруживают черты соответствия и в основных этапах становления умственных действий

В проектировании в качестве материального объекта оперирования выступает наглядный образ, воплощающийся в набросках, рисунках, чертежах или макете. Посредством предметной деятельности визуальный образ переносится в объект мысленных преобразований, параллельно ведется познавательная-оценочная деятельность, формируется новое знание. Необходимыми звеньями проектной деятельности служат постоянные переходы практических задач в теоретические, и наоборот, поэтому процесс обучения должен предстать как неразрывная связь практического и теоретического познания. И главное здесь – научить видеть непрерывность этих переходов в самых мельчайших звеньях деятельности; студент должен усвоить аксиому проектного творчества: усовершенствовать композицию – значит усовершенствовать мысль.

Связь между чувственным и логическим, практическим и теоретическим познанием объясняет следующая закономерность – обратимость процесса мышления.

Обратимость. Проектное творчество обусловлено системностью и проблемностью процесса мышления, его фазовая динамика разворачивается в логической последовательности, которая обеспечивается составом умственных действий – операций. Не менее важен вопрос: чем определяются течение и сцепление психических структур в ходе мыслительного процесса, обеспечивающих его цельность, направленность и протекание? Чем удерживается мысль на пути от постановки задачи до ее решения?

Произвольная регуляция мыслительного процесса посредством операционального состава связана с такой важнейшей характеристикой как обратимость. Обратимость является специфическим призраком мыслительных операций по сравнению не только с общебиологическими координациями, но даже с умственными действиями, не обладающими свойствами произвольной регулируемости. В психологии познавательных процессов она рассматривается в двух аспектах: как обратимость действий-операций и как понятность/перевод.

Мы уже указывали, что целостная структура мыслительного процесса включает в себя не только операторные, но и операндные – предметные и символические компоненты. Поэтому психология мышления рассматривает обратимость как непрерывное взаимодействие двух способов отражения действительности –

фигуративного, воплощающего связи и отношения в структуре симультанно-пространственных гешталтов, и символически-операторного, расчленяющего эти структуры и раскрывающего связи и отношения между объектами путем оперирования соответствующим этим объектам символами.

В проектном творчестве операндные компоненты на крайних полюсах мыслительного процесса различны: в исходном пункте – постановка проблемы, в конечном пункте – проектно-образное решение. Информационно-психологическая специфика организации мышления здесь заключается в том, что она представляет собой процесс непрерывно совершающегося перевода информации. Вся последующая динамика промежуточных фаз понимания по ходу поиска ответа вытекает из организации мыслительного процесса как обратимого межъязыкового перевода.

На промежуточных фазах процесса мера этой обратимости, которая относится к продольной (сукцессивной) и поперечной (симультанной) оси динамики познавательного процесса, не бывает полной. Понимание достигается одномоментным состоянием «понятности», и именно в инвариантности перевода состоит объективное содержание субъективного состояния, которое фиксируется в словах «эврика», «ага», «схвачено», – отсюда берут начало объективные основания «озарения», «интуиции», «инсайта». Понятность – это субъективное выражение обратимости и вместе с тем инвариантности перевода двух видов информации.

Таким образом, обратимость проявляется как в операторном, так и операндном составе мыслительного процесса; в первом она выражена наличием в каждой из пар обратных друг другу операций, во втором – ходом процесса в обоих направлениях между условиями задачи и ее искомым решением. Именно она дает возможность разворачивать сам процесс проектирования между двумя полюсами – проблемой и проектным образом, позволяет двигаться от искомого образа к исходному вопросу, что в проектировании является не только единственной возможностью проверки решения, а составляет также одну из самых продуктивных эвристик.

Тема 16. Методика проектирования. Система целевых установок на различных стадиях процесса проектирования

- 1 Методика организации проектной деятельности как процесса познания объекта.
- 2 Стадии проектирования.
- 3 Понятие целевой установки. Целевые установки на различных этапах проектирования.

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.

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 17. Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировании

- 1 Теоретические и практические средства познания в проектировании.
- 2 Этапы, ступени, проектные действия и средства познания. Проектирование как система теоретических и практических действий.
- 3 Виды проектирования как процесс реализации целевых установок.
- 4 Методы художественно-образного моделирования в процессе проектирования.
- 5 Методы на различных этапах познавательного процесса решения проектной проблемы.

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.

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 эвристический 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.

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 дизайнер-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».

