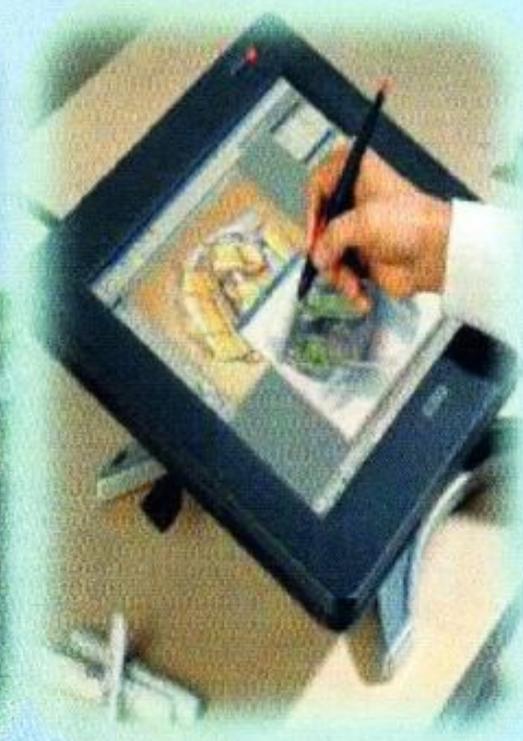
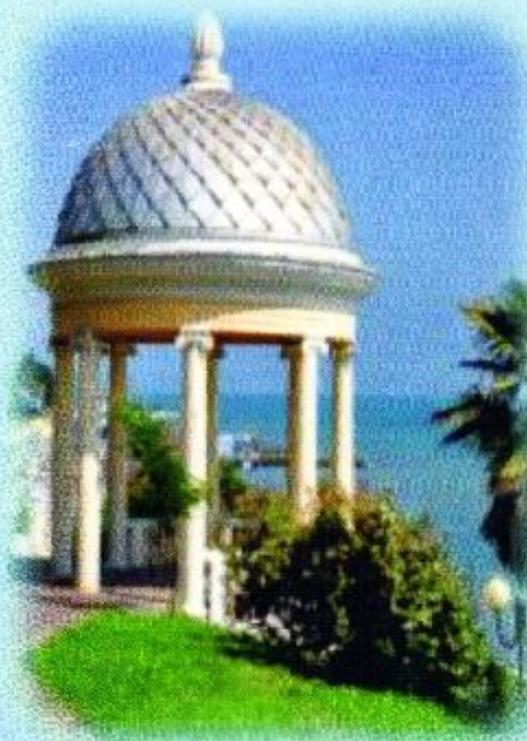


Нарциссова С.Ю.

МЫШЛЕНИЕ ДИЗАЙНЕРА:

деятельностно-психологические
особенности



С.Ю. Нарциссова

**Мышление дизайнера:
деятельностно-
психологические
особенности**

Монография

Москва
Издательство «Академия МНЭПУ»
2017

УДК 74+159.9
ББК 85+88.4
Н 30

Рецензенты:

доктор искусствоведения, профессор кафедры рисунка, живописи и скульптуры;
ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет архитектуры
и строительства» **Стеклова Ирина Алексеевна**

кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Дизайн» факультета Дизайна и
искусств, ФГБОУ ВО «Северо-Кавказская государственная гуманитарно-
технологическая академия» **Урсова Нина Петровна**

кандидат психологических наук, заведующий кафедрой общей и организационной
психологии, ЧУ ООВО «Институт Экономики и культуры»
Баширов Ильдар Фаритович

Н 30 Нарциссова С.Ю. Мышление дизайнера: деятельностно-психологические особенности: монография / С.Ю. Нарциссова. - 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 252 с.

В монографии рассматриваются характерные черты мышления и деятельности дизайнера, особенности формирования проектного сознания и развития дизайнерской мысли, факторы эмоционально-психологического воздействия объектов дизайна, взаимосвязь когнитивного стиля, мышления и художественного вкуса дизайнера, проективграфия как научное направление в дизайне, психологические подходы к объяснению творческого мышления и психофизиологические требования в дизайне. Книга адресована психологам, художникам и дизайнерам, а также всем, интересующимся вопросами творческой деятельности и может быть использована в учебном процессе, в рамках дисциплин «Психология творчества», «Художественное проектирование», «Психология искусства», «Эргономика», «Инженерная психология» преподавателями и студентами учебных заведений.

УДК 74+159.9
ББК 85+88.4

© С.Ю. Нарциссова, 2015
© «Академия МНЭПУ», 2015
ISBN 978-5-7383-0394-4

© Нарциссова С.Ю., 2017
© Издательство «Академия МНЭПУ», 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА I. МЫШЛЕНИЕ ДИЗАЙНЕРА	4
ГЛАВА II. ФОРМИРОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО СОЗНАНИЯ И РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА	58
ГЛАВА III. ЭМОЦИОНАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ДИЗАЙНА	126
ГЛАВА IV. ДИЗАЙН И ТРАДИЦИИ	146
ГЛАВА V. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ОБЪЯСНЕНИЮ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ	174
ГЛАВА VI. КОГНИТИВНЫЙ СТИЛЬ, МЫШЛЕНИЕ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ВКУС ДИЗАЙНЕРА	190
ГЛАВА VII. ПРОЕКТИВОГРАФИЯ: МЫСЛЬ И КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНЕРА	200
ГЛАВА VIII. ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ	210
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	237
БИБЛИОГРАФИЯ	244

ГЛАВА I. МЫШЛЕНИЕ ДИЗАЙНЕРА

Мышление дизайнера визуально, оно связано с другими формами мышления, а ставшая зримой культура – с другими проявлениями культуры. Но важно, что эта связь не помеха, а действительная помощь. Невидимое находит в видимом свою простоту, свое зримое совершенство.

Мир для дизайнера – прежде всего видимый мир. Мир волнует дизайнера постольку, поскольку он отлился в зримые формы или постольку эти формы могут быть обращены в зримые. Дизайнер исследует и конструирует видимую структуру мира, и это не просто узкая профессиональная заинтересованность: смысл зримого так же широк и значим, как смысл познаваемого. Проектируя, дизайнер строит вещь как мир; она – результат активного и уникального мировосприятия, созидание такой эстетической модели мира (личной, коллективной, культурно-исторической), которая в каждом случае имеет безусловную и прямую связь с действительным предметным пространством. Дизайнер не членит мир, как ученый, а воссоздает. Даже частная композиционная задача в искусстве всегда целостна, в ней отражается система действия, присущая определенному времени и культуре.

Культура дизайнера, его развитое эстетическое чувство не только позволяют решать актуальные задачи, определяемые созревшими и очевидными потребностями, но и предвидеть будущие изменения как материальных, так и духовных потребностей человека. В этом нет мистического прозрения: специфика художественного освоения действительности, творческого воображения, художественного мышления, оперирующего всегда целыми, нерасчлененными формами, позволяет по едва еще заметным, разрозненным признакам, уже

существующим сегодня, восполняя их, синтезировать целостный образ будущего.

Художественное проектирование для дизайнера становится осмысленным творчеством вещей, отталкиваясь от нужд сегодняшнего дня, оно предвосхищает потребности будущего. «Художественное конструирование» и «художественное проектирование» – вовсе не два термина для обозначения единого процесса и даже не различные оттенки его трактовки, а два одновременно и параллельно развивающихся типа дизайна. Если дизайнер создает проект, то его значение неизбежно выходит за пределы данной частной задачи. Иное дело – художественное конструирование. Оно имеет всегда четко ограниченную практическую цель. И поэтому, когда модель, разработанная художником, воплощается в материале, осваивается производством и идет в серию, смысл данной конструкции исчерпывается.

Если попытаться собрать, сжать смысл художественного проектирования, его можно выразить так: проблематика художественного проектирования развертывается за пределами мира техники, она возникает и углубляется, вырастает в насущную потребность в системе общей культуры своей страны и своего времени, оформляется в системе художественной культуры, свойственной этому времени. Эта проблематика находит разрешение в художественно-проектной деятельности. Художественное конструирование поражает воображение художников, представляется источником новых композиционных и образных принципов. Сегодня именно человек становится в центр художественного осмысления мира. Человек, человеческое содержание предметной среды являются причиной и следствием проектного творчества, его смысловым фокусом. Целью дизайнера становится стремление совместить в одной и той же вещи –

промышленном изделии, интерьере – принципиальную возможность различного ее восприятия. В вещи должны быть заложены различные способы «присвоения» ее потребителем. При этом слово «потребитель» берется здесь исключительно в профессиональном, проектном содержании.

Один и тот же человек последовательно или одновременно может по-разному потреблять одну и ту же вещь. Пассивное потребление: например, пребывание в интерьере театра и ожидании начала спектакля. Активное потребление – перестройка, перекомпоновка интерьера рабочего кабинета. Дизайнер начинает понимать, что невозможно проектировать вещь, взятую в отрыве от типа потребителя, которому она должна соответствовать. Он стремится решать всякую проектную задачу сообразно логике целостного отношения человека-потребителя к предметному миру.

В отличие от ученого, который опирается только на объективную информацию, накопленную прежним знанием, дизайнер формирует свой предмет и иным, специфическим для него способом – путем «самоотождествления» с человеком, для которого вещь предназначена. Степень и направленность этого творческого самоотождествления в процессе проектирования различны в зависимости от типа потребителя и от личностных характеристик самого проектировщика. Но, так или иначе, художник-проектировщик создает целостный образ потенциального потребителя, преобразуя в своем воображении едва заметные мотивы потребления, сообщая им определенность, синтезируя их в конкретное единство. Художественное проектирование тем самым вносит в творчество вещей совершенно новый и ничем иным не заменимый элемент. Ученый лишен здесь привычных для

него профессиональных средств исследования, поскольку объект научения не имеет определенности. Инженер не может построить модель предмета, поскольку он вынужден опираться на системы устойчивых, фиксированных нормативов. Мышление дизайнера-проектировщика, скорее, напоминает мышление актера, который, вживаясь в образ героя, как бы отождествляясь с ним, наполняет роль богатством своих эмоций, сообщает ей интонацию, мимику и жест. При этом актер сохраняет и определенную дистанцию по отношению к избранной роли, анализирует ее, дает оценку.

Художник-проектировщик делает почти то же, придавая образную конкретность модели, соотнесенной с типом потребителя, ставшего, условно выражаясь, его собственным «я». Он оформляет проектную идею в избранном проектном языке, трансформируя идею «вещности» предмета в проект вещи. Этот проект воплощает человеческое содержание, развернутое проектным воображением, исходя из определенного типа потенциального потребителя.

Активная роль личности дизайнера, занимающегося проектной деятельностью, вступает в противоречие с попытками создать объективированную методiku процесса художественного проектирования, свести его к жестким нормативам. Это не означает, что проектирование – дело немногих «избранных». Напротив, как и в традиционных художественно-конструкторских методиках, здесь подразумевается возможность относительно массовой деятельности. Школа художественного проектирования подразумевает максимальное выявление своеобразия, неповторимости личностных черт дизайнера, опирающегося в своем творчестве на художественные знания и художественную культуру. В сущности, любой

живописец, график или скульптор имеет необходимую базу для работы в сфере проектирования.

Личностный, авторский характер художественного проектирования несет в себе не большую возможность ошибки, чем любой объективированный процесс деятельности. Ведь нормативные предпочтения тоже зависят от личностных особенностей их создателя, чаще всего неосознанно. Личностный принцип в проектировании позволяет непрерывно преобразовать проектную деятельность. Это обеспечивает подлинную свободу и приводит к возрастающей дифференциации личностных позиций художников, работающих в проектировании. В сложном соотношении с нормативными методиками, не исключая, а дополняя их, художественное проектирование ломает стереотипы, выходит навстречу актуально формируемым потребностям, которые не осознает пока еще и сам будущий потребитель.

Что направляет мыслительный процесс художественного проектирования? Не может ли оно вылиться в произвол индивидуалистической фантазии, навязывающей людям сочиненные художником типы и условия потребления? Опора на художественную культуру в ее целостной совокупности гарантирует проектирование от индивидуализма и произвола.

Надо иметь в виду к тому же, что целью созидательной человеческой деятельности отнюдь не является достижение абсолютного равновесия между человеком и окружающей его предметно-пространственной средой. Смысл дизайнерской деятельности – в непрерывном преобразении среды. Одной из сил, реализующих это непрерывное движение, является наука, постоянно подвергающая пересмотру существующие технические возможности. Но наука сама по себе еще не находит адекватного выражения в культуре, она не имеет

профессиональных средств для учета изменяющегося человеческого содержания, которое трансформирует научные достижения в новые потребности и реализует их через систему производства.

Так же, как стимулом научного прогресса является конфликт между объективированной, в науке картиной мира и открытием новых фактов и процессов, не укладывающихся в эту картину, стимулом художественно-проектной деятельности оказывается конфликт между сложившейся уже пространственно-предметной системой и личностным мироощущением дизайнера, поскольку художественная индивидуальность схватывает факты и процессы, не включенные еще в эту внешнюю по отношению к творческой деятельности образную структуру мира. Конфликтность в каждый момент движения, разрешение каждого конфликта путем перевода его на новый, более высокий уровень, который снова требует выработки методов и средств решения, а не удовлетворяется компромиссом, – такова суть концепции художественного проектирования, ее центральный принцип.

Руководитель Ульмской школы Томас Мальдонадо требовал от художественного конструирования (отождествляя его с дизайном вообще) роли «возбудителя беспокойства» в обществе, одновременно стараясь выработать универсальную нормативную методику, по существу отрицающую роль творческой фантазии дизайнера, выведенную целиком из прикладных научных дисциплин. Таким образом, применяемые Томасом Мальдонадо средства оказывались в противоречии с целью, им самим выдвинутой. Быть «возбудителем беспокойства» в обществе – значит для дизайнера постоянно выходить за пределы сложившихся стереотипов, ломать их, творить новые оригинальные формы,

предошущать в будничной прозе сегодняшнего дня тенденции завтрашнего. Как «возбудитель беспокойства» дизайнер призван раскрепощать человека от давления закостеневающей и потому давящей предметной среды, опираясь на просыпающуюся жажду раскрепощения.

Итак, художественно-проектное творчество направляется временем, типом потребителя и личностью проектировщика. Но имеется еще один весьма существенный элемент: проектная деятельность протекает в русле языка проектирования, является языковым процессом. Насколько дизайнер овладел выразительным языком проектирования и насколько его язык адекватен художественной культуре времени – это зависит от индивидуальных качеств проектировщика, от широты его духовного кругозора. Непременным условием художественного проектирования в любом случае является специфический язык проекта как автономного продукта художественно-проектного творчества. Необходимость особого выразительного языка в проектировании вызвана эстетической природой этой деятельности. Ведь с самого начала проектировщик выступает как художник, его творчество не в том, что он сначала придумывает отвлеченное решение и только потом воплощает его в конкретную форму. *Пространство, плоскость, линия, фактура, объем* – неперенные средства профессионального мышления дизайнера.

Искусство невероятно обогатило арсенал композиционных средств. Изменившееся отношение к пространству и единичной форме, взаимное проникновение формы и пространства, цветосветовые эксперименты, исследование типов организации пространства и оптических иллюзий, превращение заданного предмета в элемент художественной композиции, когда его изымают из привычных условия и

создают ему особую индивидуальную среду, – все это многократно расширило возможности дизайнера-проектировщика в постановке и решении проектных задач.

В проектировании, как и в любом другом искусстве, мы имеем дело с двумя языками. Когда живописец пишет с натуры натюрморт, выразительность реальных предметов, служащих ему моделью, не тождественна выразительности готовой картины. Вводя предметы в свое произведение, дизайнер как бы переводит их в иной образный, структурный и пространственный строп. Реальные вещи для него не безмолвны, но, будучи воспроизведены на холсте, они говорят уже о чем-то ином, новом.

При проектировании эти два языка – язык предметного вещного мира и язык проекта – не тождественны друг другу. Каждый язык имеет сложную структуру, который предполагают интимное знание, внутреннее понимание смысла. Реальные вещи, как мы их непосредственно воспринимаем, предметно-пространственная среда так или иначе «говорят» каждому человеку. Люди так же естественно приучаются понимать образный язык вещей, как они с детства овладевают родной разговорной речью; язык вещного мира – всеобщий. Но всеобщность отнюдь не означает одинаковости. В выразительном языке вещей одновременно сосуществуют или исторически смещаются различные типы эстетического восприятия. Вещи «говорят» всем, вовсе не одно и то же. В рамках общей культуры существуют как бы разные диалекты предметной выразительности, отличающиеся весьма важными оттенками смысла.

Художественное проектирование, дифференцируя живые типы потребительского отношения к вещному миру, не может игнорировать эти градации единого языка вещественности. Но по сравнению с языком предметных

форм, который реализуется в восприятии, в непосредственном общении, язык проектирования вообще является в значительной степени искусственным. И именно эта искусственность придает ему активный, конструктивный характер. Важность последнего положения можно по-настоящему оценить только на практике, когда возникает вопрос о выборе художественных средств выражения, соответствующих проектной идее.

Мышление дизайнера складывается в процессе решения конкретных задач, в результате их активного переживания. В дизайнерском мышлении происходит передача общего замысла, отвлеченной схемы устройства, требующего пластической идеи, которая преобразовала бы техническое изобретение в элемент человеческой культуры.

Для создания и непрерывного воссоздания целостной предметной среды, соответствующей высшим потребностям человека, необходимо творческое объединение усилий художественной мысли и научной интеллигенции. Проектирование все в большей степени опирается на достижения современной науки, и в свою очередь художественно-проектная деятельность обогащает научное знание новыми целями, новыми средствами. Последовательно уточняя методы решения проектных задач, заимствуя и преобразуя средства науки и искусства, художественное проектирование осознает себя как специфическую профессиональную деятельность. Важным фактором, определяющим становление художественного проектирования, является переоценка инженерно-конструкторской деятельности. Понятие «инженер» стало архаичным. Выпускник учебного заведения, получающий диплом инженера, – это или работник административно-управленческого аппарата, или проектировщик в

проектной организации, или высококвалифицированный техник на производстве, в немногих случаях – это конструктор-проектировщик на уровне ведущих или главных конструкторов.

Если ученый мыслит создаваемый объект в категориях, свободных от фиксированных формальных признаков, дизайнер облакает эту абстракцию в плоть конкретной пластической формы, развертывает внутреннее богатство теоретической идеи в стройную целостность предметной конструкции. Свободное от неизбежной узости профессиональной схематизации, которая свойственна науке и технике, дизайнерское мышление, если оно соответствует культуре времени, все чаще облегчает ученым конструирование функциональных, эффективных и экономичных систем.

Художественное проектирование не обладает и по природе своей не может обладать ни универсальностью, ни абсолютной объективностью. До сих пор в мировом дизайне отделяют решение промышленного интерьера от решения машинных форм. Более того, это случайное (ничем, кроме «очевидности», не оправданное) отделение последовательно закрепляется в методиках, вырабатываемых дизайнерскими школами различных стран. Однако центр интересов современной культуры заметно, со все большей очевидностью переносится с машинного содержания труда на человеческое содержание производственной деятельности.

Фиксированная, неизменяемая форма машины тормозит творческую активность на производстве, оставляя для нее лишь отдельные узлы и детали. Задача заключается, очевидно, в том, чтобы машина перестала существовать автономно от человека, чтобы она вновь, как встарь, превратилась в инструмент, перестраиваемый

рабочим для себя. В этой ситуации машина лишается права на самостоятельную форму.

Принцип «открытой формы» возникший в рамках концепции художественного проектирования снимает искусственную грань между интерьером и машиной. Объектом проектирования стала машинная архитектура – гибкая, способная к росту пространственно-тектоническая система. Эта система строится вокруг человека и перестраивается им по мере надобности, сохраняя при этом композиционную целостность.

Так, традиционный подход к организации музейной и выставочной экспозиции часто сводится к более или менее удачной иллюстрации в пространстве того тематического плана, который составляется научными работниками с использованием профессиональных средств. Принцип проектирования «через потребителя» убеждает в том, что в выставочной экспозиции вещь живет иначе, чем за ее пределами. Здесь возникает как бы конфликт времен, – того времени, которое выражено в экспонате, и времени, привносимого зрителем. Метод художественного проектирования позволяет слить все это в пространственную целостность, выявляя возникающий контраст, делая его зримым. В решении различных проектных задач (машина, интерьер, экспозиция, парк или праздничное оформление города) находят свое развитие и воплощение одни и те же основополагающие характеристики проектного мышления.

Еще одна существенная особенность и необходимый элемент дизайнерского мышления – это область композиции. Композиция сегодня является учебным предметом в системе дизайнерского образования. В этом качестве она, как правило, предваряет собственно учебное проектирование, образуя так называемые пропедевтические курсы. Работа над внешне

разнородными проектными задачами, студии художественного проектирования позволяют выделить, теоретически сформулировать и практически использовать в проектировании композиционные принципы, абстрагированные от частных условий и, тем не менее, непосредственно действенные. Тем самым композиция из средства педагогического или только аналитического превращается в средство конструктивное.

Когда идеи выстраиваются в систему, обретают ясность и законченность, они вступают в жесткие взаимоотношения с действительностью. Система идей предполагает продумывание до конца, логическое выведение следствий из принятых предпосылок. Иначе говоря, система оказывается идеальной – и именно в качестве идеальной она становится необходимой дизайну как школе и направлению.

Сами по себе идеи и гипотезы не могут быть сразу же использованы дизайнером: для того чтобы теоретическая идея могла быть освоена, она должна превратиться в образ. Иначе говоря, сама возможность существования теории в области дизайна зависит от того, способна ли та или иная гипотеза обрести форму, стать зримой, превратиться в проект и быть проверена проектированием. Если это удается, теория становится одним из важнейших инструментов осмысления и совершенствования дизайнерского языка.

Вклад дизайнера в теорию не ограничивается проверкой теоретических гипотез. Работая в области формы, художники и дизайнеры, на каком бы языке они ни изъяснялись, создают и теорию тоже: в соответствии со спецификой своей профессии проектировщик обязательно превосхищает различные концепции, понятия, представления о новом стиле и образе жизни, о реальном или желательном направлении развития. Пытаясь выразить

современный мир в новых формах, именно дизайнеры ставят и решают многие из тех проблем, которые теоретики должны будут рассмотреть, интерпретировать и привести в систему.