Отожествление 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 познавательного 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 18. Аксиологические проблемы в дизайне среды и критерии оценки качества проектных решений

- 1 Условия функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды.
- 2 Вопрос оценки качества проекта в дизайне среды.

Условия функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды. Потребность проектирования гармоничной среды и развитие средового дизайна обусловлена как интенсивными процессами всех сфер жизни общества, так и стремлением преодолеть разобщенность таких видов проектного творчества как архитектура, дизайн, инженерное и социальное проектирование, обозначившуюся к середине XX века.

Среда рассматривается как многокомпонентное образование и требует разработки адекватных средств и методов познания. В связи с чем, сегодня наиболее актуальными вопросами являются: гуманитарно-художественные проблемы проектирования среды, обоснование комплексной модели средового объекта и методологические подходы проектирования, разграничение объекта и предмета деятельности в средовом дизайне. Так же необходим анализ среды как объекта проектных воздействий в ходе становления теории и практики дизайна.

Вопрос проектирования среды ставится в контексте экологического, культурно-антропологического подходов, а главное профессиональной ответственности проектного сообщества перед человеком.

Такая установка стала обоснованием «проектной культуры». Такое словосочетание к концу 80-х годов приобрело терминологическое значение. 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» и необходимое условие формирования целостной предметно-пространственной среды, в котором принимают участие специалисты различных видов проектного творчества.

Исследования показывали, что проектирование такого объекта как среда не сводится к созданию нового трехмерного пространства и его вещного наполнения, а предполагает

формирование *пространства* эмоциональных переживаний личности, ее духовной включенности в среду. Здесь соединение традиционных методик архитектурного и дизайнерского проектирования оказывается неприемлемым. Потребовалась разработка гуманитарно-художественных проблем проектной культуры, которые отражена в трудах И.О. Генисаретского, В.Л. Глазычева, Г.А. Демосфеновой, А.В. Иконникова, Г.Г. Курьеровой, В.Ф. Сидоренко, С.О. Хан-Магомедова.

В результате выявлена общая точка схода линий самоопределения проектной культуры – это образность и пространственность предметной среды, образ жизни и культуры, отражаемые и творчески прорабатываемые в высших иконических функциях сознания. Совмещение понятийной, образной и символической форм рефлексии приводит к новой версии проектной методологии: иконологическому и средовому подходу.

В средовом подходе среда рассматривается как результат освоения человеком его жизненного окружения, поэтому деятельность и поведение человека принимаются как фактор, позволяющий связать отдельные элементы среды в целостность. Принципиальная установка проектного мышления в средовом подходе состоит в формировании нашего предметного и пространственного окружения как органического единства всей системы визуальных, чувственных и функциональных условий места. Но, задавая множество плоскостей познания объекта дизайна, вводя в круг проектных проблем экологическое и охранительное отношение к природе и культуре, средовой подход при познании самой среды, понимании ее образной стороны оказывается недостаточным. Именно здесь перспективным является использование иконологической методологии.

Принципиальные положения иконологического подхода обоснованы И.О. Генисаретским. Иконологический подход строится на предпосылках художественного отношения к объектам дизайна. В связи с чем, утверждается, что *образным средам* присущи: *множественность* жизненных пространств, отличающая их от единого «ньютоновского» пространства классической культуры; ценностная *наполненность*, непустотность; *соотнесенность* разных пространств и связанная с нею возможность их субъективизации; *связанность*, сочетающая неразличимость в малом и различимость в большом, в силу чего образные среды, оставаясь непрерывными, сплошными все же имеют дискретную структуру; своеобразная *целостность*, схватываемая симультанно при восприятии любого фрагмента среды.

Дальнейшие направления в методологии проектировании среды связаны с разработкой вопросов способности понимания образных сред и ценностного отношения к ним.

Вопрос оценки качества проекта в дизайне среды. Выдающийся теоретик отечественного дизайна – С.О. Хан-Магомедов указывал, что «с художественными проблемами нужно обращаться особенно осторожно. Не следует провозглашать, что системный подход несет новую эстетику. Дизайнер создает не модель некой умозрительной системы, но реальную предметную среду. А в предметной среде есть свои закономерности,... так как предметная среда не только объект направленного проектирования, но и некий субъект, имеющий тенденцию к самовосстановлению и к избирательному отбору элементов для самопостроения».

Еще более категорично высказывался по этому поводу В.Л. Глазычев: «Среда есть субстанция тонкая: проектированию не поддается, хотя испытывает воздействие со стороны проектирования; системному описанию не доступна, хотя отдельными своими признаками проецируется на план систем. Сюжетика среды погружает нас с необходимостью в гущу новых понятий и лабиринт новых фигур – тут не только слову «система», даже слову «познание» не находится применения, ибо среда ускользает от познания, легко поддается чувствованию и с трудом пониманию».

Тем не менее, дизайн от художественного конструирования объектов подошел к созданию предметно-пространственных систем и совершающихся в них процессах деятельности. И хотя понимание эстетических задач объекта проектирования как

целостно-структурного комплекса предполагало принцип ансамблевости, на практике, как показывает не столь давний опыт, все разрешалось в рамках унификации и стандартизации – средствами агрегатирования и комбинаторики.

В этой связи известный теоретик архитектуры и дизайна А.В. Иконников указывал, что ситуация осложнилась воздействием на человеческую психику того специфического типа единства, который порождает унификация, не учитывающая характер контактов искусственной среды с человеком и потребности его восприятия. А столкновение систем, жестко объединяющих группы объектов, фрагменты предметно-пространственного окружения, но не приведенные к единству на более высоком уровне ведет к парадоксальному соединению монотонности и хаоса. В выдвинутом им принципе средового подхода, он указывал, что «путь к чувственно воспринимаемому единству предметно-пространственной среды проходит не через выработку неких универсальных систем формообразования (типа исторических стилей) и не через искусственное внедрение в массовое сознание ценностных установок и норм, синтезированных в пределах профессиональной деятельности. Реальным путем может стать выявление культурных смыслов, бытующих в массовом сознании, и формирование на этой основе единых образов среды, вокруг которых можно объединить целое... Активизация значений, наполняющих формы среды, позволит развить связи на уровне содержания, образовать семантические единства, объединяющие все многообразные подходы к формообразованию. Такие единства смогут охватить диапазон эстетических ценностей, который окажется достаточным для того, чтобы отвечать реальному разнообразию потребностей.

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

Такая ориентация профессии требует повышенного внимания к целеполаганию, выработке критериев оценки, адекватных новым требованиям, и в первую очередь к созданию и переоценке определенной системы ценностей как непременному условию генерирования проектной концепции. Постановка новых задач дизайна указывает на их сложность и наличие особых профессиональных умений. Специалист должен уметь комплексно решать исследовательские задачи, обладать высокими аналитическими способностями и «чувствительностью» ко всем компонентам предметно-пространственной среды.

Проектирование средового объекта предполагает освоение дизайнером новых категорий – «дух места», «дух времени», «стиль жизни», к методам познания которых относятся: «вчувствование», «вживание», сценарное моделирование. Особо отметим, что осознать среду как «дух места и времени» невозможно вне понимания «духа вещи», познания вещи/предмета.

Именно поэтому развитие и профессионализация личности специалиста в области средового творчества должны осуществляться в процессе освоения системы методов дизайна, где принцип средового подхода выступает как интегрирующее звено в структуре проектного знания.

Тема 19. Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания

- 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 познать 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. Если говорить о художественном проектировании (проектировании образа жизни), то оно дает образное завершение триаде умозрительных абсолютов: сущность = истина = благо.

Полнос «слабой» проектности воплощает, рефлексивное, гипотетическое, в пределе – охранительное (экологическое) отношение к миру. Постмодернизм есть конец модернизма, «антимодернизм». Он знаменует конец универсалистских 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-е годы – Новый дизайн: «радикальный эклектизм», «диалектное проектирование», «эмпиризм»; «экологический» и «средовой» подход.

Тема 20. Системно-деятельностная модель проектирования

- 1 Социальный заказ – основа проектной деятельности.
- 2 Объект и предмет проектирования.
- 3 Субъект проектирования.
- 4 Средства проектирования.
- 5 «Атомарный» уровень проектной деятельности (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.

«Атомарный» уровень проектной деятельности (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.