Дизайнерский проект, понятый в выполненном как задание на проектирование, может быть экспонирован на выставке; будучи идеальным, он воспитывает взгляды, вкусы и представления тех людей, для которых создан. Как художники-модельеры проектируют не только реальную, но и «высокую» моду, не только модели, но и процесс их внедрения (и делают это с помощью запроецированной демонстрации мод), так и художники-проектировщики используют выставку для подготовки людей к труду и жизни в той предметной среде, над созданием которой они сегодня работают.

Предпроектный анализ - сбор и обобщение сведений об особенностях выдвинутой жизнью проектной задачи, о возможных способах ее решения, о достоинствах и недостатках уже имеющихся аналогов таких решений, наконец, разработка собственных принципов получения требуемых результатов – составляет чрезвычайно трудоемкий и неотъемлемый этап любой дизайнерской работы.

Дизайнер, изучив суть предложенной ему проблемной ситуации, сознательно ищет нетривиальные пути ее разрешения либо за счет выдвижения новых конструктивно-художественных идей, либо с помощью модернизации и совершенствования, хорошо зарекомендовавших себя прототипов. Завершается предпроектный анализ выработкой дизайн-концепции - модели проектного замысла, закрепленной в материально-технических формах, образных установках или логических положениях, модели, удовлетворяющей и индивидуальные (проектировщика) и общественные (производства,

функционального процесса) запросы и ожидания. Дизайн-концепция еще не есть проект - это только, ближайший подступ к его появлению. Но в его качественных и количественных формулировках, изобразительных конструкциях уже заложены и контуры окончательной дизайнерской идеи, и ощущения тех художественных результатов, которые даст ее осуществление. Так, реализация выдвинутой примерно полвека назад задачи - хлеб должен поступать к покупателю так, чтобы по пути его не касалась рука продавца, привела к становлению мощнейшей отрасли изготовления и использования стандартных упаковок. Эти упаковки изменили и схемы розничной торговли, и облик товаров, «запечатанных» на заводах в целлофан или другие специальные материалы, что дало импульс развитию нового раздела графического дизайна.

Сознательно работая с функцией как специфическим объектом проектирования, дизайнер может добиться ее безупречного выполнения, а, учитывая ее ведущую роль в становлении дизайнерского решения, может прийти к органическому соединению эмоционального климата процесса и условий его протекания. Но эта часть работы - лишь начало полноценного дизайна, который в значительной мере лежит далеко за пределами собственно функциональных проработок - в сфере чисто художественной, в интуитивном поиске эстетически совершенных и эмоционально выразительных дизайнерских форм, не противоречащих их функциональной сути. Дизайнерская идея, которая была главным содержанием «объективного» цикла дизайн-проектирования, замещается идеей художественной.

Результатом мыслительной деятельности в дизайне является целостность объекта проектирования - органичное единство воспринимаемых потребителем эмоциональных и

прагматических впечатление, характеризующих произведение дизайнерского искусства. Здесь они образуют ансамбль - согласованность, стройность частей единого целого, что тем более трудно, поскольку эти части чрезвычайно разнородны по облику и функции и часто кажутся несовместимыми. Преодоление этих несоответствий, сведение внешне несводимого в целостность - искусство композиции. Термин «композиция» (от латинского composition - сложение, составление) означает строение (структура), соотношение и взаимное расположение частей, образующих одно целое.

В дизайне профессиональная суть композиционной работы - визуальная организация набора элементов дизайнообъекта, преобразование их рационально-механического объединения в художественно осмысленный организм. Участвуют в этом процессе все зрительные характеристики слагаемых среды - от поверхностей до ритма цветовых или фактурных пятен. А поскольку они же, как правило, несут и функционально-содержательную информацию о данной вещи или явлении, получается, что любое визуальное соединение элементов целого образует своего рода информационный комплекс, раскрывающий - через ассоциации, сравнение и сопоставление единичных сообщений и настроений - и рациональный «идейный» смысл всего решения, и частные сведения о его составляющих. Степень ясности, «читаемость», выразительность этой системы сигналов есть, в конечном счете, мерило качества композиционной деятельности.

Композиционная мыслительная работа дизайнера – выстраивание эстетических взаимосвязей между нужными автору компонентами формы, их согласование и видоизменение ради искомого художественного эффекта. Поэтому, мышление дизайнера должно быть способным дать ответ вопросы:

- Что именно, какое содержание, в каких пределах

может организовать, передать, сообщить зрителю композиция?

- Как, какими способами и средствами должно быть организовано это содержание, чтобы зритель правильно понял задуманное автором?

Дизайнер проектирует цветовую среду, оперируя цветовыми отношениями. В них он может менять отдельные цвета, и сам цветовой конструкт. Цвет может иметь постоянные знаковые характеристики только при узкоприкладном, потребительском понимании одной из сторон нескончаемо богатого мира цвета. Понимая мир цвета как культурную реализацию и язык, дизайнер анализирует не отдельные цвета, а их связи, построенные на основе гармонии. Эти способы построения гармонической колористической целостности основаны на объективных закономерностях, выявленных при создании цветовой модели и одновременно выступающих как результат колористического анализа лучших образцов мировой живописи.

Проектная практика¹ постоянно выдвигает новые цветовые задачи, при решении которых непреложным должно быть лишь одно – знание законов цвета, основ цветовой гармонии.

Хаос разнородных, несогласованных форм может быть преодолен различными путями. Например, заваленный строительным мусором двор Варшавской Академии художеств был преобразован в своеобразный ансамбль, напоминающий японские «сады камней». Оскар Хансен, испытывая трудности с транспортом, не мог вывезти весь мусор. Тогда он привез огромный камень, который установил в точно указанном месте. И мусор «исчез», потому что появилась доминанта – композиционный центр, подчинивший себе окружающее пространство.

¹ Урусова Н.П. Средовый дизайн в проектной культуре и проективोगрафия как один из методов формообразования объектов и пространства // Мир науки, культуры, образования. 2014. № 5 (48). С. 200-204.

Законы колористической гармонии устанавливают не только качественные, но и количественные гармонические сочетания.

Дизайнер не перекраивает пространства, противоборствуя логике жизненных обстоятельств. Он, наоборот, улавливает эту логику и делает ее зримой, добываясь единства художественного замысла с практическими параметрами проектной задачи.

Известный профессор-физиолог Рабкин, рассматривая вопрос об оптимальном восприятии цветов, вспоминает такой, например, случай. Один дизайнер стал хуже работать. Он начинал писать картину, доводил ее через несколько часов до определенного уровня, но потом, чем больше над ней работал, тем больше портил сделанное. Профессор Рабкин, к которому дизайнер обратился за советом, нашел у него острое переутомление зрения. Он посоветовал прикрепить к мольберту или этюднику чистый лист, чтобы взгляд время от времени падал на ахроматический фон, снимающий утомление от сложной цветовой гаммы создаваемой картины. Аналогичная идея возникает и в отношении зрительного отдыха при проектировании промышленного интерьера.

Одинаковых задач в практике художественного проектирования нет. Однородна во всех случаях лишь методика. Перед дизайнером часто встает задача найти определяющий «лейтмотив» или доминанту. Доминантой в композиции принято считать изобразительно-смысловое ядро: ей подчиняется изобразительное выражение темы, в ее ключе происходит восприятие визуализированного смысла. Доминанта – преобладающий, сквозной компонент темы, определяющий требуемое соответствие избираемых художником формальных приемов особенностям зрительного восприятия. По аналогии с литературным произведением это своего рода сюжет.

Особенностью изобразительной доминанты является то, что она всегда – начало чтения; это тот элемент,

который воспринимается первым и главным в изобразительной системе. Чтение может начинаться не с первого по близости к зрителю элемента, не с крайнего и не с центрального, а с того, который задан изобразительными средствами первым.

В пространственном окружении доминанта действует в пределах ограниченного пространства. Высотное здание или телевышка главенствуют в городской застройке, водная поверхность становится доминантой для прибрежного района, площадь – для прилегающих улиц, а монумент – уже для площади. Во внутреннем пространстве через доминанту же организуется целостное и последовательное восприятие интерьера, в музее ею может стать экспонат или группа экспонатов, основных для развернутой темы. Не всегда доминанта воспринимается непосредственно, она может быть и структурной, визуально и осознанно прочитываемой лишь при наличии опыта культурного восприятия. Для неподготовленного зрителя такая «невидимая» доминанта оказывается действенным фактором, организующим восприятие предметной ситуации. Основой композиции может стать направленность масс, объемов, элементов, колористических характеристик, доминировать могут оси и центры симметричных композиций, направления движений зрителя, наконец, пересечения направлений и осей. Основой решения промышленного интерьера может стать, например, система интенсивно окрашенных контейнеров для транспортировки деталей и кранов для переноски этих контейнеров. Тогда пространство организуется путем упорядочивания рабочих мест, регулярной загрузки их заготовками и предельно четкого выявления этой системы. Одно «универсальное» средство оказывается искомым ключом к достижению многих целей. Строгое геометрическое расположение ярких цветовых пятен

контейнеров на архоматическом фоне организует восприятие большого цеха.

Чаще всего художник-проектировщик лишен возможности радикально перестраивать помещение или сменять конструкции. Но именно поэтому, чем лучше знакомы дизайнеру тонкости современного производства, чем глубже уяснит он себе технологическую, архитектурную специфику данного предприятия, тем больше у него шансов на успех. Ограниченность исходных условий отнюдь не обязательно оказывается тормозом для творчества. Соппротивление заданного материала возбуждает энергию преодоления, без которой искусство мертво. Чем скромнее и экономнее средства, помогающие дизайнеру достичь цели, тем убедительнее и ярче, проще и доходчивее решение. Идя таким путем, дизайнер скорее найдет общий язык с технологом и инженером.

Дизайнеру важно ориентироваться не на консервативные элементы производства, а на технический прогресс. Дизайнер должен отчасти видеть будущее, поскольку открытость будущему – важнейшая черта художественного проектирования. Естественно, что в ходе работы проектировщика идет непрерывно накопление опыта. И поэтому, когда перед ним возникает задача, в чем-то аналогичная уже однажды решенной, он надеется применить уже проверенные приемы. Однако проектирование – творчество, механические повторы ему противопоказаны. Реализация даже одного и того же приема зависит от множества специфических для каждого объекта обстоятельств. Фактически невозможно, не впадая в стилизацию, повторить уже примененный однажды прием.

Рассмотрим пример дизайнерского проектирования – электроламповый завод. Здесь повышенные требования к чистоте помещения (при нескольких пылинках на

кубический метр воздуха сделать лампу без брака практически невозможно). Поэтому при входе в цех рабочие должны полностью переодеваться. Как добиться, чтобы необходимость этого стала не административно вынужденной, а естественной и очевидной? Всегда важно сделать видимой суть отношения людей к технологии, наглядно выявить технологическую схему интерьера. В данном случае надо было психологически четко отделить «грязную» зону от «чистой». Разделили помещение, в котором полагается переодеваться, прозрачной перегородкой. Степы «грязной» зоны выкрасили в синий цвет, а «чистой» – в белый. Рабочий снимает уличную одежду в синей зоне, а спецодежду надевает в белой. Цветовая граница двух зон, разделенных только прозрачным стеклом, вызывает нужную реакцию – неосознанную, инстинктивную. Вообще нужно сказать, что чаще всего художник-проектировщик ищет такую систему зримой целостности, которая воспринимается подсознательно. Тем более ответственным, тем более сознательным должен быть он сам.

Частные аспекты методики художественного проектирования так тесно связаны между собой, что, как правило, ни один из них не может быть до копии понят, прочувствован и применен в проектной практике изолированно. Проектирование промышленного интерьера не сводится к его «оформлению», как нельзя подменить его и только технологическим конструированием. В художественном проектировании все имеет свою специфику – от формулирования задания до методов графического исполнения.

Современный подход к проектированию вещи – это, прежде всего, выяснение, поиск, разведка новых связей между людьми в процессе овладения предметным миром. Актуальной задачей становится проектирование не просто

технических устройств, но ситуаций, в которых вещи оживают; возникает стремление мыслить целостную среду.

Развитое понимание универсальности пространства, его одухотворенности дает возможность дизайнеру опираться на ту целостность, в которой отдельная вещь всякий раз и необходимо получает «истинную форму». Форма единичной вещи рождается не только из частной утилитарной функции, но и из интуиции пространства, в котором данная вещь находит свое место.

Художник-проектировщик имеет дело с очеловеченным пространством, которое не только допускает, но и стимулирует активное взаимодействие с ним человека. Оно подлинно реализует свои эстетические потенции лишь при условии, что люди, живя в нем, действуя, будут его непрерывно перестраивать, изменять, развивать. Если форма открытая, то дизайнер и потребитель встречаются где-то на пути рождения вещи, между ними возникает действенная связь. Конечно, и здесь дизайнер будет предлагать потребителю некоторый каталог вещей, предназначенных для удовлетворения его нужд. Но эти вещи не будут заданы столь жестко.

Поле свободное дизайнерского творчества следует считать ту черту произведения, которая, развивая исходную композицию, позволяет компоновать дополнительные элементы.

Дизайнер перестает быть суперспециалистом, навязывающим вещам и людям порядок от урбанистического масштаба до пуговицы. Дизайнер предвидит будущее по едва намечившимся мотивам потребления, он проектирует структуру полей свободы; реализовать эти мотивы, воспользоваться открывшейся свободой способен лишь человеческий коллектив.

Слово «композиция» употребляется в разных значениях: оно отражает и курсы преподавания, где

изложены основные закономерности построения художественной формы, и собственно творческую деятельность, и отдельные произведения искусства, и расположение «гипсовой головы» на листе бумаги. И всякий раз употребление слова «композиция» имеет свои основания. Каждое определение композиции обосновывается опытом личной или коллективной практики.

Пытающийся разобраться в существе творческого процесса, дизайнер с самого начала сталкивается с той двойственностью, что дает ему материал для рассуждений о композиции: с одной стороны, это «живое», кинетическое мышление, это навыки, способности, чувства дизайнера, непрерывно меняющееся у него видение мира, с другой – это уже законченные образцы творчества, в которых мышление реализовано в статической форме; другими словами, это и результат творчества и его процесс.

Законы и основы колористических, плоскостных, объемных или пространственных гармонических сопоставлений невозможно осваивать только лишь на примерах, из которых они извлекаются. Ведь эти законы – итог завершившегося творческого процесса. Подлинное освоение их потребовало бы невозможного – повторения шаг за шагом той непосредственной практики, тех поисков и находок, в процессе которых композиционные принципы выявились и формулировались. Отвлеченное знание композиционных закономерностей, быть может, и достаточное для искусствоведа, совершенно недостаточно для дизайнера, применяющего их для создания новых пространственных форм.

Всякое определение и всякое выражение понятия композиции предполагает в качестве своих оснований и набор уже готовых образцов, готовых форм, и анализ творческого процесса, чаще всего своего собственного, и,

наконец, всю традицию предшествующих представлений, как практических, так и теоретических.

Благодаря влиянию традиции композиция помимо существования в процессе творческой деятельности и в ее результате получает еще одно, третье существование – в представлениях о ней. Эти представления ничуть не менее реальны и значимы, чем все другое: они оказывают воздействие, часто даже решающее, на практическую деятельность дизайнера. Дизайнеру не нужно анализировать всю историю искусства с самого начала, охватывать все формы уже созданных произведений и самому реконструировать деятельность их создателей. Значительно выгоднее опереть свою творческую работу на уже готовые и предельно объективированные знания о композиции.

Сколь бы обобщенными и отвлеченными ни были основные положения композиции, она, как определенный способ и стиль работы, всегда несет на себе печать творца-дизайнера, обладающего определенным и, в конце концов, предельно индивидуальным видением мира, определенными ценностями, чувствами, владеющего индивидуализированной техникой работы, принимающего тот или иной, но всегда индивидуализированный стиль. Дизайнер в процессе работы делает иной раз сотни композиционных эскизов; для других они почти неразличимы, а он выбирает один – тот, который больше всего соответствует его личному видению мира. И именно в этом выборе одного из массы всех других лежит подлинная тайна творческого мышления дизайнера. Но было бы неверно объяснять композиционные закономерности только личностными, никак не контролируемыми качествами дизайнера. То, что в живом процессе творчества выступает как непередаваемая индивидуальность дизайнера, при подходе с аналитической

позиции предстает как средства, язык и методы художественной деятельности. И только в том случае, если так представить себе живой процесс работы дизайнера, можно в нем что-то выделить, что-то извлечь из опыта и достижений других, чему-то научиться.

Неправильно было бы понимать повышенный интерес к композиции как возвращение к выработанным раньше и временно забытым средствам и методам или, тем более, как простое возрождение традиционных курсов. Композиция не может оставаться такой, какой она была пятьдесят или даже двадцать пять лет назад; как и все другое, она должна менять свое лицо, входить в связь с новыми видами художественного творчества и перестраиваться под их влиянием.

Дизайнер должен не только чувствовать, но и понимать логику развития художественной формы. Это понимание необходимо не только для того, чтобы можно было разбираться в истории развития форм предметного окружения; в значительно большей мере оно нужно для того, чтобы в каждом конкретном случае находить художественную форму, адекватную задаче и общему духу нашего времени. Ведь художественное решение, всегда связанное с определенными условиями места и действия, с какой-то определенной единичной задачей и единичным объектом, имеет вместе с тем проекцию на историю развития художественной формы и должно либо подчиняться вектору этого развития, либо же сознательно нарушать его, создавая тем самым новые поправления и линии развития. Художник-проектировщик должен чувствовать и понимать, что художественная форма непосредственно связана со временем, более того, является выражением времени в вещи. Он должен понимать, что художественная форма имеет прошлое и будущее. Но,

чтобы понять все это, ему необходимо знать законы развития художественной формы.

Законы всегда создают идеальное поле; они выделяют возможное и допустимое, противопоставляя его всему остальному как единственную реальность. То же самое делают законы композиции. Поэтому освоение композиции художником, неизмеримо обогащающее его в отношении к прошлому, вместе с тем, если дизайнер подчиняет себя системе композиции, оказывается в отношении к будущему весьма сильным ограничением. Осваивая законы композиции, дизайнер приобретает свободу, высокое совершенство в оперировании определенным языком, но одновременно связывает себя с ограниченным миром средств, через который и в формах которого он начинает видеть все, что существует. Теперь все модели мира, которые он может создать, и все выражения своего «я», на которые он только способен, предстают как варианты того идеального мира, который задан композиционной системой, мира, который объявляет его возможным и допустимым. При этом дизайнер всегда творит, из многих возможностей, заданных в допущенном для него мире, он должен выбрать ту единственную, которая соответствует условиям задачи и его собственному мироощущению и миропониманию, но творчество этого рода все равно остается лишь выбором для уже заданного, из вариантов, создаваемых в соответствии с жесткими принципами композиции из ограниченного набора элементов. Определяемая таким образом композиция – и в этом убеждены многие – противоречит идее художественного проектирования, неизменно и неизбежно сужает его возможности.

Главная идея и принцип художественного проектирования – в свободе от ограничений, накладываемых специализированным языком, в

возможности творчески обновлять такого рода язык в зависимости от задач. Знание закономерностей формообразования и определенного механизма их измерения во времени – это те художественные знания, без которых сегодня не может быть художественной культуры дизайнера. «Форму дизайнер ищет для более полного выражения образной мысли, которая им овладела, – писала Е. Белашова, – и найденная им форма сама превращается в мысль».

Противоречие между принципами композиции и принципами художественного проектирования или, во всяком случае, известная неясность, касающаяся отношений между ними, должны быть преодолены, но не за счет устранения композиции и не за счет отрицания основных идей и принципов художественного проектирования. Чтобы проследить линии связи композиции и художественного проектирования и чтобы понять, как они сочетаются и могут сочетаться друг с другом, нужно вернуться к ситуации появления самой композиции и оформления ее в особое средство художественного творчества.

Система композиции выступает для дизайнера как первичное выражение бытия художественных форм, поскольку она всегда в этом плане кажется более мощной и богатой, чем любое отдельное произведение искусства или любой конкретный набор их, так как содержит в себе значительно больший диапазон возможных художественных решений. Но этот подход к системе композиции кардинальным образом меняется, как только перед молодым дизайнером встают его собственные художественные задачи, и он начинает решать их самостоятельно. Теперь система композиции выступает уже не как окорма существования подлинного художественного творчества, а лишь как средство и способ

его выявления и оформления, как язык, на котором надо осмысленно «говорить» и с помощью которого надо выражать определенное художественное содержание. То, что недавно казалось богатством системы композиции – многообразие заложенных в ней возможностей, – теперь, при столкновении с конкретной художественной задачей, оборачивается бедностью. Дизайнеру приходится пересматривать свое отношение к системе композиции, и он вновь убеждается, что это лишь средство, лишь язык, то есть форма без содержания. Поэтому каждый дизайнер дополняет усвоенные им средства композиции своими собственными, индивидуальными средствами творческой работы, а потом те из художников, которые вынуждены учить других, заново начинают всю работу по извлечению средств из собственной деятельности и так непрерывно обогащают наши знания о композиции и вместе с тем сами ее принципы и средства.

Когда дизайнер исходит не из «живых» задач, не из потребности наиболее полно выразить угадываемое им художественное содержание, а из готового языка и его формальных возможностей. Тогда в искусстве мы получаем «формализм», в дизайне – «стайлинг».

Такое употребление системы композиции не имеет ничего общего с самой композицией, но в системах композиции заложена возможность ее формального употребления, которое иногда бывает результатом недостатка художественного чутья и интуиции дизайнера – одним словом того, что принято называть талантом, а других случаях – результат недостатка художественной культуры. Но всегда причиной формализма является отнюдь не система композиции сама по себе, а иные, внешние для нее факторы. Естественно, что, пытаясь предотвратить формализм, педагоги-дизайнеры стремятся

закладывать в систему композиции дополнительные знания, мешающие ее формальному употреблению.