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 в 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 концепции проектирования предметной и архитектурной среды: Г. Мутезиус, П. Беренс, А. В. де Вельде, Л. Салливен, Ф.Л. Райт.
5. Раскрыть понятие «социальный функционализм» и «тотальное» проектирование.
6. Истоки модернизма 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 «включенного» проектирования.
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. Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна. «Аксиоморфологическая концепция» художественного конструирования; теория «системного дизайна»; «средовой подход».
14. Понятие «парадигма» – научная, философская, культурная, художественная. Какие парадигмы определяют восприятие мира: как отдельных вещей; как сложной системы.
15. Понятие среды. Среда как объект дизайнерского творчества.
16. Культурно-антропологический подход в теории проектирования и становление средового дизайна.
17. Структура средового объекта в дизайне.
18. Архетипы и мифологемы средового восприятия. Вневременное содержание основных мифологем (первообразов), участвующих в формировании предметно-пространственной среды.
19. Понятие «форма предметно-пространственной среды» и способы ее описания.
20. Проектное знание, его структура и функционирование.
21. Психологические закономерности познавательных процессов в проектном творчестве дизайнера.
22. Методическая организация проектирования. Поэтапная разработка объекта.
23. Система целевых установок в процессе проектирования (этапы: предпроектный, поисковый, разработка и заключительный).
24. Методы проектных работ на предпроектной стадии исследования.
25. Методы проектирования на стадии творческого поиска.
26. Методы проектирования на стадии творческой разработки.
27. Методы проектирования на завершающей стадии проектирования объекта среды.
28. Принципы гармонизации проектных решений. Композиционные задачи в процессе проектировании среды.
29. Объективные и субъективные факторы в проектировании средовых систем.
30. «Проблема» как начало творческого процесса в дизайне. Понятие «идея» и «концепция» в дизайнерском проектном творчестве.
31. Понятие «проектного образа» в дизайне. Критерии оценки проектных решений.
32. Методологические проблемы проектирования в дизайне среды на современном этапе.

2 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Целью изучения дисциплины является: получение системы профессиональных знаний в области теории и методологии дизайна, направленных на развитие творческой личности. Поэтому курс «Основы теории и методологии проектирования среды» должен дать студенту систему знаний о предмете и объекте проектной деятельности, целеполагания 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 процессуальные и 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.

В течение семестра усвоение теоретического раздела дисциплины оценивается в ходе практических занятий, проводимых в виде семинаров, собеседования (коллоквиумов), заслушивания докладов-сообщений, дискуссий или полемики студентов по актуальным вопросам дизайна, выполняются контрольные работы, кейс-задания и творческие задания.

Семинары направлены на развитие практических навыков студентов в процессе изучения теоретических дисциплин или ее разделов. Семинары могут быть различными как по содержанию, так и по построению, организации работы. Обычно на семинарах обсуждаются заранее поставленные вопросы. Студенты заблаговременно знакомятся с темой семинарского занятия и литературой, рекомендуемой для изучения данной темы, чтобы иметь возможность подготовиться к семинару. Иногда семинары проводятся в форме обсуждения небольших докладов или рефератов. Но это не означает, что к семинару должны готовиться только те студенты, которые делают сообщение. Чтобы активно обсуждать проблему, высказывать свою точку зрения, обмениваться мнениями, наконец, спорить в поисках истины – а это и есть главное назначение семинара, которые понадобятся при обсуждении на семинаре; сформулировать свое мнение по каждому вопросу и аргументировано его обосновать; записать возникшие во время самостоятельной работы с учебниками и научной литературой вопросы, чтобы затем на семинаре получить на них ответы.

Собеседование (коллоквиум) проводится с целью выяснить и оценить текущий уровень знаний студентов, подвести логический итог по пройденному материалу. Обычно собеседование проходит после изучения тематических разделов курса. Студенты заранее информируются о проведении собеседования, получают тематику и вопросы, рекомендуют литературу. В отличие от семинарских занятий, где поставленные вопросы, обсуждаются в дискуссионной форме, и преподаватель выступает в роли координатора процесса, собеседование – это диалог преподавателя со студентом.

В основе *кейс-задач* лежит метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов). Кейсы отличаются от задач, используемых при проведении семинарских и практических занятий, поскольку цели использования задач и кейсов в обучении различны. Задачи обеспечивают материал, дающий возможность изучения и применения отдельных теорий, методов, принципов. Обучение с помощью кейсов помогает приобрести широкий набор разнообразных навыков. Задачи имеют, как правило, одно решение и один путь, приводящий к этому решению. Кейсы имеют много решений и множество альтернативных путей, приводящих к нему. Кейс-задачи по дисциплине «Основы теории и методологии проектирования среды» представлены как комплекс

проблемных ситуаций, которые необходимо решать комплексно для достижения оптимального результата.