Наверное, можно сказать, что становление дизайнера состоит в том, чтобы научиться его видеть разделенными и вместе с тем соотношенными друг с другом цель художественного творчества и его средства, соответственно этому – содержание как таковое, как бы противопоставленное форме, и форму как токовую, противопоставленную содержанию. На уровне чисто интуитивного творчества такой «прием двойного знания» не обязателен, то он становится необходимым во всяком осознанном творческом процессе, в том числе и в художественном проектировании. Правильное и адекватное выражение художественного содержания в форме, созвучной со временем, предполагает не только умение следовать законам формообразования, уже зафиксированным в системах композиции, но и умение нарушать эти законы. Художественное проектирование предполагает умение намечать и строить новые системы композиции, - новые языки художественного творчества, оптимально соответствующие новым задачам. Можно сказать, что именно необходимость создания новых языков, новых композиционных закономерностей в значительной степени стимулирует художественное проектирование.

Так композиция входит в систему средств художественного проектирования, являясь в то же время и его непосредственным продуктом: в художественное проектирование входит работа на основе фиксированных систем композиции и наряду с ней проектирование самих этих систем. Если художественные задачи таковы, что они могут быть оптимально решены с помощью уже имеющихся формальных средств, то, оценив задачу и средства и убедившись в их адекватности, дизайнер

осуществляет работу в фиксированных системах композиции, во если художественные задачи, напротив, не могут быть решены с помощью имеющихся в его распоряжении средств, то он, действуя столь же сознательно и систематически, переходит к поиску и проектированию необходимых ему систем композиции, с тем чтобы с их помощью решить стоящую перед ним задачу, и часто нахождение необходимой системы адекватно решению задачи.

Для выражения мысли дизайнер ищет форму, и, лишь будучи найдена, она сама превращается в мысль. В этой сознательности смены задач, в произвольности переходов от одного вида деятельности к другому и состоит специфическая особенность художественного проектирования. Глубоко личностный характер творчества предполагает необходимость создания новых средств решения проектных задач, а не только использование существующих, а также процесс непрерывного формирования и обогащения самого языка проектного мышления.

Единой общепринятой концепции дизайна нет. Главный источник существующей разногласицы в столкновении различных подходов, которые каждый раз накрепко связаны с творческой индивидуальностью того или иного автора. Нужна ли такая общепринятая концепция дизайна? Художественно-проектная программа может найти свое выражение только в частных проектных концепциях – школах. Потребность в теоретическом освещении различных практических направлений дизайна диктуется школой, а дизайн приобретает теорию путем рационального осмысления предпосылок, его порождающих. Но поскольку возникает сразу же и воспитательная задача формирования художников новой профессии, наиболее весомые в недолгой истории дизайна

художественно-творческие направления оказываются связанными с учебными заведениями: Вхутемас, Баухауз и т. д.

Начинаясь с выработки учебной программы, школы дизайна в своем развитии приходят к утверждению определенных целостных концепций, происходит последовательное и постадийное перерастание частной методики в стройную, но замкнутую в себе систему дизайнерских идей.

Каждый конкретный теоретик вкладывает в термины «дизайн» или «художественное конструирование» свой смысл. Единomyслие здесь невозможно, поскольку оно не допускается сложностью современной художественной жизни, внутренней дифференцированностью современной культуры, и индивидуальностью художественного творчества, будь то индивидуальность личности или индивидуальность коллектива.

Сфера изучения дизайна постепенно отпочковывается от его практики. Теоретические описания и анализы якобы единого «дизайна» выделяются в особую область творчества. В этой области создаются свои «продукты» – не вещи, а статьи и книги. Единого «практического дизайна», не существует, но его разнородность иного порядка: она соответствует реальному многообразию непрерывно оформляемых в художественно-проектном сознании дизайнерских школ, соответствующих индивидуальности авторских коллективов, типам и классам проектных задач.

Заслуга хорошего дизайнера состоит в том, что понимает невозможность проектирования для некоторого абстрактного потребителя вообще. Он умеет увидеть многообразие типов потребителя, для которого он проектируют не телевизор вообще, не мотоцикл вообще, а совершенно конкретные типы изделий.

Проектирование вещи через представление о типе потребителя раскрывает ничем, в сущности, не замыкаемый простор для творческой фантазии дизайнера-дизайнера. Здесь создаются условия для свободы творчества, – причем не меньшей, чем в любом другом виде или жанре художественной деятельности. В связи с этим решается и еще одна труднейшая проблема дизайна: привычное представление о неизбежности двух типов промышленности и двух типов проектирования – для индивидуализированного и «массового» потребителя.

Разделение «массового» и «элитарного» дизайна оказывается мифом, возникшим из-за несовершенства методов дизайна. Это несовершенство, как правило, вызывалось преобладанием технических показателей качества вещи над ее социально-культурными значениями. Массовая продукция должна была отличаться, прежде всего, добротностью, удобством при пользовании, дешевизной и т. д. Эстетическое совершенство воспринималось как роскошь, обеспечиваемая дополнительными затратами. Но по мере развития производства, по мере распространения хотя бы поверхностной, хотя бы искаженной культуры потребления нетехнические, непредметные значения вещи становятся центральными.

Современный автомобиль выполняет свою изначальную утилитарную функцию средства передвижения в большинстве случаев настолько хорошо, что эта его характеристика начинает восприниматься как нечто само собой разумеющееся. Автомобиль, иначе говоря, начинает вызывать интерес не как предмет, а как вещь. Его знаковые функции выражают принадлежность потребителя к определенной социальной, возрастной, культурной группе, членом которой он себя осознает.

По мере развертывания социально-культурной значимости продуктов дизайна становится все более очевидным, что и эстетический фактор, которому уделяется центральное место в большинстве работ о дизайне, отнюдь не исчерпывает знаковой наполненности вещей. Собственно эстетический смысл нашего предметного окружения существует и воспринимается далеко не во всех ситуациях и не всеми однородно. Лишь в особой ситуации – в музее или на выставке – именно это значение вещей выступает на первый план, вытесняя все прочие.

Одна и та же вещь должна удовлетворять множеству противоречивых, часто взаимоисключающих требований. Она, отделяется своим обликом от других – иначе мы оказались бы в статичной, монотонной, неспособной к развитию обстановке, – и в то же время каждая вещь должна нести в себе выражение связи с вещной средой времени; чрезмерная формальная индивидуализация составляющих эту среду элементов приводит к ее распаду, препятствует свободному а непосредственному прочтению смысла бесчисленных вещей, окружающих человека. Одна и та же вещь должна быть продуктом высокотехнологизированного современного производства, то есть быть предельно массовой, но одновременно давать человеку возможность выразить в общении с нею свою индивидуальность. Любая проектируемая система – интерьер или массовое зрелище – должна направленно ориентировать массовое восприятие и одновременно представлять возможность для восприятия индивидуального, не запрограммированного.

Эстетическая сторона творчества дизайнера обнаруживает себя не столько в разработке некоего особого эстетического аспекта вещи, сколько в том, что он в своей работе опирается на сознательно и систематически

освоенный опыт других искусств. Именно достижения современной художественной культуры в целом позволяют ему разворачивать гуманитарные, культурные и социальные значения предметной среды.

Искусство имеет свою точку зрения на мир, свой метод раскрытия сущности мира. Но при этом через духовную энергию дизайнера-творца раскрывается именно мир в его целостности, а не одна только его эстетическая сторона. Поэтому и важнейшей особенностью художественного проектирования является не прибавление к утилитарным предметам эстетического значения как некоего облагораживающего и приятного аксессуара, а активная роль личности дизайнера-проектировщика. Активизация личностных способностей дизайнера делает художественное проектирование более близким к искусству, к его методам и задачам, к его смыслу.

В частности, из опыта других искусств художественное проектирование усваивает способ решения творческой задачи на основе конфликта ее условий. Актер, например, должен одновременно и перевоплощаться в образ своей роли. Тонкая грань, отделяющая актера от действующего персонажа, сохраняет у зрителя ощущение спектакля, «а не доподлинной жизни». Противоречие, которое здесь постоянно присутствует, составляет самую суть искусства театра. Разные виды искусства дают примеры решения подобных двойных, исходно конфликтных задач.

Эстетическое – отнюдь не единственная и даже не главная цель проекта. Оно выступает лишь одним из значений вещи, образующих ее цельность.

В искусстве достижение целостности на основе конфликта исходных условий возможно только через личностное мировосприятие дизайнера, запечатленное в его творческой биографии. Вне творческой

индивидуальности проектировщика не может возникнуть целостная проектная концепция. Все, что делает художник-проектировщик, получает печать его индивидуальности. И иного входа в пространственное единство, в большой стиль современности, чем через свободное разворачивание личности дизайнера, не существует.

Конструируя предмет для человеческого потребления, дизайнер имеет определенную целевую установку. Оптимальным вариантом в данном случае будет не тот, который просто согласует разные функции и находит возможный компромисс, а тот, который рассчитан на определенного человека с его привычками, традициями, культурными предпочтениями и т. д. Все эти факторы, безусловно входящие в формулировку дизайнерской задачи, не могут быть сведены к количественно формализуемым.

Художественное проектирование вносит целевые характеристики в проект вещи. Поэтому средство искусства, которое в структуре индивидуального образа способно выявить и выразить всеобщее, ближе художнику-проектировщику, чем формальные методы. Задание на проектирование он осваивает, переводя его не на язык математических формул, а на язык зримо выраженных пространственных форм, развивая и совершенствуя «грамматические» правила, которые выработало и продолжает вырабатывать искусство.

Все сказанное об отличиях между художественным проектированием и традиционным художественным конструированием вовсе не доказывает необходимости замещения одного другим. Речь идет лишь о распределении задач между самостоятельно и обособленно существующими направлениями в современном дизайне. Это «разделение труда» – не произвольное нормативное предписание. Оно скрыто содержится внутри

традиционного художественного конструирования. Необходимо лишь четко осознать это сложившееся различие методов и направлений, чтобы использовать его как действенный инструмент совершенствования всей системы дизайна в целом.

Мышление дизайнера концептуально. Концептуализация как общая творческая установка анализируется в работах ряда авторов: О. Акина, А.Г. Теслинова, которые понимают под концептуализацией обращение к проекту как к мыслительной форме, основанной на воображении, привнесение в рационалистическую конструкцию ценностного компонента, поиск перспективных решений для существования общества будущего. А.Г. Теслинов исследует системообразующую, проективную и прогностическую функцию концептуальных мыслительных конструкций². О.И. Генисаретский рассуждает о проектировании, как протекающем действии проектной концептуализации, в условиях которой инновации в отношении объекта проектирования выделяются в самостоятельную функцию проектирования, а изучение признаков новизны проектных решений приобретает вид автономной деятельности³.

В сфере дизайн-проектирования к проблеме концептуализации мышления дизайнера обращаются А.Г. Раппапорт, Л.Б. Переверзев, Т.Ю. Быстрова. В их работах затрагиваются вопросы концептуально ориентированного мышления, приводится анализ термина «концепция» (лат. *conceptio* - понимание, система) как идейного замысла,

2 Теслинов А.Г. Концептуальное мышление в разрешении сложных и запутанных проблем. - А.Г. Теслинов. – Спб., - Питер. - 288 с.

³ Генисаретский О.И. Проектная культура и концептуализм Социально-культурные проблемы образа жизни. – Труды ВНИИТЭ. М., ВНИИТЭ. - №52, С. 39-53.

системы, несущей в себе черты планирования, прогнозирования, конструирования, программирования, социокультурного феномена, проявляющего ценностные ориентации дизайнеров и отражающего окружающую их информационную реальность. В системе концептуализации проектной культуры мышление дизайнера является частью процесса социальных инноваций, дизайнер выступает как субъект проектно-прогностической деятельности, направленной на освоение, актуализацию и оптимизацию новых идей. Однако условия, при которых проектирование в дизайне, приобщаясь к процессу концептуализации - общему культурному и социальному действию, сосредоточенному на качественных изменениях общественной жизни, приобрело свою прогностическую функцию, не обозначаются. Под концептуализацией понимается свободное творческое применение рациональности в художественных или научных целях. Концепция рассматривается как самостоятельный интеллектуальный продукт проектной деятельности, интегрирующий в себе общие ценностные установки субъекта, находящегося в условиях свободы творчества и творческой ответственности - «концепт - ценность» и подразумевающий научную обоснованность в определении проблемного поля - «концепт - проблема». «Концепт» (лат. *conceptus* - понятие) междисциплинарный и подвижный термин, подразумевает под собой привнесение в рационалистическую конструкцию ценностного компонента, который наполняет ее созидательным смыслом.

Целеполагающее начало в процессе концептуализации мышления дизайнера органически связано с естественным развитием формируемого ей предметного мира и тех взаимосвязей, которые возникают в системе: проектирование-производство - распределение -

потребление. В поисках объективного проектного метода, эффективного при решении проблемы комплексного формирования будущей среды на производстве, впервые обратились к методам количественного, научно-технического и социального прогнозирования Э. Григорьев и М. Федоров, внедряя эти методы в логику построения проектно - поисковых действий. По итогам экспериментальных мероприятий и аналитических операций, им удалось обосновать, что количественные методы и статистические показатели могут служить исходными данными для проектного прогноза. Опираясь на эти данные, проектировщик совершает последовательность поисково-преобразовательных действий и продолжает их до тех пор, пока процесс преобразования исходной ситуации не приведет к обоснованному решению.

К основным признакам концептуализации мышления дизайнера можно отнести следующие. Первый признак - концептуализация и систематизация самого процесса проектирования за счет привнесения методов прогностики в область технической эстетики. В том числе предварительная разработка комплексной схемы исследования, анализ исходных данных, формулирование целей и проблем, поиск решений, выбор методов для реализации проекта, структуризация этапов проектирования, презентация, реализация проекта. Второй признак - перетекание концептуальных обоснований в проектную плоскость и создание познавательной конструкции нового уровня. Решение проблемы сортировки знаний, учета рисков и качественного отбора нужных и отсеивания ненужных комбинаций, не поддающееся математическим или статистическим методам, возлагается на проектировщика и зависит от его представления о проблеме, от понимания ее сути и

характера. Проектировщик примиряет гипотетические варианты в соответствии с личными ценностями и идеалами, использует опыт и интуицию для выработки постоянных и последовательных решений, сочетает рациональные выводы с концептуальными, имеющими подсознательную природу, и формулирует критерии выбора. В результате отбора появляется модель, которая концентрирует в себе единичное и общее и имеет как научно-статистические, так и концептуальные обоснования, прогноз перестает быть субъективным выражением авторской позиции и приобретает объективное социокультурное значение.

Концептуально ориентированное мышление направляет художественное сознание в сторону получения знаний о предметном мире, о возможных формах контакта человека и вещи, которое охватывая категории проектного знания: поиск, мышление и представление. При этом поиск или поисковый прогноз отвечает за комплекс фактических показателей, мышление за объем, пополнение, переработку знаний и их ассоциативное преобразование в идею, представление, а также способность воспроизводить многослойные представления, служит инструментом для материализации идеи в художественную форму. Активизация одной из категорий проектного знания относительно других, побуждает проектировщика, архитектора или дизайнера, к использованию разнообразных форм художественной выразительности, реализация которых может быть направлена в сторону практического воплощения, а может иметь умозрительный, образный характер. Исходя из этого, представляется возможным разделить прогностические проекты дизайнера и архитектуры второй половины XX века по степени их научной обоснованности.

Мышление дизайнера характеризуется открытым применением анализа в художественных целях, однозначностью создаваемых образов и концепций и их соответствием социально-практическим задачам, а также появлением у проекта организационных и управленческих функций. Художественно-проектная форма выражения получает развитие проектирования концепций, которое имеет художественно-практические цели и основывается на представлении разумных, логических обоснований объекта разработки. Ключевой особенностью здесь следует считать переведение идеального объекта из сферы творческого поиска в дисциплинарную матрицу науки, что было обусловлено рядом факторов и повлекло за собой существенные преобразования в сфере проектной культуры.

В обществе происходит переориентация ценностных культурных установок, включающих эстетические, потребительские и средовые ценности, основанием для которой послужили, положения о влиянии предметной среды на человека. Теория и практика прогностической проектной деятельности на начальном этапе ее развития неотделима от архитектуры и проектирования предметной среды. С развитием футурологии и с появлением методик прогнозирования возникают предпосылки к обособлению футуродизайна в самостоятельную сферу деятельности, нацеленную на исследование среды будущего, происходит формирование проектного прогнозирования как инструмента для ее конструирования. Новому виду проектной деятельности удается преодолеть технократическое понимание прогноза, которое было широко распространено в 50ые - 80ые годы, и оказать заметное влияние на развитие футурологии и дизайна, привлекая общественное внимание к проблематике будущего.

Происходит сближение творчества с научно-технической сферой и производством, что существенно меняет сам процесс проектирования и обеспечивает ему комплексный, коммуникационный, системный, знаковый характер. В результате происходит увеличение разнообразия творческих идей, направлений, методов, программ, подходов на базе разворачивающихся процессов социальной модернизации.

Получили развитие два крупных направления футуродизайна. Первое направление тесно связано с практической прогностикой, с появлением большого количества специализированных учреждений и организаций, с развитием идей «технооптимизма» и «экопессимизма». Оно охватывает становление и кризис глобалистики, включает в себя проблемы альтернативистики и технологии глобального моделирования. Большое количество творческих разработок этого периода отражают актуальные футурологические тенденции, не имея под собой строгих научных оснований и не преследуя прогностических или модернизационных целей.

Существенное влияние на развитие мышления дизайнера оказывает усиление роли интеллекта и аналитического проектного мышления при создании и потреблении художественных произведений и продуктов проектной культуры. Появление художника нового типа связано с процессом концептуализации проектного мышления, которое проявляется в форме специфических компонентов сознания, создает познавательные конструкции, способные примирять противоречивые и неточные взаимоотношения, и характеризуется сознательной свободой выбора ориентиров и оснований для проектного творчества. Ориентация на инновационные процессы делает концептуальное мышление подходящим

инструментом для проектного прогнозирования. Особую актуальность оно приобретает при проектировании объектов среды в аспекте ее инновационного развития. Это объясняется тем, что концептуальное мышление отвечает за учет внешних и внутренних факторов, предметное наполнение, систему связей, и обеспечивает организацию и структуру проекта, изменение которой ведет к изменению концепции в целом. Осмысление универсальных проблем через личностные переживания, сознательное и инструментальное конструирование новой реальности, внедрение в творческий процесс интеллектуальных условий, позволяет концептуальному мышлению создать устойчивый импульс развития объекта. Воплощение будущего в реальность осуществляется через восхождение к абстрактно - универсальному через конкретное, используется отчетливость концепта, а не умозрительные образы, понятия и формы. Концептуальный проект выступает как проект-прогноз и обеспечивается единством замысла, организованностью его реализации, логикой построения концептов, теоретическими и междисциплинарными установками.

Проектно-прогностическое мышление дизайнера обеспечивается качеством обработки информации и принятыми культурными идеалами, и оно опирается на нормативные методы и знания, на профессионализм и личностные качества дизайнера. В процессе эволюции вырабатываются механизмы концептуализации проектного мышления, развивается его прогностическая функция. Она подразумевает наличие индивидуальной творческой и социальной позиции относительно будущего и ее сопоставление с общетеоретическими и междисциплинарными установками, присутствие в разработке инновационного компонента и логику построения процесса, выявление руководящей идеи и

соотнесение этой идеи с ценностными и духовными основаниями, как субъекта проектирования, так и общества в целом. Разворачиваясь в тесном взаимодействии с научно-техническим и социальным прогнозированием, проектное видение будущего развивает прогностическую функцию как форму исследования.

Особое место в развитии мышления дизайнера принадлежит социокультурным последствиям принимаемых решений в контексте стремительного технологического развития и его негативных последствий. Обращенность к проблемам предвидения и предотвращения, обеспокоенность за будущее, осознание интеллектуального доминирования науки и масштабов ее влияния на общечеловеческие ценности, свидетельствует о необходимости внедрения ответственного, этического компонента в процесс мышления дизайнера. В сфере проектного прогнозирования представление этических оснований концепции сможет обеспечить концепт-императив, отвечающий за систему правил и предлагающий критерии устойчивости для формулирования проектных задач.

Проекты-прогнозы в дизайне различаются по объекту и предмету, по функциональным признакам, по уровню обеспечения количественной информацией. Наиболее распространенной является классификация проектных прогнозов по оценке вероятности осуществления предсказываемых явлений. Проект-прогноз опережает существующий уровень развития науки и техники, и требуют технологических и социальных новаций. Художественная, практическая и прогностическая ценность любого продукта дизайнера проверяется временем, а сложенные вместе они образуют фонд дизайнерских решений и проектных идей на перспективу.

Становление дизайна характеризуется переходом к концептуальному проектному мышлению. Проектное прогнозирование в дизайне может выступать как процесс проектного творчества, связанного с анализом системы «человек-предмет-среда» будущего. В этом случае предметом проектно-прогнозной деятельности становится вещь, техника, потребительские свойства, функции объекта, стиль, форма, способ производства, коммуникации, концепции жизнедеятельности и прочее. Проектным прогнозированием также можно считать и результат авторской деятельности, в структуру которого включены концепт - ценность, концепт - проблема и концепт - императив, и который может быть субъективным выражением авторской позиции или иметь объективное социокультурное значение. В промышленности проектное прогнозирование выступает как метод перспективного формообразования, направленный на переориентацию производства в соответствии с планированием, программированием или прогнозированием развития.

Профессиональный результат мышления дизайнера - форма дизайнерского решения или объекта, визуализация данного варианта ответа на поставленную задачу. Именно форма, ее выразительность и совершенство являются критерием качества работы дизайнера, средством ее оценки. Грамотную с точки зрения отклика на утилитарно-технические или конструктивные запросы вещь может придумать и просто инженер, технолог или конструктор. Но сделать ее осмысленно красивой, придать ей нужный вид – прерогатива дизайнерского мышления.

В дизайне механизм формообразования, в отличие от других видов искусства, предельно объективизирован. Конкретная жизненная задача или проблема – сварить кофе, преодолеть тысячу километров - порождает совокупность технических и организационных решений по

их реализации. В кофеварке надо предусмотреть емкости для воды и кофе-порошка, обеспечить подогрев, придумать устройство для разливания готового напитка по чашкам. Со значительно большими затратами, через массу отдельных разработок решает проблему передвижения сложнейшая дизайнерская система «экипаж-дорога». Каждый элемент этих комплексных устройств или систем обладает специфической формой, вызванной параметрами породившей его функции. Которая, среди прочего, способна плодотворно сотрудничать с остальными формами системы.