Творческие задания требуют в процессе выполнения не простого воспроизводства информации, а творческого подхода, поскольку задания содержат большой или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу профессиональной подготовки дизайнеров. Неизвестность ответа и поиск собственного «правильного» решения, основанного на своем личном опыте, или своего коллеги, позволяют создать основание для сотрудничества, со-обучения, общения всех участников образовательного процесса. Творческие задания, относятся к плохо структурированным проблемам, т.е. не имеют однозначного «правильного» ответа. Однако это не значит, что их выполнение строится на спонтанности действий или ожидании творческого озарения, поэтому необходимо понимать, что творчество дизайнера – это работа. Методика решения творческих задач предполагает определенную последовательность действий: исследование проблемы, концептуализация проблемы, решение. В деятельности студентов-дизайнеров эта последовательность действий конкретизируется в изобразительно-графической и теоретической форме.

Контрольные работы проводятся в письменной форме для оценивания знаний студентов по тематическому разделу. Студенты заранее информируются о предстоящей контрольной работе и ее тематике.

Вопросы для подготовки к практическим занятиям

Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды». Развитие методологии проектного творчества и становление дизайна среды как вида профессиональной деятельности.

- 1 В чем состоит предмет дизайна?
- 2 Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
- 3 Назовите основные этапы становления зарубежного дизайна.
- 4 Определите периодизацию отечественного дизайна.
- 5 Назовите основные виды проектного дизайнерского творчества на современном этапе.
- 6 В чем заключается деятельность дизайнера среды?
- 7 Основные задачи теоретического и методологического обеспечения проектирования в дизайне среды.

Тема 2. Истоки модернистского проектного сознания.

- 1 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?
- 4 Назовите основные принципы модернистской установки в искусстве.
- 5 В чем состоит принцип «отказа от традиций»? Назовите его основоположников в искусстве.
- 6 В чем заключается принцип «новой формы»? Назовите основных теоретиков «новой формы» в искусстве.
- 7 Как понимали принципы «целесообразности» и «техники» в дизайне и архитектуре теоретики модернизма?
- 8 В чем состоял социальный функционализм и принцип «тотального» проектирования? Назовите его теоретиков.

Тема 3. Теоретические концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм.

- 1 В чем состоит концепция геометрического рационализма Ле Корбюзье?
- 2 Почему геометрический рационализм стал основанием разработки «объективного» метода проектирования и рационал-функционализма?
- 3 Какие фазы прошел в своем становлении рационал-функционализм и роль Ульмской школы формообразования его развитии?
- 4 Как определил принципы проектирования среды Т. Мальдонадо?
- 5 Укажите слабые стороны «сильной» проектной установки и «объективного» метода рационал-функционализма?

Тема 4. Пути преодоления модернизма в проектной культуре.

- 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. Постмодернизм и гипотеза «слабой» проектной установки.

- 1 В чем заключается «слабая» установка проектирования и почему ее определяют как «неклассическую рациональность»?
- 2 Какая главная тема стала причиной трансформации проектных установок модернизм / постмодернизм?
- 3 Что означает выражение «диалектика свободы и необходимости проектирования на постиндустриальном этапе»?
- 4 В чем состоят культурно-экологические принципы «слабого» проектирования?
- 5 Как ставится проблема обитаемости искусственной среды, исходя из принципов экокультурного подхода в проектировании?
- 6 Проектная концепция «хай-гач» и что стало основанием ее разработки?

Тема 6. Основы теории проектирования предметного мира: Вещь в культуре, в цивилизации, в дизайне.

- 1 Каково происхождение слова «вещь»?
- 2 Какова роль вещи в человеческом обиходе, в культуре, в цивилизации, в дизайне?
- 3 Как соответствует характер формообразования в дизайне принятой в данный исторический период базовой модели мира?
- 4 Какие модели мира легли в основание стилевых направлений XX века?

Тема 7. Предметное мышление в дизайне и стремление к гармонизации предметного мира.

- 1 В чем состоит принципиальное различие между прогнозом и проектом?
- 2 Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в культурной коммуникации?
- 3 В чем различие между художественным и проектным образом? Что моделирует собой проектный образ?
- 4 Назовите функции вещи. Какие существуют теории относительно исторически первичных функций вещи?
- 5 Что такое социальные роли, и как используют это понятие в проектировании?

- 6 Чем отличается процедура типологизации от процедуры классификации и почему в дизайнерском проектировании принят этот вид систематизации потребителей?

Тема 8. Художественно-образное моделирование предметного мира.

- 1 В чем заключаются особенности проектирования в дизайне? Каково принципиальное различие между понятиями «задача» и «проблема», и как это связано с инновационным и аналоговым проектированием?
- 2 В чем состоит метод художественного моделирования? Какие эвристические (провоцирующие творческую находку) приемы привлекаются проектировщиками в процессе проектирования?
- 3 Что означают понятия «тематизация», «смыслообразование» в проектировании?
- 4 В чем заключается методический смысл различных точек зрения проектировщика на вещь? Каково содержание этих позиций?
- 5 Что такое «культурный образец» проектируемого объекта, и как он может быть использован в дизайне?

Тема 9. Основы теории дизайна предметно-пространственной среды: Единица проектирования – ситуация.

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

Тема 10. Мифопоэтика средового восприятия.

- 1 Каковы место и роль архаического сознания в мышлении современного человека? Структурные особенности такого мышления?
- 2 Что такое «архетипы» сознания, кто ввел это понятие? Как может использоваться эмоциональный потенциал архетип в проектировании средового объекта?
- 3 Что такое «мифопоэтическая картина мира»? Особенности «пространства» и «времени» в мифопоэтической картине мира.
- 4 Каково вневременное содержание основных мифологем (первообразов), участвующих в формировании предметно-пространственной среды?

Тема 11. Включенное проектирование в эпоху постмодернизма.

- 1 Какова связь идеологии средового подхода в дизайне с основными позициями постмодернизма?
- 2 Чем отличается в дизайне проектирование предметно-пространственной среды от проектирования вещей?
- 3 Каковы структурные единицы проектирования вещи и предметно-пространственной среды, и какова роль в них времени и пространства?
- 4 Какова позиция проектировщика по отношению к объекту при проектировании вещи и среды? Каким образом проявляется идеологии «включенного проектирования»?

Тема 12. Аксиоморфологическая концепция проектирования.

- 1 Назовите основные положения аксиоморфологической концепции проектирования.
- 2 Что представляла собой методическая модель объекта аксиоморфологической концепции проектирования? Назовите ее компонентный состав.

- 3 Как понимался комплекс социальных, утилитарно-функциональных, эргономических и эстетических требований в рамках аксиоморфологической концепции.
- 4 Какое место занимает аксиоморфологической концепция в теории и истории дизайна? Используется ли ее положения в рамках проектирования среднего объекта?

Тема 13. Системное проектирование и системная модель объекта дизайна.

- 1 Что стало основанием развитие системных исследований в теории проектирования.
- 2 Что такое системный дизайн и дизайн программирование?
- 3 Какова системная модель объекта проектирования?
- 4 Что понимается под: функциональным, продукционным и средовым комплексами в системной модели объекта проектирования?
- 5 В чем состоит диалектика системности модели объекта познания и «модели» действительности? В чем заключается системность проектирования среды?

Тема 14. Форма в дизайне среды и методологические проблемы ее исследования.

- 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 В чем заключается морфологическое описание формы? Какие характеристики предметно-пространственной среды задаются морфологическим описанием в процессе проектирования?
- 4 Что такое символическое описание формы, и какие характеристики среды задаются им в проектировании?
- 5 Что включает феноменологическое описание формы в дизайне среды, какие характеристики формы задаются им в ходе проектирования?

Тема 15. Познавательные процессы в проектном творчестве: Психологические закономерности мышления дизайнера.

- 1 Дайте определение психологическое определение мышления. В чем психологическая специфика мышления в проектировании, и что означает термин: «проектно-образное» мышления дизайнера?
- 2 Каковы закономерности проектно-образного мышления?
- 3 В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?
- 4 Что такое процессуальность проектно-образного мышления дизайнера?
- 5 Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?

Тема 16. Методика проектирования. Система целевых установок на различных стадиях процесса проектирования.

- 1 В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?
- 2 Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?
- 3 Каковы целевые установки предпроектного исследования?
- 4 Перечислите проектные целевые установки поискового этапа проектирования.
- 5 Каковы целевые установки стадии творческой разработки в проектировании?
- 6 Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?

Тема 17. Теоретические и практические средства познания объекта в методике проектировать.