Это означает, что главная часть работы дизайнера - не столько изобретение неких устройств и технологических цепочек, реализующих поставленную жизнью задачу, сколько компоновка форм разрабатываемых конструктивно-технических элементов в единый организм, целостность. При этом дизайнерская мысль проходит непростой путь от выработки утилитарно-компоновочной схемы, сначала заслоняющей - по целям - ее потенциальную выразительность, до выявления ее художественного - символического, информационного, эмоционального - содержания. Дизайнерское мышление перебирает массу эстетически обусловленных рабочих операций: перебирает возможные материалы и конструкции (не только по признаку их функциональной пригодности, но и с прицелом на особенности зрительного восприятия), варианты их отделки (полировка, окраска, хромирование и т.п.), совершенствует начальную схему - уточняет габариты, добавляет детали, делающие конечную систему ярче, пропорциональнее и т.д. Иначе говоря, он делает колоссальный рывок от примитивно-условного, как бы «назывного» изображения функционального решения к созданию качественно нового объекта, который обладает свойствами эстетического идеала и сам по себе, и

передавая глубинный, человеческий смысл решенной им функции.

Ценность дизайнерского мышления в новизне организационно-технических предложений, принципиально меняющих потребительские качества изделия и требующих оригинальной дизайнерской компоновки. Некогда бытовая радиоаппаратура из-за акустических требований напоминала большие ящики из ценных пород дерева: несовершенство тогдашних динамиков искупалось эффектом резонанса. С разделением воспроизводства звуковых частот по высоте и мощности, с появлением стереосистем надобность в «ящиках» отпала, компоновка аппаратуры приобрела пространственный характер, ведущими материалами стали металл и пластмассы - аудиокомплексы получили совершенно другие формы, которые сегодня становятся все разнообразнее в зависимости от назначения акустических устройств, запросов потребителя и – в большей мере – от «моды» на ту или иную форму. Не случайно сейчас отмечают два направления их формообразования – «Hi-Fi», подчеркивающее техногенную природу аудиоаппаратуры, и «зооморфное», рассчитанное на вкусы склонного к экстравагантности покупателя. Но в каждой новой модели дизайнер стремится совершенной формой отразить ту или иную модификацию начальной функции: предельную чистоту звучания, эффект «звук вокруг», простоту пользования переносными устройствами и т.п.

Совершенно исключительную роль в формообразовании имеет связь художественного проектирования с производством произведений дизайна. Как в никаком другом искусстве, форма дизайнерских изделий зависит от способа их изготовления, что имеет много причин.

Во-первых, дизайн, в принципе, ориентирован на обязательную массовую реализацию, а стало быть, на высокую технологическую эффективность и реалистичность производства – только так можно обеспечить доступность цен, отвечающих потребительским качествам дизайнерских товаров. Поэтому дизайнерская форма всегда рассчитана на максимально удобное для производства решение, позволяющее с полной отдачей использовать существующее оборудование, экономить материалы, энергию и прочие производственные ресурсы.

Во-вторых, произведения «промышленной эстетики» всегда предельно привязаны к особенностям производственной базы, изготавливающей материальную основу данного дизайнерского предложения. Поэтому, когда меняются принципы технических решений, происходит почти полная смена и отвечающих им дизайнерских форм, и производящих их промышленных мощностей.

В большинстве случаев дизайнерское мышление отражает перспективные способы взаимодействия и пространственной организации инженерно-технических предложений, снижающие значительную часть затрат на их реализацию. Очень часто однажды найденная рациональная компоновка, удачная форма устройства снова и снова повторяются в новых ситуациях, претерпевая незначительные изменения в деталях и аксессуарах. Как, например, это происходило уже много лет с комплектацией офисных и бытовых компьютеров: их сообщают из мало отличающихся внешне моделей процессоров, мониторов, стандартной клавиатуры управления и развитой периферии – сканеров и других специализированных для конкретных задач устройств и приспособлений.

Безусловна взаимосвязь дизайнерского мышления со знанием производственных технологий в менее наукоемких сферах.

Развитие дизайнерской мысли идет сегодня в двух направлениях: использование производственно-технологических условий процессов для показа органичных для данного материала, данной конструкции тектонических и декоративных возможностей и, наоборот, придание изделиям нетрадиционных, даже шокирующих дизайнерских форм, привлекающих любопытство и интерес нестандартного покупателя – поскольку он изначально уверен в прочности и прагматической целесообразности предлагаемых модификаций.

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

В отличие от стихов или рассказов, которые литератор может писать «в стол», или живописных полотен, которые могут десятилетиями храниться в мастерской художника, продукция дизайна создается не как образ, невостребованная до поры идея, а как материальная необходимость, имеющая смысл только при работе по назначению, т.е. когда она попала к людям, иначе говоря – куплена.

Идеи основателей дизайнерского искусства о всеобщей перестройке образа жизни цивилизованного человечества через неуклонное внедрение эстетического начала во все сферы нашего бытия наложились на реально существующую социально-экономическую ситуацию. Оказалось, что дизайнерское начало при массовом потреблении товаров и услуг возможно только при определенном уровне общественного достатка. Дизайн, при всей его рациональности, для производства является

все-таки своего рода «накладным расходом» на тот минимум средств, который может себе позволить на обустройство жизненного уклада относительно небогатое общество. Именно поэтому дизайн в наибольшей степени прижился там, где существовали экономические условия для его процветания: развитая и динамичная промышленность, высокие технологии производства и, самое главное, высокая покупательная способность относительного большинства населения, которое могло себе позволить приобретать не только насущно необходимое, но и обладающее признаками красоты, которая в этих условиях тоже является товаром.

Если обобщить эти положения, то можно сказать, что сегодня дизайн - это специфическое искусство общества потребления, со своими законами развития и представлениями об идеале, со своими ограничениями и противоречиями. Главное из них - абсолютная необходимость дизайнерского отношения и для населения, и для производственной деятельности и невозможность полноценной реализации этой необходимости как раз там, где она наиболее остра – в обществе с ограниченными ресурсами. Но самое важное в дизайне не только и не столько удовлетворение потребности каждого человека в эстетически целесообразной организации вещей и явлений нашего окружения, сколько безусловная эффективность такой организации и для самого производства, и для отвечающего ему образа жизни.

И только тогда в структуре, тектонике, декоративных решениях мае совой продукции будет соблюдаться основной принцип дизайна - прекрасное в потреблении есть рациональным образом организованное необходимое, т.е. будут исключены тупиковые, непроизводственные расходы, вызванные ложно понятыми требованиями моды,

амбициями отдельных заказчиков, наконец, ошибками проектировщиков.

В этом случае осуществляются почти утопические представления мыслителей и художников, стоящих у колыбели дизайна – о справедливом распределении идеала красоты «на всех», что обеспечит дизайну, это по всем показателям новой форме освоения действительности средствами и методами искусства – безграничные перспективы развития и совершенствования. Тем более что в запасе у дизайнерского творчества есть далеко не использованное свойство любой области человеческой деятельности – способность к синтезу, совместной работе с близкими видами общественного сознания. В данном случае – и с наукой, и с искусством и с большинством форм инженерного творчества – такова специфика дизайна.

Дизайнерская мысль - сложный многоступенчатый процесс, который посвящен созданию (описанию, изображению) модели некоего еще не существующего явления, объекта, прибора с наперед заданными характеристиками или свойствами. В таком проекте обосновывается возможность осуществления задачи, описываются принципы ее реализации, и предлагается «рабочая документация», рассказывающая как это можно сделать практически.

Мышление дизайнера ориентировано на достижение какого-либо результата - инженерного, технологического или социального. Особенности дизайнерского проектирования состоят в его двойном целеполагании - производство дизайна призвано соединить в целостной конструкции и утилитарно-практическое, и художественное начало. Поэтому «рабочими категориями» дизайнерского процесса являются три взаимосвязанных позиции: функция, реализованная в технологии действия изделий или их системы (практическая сторона), и

конечный образ, эстетическая ценность (художественное содержание). Обе стороны находят воплощение в объемном пространственном построении и детальной проработке особенностей формы объектов проектирования. Их совокупность носит название морфология.

Все три исходных позиции настолько переплетены, что заранее невозможно указать, что из чего следует: в реальном проектировании можно начинать работу «с любого конца», все равно без остальных не обойдется. Однако понимание природы конечного продукта художественного проектирования – дизайнерского образа – помогает увидеть некоторые закономерности этих переплетений.

Суть дизайнерского творчества состоит в предчувствии, предвидении будущего образа и в последовательном приближении к нему в ходе проектирования – образном схватывании. Основой этого является проектное воображение, в глубине сознания оценивающее причины и обстоятельства появления дизайнерской задачи и предлагающее идеи разрешения ее противоречий, прежде всего – через ожидаемое у будущего потребителя впечатление от реализации этих идей. Но впечатление это отнюдь не однозначно, оно зависит от множества слагающих его независимых структур, подчиненных – каждая – самостоятельному набору причин и следствий.

Завершающий элемент здесь – визуальная организация – формируется по законам искусства, другие – материальная структура и технологические принципы ее существования отражают комплекс научно-технических знаний о работе данных приборов или механизмов, о свойствах материалов, из которых они сделаны, о способах их изготовления и т.д. Есть и еще одна структура, пронизывающая нормальное дизайнерское решение

эргономическая, привязывающая это решение к возможностям и особенностям человеческой природы, в т.ч. социальным и психологическим, т.е. учитывающая комплекс знаний о человеке, его медико-биологических запасах и вариантах развития личности.

Иными словами, успешное формирование всех этих структур, которые представляют собой слагаемые дизайнерской мысли, зависит от двух групп факторов. Первая - «объективная», где рассматриваются материально-технические, эксплуатационные, технологические и производственные аспекты проектного задания. Вторая - «человеческая», подчиняющая решение этих задач объективно-субъективным требованиям потребителя. В самой общей форме обе они сводятся к четырем позициям: «польза» - необходимость дизайнерского решения на производстве, в личной или общественной жизни, «надежность» - страховка от неожиданных поломок или нарушений эксплуатационного режима, «комфорт» - максимум удобств при использовании изделия или процесса, и «красота», интегрирующая все ожидания потребителя в гармонии формы дизайнерской продукции.

Дизайн - искусство весьма специфическое, одновременно вдохновенное и рефлексивно рассудочное. Дизайн нерасторжимо соединяет исследовательскую мысль, инженерный расчет и логику с художественной интуицией, врожденным чувством формы и неудовлетворенностью существующим порядком вещей. Здесь нельзя «с нуля» придумать форму стула, а тем более усовершенствовать или украсить ее. Дизайнеру надо знать, как сидит человек, какова высота нормального сиденья и как сделать, чтобы стул не упал, если сидящий наклонится или откинется назад. И еще - надо понимать, что конструкция стула, его вес, декор, силуэт зависят от

назначения - то, что годится для офиса, неудобно за обеденным столом. Именно функциональные разработки, облеченные в реальные, имеющие зримые черты материально-физические тела, являются каркасом, базой индивидуально-эстетических манипуляций дизайнера, той «глиной», из которой он «лепит» свои образные предложения, хотя эта часть работы дизайнера с виду кажется абсолютно самостоятельной: у нее другие цели (образно-эстетические), другие средства (художественная организация формы), другие приемы и навыки, имеющие мало общего с изобретательским экспериментированием «объективного» функционального цикла.

Однако в практической работе эти стороны почти не разделяются - процесс проектирования идет как бы двумя параллельными усиливающими друг друга потоками. Но в методике дизайна их разница принципиально подчеркнута положениями о двойной природе даже промежуточных целей проектного процесса. Дизайн - единственное из искусств, которое в своей технологии опирается на две как бы изолированные позиции: дизайнерскую и художественную идеи. Дизайнерская идея представляет собой конкретное предложение технического (процессуально-технологического, организационного) способа или принципа решения возникших в жизни функциональных проблем. Обычно она выглядит как своего рода комбинация материальных форм (изделий, механизмов или их частей), позволяющая выполнить нужную работу или облегчить достижение поставленной цели, как подлежащий зрительному восприятию комплекс намеренно выбранных дизайнером визуальных форм (что и отличает его работу от деятельности инженера или конструктора).

Так, соединение на одной оси мотора с дробящим устройством в кофемолке, лифт для подъема на верхние

этажи дома, применение подвесных или телескопических систем в конструкции самого лифта - эти вроде бы чисто технические предложения в ходе проектирования обрастают разными дополнениями и подробностями, которые превращают принципиальную схему в рационально организованную дизайнерскую структуру объекта. Корпус и крышка кофемолки образуют удобную в быту конструкцию, скрывающую ненужные потребителю механические «внутренности» прибора. Лифт позволяет кардинально изменить этажность, а стало быть, и облик городской застройки. Инженерная схема подъемника определяет, надо ли прятать его в шахту, придумывая удобное управление изолированной от внешнего мира кабиной, или делать лифтовой механизм своего рода открытым украшением интерьера гостиничного холла.

Утилитарно-технологическая основа дизайнерского решения материализуется в визуальный объект, имеющий, как всякая наблюдаемая в жизни форма, определенный образно-эстетический смысл. Пока что - достаточно абстрактный, лишенный индивидуальности. И теперь только от дизайнера зависит, каким идейно-художественным содержанием наполнится этот общий смысл. Будет ли тот же лифт украшен коваными решетками, орнаментом, зеркалами, панелями красного дерева, превращающими его в элемент дворцового вестибюля, или дизайнер выпятит его инженерные формы, подчеркнет их анодированием металлических частей, сплошным остеклением кабины, специальным подсвечиванием открытых частей механизма. Иначе говоря, зрительная форма развивается, совершенствуется, начинает жить «новой» эстетической жизнью, почти независимой от суховатых установок начальной прагматической идеи. Обретает самобытное художественное содержание, вызванное принадлежащей

дизайнеру художественной идеей - представлением о том, какое впечатление должен производить на зрителя продукт его творчества. Таким образом, художественная идея есть индивидуальная система организации визуальных характеристик дизайнерского объекта, имеющая целью создание задуманного автором эмоционально-образного эффекта. Она, разумеется, вытекает из того содержания объекта дизайна, которое предопределено функционально-технологическими предпосылками впечатлений от дизайнерской идеи, но может существенно расширить и трансформировать их смысл. Реализуют эти общие установки весьма разнообразными способами в зависимости от того, в каком виде дизайна - промышленном, графическом, средовом (архитектурном), они задействованы, от того спектра задач, которые им приходится решать в пределах каждого вида. Но чаще всего они регулируются функциональными приоритетами возникновения дизайнерской формы, и, прежде всего - утилитарно-практическими нуждами.

Мышление дизайнера сочетает аспекты духовной культуры, закрепленной в социальной памяти человека, являющейся ориентиром духовной жизни, основой познания и мышления человека и общества, и материальной культуры в единстве сторон ее общественно-психологической и бытовой деятельности, и соотносит их с идеалами личности и общества. Мышление дизайнера организует междисциплинарный синтез знаний и раскрывает смысл гуманистической организации предметной среды будущего через научные и художественные категории. Мышление дизайнера концентрирует в себе познавательную, преобразовательную, ценностную и коммуникативную функции науки и искусства и, опираясь на механизмы общественного развития, направляет созидательную

деятельность настоящего, предсказывая в материализованной форме, будущее и ожидаемые для человечества последствия его осуществления.

ГЛАВА II. ФОРМИРОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО СОЗНАНИЯ И РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА

Формирование проектного сознания в обществе, позволившего развиваться дизайну как деятельности, способствовали ряд обстоятельств.

На рубеже XIX и XX столетий в результате колоссального развития средств и путей сообщения произошло своего рода сближение разделенных морями и океанами разных культур. В мировом культурном сообществе накопилась своеобразная «усталость» от прямолинейно трактованных рецептов реализма, опиравшихся на воспроизводство только «натуральных» форм окружающего мира. Началось движение к полновесному использованию всех доступных художнику средств выразительности, в т.ч. «абстрактных» линий, объемов, пятен, рассчитанных на ассоциативное образное восприятие.

Появились технические средства практически безукоризненного тиражирования любых произведений человеческих рук, сразу лишившие когда-то уникальные картины, скульптуры, ювелирные украшения великих мастеров прошлого ореола таинственной неповторимости - важен стал не носитель образа, а сам акт творения.

Эти обстоятельства - отказ от региональных эстетических канонов, признание за абстрактными формами прав на самостоятельное отражение духовного

мира и снятие с понятия «произведение искусства» пиетета «единственности» - поставили плоды декоративно-прикладного творчества, рассчитанного на каждодневное потребление и восприятие, как бы в один ряд с продукцией «высокого искусства».

Определенные изменения произошли и в сфере материального производства предметов быта и услуг.

Прежде всего - резко возросла номенклатура предлагаемых потребителю видов и форм нашего окружения: научно-технический прогресс моментально превращал любые достижения человеческой мысли в бытовые приборы, полезные вещи и инструменты. И все эти автомобили, граммофоны, швейные машинки, электрические лампы тут же становились привычной частью образа жизни, обликом своим, приучая человека к новым идеям и нормам видения мира. Причем эти нормы непрерывно трансформировались, вместе с техническим совершенствованием автомобилей и утюгов, неизбежно отражавшемся на их облике. А кроме того, активно развивались собственно производственные технологии, сразу находившие отклик в конкретике форм новых серий промышленной продукции.

В середине XIX века произошли события, предвосхитившие появление собственно дизайнерских принципов проектной деятельности.

Американская фирма «Levi's» поставила на поток изготовление «*blue jeans*» - аналог современных джинсов из грубой хлопковой ткани, которые носили рабы южных плантаций. Процесс шитья был разделен на операции, а сегодня джинсы, стали самой распространенной частью одежды молодежи.

Другое событие - сооружение на всемирной выставке в Лондоне знаменитого Хрустального Дворца (см. иллюстрацию 1).



*Иллюстрация 1.
Хрустальный дворец в
Лондоне, построен
английским
архитектором
Джозефом Пакстоном
для Всемирной выставки
1851 года в Гайд-парке
Лондона. В 1852-1854
годах Хрустальный
дворец был перенесен в
Сиденхем-Хилл и
перестроен, но в 1936
году сгорел.*

Эта постройка инженера Дж. Пекстона соединяет новый для того времени строительный материал - стекло с конструктивными возможностями металлических покрытий. Это породило совершенно новый тип пространства - пронизанный светом. Но этого мало - конструкции были придуманы таким образом, что даже не очень квалифицированные рабочие, собиравшие Дворец из заранее изготовленных деталей, не могли ошибиться и возвели огромное сооружение в рекордно короткий срок - 4 месяца.

И наконец - появление на мебельном рынке знаменитых стульев братьев Тонет.



Иллюстрация 2. Стул братьев Тонет

Австрийские мастера применили метод выгибания прогретых паром заготовок в специальных формах-шаблонах. В результате в сотни раз возросла скорость изготовления мебельной продукции, многократно сократился расход древесины, а мебель Тонета завоевала мир, заполнив жилые квартиры, кафе, административные помещения и даже театральные залы.

Так в реальной продукции воплотились основные принципы дизайнерского отношения к ее производству. Теперь в облике вещей и их комплексов запечатлены не только идеи декоративной проработки, требования к пропорциям, выразительности силуэта и гармонии красок. Ценятся красота и целесообразность компоновки изделия, когда безупречный ответ на утилитарно-практические требования сочетается с высокой технологичностью изготовления продукта, верным выбором материалов, рациональностью конструктивных предложений и, что немаловажно, оригинальностью и новизной решения проектной задачи.

Суть мышление дизайнера в проектном сознании, способном продумать условия для появления высококачественных, радующих глаз вещей, образующих среду человеческого обитания.

История формирования проектного сознания начинается в 1907 году, когда в Германии по инициативе компании АЭГ был создан «Дойче Веркбунд» - производственный союз передовых художников, инженеров, промышленников и коммерсантов, провозгласивших, что массовая стандартная продукция может и должна быть эталоном - во всех отношениях - качества потребительских товаров. И уже первые образцы такой продукции, созданные первыми мастерами дизайна Г. Мутезиусом и П. Беренсом, принципиально отличавшиеся рациональной простотой и изяществом от вычурных орнаментальных форм традиционного предметного искусства, пришлись по вкусу широкому покупателю из «среднего класса».

В те годы общепринятого термина «дизайн» еще не существовало для обозначения соответствующей деятельности употреблялись понятия «практическая эстетика», «производственное искусство», «художественное проектирование» (иногда - «конструирование»). Английский термин «дизайн» вошел в международный обиход гораздо позже. Но смысл и цели этой работы прекрасно понимались всеми.

После Первой мировой войны идеи родоначальников дизайна подхватили две школы «производственного искусства», возникшие почти одновременно: ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские) в Москве и БАУХАУЗ в Германии. Обе объединяли выдающихся художников, архитекторов, мыслителей: В. Татлина, А. Родченко, Л. Попову, Эль Лисицкого - у нас, В. Гропиуса, Миса ван дер Роэ, В. Кандинского, П.

Мондриана - за рубежом. Все они ратовали за острые, новаторские решения форм предметно-пространственной среды, максимально отвечающие потребностям человека и возможностям промышленных технологий, справедливо полагая, что активное использование новых материалов, образов, колористических композиций даст жизнь новой эстетике. И действительно, их влияние было всепроникающим - новые формы предметного мира, принимавшиеся поначалу с опаской, завоевали потребителя. Утвердилось господство новых художественных течений в большинстве регионов планеты.

Первыми, еще до Второй мировой войны, подхватили эстафету дизайнерских представлений практичные американцы, активно внедрившие их в деятельность своих фирм и компаний, что позволило резко увеличить выпуск, качество и объем продаж различных потребительских товаров. С этим процессом тесно связаны имена Р. Лоуи, Ч. Имза, Б. Геддза, представлявших заокеанский дизайн на всех этапах его развития. В период между мировыми войнами и особенно во второй половине столетия эти представления и методы взяла на вооружение сначала европейская, а затем японская промышленность. И произошло неожиданное - общий для 30-х-50-х годов XX века «усредненный» мировой стиль произведений дизайнера, по преимуществу подчеркнуто рациональный, с 1960-х сменился калейдоскопом региональных местных течений, зачастую весьма далеких от разумной функциональности.

И опять первыми были американские дизайнеры, быстро понявшие, что для массового покупателя не обязательно коренное изменение технологического принципа или конструкции нового потребительского товара чтобы привлечь его, часто хватает небольшой модернизации внешних признаков: расцветки, надписей,

отдельных деталей. Так появился «стайлинг» - чисто оформительское движение, создавшее иллюзию перемен при отсутствии истинных изменений в реальных дизайнерских разработках.

Иначе подошли к проблеме завоевания рынка в Италии, обладавшей бесценным опытом ремесленного формирования облика предметной среды. Воспитанный тысячелетней историей этой страны художественный вкус привел ее дизайнеров к принципиально новому пути исканий - экспериментальному переосмыслению, искажению, экстравагантному соединению уже привычных форм. Достижения итальянского авангарда - А. Мендини, Э. Сопсасса, Л. Колани - были тут же подхвачены и по-своему интерпретированы в других странах - началась череда самых неожиданных экспериментов - и художественных, и технических, и функциональных. Но чаще скорее формальных, довольно далеких от исходного принципа «полезное должно стать прекрасным» - стало казаться достаточным, если оно просто выглядит странно и непривычно и лишь бы было замечено в том море вещей и предложений, которое затопило торговлю.

Отечественный дизайн также сыграл свою роль в формировании проектного сознания современного человека. Остановимся на особенностях развития отечественной дизайнерской мысли. Две основных концепции стали ступенями на пути к формированию основополагающих взглядов на дизайн в Советском Союзе. Одна из концепций рождалась во ВНИИ технической эстетики как теория художественного конструирования, ориентированного, в первую очередь, на науку и тесный контакт с инженерным проектированием, массовое производство. Другая - художественное проектирование - была связана, в основном, с деятельностью Центральной учебно-экспериментальной студии Союза художников

СССР - Сенежской студией. Она опиралась в большей степени на изобразительное искусство, художественную культуру в целом и была больше ориентирована на средовой дизайн социально-культурной сферы.

Концепция дизайна ВНИИТЭ с самого начала своей деятельности стала не формальным, а действенным центром системы отечественного дизайна. Институт взял на себя функции по организационно-методическому обеспечению звеньев системы (республиканских и отраслевых служб, подразделений в КБ и на заводах), эталонному художественно-конструкторскому проектированию, разработке научных и творческих проблем. Как вспоминал один из активных действующих лиц этого процесса М.В. Федоров, все приходилось делать почти с нуля. Практически отсутствовала информация о зарубежном дизайне. Не имели четкого определения и вызывали споры не только цели, методы и задачи деятельности, но даже использование термина «дизайн» фактически находилось под запретом. «Сложившееся ...положение выявило острейшую необходимость в осуществлении срочной разработки научно-теоретических и методологических проблем дизайна, ... становления технической эстетики как теории дизайна (художественного конструирования)». В первую очередь были сформулированы задачи технической эстетики, структура которых включала следующие компоненты:

- вопросы общей теории художественного конструирования (дизайна) с определением его задач и дальнейших путей развития;
- проблемы взаимодействия человека и вещи, а отсюда - вопросы номенклатуры и состава вещей для обеспечения нормального протекания процессов жизнедеятельности;

- разработка требований к качеству изделий и их комплексов с учетом групп населения, т.е. типовых требований;
- 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 года 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 потребительские свойства, которое обозначало свойства изделия, проявляющиеся в процессе потребления и составляющие его ценность для потребителя.

Весь комплекс требований технической эстетики и вся совокупность потребительских свойств изделий условно разделялись на две составляющие: первая - требования, обеспечивающие получение полезного эффекта при потреблении изделия; вторая - требования, характеризующие материальные затраты на производство (или приобретение) и эксплуатацию изделия. Первая составляющая, в свою очередь, включает: социальные требования, утилитарно-функциональные, эргономические и эстетические требования. Социальные требования включают соответствие изделия общественным потребностям. Здесь имеется в виду и общественная необходимость производства данного изделия, и номенклатура таких изделий, спрос на них, соответствие перспективам развития общественных отношений. Учитывается и возможность современной организации

процесса труда с использованием изделия. Утилитарно-функциональные требования характеризуют функциональные свойства вещи, выявляющиеся в процессе ее потребления. Необходимо, чтобы изделие быстро, легко и без затруднений выполняло ту функцию, для которой оно предназначено. Например, кофемолка должна перемалывать определенное количество кофейных зерен, делая это быстро и с необходимой степенью измельчения. С точки зрения функционального назначения всю совокупность вещей условно подразделяют на группы:

- вещи, с которыми человек взаимодействует непосредственно - вещи личного потребления (одежда, обувь и т.д.);
- изделия, предназначенные также для личного потребления, но имеющие самостоятельную техническую функцию, которая представляет собой либо активное техническое действие (электроприборы для освещения помещения, часы для отсчета времени и т.д.), либо пассивные функции (шкафы, коробки, полки для предохранения предметов от внешних воздействий, повреждений и т.д.);
- орудия труда, требующие для приведения их в действие физических усилий человека (рабочий инструмент - ножовки, напильники, топоры, клещи и т.д.);
- орудия труда, относительно самостоятельно осуществляющие рабочие функции под контролем человека (швейная машина, станок, автомобиль и т.д.).

Приведенная классификация является весьма упрощенной. В реальных условиях вещи, используемые человеком, практически никогда не выступают как отдельные изделия. Они образуют сложные

функциональные комплексы, когда потребление одного предмета требует присутствия другого и т.д. Поэтому необходимо комбинированное использование рассмотренных схем. Эргономические требования - это обеспечение удобства и безопасности при использовании вещи человеком, соответствие вещи физическим, психологическим и физиологическим данным человека. Эргономические требования определяют условия, необходимые для оптимального функционирования системы «изделие-человек». Если в качестве примера использовать ту же кофемолку, то она должна быть сконструирована так, чтобы удобно было заполнять и опорожнять ее, удобно держать в руках, наконец, чистить и ремонтировать, чтобы она не производила чрезмерного шума. Еще более сложные эргономические требования выдвигаются при проектировании крупных систем, управляемых человеком: средств транспорта, станков, электронных приборов и пр. Соответствие эстетическим требованиям, с одной стороны, оценивается в зависимости от того, насколько форма вещи выявляет ее утилитарные общественно-ценностные характеристики. В этом специфика художественного конструирования как области деятельности, непосредственно связанной с производством и потреблением. С другой стороны, вещи рассматриваются как предметные элементы художественной культуры общества. Поэтому художник-конструктор вправе использовать весь арсенал композиционно-художественных принципов, найденных поколениями художников и архитекторов и воплощающих в себе опыт эстетического освоения действительности.

Для того, чтобы оценить полную совокупность общественно полезных свойств вещи, необходимо также учесть в качестве второй важнейшей составляющей требования, связанные 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 на основе приведенных выше предпосылок, была определена философом Л.Н. Безмоздиным, работавшим в Ташкенте, как попытка построения «аксиоморфологической теории дизайна». Воспользуемся суждениями ученого для характеристики этой концепции ⁴. Авторы концепции исходили из природно-общественной двойственности предметной действительности. Эти две стороны каждой произведенной 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. Предмет выступает на поверхность явлений своей вещной, морфологической стороной и, воспроизводя ее, дизайнер занят выявлением естественно-природных, вещественных, натуральных свойств объекта. Но предмет наделяется морфологической определенностью, он 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

⁴Федоров М., Григорьев Э. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа. - М.: ВНИИТЭ, - 1987.

ценностью» и обрести человеческую полезность. Речь идет о совокупности полезных функций вещи – ее общественно-ценностных свойствах, которые абстрагируются в понятии «аксиология».

Проектируемый дизайнером предмет выступает, с одной стороны, как оформляемое производством «природное тело», имеющее свою морфологию, пространственную организованность, с другой – как общественно-человеческая (утилитарная, культурная, эстетическая) полезность, значимость, ценность.

Изменчивый, многоликий характер дизайна определяется различным характером потребностей, их трактовками, так как создание объектов дизайна предполагает, в первую очередь, общественную потребность в создаваемом объекте. В этом смысле объектами дизайн-проектирования являются не изделия, а потребности, наличие спроса на то или иное изделие. Вариативность дизайнерских решений в значительной степени находится в зависимости от того, какие потребности человека и общества представляются дизайнеру наиболее важными и насущными в тот или иной период времени. С помощью средств дизайна возможно не только изменять характеристики материального мира человека. Дизайн выступает также инструментом сохранения и развития культуры, с одной стороны, объединяющим в себе различные сферы общественной жизни (научную, техническую, философскую, экологическую и пр.), а, с другой - способствующий обмену между различными региональными и национальными культурами⁵.

⁵ Овчинникова Р.Ю. Дизайн как социокультурный феномен // Динамика систем, механизмов и машин. 2012. № 5. С. 289-292.

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 намечались связи дизайна с искусством, делался акцент на выделении условий общественного функционирования вещей, выявлении их культурной ценности. Дизайн органично объединяет в себе утилитарное и эстетическое начала. Произведения дизайна в своем большинстве своем 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 товаров широкого потребления и использовались при экспертной оценке промышленных изделий.

Переход от постановки чисто технических задач проектирования к социально-культурным требованиям к проектируемому изделию означает заботу дизайнера о создании предметного «фона», обрамляющего человеческую деятельность. Задача может быть сформулирована как проектирование временно-пространственной «рамы» вокруг человека-субъекта. Такой информации целевой установки проектирования соответствует, по мнению творческих сотрудников Студии, метод «открытой формы». Принцип «открытой формы» призван решить проблему творческой самостоятельности человека как в сфере производства, так и в процессе использования предметов бытового назначения. Деятельность дизайнера при этом не сводится к созданию статичных не переменных, замкнутых форм. Его творческое мышление ориентировано на поиск формы, позволяющей наращивать или сокращать материальную систему, свободно менять структуру ее элементов. Открытая форма должна обладать известной избыточностью, допуская соучастие человека-оператора или потребителя бытовых вещей - субъекта деятельности - в известном «допроектировании» или «перепроектировании», стимулировать в данном направлении творческую самостоятельность потребителя. При этом трансформируемая и переменная форма должна содержать в себе потенциальную возможность обретения эстетической целостности в каждый данный момент преобразования функциональной системы. Четыре кардинальные положения концепции Сенежской студии

четко сформулировал К. Кантор, определив их следующим образом:

- творческой основой художественного проектирования является изобразительное искусство, оно – источник проектных смыслов и художественных средств арт-дизайна;
- художественное проектирование может осуществляться как особый вид коллективного творчества, родственный творчеству театральной труппы;
- художественный проект, воплощенный в виде пространственной конструкции, проработанный композиционно, пластически и колористически в специфический «макетный материал», выступает как самостоятельное, завершенное в себе, художественное произведение и может быть предьявлен на выставке или в музее как результат нового вида художественного творчества;
- основным полем приложения сенежской версии художественного проектирования является городская среда в местах «средостения» архитектуры и традиционного дизайна. Это как бы «бесхозная земля», не осваиваемая ни градостроителем, ни дизайнером промышленных изделий или визуальных коммуникаций.

К. Кантор, критически оценивая опыт Студии, признавал, что из художественного проектирования изделий для промышленности ничего не получилось. Связи с промышленностью не было, не было знания техники и технологии. Методы художников использовались, в основном, для проектирования экспозиций выставок и музеев. Много лет основной темой студийных проектов было благоустройство городской среды, придание ей соразмерной человеку масштабности, гуманизация образа

жизни и удовлетворение эмоциональных запросов жителей. В этом руководители Студии, их ученики и последователи добились заметных результатов, а ряд их разработок был реализован.

Первой в отечественной практике была дизайн-программа, разработанная ВНИИТЭ по инициативе Министерства приборостроения для Всесоюзного производственного объединения «Союз электроприбор» (1979-1981). Она охватывала всю продукцию объединения (более полутора тысяч видов приборов), упаковку, всю фирменную графику (от специальных приборных шрифтов до рекламы), производственную среду (типовые рабочие места в цехах, КБ и т.д.) и спецодежду. Часть программы была реализована, что дало большой эффект: более чем в 4 раза была сокращена номенклатура органов управления, уменьшено количество типов корпусов, в 5 раз сокращена трудоемкость изготовления несущих конструкций и т.д. При этом были значительно улучшены эстетические и эргономические свойства приборов, повышено разнообразие их функций, улучшено качество, повышены эффективность и культура труда. За ней последовали и другие дизайн-программы: Министерства промышленности средств связи - по бытовым магнитофонам; Минприбора - «Союзпромприбор» и «Часы»; Минавтопрома – велосипеды; медицинской промышленности - по медицинскому приборостроению и комплексному оборудованию типовой районной поликлиники (совместно с дизайнерами ГДР) и др.

Однако созданные ВНИИТЭ дизайн-программы, несмотря на их одобрение высоким руководством министерств и ГКНТ СССР, существенного результата практически не дали. Дело было не только в бюрократической системе, но и в объективных факторах социально-культурного и функционального значения. Со

временем стало ясно, что методология дизайн-программирования эффективна для крупных социально значимых системных объектов. Например, когда речь идет о проектах, связанных с космосом, чрезвычайными ситуациями (мобильные госпитали, быстро возводимые временные жилища и пр.), крупными железнодорожными узлами, аэропортами, массовым автоматизированным производством и т.д. В проектировании ассортимента каких-либо товаров (магнитофоны, велосипеды и пр.), индивидуального жилого интерьера и элементов его наполнения системный подход (создание ансамбля) также эффективен, но это все же не дизайн-программирование во всей его полноте.

Все типы комплексных решений среды - от визуальных коммуникаций до художественного оформления улиц и площадей, стадионов и других спортивных сооружений были использованы в дизайнерском обеспечении московской Олимпиады 1980 года. Принципы системности и комплексности широко практиковались в Сенежской студии СХ при разработках оформления городов, экспозиций музеев и выставок.

Достижение оптимального решения в дизайн-программировании возможно только при коллективном проектировании (технические специалисты, дизайнеры, экономисты, социологи и др.). Проектируя предметные совокупности, образующие системы, коллектив разработчиков и, прежде всего, дизайнер не только задают программу их функционирования в системе, но и в рамках программного подхода разрабатывают 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. Наряду с визуально-графическими средствами дизайнер применяет пространственно-пластические средства, моделируя связи в системе «человек – объект – среда». При этом он должен владеть методом театрално-драматургической режиссерской организации «действия», т.е. прогнозируемых и моделируемых жизненных социокультурных процессов. Сходные моменты в методах моделирования при дизайн-проектировании и театром проявились относительно давно. Это отмечали и Дж. Нельсон в книге, упомянутой в Лекции 17, и Л.А. Жадова в публикациях об Э. Соттсассе в журнале «Декоративное искусство СССР» (1969), где она назвала дизайнера режиссером среды.

Эта аналогия возникла в связи с тем, что дизайн никогда не ограничивался проектированием вещи или вещевого комплекса как некоего замкнутого образования, связанного лишь с формальными закономерностями структурной и визуальной организации материальных объектов. Он всегда в более или менее выраженной форме моделировал взаимосвязи вещей и людей, т.е. жизненные процессы, в которых одновременно участвуют люди и вещи.

Более того, переход к проектированию сложных комплексных систем обусловил творческий процесс в дизайне таким же коллективным, как и процесс создания театралного спектакля. Коллективизм дизайн-проектирования по своей содержательности ближе к коллективным формам художественного творчества, чем к инженерно-техническим.

Сценарное моделирование в дизайне означает воображаемое воссоздание целостного образа проектируемого сложного объекта, которого пока нет в реальности. Моделирование начинается с разработки сценария словесного и рисуночного текста, представляющего серию эпизодов, картин, сцен из жизни объекта.

Отличие сценария от иных видов описания и представления, например аналитического или повествовательного, состоит в том, что он не излагает, а показывает ситуации путем их действенного воспроизведения в лицах. Следует учитывать, что при дальнейшем «проигрывании» сценария в процессе проектного поиска финал дизайнерского «спектакля» не известен заранее желаемый результат далеко не всегда получается с одного раза. При повторном и последующих «прогонах» в сценарий вводятся те или иные изменения, пока конечный «выход» не будет удовлетворять всем предъявляемым к нему требованиям. Можно говорить, что проектирование системного объекта есть одновременно и его изобретение, и его открытие.

Задачу нового осмысления проблемы эстетического в дизайне поставили введение в дизайн системной методологии, выполнение проектов крупных комплексных объектов с их сложной проблематикой систем. В оценке эстетических о следствий обращения дизайнера к системной методологии звучали полярные, во многом взаимоисключающие точки зрения. С одной стороны, говорили о бездуховности, униформизме, технократизме новой методологии, о том, что она лишает творчество дизайнера эстетической ориентации. С другой стороны, утверждали, что системная методология несет в себе новые эстетические возможности, связанные с особой спецификой системного проектирования. Но в целом

практикам и теоретикам становилось все яснее, что вопрос о внедрении методологии системного подхода в дизайне, о развитии дизайн-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. В художественно-конструкторской практике ВНИИТЭ, СХКБ, служб дизайна НИИ и заводов не просто росло понимание этой проблемы, а начали создаваться реальные и концептуальные проекты на более высоком художественном уровне. Эта тенденция наиболее явно проявилась после образования творческих студий и мастерских при Союзе дизайнеров СССР. «В проектной практике дизайна, при его бифункциональности и существенном значении утилитарной стороны дизайнер постоянно оперирует художественно-композиционными категориями искусства, а в экспертно-оценочной и теоретико-методической работе - обще эстетическими категориями». Если при создании единичных изделий массового производства дизайнер опирается на общие законы красоты, то при программировании он создает художественно-образные системы, используя принципы художественного синтеза.

Например, концепция машиностроительной программы, лаконично выражающая идею «техническая среда для человека», диктует необходимость художественно-проектного синтеза, который осуществляется в виде органичного ансамбля предметно-функциональных систем (линии машин, участки и др. технологические образования для технико-производственных комплексов; для жилой среды – гамма, серия, комплект изделий). «Органичный ансамбль - это носитель полного художественного образа,

превращающего техническую среду в художественно-техническое произведение, подобное произведению искусства». Органичный синтез, эстетическая (художественная) ценность среднегодового субъекта (в первую очередь градостроительного комплекса и его элементов) достигаются при слиянии архитектуры, дизайна, монументального и прикладного искусства на ансамблевом уровне.

Эстетическая ценность в дизайне - особое понимание сути объекта, возникающее в процессе его эстетического восприятия и переживания. Эстетическая ценность носит объективный характер, но лишь в той мере, в какой эстетическая оценка совпадает с общепринятыми эстетическими нормами.

Создание эстетической ценности предметной среды - специфическая задача дизайн-проектирования. Однако положительная эстетическая оценка среды возникает лишь при ощущении гармонии между красивым обликом и ее рациональной организацией, способствующей решению основных функциональных, экономических и культурных задач. Требование вызвать у человека положительную эмоциональную реакцию (высокую эстетическую оценку) является важным, прежде всего потому, что такая целостная оценка есть оценка подлинно человеческая, оценка с позиций культурного развития человека, при которой предмет эстетического отношения предстает перед ним не с одной стороны, а всесторонне.

Теоретики-сотрудники ВНИИТЭ с привлечением философов и психологов активно исследовали специфику художественно-эстетических проблем дизайна и архитектурной среды, проблемы эстетической ценности, ценностной сферы материальной культуры. Коллектив авторов (А.В. Иконников, доктор архитектуры, М.С. Каган, доктор философских наук, В.М. Пилипенко, кандидат

психологических наук и др.) подготовил капитальное научное издание «Эстетические ценности предметно-пространственной среды». Издание вышло под общей редакцией А.В. Иконникова, одного из лидеров отечественной архитектурной науки. В книге изложены обобщенная концепция эстетической ценности в дизайне и архитектуре, проблемы формирования и функционирования произведений дизайнера и зодчества в системе культуры. Авторы анализируют взаимосвязь эстетической ценности с функционально-конструктивной и образной структурой объектов, ее зависимость от социокультурных и социопсихологических условий, а также от психологии ценностного восприятия и от ситуаций жизнедеятельности людей. Особое внимание уделяется системам объектов, комплексам предметно-пространственной среды и их эстетической оценке.

Одновременно к началу 1980-х годов среди дизайнеров, ориентированных на идеологию художественного проектирования, в том числе имеющих весомый авторитет в профессиональном сообществе, усилилось понимание необходимости более глубокого проникновения в конструктивно-функциональную суть технически сложного оборудования, учета технологических возможностей заводов-изготовителей. Так, в системе Художественного фонда СССР были созданы неординарные разработки (правда, по большей части полностью не реализованные), ставшие артефактами дизайн-проектирования. В их числе проекты, выполненные авторским коллективом в составе: Ю.С. Лапин, Т.В. Макулова и Е.Б. Тэриан. Общие положения творческого кредо этого коллектива сформулировал Юрий Сергеевич Лапин, архитектор по образованию, с 1963 года работавший во ВНИИТЭ, с конца 1970-х - в Худфонде. Сложность – естественная форма существования

современного станка, поэтому наивно требовать от дизайнера однозначных и упрощающих решений да и не надо... Примирая человека с порожденным им миром техники, дизайнер стремится показать, подчеркнуть совершенство автоматов и приборов. Красота же и техническое совершенство существуют отдельно лишь в абстракции в реальности они как бы разлиты по поверхности ленты Мебиуса. Взаимосвязанные, они существуют во множестве проявлений. Разнообразные их сочетания и перестановки создают почерк дизайнера».

Разрабатывая оборудование, проектанты считали обязательным вызвать даже у «непосвященных» безошибочное представление о назначении сложного и точного прибора. Например, в электронном микроскопе акцент в формообразовании сделан на художественной выразительности вертикального силуэта электронной колонны - главного функционального элемента, в вычислительной перфорационной машине для Центрального статистического управления - на блоке с элементами визуального представления информации и клавиатуре управления - элементах, с которыми, в основном, и взаимодействует человек-оператор. В комплексе для вычислительного центра также есть доминирующая идея - создание целостного интерьера с как бы «перетекающими» друг в друга элементами. Здесь электронные стойки слились с архитектурно-строительными конструкциями здания, - с идущими под ним системами коммуникаций, а система воздуховодов на потолке образует общий объем с вычислительной машиной; гармоничная организация это объема подчеркивается пластичным решением. Все рассмотренные работы роднит главный принцип - рационализм формы: он - ось, вокруг которой вращаются художественные идеи. Их также объединяет скрупулезная отработка формы и ее

элементов, гармонизация поверхностей и объемов благодаря смелому сочетанию жестких прямых линий и мягким сопряжением линий между собой. На эстетическую выразительность хорошо «работает» и несколько неожиданное, но эффектное сочетание красного, черного и белого или, как вариант, синего, черного и белого.