- 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 Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?
- 3 Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе) проектирования.
- 4 Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?
- 5 Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.
- 6 Какова система теоретических и практических действий на завершающей стадии проектного процесса?

Тема 18. Методы и приемы организации познавательной деятельности на разных стадиях проектирования.

- 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 19. Аксиологические проблемы в дизайне среды и критерии оценки качества проектных решений.

- 1 Что означает понятие ценность объекта проектирования, укажите ее культурологический и функционально-эстетический аспект?
- 2 Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?
- 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 20. Проектная культура. Альтернативные установки проектного сознания.

- 1 Дайте определение проектной культуры. Что включает проектная культура?
- 2 Что понимают в теории дизайна под проектным сознанием и установкой проектного сознания?
- 3 Что означают термины «сильная» и «слабая» установка проектного сознания?

Тема 21. Системно-деятельностная модель проектирования.

- 1 Что такое проектирование? Назовите основные трактовки проектирования.
- 2 Почему социальный заказ определяют как «пусковой механизм» проектной деятельности? Укажите основные элементы социального заказа.
- 3 Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
- 4 Дайте определение объекта и предмета проектирования.
- 5 Понятие субъекта проектирования. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?

3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

В рамках изучения дисциплины «Основы теории и методологии проектирования среды» предусмотрен большой объем *самостоятельной работы*. В ходе самостоятельной работы студенты работают над изучением лекционного материала, оформлением конспекта лекций, готовятся к семинарским занятиям, контрольным работам, делают доклады и сообщения, разрабатывают темы дискуссий круглых столов, выполняют творческие задания и кейс-задачи.

Доклады-сообщения обычно представляют в виде реферативного исследования – реферата. *Реферат* представляет собой итог самостоятельного изучения студентом одной (монографический реферат) или нескольких (обзорный реферат) научных работ и должен отражать их основное содержание. Эта форма научной работы студентов используется при изучении, как основных теоретических курсов, так и специальных прикладных дисциплин. При его написании студент должен продемонстрировать умение выделять главное в научном тексте, видеть проблемы, которым посвящена работа, а также пути и способы их решения, используемые автором (или авторами). Реферат должен иметь четкую структуру. Монографический реферат обычно включает небольшое введение, в котором обосновывается важность данного исследования; основную часть, раскрывающую собственно содержание книги, и заключение, где студент кратко представляет выводы автора работы, если они есть в ней, или сам их формулирует. Надо сказать, что заключение не является обязательной частью текста реферата, часто он заканчивается изложением содержания работы. Композиция основной части реферата может быть:

- 1) конспективной, когда ее построение полностью соответствует структуре самой работы и отражает все или основные ее рубрики (разделы, главы, параграфы и т. д.);
- 2) фрагментарной, когда рассматриваются только ее отдельные части (обычно таким образом реферируются большие по объему и много-проблемные источники);
- 3) аналитической, когда содержание реферируемой работы раскрывается вне связи с ее структурой; в этом случае составляется план реферата, в соответствии с которым и излагается содержание.

Обзорный реферат в целом имеет аналогичную структуру; разница состоит лишь в том, что перед введением обязательно дается план реферата, а в конце его приводится список реферируемой литературы. Однако работа над таким рефератом гораздо сложнее, поскольку обычно он представляет собой обзор основной литературы одного или нескольких авторов по отдельной научной проблеме или теории. В этом случае требуется не просто выделить основное содержание изученных источников, но и сделать некоторые обобщения и сопоставления, показать, что их объединяет и в чем они различаются, какой аспект проблемы (теории) педагогики раскрывается в каждой из работ.

Композиционно такие рефераты также бывают различными. Источники могут рассматриваться каждый отдельно в определенной последовательности (по времени появления, по значимости работ и т. д.) или аналитически, т. е. по различным аспектам проблемы, нашедшим отражение в разных источниках.

Реферат как форма самостоятельной научной работы студента широко применяется в учебном процессе вуза. Рефераты могут быть обязательными для всех студентов или выполняться по желанию.

Написание реферата является обязательным при проведении практических или семинарских занятий. При этом студент в течение изучения курса по дисциплине должен выбрать и написать один реферат, желательно выступить по нему на практическом занятии. Общее руководство работой над рефератами осуществляется преподавателем, ведущим учебный курс. Он предлагает студентам на выбор темы рефератов, сообщает единые требования по их написанию, консультирует в процессе подготовки реферата.