Теория 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 - от станков и инструментов, нужных самой промышленности, до скрепок, заколок, расчесок и прочей мелочи для бытовых надобностей. Некоторые виды промышленной продукции давно уже приобрели статус самостоятельных дизайнерских отраслей. Например, средства транспорта, посуда, радиоэлектроника. Особую группу дизайнерских усилий составляет связка «текстиль-одежда», образующая индустрию моды, существуют разделы промдизайна, выпускающие бижутерию, ювелирные изделия, духи и другую парфюмерную продукцию. Прямой наследник декоративно-прикладного искусства, промышленный дизайн значительно расширил его пределы и продолжает это делать, все время поставляя нам новые и новые виды услуг и форм деятельности, оборудованных результатами его усилий.

Вплотную к индустриальному примыкает графический дизайн печатные издания, плакаты, знаки, указатели - все изобразительные решения, тиражируемые типографским или другим техническим способом, вплоть

до телезаставок. Роль графического дизайна в наше время, целиком подчиненное различным средствам информации, возросла необыкновенно. Наша жизнь пронизана его проявлениями - газетными страницами, визуальными коммуникациями, которые ориентируют нас в городском пространстве, рекламой, направляющей наши шаги в торговле, бизнесе, на отдыхе. Графический дизайн, опираясь на достижения изобразительного искусства, дополнил арсенал его средств массой новых, от шрифтовых композиций до мультипликации и компьютерной символики.

Огромную 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.

Другие разновидности дизайнерского проектирования. Например, ландшафтный дизайн, продолжатель дела садово-парковой архитектуры, пользовавшейся для своих целей «натуральными» природными средствами - водой, формами земной поверхности, зелеными насаждениями. Сегодня, при общей нехватке природных ресурсов, особенно в городах, главной заботой этого вида дизайна стала технология искусственного поддержания задуманных его специалистами экологических систем - в парках, дворах, интерьерах общественных зданий. Или арт-дизайн, произведения которого специально подчеркивают

художественный эффект любых объектов и сооружений, превращая их в «скульптуры», декоративное панно и т.п. Но эти виды дизайнов еще не обрели той определенности целей и средств, как промышленный, графический и архитектурный, еще ищут свое лицо.

Формируется процессуальный дизайн, 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.

Развитие дизайнерского мышления - одно из весьма показательных проявлений специфического свойства человеческой сущности - проектного сознания. Большинство людей в реальной жизни, не задумываясь об этом, постоянно ставят и решают разного рода проектные задачи, т.е. проектирование является неотъемлемой чертой нашего менталитета и бытия. Проектирование, говорил английский теоретик дизайна Дж.К. Джонс, ставит целью предусмотреть, запланировать положительные изменения в окружающей человека действительности. И охватывает оно не только творчество профессиональных проектировщиков, архитекторов и конструкторов, но и мысли, и чувства плановиков, экономистов, политиков, простых граждан - всех тех, кто стремится изменить формы и содержание нашего мира, сделать его лучше, человечнее.

Так определяется одна из ценностей человеческого сообщества, его врожденная проектность, которая

реализуется в современной деятельности людей как особый тип мышления и практической направленности работы по жизнеустройству - проектная культура. Иногда ее называют «Дизайном с большой буквы», полагая, что это профессиональное движение к совершенному, прекрасному в нашей жизни есть результат взаимодействия частных, или «малых», дизайнов.

Технологии дизайнерского мышления базируются на глобальном принципе преобразования функционально необходимого в эстетически совершенное. Используется для этого тот колоссальный арсенал воздействия на эмоционально-психологическое состояние человека, который накопило за тысячелетия своего существования искусство во всех его проявлениях: покоряющую силу цвета и света в живописи, выразительность пластики и объемных построений в скульптуре, переплетение пространственных ощущений в архитектуре, даже - сопоставление художественного смысла разных сцен театрального действия. Но дизайн добавляет к ним и собственное оружие: профессионально осознанные и раскрытые в дизайнерской форме эмоциональные ценности и содержание тех функционально-технологических процессов и событий, которые овеществляются в его произведениях.

В наши дни дизайн приобрел все признаки особого самостоятельного вида искусства: он имеет свой объект творчества, а именно - органичное соединение в конкретном произведении - вещи, процессе, предметно-пространственной целесообразности - утилитарно полезного и художественно необходимого. Дизайн обладает собственными средствами воздействия на духовный мир человека - через создание всестороннего комплекса комфортных условий жизни и деятельности, где под словом комфорт понимаются не только благоприятные

микrokлиматические режимы, удобство работы, разнообразие форм отдыха, снятие усталости и т.д., но и гармоничный, рационально организованный, доставляющий эстетическое удовольствие облик предметов и форм, образующих этот комплекс.

Живопись, архитектура и другие виды искусства конечной целью творческого процесса имеют создание художественного образа - изображенное средствами данного искусства концентрированное, многослойное видение автором «индивидуализированного обобщения, раскрывающего в конкретно-чувственной форме» нечто чрезвычайно существенное и для автора, и для изображаемых им явлений действительности. Художественный образ почти целиком лежит в сфере нематериальной, в мире бытия самого произведения искусства, лишь опосредованно воздействуя на психологию, чувства и линию поведения человека, «физически» воспринимающего художественное произведение. В известном смысле это – внушение, навязывание зрителю, слушателю, читателю индивидуального мнения данного художника о событии, характере, природном или общественном явлении, попытка найти со зрителем общие точки ощущения смысла и содержания жизни.

Специфика дизайна как особого вида проектирования состоит в том, что для него характерны специфические черты социального познания. В социальном познании учитывается многообразие различных ситуаций общественной жизни. Дизайн также ориентирован на проектирование объектов, встроенных в социальные системы. Поэтому в решении разного рода проблем дизайна интуитивного, художественного подхода при создании визуальной коммуникации недостаточно. Проектная задача не может сводиться к разработке

конкретного объекта, она шире, она нацелена на решение проблемы коммуникации, передачи информации⁶.

Проектное сознание - суть осознание функционально-технической базы будущего изделия, которая предопределяет его объективные свойства. В ходе проектирования автор обязательно выбирает один из аспектов концентрации своих усилий: он сосредоточится либо на оптимальной организации широко понятых процессов жизнедеятельности (предметные комплексы, средовые ситуации, информационные системы), либо на максимально четком разрешении узко функциональных (конструктивных, технологических) задач, либо - на выявлении информационно-эмоциональной составляющей конечной работы.

Английский государственный деятель, художник-прикладник сэр Генри Коул (1808-1882), одним из первых привлек внимание к проблеме необходимости изменения мировоззрения при переходе от ремесленного к машинному изготовлению предметной среды жизнедеятельности человека. Он был неплохим художником; это ему приписывают изобретение первой рождественской открытки (1843). Под псевдонимом «Феликс Саммерли» им был создан чайный сервиз, отмеченный премией Королевского общества искусств, что послужило началом деятельности предприятия «Художественные изделия Феликса Саммерли». Но основной его деятельностью была забота об улучшении художественных качеств массовой продукции.

Г. Коул в 1845 году предложил термин «промышленное искусство» («художественная промышленность» - «Manufactures»), означавший, по его

⁶ Овчинникова Р.Ю. Научно-исследовательские основания дизайн-проектирования // Омские социально-гуманитарные чтения - 2015. Омск. 2015. С. 167-171.

собственным словам, «изящные искусства или красоту, приложенные к механическому производству». В издававшемся Г. Коулом с компаньонами «Журнале дизайна» («Journal of Design») обращалось внимание также на прибыльность и коммерческую ценность проектов. Взгляды и пристрастия Г. Коула - протодизайнера - предвосхищали идеи функционализма.

Первая Всемирная промышленная выставка 1851 года в Лондоне, одним из инициаторов и организаторов которой был и Г. Коул, до конца обострила культурные проблемы взаимодействия человека с предметной средой, искусства (художественной деятельности) - с техникой (инженерным проектированием). Наиболее прогрессивные европейские архитекторы, художники и искусствоведы были поражены «бесстилем (отсутствием стиля) и эклектикой» изделий машинного производства и произведений прикладного искусства, представленных на выставке.

Художник и общественный деятель Уильям Моррис под влиянием идей Дж. Рескина предпринял в Англии утопические попытки через движение за обновление искусств и ремесел вернуться к высокому художественному уровню ремесленного труда.

Джон Рескин (1819-1900), английский философ, писатель, теоретик искусства выступал с лекциями-проповедями, пользовавшимися большим успехом. Большинство его идей и утверждений сегодня кажутся тривиальными (лишенными оригинальности), но надо помнить, что они высказывались полтора столетия назад. Это он впервые заговорил в Оксфорде о первостепенности утилитарного, что «здоровое направление искусства, прежде всего, зависит от его приложения в промышленности», что искусство любой страны «есть выражение ее общественной и политической

добродетели». Он проклинал машинное производство, т.к. оно, по его мнению, разрушает красоту и радость, присущие вещам, созданным руками человека.

Уильям Моррис (1834-1896) сыграл завидную роль в развитии культуры своей эпохи. Он был не только талантливым художником, но и теоретиком искусства, публицистом, издателем, политическим деятелем и организатором. У. Моррис не принимал современную ему техническую цивилизацию и пытался осуществить на практике идеи Дж. Рескина по возрождению средневекового искусства, ремесленного изготовления вещей. С друзьями он основал фирму «Моррис и К0», где на основе ручного труда создавались мебель, посуда, занавеси, ковры, обои, витражи и пр. В 1865 году было основано движение «Искусства и ремесла» с мастерскими, издавался журнал «The Studio» (1893), появилось понятие «Нового английского стиля», или стиля «Студия».

Позиция Морриса: от массовой продукции с безвкусной имитацией ручного декора назад к выразительной работе ремесленников для широких народных масс. Это были наивные и безрезультатные попытки остановить технический прогресс, уничтожить машинное производство с гораздо более дешевой продукцией. Но его усилия помогли увидеть и осознать проблему необходимости иного, чем ремесленный, подхода к воссозданию предметного окружения, к проблемам материально-художественной культуры в период промышленной революции.

Идеи и деятельность У. Морриса, его лозунг «Красота и удобство» были подхвачены художниками модерна, нашли продолжение в деятельности английских рационалистов рубежа XIX и XX веков, во многом повлияли на формирование течений функционализма и конструктивизма, в т.ч. в Германии и России.

Готфрид Земпер (1803-1879), немецкий архитектор и теоретик искусства, иначе относился к машинному производству, чем Дж. Рескин и У. Моррис. Он был достаточно известным архитектором, построил, в частности, Оперный театр и здание Картинной галереи в Дрездене, реконструировал район в Вене. После участия в революционных событиях 1850 года эмигрировал из Германии в Англию, где занимался подготовкой экспозиции Первой Всемирной выставки 1851 года. Сразу после закрытия выставки вышла его небольшая книга «Наука, промышленность и искусство» с подзаголовком «Предложения по улучшению вкуса народа в связи со Всемирной промышленной выставкой в Лондоне». Он попытался дать анализ современной ему культуры с точки зрения связи художественного творчества и массового промышленного производства, разбирая представленные на выставке произведения прикладного искусства и изделия промышленности. Отмечал, что неудовлетворительное положение в художественной промышленности основано на «отсутствии таких уже требуемых наукой материалов, которые придали бы новым творениям качество строгой необходимости».

Углубляясь в анализ вопросов эстетического и художественного порядка в изделиях машинного производства с позиций теории стиля, написал труд «Стиль в технических и тектонических искусствах, или Практическая эстетика». В этом 2-томном капитальном труде (1860-1863), оставшемся незаконченным, Земпер попытался создать всеобъемлющую теорию художественной формы и обозначить пути выхода из кризиса. Он впервые достаточно полно рассмотрел причины, определяющие характер формы объектов в природе и в искусстве, в повседневных вещах.

По его суждениям, форма вещи определяется: целью, которой вещь служит (утилитарной функцией); используемым материалом; технологией производства вещи; религиозными установлениями и социально-политическими порядками (идеологией); личностью творца-художника (архитектора). Земпер не был противником машинного производства, а искал новую «эстетику» в изделиях этого производства. Его учение во многом предопределило идеи теории функционализма.

Франц Рело (1829-1905), немецкий инженер и ученый в области теории механизмов и машин. Впервые (1875) четко сформулировал основные вопросы структуры и кинематики механизмов, связал теорию с проблемами конструирования, поставил и пытался решить проблему эстетичности машин как технических объектов. Провозгласил возможность единого гармоничного развития искусства и техники. Особый интерес представляют его мысли о принципах композиционного построения, не противоречащих принципам функционального формообразования. Впервые указал на связь техники с культурой, подчеркивая, что развитие техники не только не угрожает развитию культуры, а сама техника является носителем культуры.

Как отмечалось выше, промышленные изделия на начальной стадии машинного переворота были несовершенными по форме и качеству исполнения и в этом существенно уступали вещам, сработанным ремесленниками. Они инородным телом вторгались в устоявшийся стиль жизненного уклада, вызывая резкое неприятие не только просвещенными кругами, но и широкими слоями населения.

Утопические идеи отказа от машинного производства ничего не могли изменить. Новые материалы и технологии начинают активно использоваться даже в такой

устоявшейся и консервативной сфере как архитектурные сооружения. Проекты мостов начала XIX века английского инженера Г. Гелфорда по форме приближаются к современным. Хрустальный дворец Дж. Пэкстона из металла и стекла стал провозвестником функционализма; с 1820-х годов широко применяются в жилой архитектуре сталь и бетон. Невиданные ранее машины, механизмы и предметы входят в повседневную жизнь на общественном уровне и в быту. Каковы же были основные принципы и тенденции их формообразования?

Профессор С.М. Михайлов, обобщая исследования ряда авторов (Э. Цыганкова, Э. Гизе и др.), выделяет в индустриальном формообразовании середины-конца XIX века три основные стилевые направления: инженерный и архитектурный «стили», а также художественный кич.

Инженерный стиль был характерен, в первую очередь, для вновь создаваемых технических изделий, не имеющих прототипов: научные приборы (оптические микроскопы, телескопы и др.), некоторые типы металлообрабатывающих станков (завод «Миделей» в Портсмуте, Англия), транспортные средства (велосипеды с металлической рамой). Они отличались рациональными, функционально и технологически обоснованными формами. Их проектировали инженеры, им была присуща своеобразная красота целесообразности, которую оценили потомки. Мода на «ретро» - подтверждение сказанному. Яркий пример - знаменитая башня, построенная инженером Александром Поставом Эйфелем (1832-1923) к Всемирной выставке 1889 года, посвященном 100-летию Французской буржуазной революции. Трехсотметровая стальная башня стала не только символом Парижа, но и олицетворением промышленной революции XIX века.



*Иллюстрация 3.
Башня
инженера
Эйфеля 1889г.*

При возведении башни был применен прогрессивный метод - изготовление элементов в промышленных условиях с последующим монтажом на площадке. Свыше 40 инженеров и чертежников создали 700 сборочных и 3600 рабочих чертежей для изготовления более 18 тыс. элементов башни.

Закладка фундамента башни была начата в январе 1887 года, а уже в мае 1889 года строительство было завершено.

Многие современники (писатели, художники и др., в т.ч. Ги де Мопассан) не только не смогли оценить смелость и оригинальность замысла, изящество и гармоничность формы сооружения, но выступили с яростными нападками, как это было и с Хрустальным дворцом Пэкстона.

То, что для эстетического освоения форм машин, появившихся в первой половине XIX века, заимствовались эталоны красоты из архитектуры, было совершенно закономерным и логичным. Исторически подтверждено, что многие новые формы в момент возникновения основываются на старых, хорошо известных формах. Это характерно и для изделий, далеких от архитектуры.

Не только инерция, консерватизм в предпочтении старых, привычных форм - в новых формах, на начальном этапе становления машиностроения, использовались традиции архитектуры. Вторая, вероятно, не менее весомая причина заключалась в том, что архитектура была искусством наиболее близким к технике использующим технику. Следует также помнить, что большинство европейских теоретиков и практиков дизайна, особенно первой половины XX века, были профессиональными архитекторами. Советских дизайнеров профессионалов 1960-1970-х годов (художников-конструкторов) учили в высших художественно-промышленных училищах Москвы и Ленинграда («Строгановке», «Мухинке» и др.) также архитекторы.

Английский архитектор-декоратор и рисовальщик Аугуст Пьюджин (1812-1852) так и говорил: «Создай удобную форму, а потом укрась ее». Примеры: «золотые» орнаменты на основных формообразующих элементах, покрытых черным лаком, швейных машинок Зингера; орнаменты на пишущих машинках; резьба и орнамент на основании граммофона и пр. При всей бесперспективности такого подхода с позиций дизайна, это было началом

объединения техники с искусством, конкретнее - с художественным ремеслом, механического сочетания технической формы и эстетизированной поверхности.

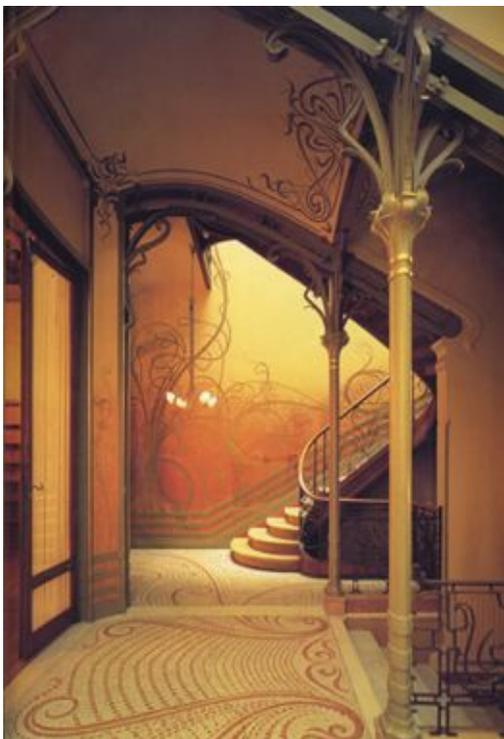
Попытки во второй половине XIX века восстановления допромышленных форм изготовления предметного наполнения среды носили также интеграционный характер, но они не касались машинной техники. Движение У. Морриса в Англии за обновление искусств и ремесел, создание ремесленных центров в России (Талашкино, Абрамцево и др.) - это воссоединение творчества профессиональных художников и художников-прикладников с ремесленным исполнением.

Следующий этап развития проектного сознания - интеграция искусства и техники, охватывающая конец XIX - начало XX века, когда делаются попытки эстетизации промышленных форм. Архитекторы и художники осваивают промышленные материалы и машинные методы, берут на себя часть функций инженеров-проектировщиков. Тенденции к стилистическому единству предметного мира находят воплощение в модерне (ар нуво, югенд-стиль и т.п.). Здесь декор не механически накладывается на конструкцию, а сама конструкция трансформируется, принимая декоративную форму.



*Иллюстрация 4.
Фасад здания в
стиле ар нуво*

Стилистической особенностью Ар Нуво стал отказ от прямых линий и углов в пользу более естественного плавного движения изогнутых линий. Стилевая оригинальность Ар нуво базировалась на орнаментальной волнистости линий природных форм растительного и животного мира. Линии Ар нуво часто напоминают танцующие, волнистые арабески, проникнутые органической энергией и жизненной силой растений.



*Иллюстрация 5.
Внутреннее
убранство
помещений в стиле
ар нуво*

Чарлз Ренни Макинтош (1868-1928), шотландский архитектор, художник и дизайнер, лидер «Школы Глазго», один из родоначальников «Стиля 1900» («ар нуво») в Великобритании и Европе.

Другой особенностью нового стиля стало стремление архитекторов и художников создать единый синтетический стиль, в котором все элементы архитектурного объекта, убранства его интерьеров были бы связаны в единое художественное целое. У истоков концепции эстетического синтеза - ключевого понятий нового стиля - стоял Уильям Моррис (1834-1896), английский ремесленник, художник и поэт.

Принцип художественного единства всех элементов предметно-пространственной среды придавал каждому проекту поразительную целостность и художественную завершенность. Ар Нуво был не только новым стилем - он был новым мировоззрением, синтезировавшим все виды искусства и ценившим ремесленника и архитектора также высоко, как художника и скульптора.

На смену эклектике приходил модерн, программа которого была основана на идеях У. Морриса. Ч.Р. Макинтош и его друзья («Четверка Глазго») черпали вдохновение также в истоках кельтской культуры, волшебных образах легенд и сказаний.

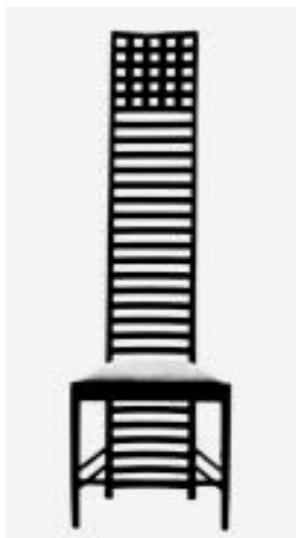
Сенсацию произвела экспозиция Макинтоша и его супруги Маргарет на международной выставке Венского Сецессиона в 1901 году. Радикальные белые стены интерьера, минимальный набор мебели (два прямых стула со спинками в человеческий рост) на белом ковре, два живописных панно на темы языческих празднеств.

Макинтош включил в декоративную систему отделки стены встроенную мебель и традиционные места у камина. Он очень деликатно подходил к цветовому решению, предпочитая пастельные тона.

Сочетание этой великой сдержанности с «опьяняющей безмерностью», вообще свойственной искусству Ар Нуво, породило сознательную стилистическую концепцию, весьма далеко стоящую от интерьеров «Искусств и ремесел». Тревожащая прямизна линий внезапно сменяется удлинненными, напряженными кривыми, превращающимися в стилизованные розы или абстрактные овальные формы. В рисунках, запечатлевших его замыслы, даже простые цветочные композиции подчиняются все тому же напряженному линейному узору.



Иллюстрация 6. Ч. Макинтош. Школа искусств. Глазго. 1907-1909 гг.



*Иллюстрация 7.
Ч. Макинтош. Стул, 1903 г.*

Спроектированные им стулья и светильники, камин
и часы намного опередили свое время. Стул с высокой

спинкой для спальни выступал не только и не столько в роли сиденья, сколько в роли «камердинера» – на него клали головной убор или запонки. Высокие спинки стульев и кресел служат своего рода ширмой, разделяющей помещение на функциональные зоны, утверждают порядок, не допускают анархической перестановки мебели.

В начале XX века Г. Мутезиус дал оценку дизайнеру: «В каком бы то ни было списке творческих гениев современной архитектуры имя Ч.Р. Макинтоша должно стоять среди первых». «Строительство в его руках становится абстрактным искусством – как музыкальным, так и математическим», – добавил британский искусствовед Н. Певзнер.

Дизайн Макинтоша – одна из вершин европейского модерна, в котором он шел своим путем, открывая путь другим («прямоугольный модерн»).

На стыке веков зарождается теория функционализма как практический принцип строительства, а позднее и дизайна (форма должна следовать функции). Одним из основных «переходных звеньев», соединявших, функционализм с искусством, точнее, с одной из тенденций европейской живописи и скульптуры начала XX столетия, стала простота, ясность, геометричность форм, чистота цвета. В западноевропейском искусстве таким звеном была деятельность группы художников и архитекторов, сформировавшейся вокруг журнала «Де Стейл» («Стиль»), основанного в голландском Лейдене выдающимся художником и архитектором Тео ван Дусбургом (1883-1931) в 1917 году. Лидером-теоретиком группы был Пит Мондриан, а одним из главных участников группы, создателем мебели, интерьеров и пр. был Геррит Ритвелд.

Пит Мондриан, настоящее имя Питер Корнелис Мондриан (1872- 1944), известный голландский художник-

абстракционист, выработавший собственную доктрину беспредметного искусства чистой пластики в живописи - неопластицизм. Художественные элементы неопластицизма весьма ограничены. Использовался «принцип прямого угла», игра прямоугольных форм и почти чистых цветов: красного, синего, желтого (зеленый - исключение «нецветами»: белым, серым, черным. Художник преобразовал известно издавна в архитектуре «правило прямого угла», использовавшееся для оптимального пропорционирования фасадов, как он писал, в «мистерию отношений единичного и множества, ... противопоставление вертикальных и горизонтальных линий как мужских и женских». В отличие от наших соотечественников абстракционистов В. Кандинского и К. Малевича, Пит Мондриан был истовым приверженцем теософии (религиозно-мистическое учение), в символике которой он также почерпнул свои концептуальные идеи. Среди главных знаков теософии треугольник олицетворял дух, силу и материю; в то же время это образ объединения противоположностей и высший знак Божества, заключавший в себе Троицу. Мондриан увлекался поиском абсолютной формы, в которой Бог сосредоточил высшие истины Вселенной. Пересекающиеся треугольники, превращающиеся в квадраты – одна из отправных точек его вдохновения. Развернутый на 450 квадрат с горизонтальными и вертикальными линиями рождает композицию с визуально активными треугольниками на пересечении сторон квадрата.

«Неопластицизм» Мондриана оказал существенное влияние на творческие концепции деятелей Баухауза, затем всего европейского дизайна, а позднее на формирование «интернационального стиля» американских художников, архитекторов и дизайнеров.

Геррит Томас Ритвелд (1883-1964), голландский художник-конструктивист, архитектор, дизайнер мебели, стал одним из главных участников группы «Де Стейл» с 1919 года. «Сине-красное кресло» (1918-1923) в его «геометрическом стиле» и цветах движения «Де Стейл», названное автором «аппаратом для сидения», стало отправной точкой для новой линии формообразования мебели – достижения грубого конструктивного эффекта. Архитектурным манифестом «Де Стейл» называют двухэтажную виллу Шредер в Утрехте (Нидерланды, 1924). Традиционные стены были практически упразднены. Их заменил ряд плоскостей, входящих друг в друга под прямым углом и опирающихся на металлические конструкции. Цветовое решение построено на «открытых цветах»: красном, желтом и синем.

Для формирования нового отношения к процессам формообразования предметно-пространственной среды в России в конце XIX - начале XX века принципиальное значение имела тенденция к сближению научно-технического и художественного творчества. В технических учебных заведениях, таких как Петербургский и Харьковский практические технологические институты, Московское техническое училище, студентов учили специфическому рисунку с ориентацией на технику и архитектуру. Роль графической подготовки в те годы неуклонно возрастала, что благотворно сказывалось на формировании визуального опыта студентов, пробуждении способности мыслить с помощью графики. Закладывались основы эстетического отношения к инженерному проектированию.

Профессора и преподаватели Харьковского института самым серьезным образом относились к проблемам эстетичности технических объектов. Первый директор института Виктор Львович Кирпичев и

профессор Яков Васильевич Столяров уделяли серьезное внимание вопросам красоты в технике.

Первый уже в 1898 году писал: «...Считаю художественную сторону крайне важной почти для всех отраслей техники. Инженеры обязаны заботиться о красоте своих сооружений, а поэтому они должны получать и художественное образование».

Русский ученый и инженер-механик П.К. Энгельмейер пропагандировал теорию вхождения техники в общий круг творческой деятельности, рассматривая ее в одном ряду с наукой и искусством. Согласно его взглядам, любая творческая деятельность всегда потенциально содержит в себе научное, художественное и техническое начало, и лишь расстановка акцентов в ходе творческого процесса определяет его результат - научный, художественный или технический. Такое сближение этих видов творчества имело принципиальное значение для формирования нового отношения к процессам в формообразовании предметно-пространственной среды. Сближение было не только фактом теоретического анализа - оно действительно происходило в реальных формообразующих процессах.

Опыт практической работы выпускников технических институтов в первые десятилетия XX века показал перспективность сближения технического и художественного начал в их учебе, плодотворность изучения дисциплин художественно-графического цикла. Так, разработки питомцев Харьковского технологического института стали заметным явлением с точки зрения становления тенденций инженерного дизайна на промышленно развитом юге России.

В России, как и во всем мире, становление машинного производства сопровождалось упадком художественного ремесла, что породило в кругах, близких

к искусству, движение аналогичное деятельности У. Морриса в Англии, создание творческих объединений художников с привлечением народных мастеров.

Двумя наиболее значимыми центрами таких объединений были Абрамцево под Москвой и Талашкино вблизи Смоленска.

Меценат Савва Иванович Мамонтов (1841-1918), богатый купец и фабрикант, открыл двери подмосковной усадьбы Абрамцево в 1870-е годы для выдающихся художников В.М. Васнецова, В.Д. Поленова, В.А. Серова, К.А. Коровина, И.Е. Репина, М.А. Врубеля, М.В. Нестерова и талантливой молодежи. Вместе с женой Елизаветой Григорьевной он сделал все возможное для создания в усадьбе особой творческой атмосферы. Здесь было положено начало многим замечательным свершениям. В мае 1885 года был открыт первый в России Музей народного искусства, замечательная коллекция которого почти полностью сохранилась до наших дней. Работали столярно-резная (с 1882), вышивная, керамическая (с 1889) мастерские.

Столярную мастерскую организовала (вместе с Е.Г. Мамонтовой) художница Елена Дмитриевна Поленова (1850-1898), сестра Василия Дмитриевичу. В этой и в вышивальной мастерских вначале делались почти буквальные копии народных образцов, лишь незначительно в некоторых случаях видоизменяя их угоду тогдашним вкусам. Постепенно процесс несколько изменили: художники стали разрабатывать проекты в более свободной творческой манере (чаще все-таки не искажая образцы, а только перекомпоновывая и несколько видоизменяя их), ученики-ремесленники исполняли образцы и тиражировали их, а из в мастерских изделия отправлялись на реализацию в Москву.

Керамической мастерской руководил талантливый художник Михаил Александрович Врубель (1856-1910), монументалист, декоратор и архитектор по характеру своего дарования. Из всего гончарного производства он выделил самый утонченный вид керамики - майолику - художественные изделия из цветной обожженной глины, покрытые непрозрачной эмалью или цветными прозрачными глазурями по предварительной росписи цветными глинами. М. Врубель сам создавал скульптурные модели, делал к ним акварельные эскизы и, по всей видимости, расписывал первые экземпляры. Он выполнил около 150 работ: малая пластика, блюда, вазы, футляры для часов, которые без преувеличения стали эпохальными явлениями в русской декоративной майолике. На Всемирной выставке 1900 года в Париже Михаил Александрович получил за свои работы золотую медаль.

В Талашкино усилиями Марии Клавдиевны Тенишевой (1867-1928), разносторонне одаренной личности (таланты певицы, художника и организатора), был создан центр по изучению и возрождению русского народного (крестьянского) искусства (1893-1914). Здесь бывали и работали И.Е. Репин, В.Д. Поленов, В.М. Васнецов, М.А. Врубель, К.А. Коровин, А.Я. Головин, Н.К. Рерих, приезжал А.Н. Бенуа и др. Центр, как и Абрамцево, сыграл значительную роль в становлении неорусского стиля.

С этого центра началось создание знаменитого историко-этнографического музея «Русская старина» в Смоленске, где была собрана одна из лучших в России коллекций народного искусства (до 8 тыс. предметов). На базе сельской школы были организованы мастерские: столярная, резьбы и росписи по дереву, чеканки по металлу, керамическая, окраски тканей и вышивания. Столярной мастерской руководил Сергей Васильевич

Малютин (1859-1937), художник, искренне увлеченный русской сказкой и стариной (его рекомендовал М.А. Врубель). Он также оформлял интерьеры различных построек в усадьбе, был автором сказочного домика «Теремок», декораций в театре, основным автором здания музея в Смоленске.

Дело было поставлено капитально, в деятельность художественных мастерских, которые начали работать с 1900 года (до этого были небольшие кустарные мастерские при сельскохозяйственной школе), были вовлечены около 2 тыс. крестьян окрестных деревень. Делались не только копии кустарных ремесел, но, в основном, оригинальные изделия, созданные художниками по мотивам древнерусского искусства. Материалы богатейшей коллекции, собранной Тенишевой, служили лишь импульсом для создания произведения, часто рассчитанных более на самовыражение художника, чем на реальное использование в быту. На Всемирной выставке в Париже 1900, года М.К. Тенишева была удостоена Золотой медали.

В эти же годы М.К. Тенишева сблизилась с объединением «Мир искусства», его вдохновителями - меценатом С.П. Дягилевым и художником, историком искусства А.Н. Бенуа. Не разделяя полностью их взглядов, она сначала с С.И. Мамонтовым, а с 1899 года одна финансировала издание журнала «Мир искусства» (1899-1904).

Роль деятельности центров в Абрамцево и Талашкино в культурно-художественной жизни России рубежа XIX - XX веков весьма велика, но следует помнить и об ее негативных уроках. Центры пытались возродить народные художественные промыслы, ориентируясь на массовое потребление широкими слоями общества. Но, как отмечает искусствовед, историк искусства С.О. Хан-Магомедов, практика показала, что это был как экономический, так и социокультурный просчет.

Экономический потому, что фабричные изделия были дешевле и рациональнее, а социокультурный потому, что для широкого потребителя (особенно для жителей городских предместий) фабричные изделия были, в принципе, престижнее, выше по социальному статусу - как элемент городской, а не сельской культуры. Им и отдавалось предпочтение перед кустарными. Продукция мастерских по спросу, как и в Англии у Морриса, оказалась элитарной, а не массовой.

Промышленное перевооружение, происходившее в России, затронуло и полиграфию. В типографиях устанавливается новейшее оборудование, качество изданий резко повышается. Российские печатники начинают использовать объявления для рекламы собственного дела. К числу видных фигур в полиграфии тех лет относился владелец, пожалуй, лучшей частной типографии в России Р.Р. Голике. Вокруг издававшегося им с начала 1890-х годов богато иллюстрированного журнала «Шут» сплотилась группа художников, начавших позднее работать в плакате.

Таким образом, первое десятилетие XX века ознаменовалось формированием проектного сознания и приходом в промышленное производство профессиональных деятелей искусства (архитекторов и художников), началом осмысления целей и задач творческого соединения искусства и техники, формированием проектного сознания.

Творческая практика, организационные структуры и теоретические концепции, характерные для дизайна как профессиональной проектной деятельности, сложились в Германии в первые десятилетия XX века. В начале XX века набирающие силу молодые немецкие монополии стремятся на мировой рынок. Однако уровень их продукции настолько низка, что правительство Великобритании в

целях протекционизма требует простановки на товарах знака «Сделано в Германии», обоснованно считая, что уже это оттолкнет консервативных английских покупателей от продукции страны-конкурента. Тогда немецкие промышленники намечают ряд экстренных мер и создают совместно с видными деятелями искусств (Г. Мутезиус, П. Беренс, А. ван де Велде и др.) 7 октября 1907 года Германский художественно-промышленный союз (Германский Веркбунд). Устав объединения гласил: целью Союза является повышение качества промышленной продукции путем совместных усилий искусства, индустрии и ремесла, а также пропаганда и всестороннее изучение этих проблем». Особое внимание должно быть обращено, как говорили, на внешнюю привлекательность продукции (форму, материалы, отделку) и комфортность (удобство и безопасность в эксплуатации), борьбу с украшательством и орнаментацией. Благодаря вхождению в Веркбунд ряда ведущих промышленников, эта организация стала весьма влиятельной. Она сумела обеспечить внимательный контроль за художественным качеством продукции, помогла привлечению в промышленность одаренных художников, устраивала многочисленные выставки и конкурсы, вела активную пропаганду достижений немецкой индустрии в самых широких кругах, осуществляла большую издательскую деятельность, организовывала специальные курсы для предпринимателей, лекции для продавцов, уделяла особое внимание подготовке кадров художников для промышленности.

В том же октябре 1907 года Петер Беренс приглашается в крупнейший электротехнический концерн АЭГ на пост художественного директора. Беренсом был разработан и впервые внедрен фирменный стиль концерна, охватывающий изделия, рекламу и, частично,

производственную среду.

Реализуя общую программу Веркбунда в части подготовки кадров для промышленности, В. Гропиус в 1919 году основывает в Веймаре Баухауз (разрыв во времени обусловлен Первой мировой войной). Это было учебное заведение нового типа - экспериментальная школа обучения ремеслу и искусству и одновременно научная лаборатория - основоположница формообразования в дизайне.

Годичная конференция Веркбунда 1923 года была собрана в Веймаре. Художники, архитекторы и деловые люди со всей Германии и из других стран в рамках культурной программы конференции под названием «Искусство и техника-новое единство» прослушали лекции В. Гропиуса, В. Кандинского и др., познакомились с выставкой работ Баухауза, увидели балетные постановки его учащихся под руководством О. Шлеммера.

Такова канва событий - канва принципиально верная, но одновременно слишком обобщенная, без анализа многоплановости и освещения сути происходивших процессов.

Германский художественно-промышленный союз – Веркбунд. В последней трети XIX века происходит объединение Германии и провозглашение ее Империей (1871). Бурное развитие промышленности, ускоренный технико-технологический прогресс выдвигают страну в число крупнейших развитых держав, что неизбежно ведет к конфронтации с этими странами из-за рынков сбыта продукции. Одновременно все усиливается упадок в архитектуре и прикладном искусстве Англии и Франции, который привел к глубокому кризису и художественного производства (1890-е). Благодаря росту самосознания ведущих буржуазных слоев и консолидации общественности, Германия становится центром

обновления архитектуры, ремесла и промышленной продукции. Не только художники, но и промышленники, передовые общественные круги реалистично оценивают отставание в культурно-художественном отношении; ведется активная деятельность по коренному изменению такого положения.

Немецкий архитектор Герман Мутезиус посылается в качестве атташе в Лондон для изучения художественного производства, архитектуры и культуры в целом (1896). В свою очередь в Германию приглашаются авторитетные специалисты, в их числе аристократически образованный выдающийся деятель искусства из Вены Йозеф Ольбрих и один из основоположников стиля модерн бельгийский художник Анри ван де Веде (1899). В 1896 году в Германию впервые приезжает, а в 1902-1914 годах живет там и ведет активную творческую жизнь, наш соотечественник, основатель абстрактного искусства Василий Кандинский.

При содействии государственных деятелей и поддержке промышленников создаются организации архитекторов, художников, ремесленников. Рихард Римершмид (1868-1957), немецкий архитектор, лидер югендштиля (модерна) в 1897 году образует с коллегами объединённые мастерские искусства и ремесел» в Мюнхене (туда входили и промышленные предприятия).

Душой сообщества художников, не только в Мюнхене, но и во всей Германии, был Херманн Обрист (1863-1927), один из наиболее известных художников-декораторов. Ему принадлежит программное произведение модерна - ковер с изображением изогнутого стебля цветка цикламена («Удар бича», 1895).

Карлом Шмидтом (1881-1948), художником и мастером-мебельщиком, в 1898 году создается объединение художников и ремесленников Немецкие

мастерские» в Дрездене, здесь производили мебель, проектировали и изготавливали образцы для массового промышленного производства.

В 1899 году была заложена Дармштадтская колония, начавшая трудовую жизнь и открывшая свои двери для посетителей через два года. Это объединение художников-приверженцев модерна (югендштиля) имело мастерские и выставочный зал. Его называют предшественницей общины Баухауза.

Приехавший из Вены Йозеф Мария Ольбрих (1867-1908), выдающийся художник-прикладник, архитектор, дизайнер австрийского модерна, с 1899 года работал для Дармштадской колонии, где прожил до конца своих дней. Он оказал существенное влияние на формирование европейского дизайна. Его работы отличались изысканной стилизацией растительных мотивов, тонким чувством материала, фантазией (стиль плавно изогнутых линий и чистых поверхностей).

Проектировал здания, мебель, детали оформления интерьера, модель автомобиля фирмы «Опель» (1906).



Иллюстрация 8. Первая модель автомобиля фирмы «Опель» (1906)

Большое значение для сближения искусства и промышленности имели выставки. III-я Всеобщая выставка немецкого прикладного искусства (Дрезден, 1906), для которой принципиально новым было разделение прикладного искусства и промышленного искусства (дизайна), имела большой успех. Под ее влиянием произошло объединение мастерских Дрездена и Мюнхена в единые Немецкие мастерские прикладных искусств и ремесел. Все большая часть немецких промышленников-предпринимателей начинает понимать необходимость совершенствования качества и формообразования продукции.

Все эти события (а приведена только сжатая и неполная их ретроспектива) послужили импульсом для создания 7 октября 1907 года новой организации Германского Веркбунда (нем. Werkbund от Werk - работа, производство и Bund - союз, объединение). Инициативный комитет состоял из двенадцати художников, архитекторов, прикладников и двенадцати фирм промышленников, связанных, в основном, с художественной продукцией.

Представители искусства – создатели и активные деятели Веркбунда – были солидарны между собой в необходимости кардинальных мер по совершенствованию потребительского уровня продукции промышленности Германии. В теоретическом же плане они придерживались различных взглядов.

Герман Матезиус (1861-1927), немецкий архитектор, публицист. Семь лет посвятил изучению быта и промышленности Англии с сугубо практическими целями – понять причины превосходства британского экспорта над немецким и использовать английский опыт в своей стране. Идейный вдохновитель Веркбунда, автор программы Союза, в которой, наряду с принципами формообразования (функциональность, конструктивная целесообразность, технологичность), формировались общие социально-

культурные установки и цели. В первую очередь отмечалась необходимость типизации выпускаемой в Германии продукции на основе творчески разработанных эталонных (типовых) образцов; отклонения в сторону индивидуальной исключительности или подражательности не поддерживаются. Только так, отмечалось в программе, возможно развитие «всесильного и твердого подлинного» вкуса нации.

«Баухауз» проектирует промышленные образцы различных предметов – от мебели, фарфора, тканей и осветительной арматуры до обоев, отвечавших новым принципам формообразования.



*Иллюстрация 9.
Современный
интерьер в стиле
«Баухауз»*

Общая черта - размещение небольшого количества

предметов. Главный акцент делается на высоком качестве материалов и игре фактур.

Теоретическим обоснованием стиля может считаться знаменитый тезис Ле Корбюзье: «Дом – это машина для жилья, предполагавший эстетику чистоты и точности».

В 50-е годы 20 века был очень популярен минимализм как рациональный стиль. Вещи не бросались в глаза, как из-за своего легкого силуэта, так и из-за их немногочисленности. Сдержанная графическая гамма стен и пола, яркие, насыщенные цвета предметов интерьера. В интерьере настолько мало вещей, что сама мебель выступает в роли декоративных элементов.

Петер Беренс (1868-1940), крупнейший немецкий архитектор и дизайнер, один из основоположников современного дизайна. В его берлинской мастерской осваивали профессию архитектора В. Гропиус, Л. Мис ван дер Роэ, Ле Корбюзье. Работая с 1907 года в концерне АЭГ, не прекращая собственной проектной практики, впервые разработал «фирменный стиль». Считал, что «следование одним лишь функциональным или только материальным целям не может создать никаких культурных ценностей». Альтернативу видел в сочетании художественной образности формы с ее признанностью к функции, с одной стороны, и «технологической естественностью» - с другой.



*Иллюстрация 10.
Коллекция Баухауз,
люстра, 1-я
половина XX в.*

Анри (Хенри) Клемене ван де Велде (1863-1957), крупнейший бельгийский архитектор и дизайнер, педагог, один из создателей «ар нуво». Его особая позиция в Веркбунде заключалась в отстаивании творческой индивидуальности художников, которые всегда будут выступать против любого предложения об установлении канона и типизации. С 1899 года работал в Германии, в 1901 году организовал при Школе изящных искусств в Веймаре художественно-промышленные мастерские, которые в 1919 году послужили базой создания Баухауза.

Для первых лет деятельности Веркбунда были характерны конструктивная мебель Рихарда Римершмида с комбинированными и встроенными элементами, гончарная посуда простых форм и без декора, лаконичные металлические изделия, дешевые полиграфические издания в обложках из простой декоративной бумаги вместо

дорогого переплета, но с оригинальными современными шрифтами, разработанными членами организации на основе традиционных, в частности, готического шрифта. Интересной была графика объединения; плакаты выставок Веркбунда были олицетворением его новаторства и энергии. В мастерских выполнялись архитектурные работы, проектировались интерьеры государственных и муниципальных зданий, банков, отелей особняков, а также железнодорожные вагоны.