Рефераты используются также и в работе студентов на семинарских и практических занятиях. В этом случае обычно они выполняются по желанию и зачитываются на занятии с целью его дальнейшего обсуждения всеми студентами группы.

В целом работа над рефератом позволяет студентам овладеть очень важными для исследователя умениями, а именно: научиться работать с научным текстом, выделять в нем главное, существенное, формулировать как свои, так и чужие высказывания кратко и своими словами, логично выстраивать и систематизировать изученный материал.

Тематика заданий самостоятельной работы соответствует лекционным и практическим занятиям курса «Основы теории и методологии проектирования среды».

Тематика самостоятельных заданий по дисциплине

Задание №1. *Среда как объект теоретического и методологического исследования в проектной культуре.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание №2. *Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX – XX веков.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание №3. *Истоки модернистского проектного сознания. Концепции «сильного» проектирования: рационал-функционализм.*

Изучение лекционного материала. Анализ работ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.

Задание №4. *Пути преодоления модернизма в проектной культуре.*

Сравнительный анализ мастеров архитектурно-дизайнерского творчества.

Задание №6. *Феномен постмодернизма и гипотеза «слабой» проектной установки в проектной культуре.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание № 6. *Проектно-художественные позиции дизайнера в предметном мире.*

Изучение лекционного материала.

Задание № 7. *Теоретической модели среды в проектной культуре.*

Изучение лекционного материала. Сравнительный анализ моделей среды.

Задание № 8. *Условия функциональной и эстетической полноценности предметно-пространственной среды.*

Анализ принципов задания формы в дизайне среды.

Задание № 9. *Теоретические и методологические основы проектирования среды в культурно-историческом процессе модернизм-постмодернизм.*

Подготовка сообщений, докладов, рефератов.

Задание № 10. *Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание № 11. *Системно-деятельностная модель проектирования.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание №12. *Проектное знание и структура познавательных процессов в проектном творчестве.*

Изучение лекционного материала. Построение модели проектной деятельности в дизайне среды.

Задание № 13. *Система целевых установок в проектировании средовых объектов. Поэтапная разработка проектного замысла.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом. Анализ системы целевых установок на проектирование.

Задание №14. *Предпроектный анализ. Дизайн-идея, дизайн-концепция.*

Изучение лекционного материала. Разработка ступеней деятельности предпроектной и поисковой стадий проектирования.

Задание №17. *Процесс формообразования как реализация проектной концепции и принципы гармонизации проектных решений.*

Изучение лекционного материала. Работа над конспектом.

Задание №18. *Роль графических средств в формировании проектных решений.*

Изучение лекционного материала. Разработка частной методики проектирования.

Примерная тематика рефератов по дисциплине

- 1 Средовой дизайн и его место в проектной культуре.
- 2 Гуманитарные и методологические проблемы проектной культуры дизайна на современном этапе.
- 3 Истоки модернистского проектного сознания в искусстве авангарда начала XX века.
- 4 Модернизм в проектной культуре зарубежного дизайна. (Вальтер Гропиус, Мис ван дер Роэ, Ле Корбюзье, Томас Мальдонадо, Дитер Рамс и др.).
- 5 Концепции органического проектирования в проектной культуре. (Фрэнк Ллойд Райт, Алвар Аалто, Эро Сааринен, Чарлз Имз, Рей Имз и др.) – на 3 чел.
- 6 Методологические основания преодоления модернизма в проектной культуре. Радикальный дизайн на границе модернизм – постмодернизм. (Алессандро Мендини, Микеле де Люччи, Этторе Соттсас, «Archizoom», «Superstudio». «Gruppo Strum»).
- 7 Феномен постмодернизма в проектной культуре (Чарльз Мур, Алессандро Мендини, Альдо Росси, Андреа Бранци, Этторе Соттсас, Майкл Грейвз).
- 8 Метод деконструкции в творчестве Фрэнка Гери и Питера Эйзенмана.
- 9 Феномен постмодернизма в творчестве Захи Хадид. и Нормана Фостера.
- 10 Культурно-экологические основания проектирования среды на современном этапе.

Каримова Ирина Сергеевна,
доцент кафедры дизайна АмГУ

Основы теории и методологии проектирования среды: сборник учебно-методических материалов для направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». Направленность (профиль) образовательной программы «Дизайн среды». – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017, 75 с.

Усл. печ. л. 6,4.