Большое воздействие Веркбунд оказывал на ремесленно-художественные предприятия, которые начали переходить на выпуск продукции, соответствовавшей установке на функциональность. Одним из важных мероприятий была организация совместно с Союзом торгового образования специальных курсов для повышения профессионального уровня образования торговых предпринимателей, а также образования продавцов. Была развернута бурная деятельность по пропаганде идей Веркбунда в самых широких слоях общества; выпускалась масса общеобразовательной литературы.

Выставки и пропагандистские мероприятия Веркбунда, благодаря целенаправленному отбору экспонатов, производили сильное впечатление. Очевидные успехи объединения нашли отражение в быстром росте численности членов организации. В 1908 году в Веркбунд входили 490 членов, в 1910-м он объединял 360 художников, 267 представителей промышленности и торговли, 105 музейных работников, а в 1914 году их общее количество достигло уже 1870.

Веркбунд открыл принципиально новый этап не только в развитии немецкого прикладного искусства и промышленности, но и впервые предложил поставить на место «одинокого творца» активное сотрудничество

промышленников, художников, техников (технологов) и клиентуры (торговли). Он способствовал изменению консервативных представлений об искусстве, о его связи с промышленным производством. Влияние Веркбунда на весь процесс становления и развития дизайна нельзя переоценить.

Деятельность П. Беренса в концерне АЭГ. Конкретной реализацией широкомасштабной общегосударственной программы Веркбунда стала деятельность Петера Беренса в концерне АЭГ (Allgemeine Elektricitaets Gesellschaft). Руководитель концерна Вальтер Ратенау, активный деятель Веркбунда, в 1907 году приглашает Петера Беренса на пост художественного директора фирмы – консультанта по вопросам архитектуры, промышленной продукции и графики. Беренсом был разработан и впервые внедрен фирменный стиль, охватывавший изделия, рекламу и, частично, производственную среду. По его проектам был построен ряд промышленных корпусов и административных зданий, в которых он стремился передать дух крупного промышленного предприятия. Среди них цех сборки турбин в Берлине - гигантский железобетонный каркас с навесными стенами - стеклянными экранами.

Проектируя изделия, он делал упор не на качество отдельных вещей, а на превосходную организацию целого», в которое включались не только производственные, но и потребительские, и торговые аспекты. При проектировании бытовых предметов он начал с чайников-кипятильников, стремясь сделать их безопасными, функционально оправданными, технологичными в производстве, красивыми, чтобы они стали не только украшением столового буфета, но и такой же престижной принадлежностью церемонии чаепития, каким был самовар в России и спиртовая чаеварка в

Англии.

Для его комплекса чайников-кипятильников характерна геометрическая ясность и красота формы, одновременно отражающая и техническую точность производственного процесса, и новую эстетику, ознаменовавшую уход от эклектики бытовых вещей второй половины XIX века. Путем варьирования объема (три вида емкости), геометрической формы (две каплевидные с круглым и овальным дном и одна типа «китайского фонарика» с восьмигранным основанием), материалов корпусов (латунь чистая, дополненная никелированием и омеднением), обработки поверхности металла (матовая, муаровая, рифленая-хлопьевидная) были созданы сериалы чайников. Рукоятки (дугобразные для каплевидной формы и П-образная для «фонарика») имели однотипное жесткое крепление и оплетались тростником.

Аналогичный подход использовался при разработке комплексов электрических осветительных приборов (ламп) производственного и бытового назначения, а также другой продукции. На основе нового логотипа (полное наименование концерна), фирменного знака из его первых букв и нового шрифта «беренс-антиква» он построил графическую часть фирменного стиля, в которую входили плакаты, каталоги, прейскуранты и пр.

П. Беренс нашел свое решение и совершенно нового для художника объекта - электрических пультов управления и панелей управления, пространственно не связанных с техникой и управляемыми ими системами. Панель управления лифтом, состоявшую ранее из двух частей и перегруженную избыточной графикой в духе модерна, он заменяет единой. Беренс делает свою панель на основе исследования проблемы визуальной информации о пользовании лифтом, преследуя цель дать невербальную, наглядную инструкцию, реализуя ее средствами знаково-

графической организации.

Перерабатывая пульты пунктов управления электрическими системами, он освобождает их от «архитектурного» (в виде колонн) и растительного обрамления, оставляя функционально обусловленную ритмику мраморных панелей и смонтированных на них счетчиков и электроизмерительных приборов, рубильников и выключателей.

Беренсом-дизайнером был выполнен проект массовой мебели для жилищ. Его набор мебели машинного производства отличался приветливым обликом, удобством в использовании и даже известным изяществом. Набор получил первую премию на конкурсе «Комиссии по образцовым жилищам для рабочих» (1912).

Кредо Беренса включало в себя и создание культуры путем сведения вместе искусства и техники». Массовое производство потребительских вещей, отвечающих высоким эстетическим представлениям, стало бы благом не только для людей с тонким художественным вкусом; самым широким слоям народа был бы открыт доступ к понятиям вкуса и приличия...». Его деятельность в концерне АЭГ была прервана Первой мировой войной. Проектный метод П. Беренса, забытый в период между двумя мировыми войнами, был заново открыт (как и его творчество в целом) на новом уровне в системном подходе и дизайн-программах последней трети XX века.

В годы перед Первой мировой войной А. ван де Велде, бельгиец по национальности, был вынужден из-за нападков шовинистических (крайне националистических) кругов покинуть пост руководителя созданного им в Веймаре Художественно-промышленного училища. Среди возможных кандидатур своих приемников он назвал В. Гропиуса.

Вальтер Адольф Георг Гропиус (1883-1969),

архитектор, дизайнер, один из ведущих деятелей проектной культуры и педагог. В 1907-1910 годах работал в ателье П. Беренса, участвовал в проектировании зданий и промышленных изделий для концерна АЭГ. В 1911 году вступил в Веркбунд. Известность ему принесло строительство совместно с А. Майером здания фабрики «Фагусверк» в Алфельде-на-Лайне (1911-1914). В годы Первой мировой войны, находясь уже на западном фронте, Гропиус работал над программой преобразования

школы с присоединением к ней Веймарского Училища изобразительных искусств. Предлагал новой школе выполнять также функции консультативного центра для промышленности и ремесла региона. Программа содержала кардинальную идею, воплощенную позднее в Баухаузе. Школа должна была стать подлинным содружеством учащихся и учащихся, подобным средневековым сообществам строителей храмов - мастеров, подмастерьев и учеников: архитекторов и каменщиков, скульпторов и живописцев, резчиков по камню и дереву, плотников и столяров, мастеров витража и т.п. Их сплачивал общий труд возведения и украшения собора, длившийся порой десятилетия и более, труд над объектом, специфическим свойством которого был высокий духовный смысл. Это накладывало особый отпечаток на весь быт и систему отношений внутри этих сообществ, которые в Германии назывались «Баухютте» («Хижина строительства»).

В апреле 1919 года В. Гропиус назначается руководителем Государственного Баухауза (Дома строительства) - теперь дом, а не хижина) - художественно-промышленной школы нового типа, созданной, как и планировалось, на базе слияния двух Веймарских училищ - художественно-промышленного и изобразительных искусств. В основе программы

преподавания, разработанной Гропиусом, лежала идея «формообразования как единства материальной и духовной, технической, эстетической и художественной деятельности, как неотъемлемой части жизни, необходимой в каждом цивилизованном обществе». В Баухаузе была сделана попытка снова соединить разошедшиеся искусство, технику, науку в форме «строительной гильдии», как это было в средневековье, но на новой основе. Девизом Баухауза стала фраза: «Искусству учить нельзя, но ремеслу - можно».

Программа школы предусматривала:

- пропедевтический вводный курс длительностью шесть месяцев;
- три года учебы на одном из семи отделений:
 - 1) каменная скульптура,
 - 2) работа по дереву,
 - 3) работа по металлу,
 - 4) керамика,
 - 5) живопись на стекле,
 - 6) настенная живопись,
 - 7) рисунок на ткани;
- курс различной длительности развития таланта для особо одаренных студентов (в нынешнем понимании - аспирантов).

Пропедевтический курс давал студентам основы знаний о материалах и приемах работы с ними, о форме и цвете.

Вначале этот курс вел швейцарский художник И. Иттен, которого с 1923 года заменил Л. Мохой-Надь.

Обучение на каждом из отделений академического (3-х годичного) курса состояло из двух частей: технико-ремесленной и художественной подготовки. Оно осуществлялось под руководством двух человек - мастера-ремесленника и художника.

Техническая подготовка включала в себя практическую работу в мастерских, подкрепленную знаниями инструментария, станков и технологии обработки материалов, а также приобретение опыта по расчету стоимости изделия, бухгалтерскому учету, правовым аспектам выполнения заказов. Ремесленная подготовка, несмотря на то, что все процессы выполнялись вручную одним человеком, должна была дать студенту целостное представление о промышленном производстве с его четким разделением труда.

Художественная подготовка должна была научить студентов языку пластических форм, основанному на объективных законах формо- и цветообразования. В течение курса творческого экспериментирования студент изучал и применял на практике законы гармонии, ритма, пропорций, симметрии, масштаба, выразительности цвета и его восприятия.

Индивидуальные способности каждого должны были развиваться совершенно свободно с тем, чтобы студент формировался, прежде всего, как творческая личность.

На протяжении всех лет обучения неотъемлемой частью программы являлся курс практической гармонии. Этот курс должен был дать понятие о взаимодействии звука, цвета и формы, а также научить приводить в соответствие многообразные физические и психологические факторы.

Курс развития таланта, предназначенный для студентов всех специальностей, строился на выполнении реальных заказов извне.

В течение первого этапа (пропедевтического курса) студенты должны были развить свою творческую индивидуальность, работая и как мастеровой, и как художник в непосредственном общении с натурой и материалами.

На втором этапе (основном в программе обучения) студенты самостоятельно создавали образцы для промышленного производства. У них вырабатывалось чувство ответственности за результат коллективного труда в будущем, когда они будут уже практически трудиться на производстве.

Педагогический талант В. Гропиуса проявился не только в разработке программы, но и в том, что он привлек к преподаванию ряд крупнейших европейских художников и архитекторов того времени. Это были, отмечал Гропиус, «...не те люди, которые вели бы себя подобно музыкантам, послушным каждому взмаху дирижерской палочки», и поэтому на протяжении всего времени существования Баухауза в нем не прекращались споры, когда эти великие деятели искусства сражались с проблемами поиска «...более истинных взаимоотношений между формой и функцией, формой и материалом, формой и методами производства».

Назовем основных членов «интернациональной команды» педагогов. Иоганнес Иттен (1888-1967), выдающийся педагог, теоретик дизайна, художник, родился в Швейцарии. Педагогическая деятельность в собственной художественной школе в Вене (1916-1919). В Баухаузе с 1919 по 1923 год, автор пропедевтического (вводного) курса. Оскар Шлеммер (1888-1943), немецкий живописец, гравер, сценограф. В числе прочих дисциплин читал курс лекций о человеке (1922- 1929), целью которого было ни больше, ни меньше как познакомить студентов с человеком в совокупности его бытия... Соотношения между человеком и внешним миром являются посвящением в проблемы жилища и его планирования». Ласло Мохой (Моголи) - Надь (1895-1946), венгерский художник, дизайнер, фотограф, типограф, сценограф. Сотрудничал в Берлине с Л. Лисицким и другими

конструктивистами. В Баухаузе преподавал в 1923-1928 годах. Пауль Клее (1879-1940), швейцарский художник-авангардист, работал в стиле, близком примитивному («детскому») рисунку, преподавал в 1921-1933 годах. Йозеф Альберс (1888-1976), известный немецкий и американский дизайнер, художник и педагог. В 1920-1922 годах обучается, а в 1923-1932 годах преподает в Баухаузе. Один из создателей стилистики Баухауза (мебель, изделия из стекла и металла, шрифты). Марсель Бройер (1902-1981), закончил Баухауз и стал его мастером в 1925 году. Выдающийся архитектор, дизайнер, автор кресла «Василий».

Наш соотечественник, Василий Васильевич Кандинский (1866-1944), живописец, основоположник абстракционизма. В 1902-1914 годах жил и работал в Германии. В 1920 году в Москве организовал ИНХУК - институт художественной культуры - с целью «аналитического и синтетического исследования искусства», вел мастерскую в ВХУТЕМАСе (1921). С 1922 по 1933 год был профессором Баухауза. Разрабатывал учение об «элементах формы». Он вел аналитический курс рисунка, который «...развивал восприятие, обучая точности наблюдения и воспроизведения - не внешнего облика вещей, а элементов, из которых они созданы, их законов напряжения...». Будучи уже автором знаменитого новаторского трактата об абстрактном искусстве («О духовном в искусстве», 1911), Кандинский во время работы в Баухаузе разработал сложную науку об абстрактном искусстве, изложенную им в труде «Точка и линия на плоскости» (1926). В этой работе он подверг глубокому анализу два основных элемента формы - точку и линию - сначала в абстрактных терминах, а затем в их различных проявлениях в природе и в таких видах искусства как архитектура, танец, музыка и графика. На

основе этого анализа Кандинский сформулировал принципы новой формальной логики, основанной на внутреннем «резонансе» форм, провозгласив синтез искусств через эквивалентность используемых ими «языков». Конечную цель этой новой науки Кандинский видел в предоставлении художнику средств совершенствования его мастерства, и поэтому обучение грамматике визуального языка занимало значительное место в теоретическом курсе, который он вел.

Его оригинальное ведение проблем графических изображений на плоскости заключалось, в частности, в том, что свойства линий, которые он называл элементами второй ступени художественной формы (первая ступень - точка), связываются со звуковым образом и с ощущением тепла или холода в зависимости от направления «движения» и формы. Каждое пространство внутри первоначальной плоскости (под которой понимается поверхность, на которой выполняется работа) индивидуально; оно обладает своей звучностью и внутренней окраской. Простую горизонтальную линию Кандинский определял как «наиболее лаконичную холодную форму движения в бесконечность». По его теории, линии различаются между собой температурой, что сравнимо с динамикой светового спектра от белого к черному, от холодного лирического начала до «полного напряжения драматизма в конце». Наибольшими возможностями в выражении эмоций обладают сложные (ломанные и кривые) линии и их сочетания.

В. Кандинский полагал, что созданный им «язык» позволит описать любые явления, сделать понятным внутренний эмоционально-духовный смысл художественного произведения и вызвать адекватное замыслу художника восприятие у наблюдателей (зрителей).

Учебные программы сочетали теорию с практической подготовкой в конкретных областях (обработка дерева и металла, ткачество и др.). Целью была подготовка учеников к созданию функциональных вещей, пригодных для массового промышленного производства и вместе с тем обладающих определенными эстетическими качествами. Мастерские Баухауза были лабораториями, где разрабатывались прототипы дизайна для промышленности.

ГЛАВА III. ЭМОЦИОНАЛЬНО- ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ДИЗАЙНА

В любом произведении дизайнерского искусства особенности организации его формы преследуют три чисто художественные задачи: заинтересовать зрителя (привлечь его внимание), удовлетворить стремление к формальному совершенству (красоте) целого, включить это целое в его внутренний мир (заставить зрителя оценить, «пережить» его красоту). Для этого детали комплексной формы должны:

- донести - через взаимодействие «конфликтующих» идей и тем значимый для зрителя эмоционально-художественный смысл;
- образовать, обозначить хорошо заметный глазу конфликт - цвета, размеров, компонентов целого и т.д.;
- собраться в легко различимые визуальные комбинации - «идеи» и «темы», раскрывающие закономерности строения формы.

Если при восприятии дизайнерских форм условно

отрешиться от функциональной окрашенности информации, которую мы получаем, «узнавая» в данном предмете стул, чашку, автомобиль и т.д., то остаются два аспекта содержательности: эмоциональный, заложенный в геометрии и цветности формы, и ассоциативный, связывающий особенности именно этой формы с предыдущим опытом зрителя. Оба ряда основаны на психофизиологических реакциях человеческого сознания: «колючее» привлекает, но кажется опасным, замкнутое пространство иногда угнетает, но может вызвать чувство защищенности и т.д. Второй ряд субъективнее, поскольку привязывает данную характеристику формы к личным - или воспитанным обществом - воспоминаниям. Так, в Европе черный цвет ассоциируется с печалью, трауром, в Китае цвет траура - белый, что сильно меняет всю гамму связанных с ним эмоциональных и поведенческих установок.

Сюда же входят и собственно эстетические реакции: удовлетворение от созерцания форм уравновешенных, привлекательных (то, что называется чувством прекрасного); отторжение форм резких, беспокойных, «безобразных»; безразличие к «серым», неинтересным решениям.

В ходе сравнения впечатлений от единичных форм эти оценки уточняются, складываются или взаимно уничтожаются, создавая чрезвычайно сложную структуру - дизайнерский образ.

Так многосторонность содержания образа произведения дизайна (отвечающая на вопрос «что») определяет сложность технологии его создания, одновременно позволяя относительно достоверно установить порядок и нацеленность работ по композиции. Другими словами, ответ на вопрос «как» - обоснование методики композиционного формирования в дизайне -

имеет те же корни, что и подход к познанию принципов воздействия визуальной структуры дизайн-объекта на ум и чувства зрителя.

Современные представления о принципах композиционной организации произведений дизайна содержат несколько внешне самостоятельных смысловых блоков, в т.ч. описывающих порядок эмоционально-психологического воздействия дизайнерских форм на потребителя, анализирующих признаки и параметры компонентов композиции и связей между ними, называющих обобщенные (интегральные) типы композиционных структур и разъясняющие специфику их применения в разных видах дизайна.

Осознание содержания этих блоков позволяет приблизиться к пониманию *композиционной особенности* мышления дизайнера. Показать это можно на примере самого сложного из видов дизайна, средового, наиболее выпукло концентрирующего специфику композиционных проработок всех дизайнерских форм.

Любое средовое образование можно представить как визуальное сочетание плоскостных, объемных и пространственных форм. Их главное отличие - первые и вторые (поверхности, вещи и сооружения) воспринимаются «снаружи», их ведущая характеристика - внешний вид; третьи (интерьеры, городские пространства) видны «изнутри». Причем не сами, а через облик ограждающих поверхностей фасадов и объемов, т.е. категория «пространство» ощущается как некая «пустота», окружающая реально действующие, а потому и привлекающие внимание проектировщика «тела» - здания, деревья, машины и т.д. Но в действительности эмоционально-художественный смысл «пустот» между телами имеет не меньшее значение, чем выразительность формы этих тел. Тем более что далеко не всегда контур

средового пространства образован реальными объектами - нередко границы средовой системы обозначаются условными ограждениями, перспективами улиц, панорамами и т.д. Больше того, роль пространственной составляющей в средовом решении всегда однозначно превалирует - именно пространство объединяет, связывает в целое совокупность других размещенных здесь визуальных форм, размеры пространства - расстояния между телами - определяют силу и характер взаимодействия этих тел, а конфигурация пространства определяет самочувствие находящегося здесь человека.

Другую задачу выполняют поверхности и объемы, образующие или заполняющие пространство - они обозначают материально-физические (в т.ч. визуальные) свойства составляющих среды, раскрывая систему информационных сигналов об их взаимодействии.

Важнейшей особенностью любой композиционной структуры вообще, а в средовом дизайне в особенности, является многоуровневость ее конструкции. Все основные компоненты среды («обнимающая» ее пространственная ситуация, фиксирующие ее границы объемы и поверхности, заполняющие среду тела, образующие, в свою очередь, самостоятельные пространственные группировки) можно рассматривать как отдельные композиционные построения, обладающие собственными системами визуально-эстетических соподчинений.

Плоскостные изображения могут породить массу вариантов потребительского отклика - от «мрачности» или «серости» монотонных сочетаний черного и белого до яркости цветовых контрастов, от «сосредоточенности» центральных структур до динамичной устремленности неравномерных ритмических рядов.

Еще богаче возможности объемных комбинаций. Компактные образования производят на зрителя

впечатление собранности, внутренней силы, которое становится активнее или ослабевает в зависимости от величины фигуры. Однако конкретика формы и ее размещения по отношению к соседним формам придают этим базовым впечатлениям самые неожиданные оттенки.

Локальные образования, независимо от их размера, иллюстрируют центростремительные или центробежные компоновки, линейные ориентируют зрителя на движение вдоль их оси, «перетекающие» пространства, увеличивая свободу выбора поведенческих реакций, порождают чувства динамичности, иногда - неуверенности.

В реальных ситуациях эти исходные установки причудливо переплетаются, деформируя друг друга, давая бесчисленные модификации эмоционального взаимодействия человека и среды. Но профессионал всегда сумеет в этих «узорах» отметить и выделить наиболее мощные, звучные мотивы, подчинив им общий строй заключенных в образе среды настроений. Строй, который станет «равнодействующей» от сложения разнородных впечатлений, порожденных множественностью эмоциональных значений средовых компонентов.

Присутствие в визуальной конструкции дизайнерского ансамбля нескольких уровней композиции, - нескольких ступеней эмоционального «давления» на зрителя - ставит перед дизайнером вопрос: как свести эти часто разнонаправленные воздействия в целостность? Почему как бы отрицающие друг друга пластические или визуальные идеи воспринимаются как единый образ?

Оказывается, это происходит потому, что именно противопоставления, «борьба характеров» являются первопричиной возникновения композиции: они интересны зрителю как раз, когда работают вместе, как два полюса одного магнита. Конфликт разнонаправленных силовых линий оттеняет индивидуальные свойства каждой из

сторон, делая общее изображение по законам контраста много выразительнее, а результат «противоборства» - победа одного из начал, поражение другого, неожиданный компромисс отрицавших друг друга тенденций - создают отличное от начального качество, которое оказывается важнее, чем исходная «частная» информация, и становится главной эмоционально-образной характеристикой дизайнерского комплекса.

Другими словами, конфликтная ситуация («столкновение» вертикальных и горизонтальных ритмов, контраст светлого и темного, пестрого и однотонного и т.п.) порождает композиционную идею, а способ разрешения конфликта определяет содержание, художественный смысл конечной композиции.

Природа вступающих в борьбу сил и эмоциональных состояний может быть различна. И.В. Жолтовский отмечал важную роль соединения в архитектурном ансамбле «статических» и «динамических» компонентов, указывая, что первые несут основную смысловую нагрузку композиции, вторые - оттеняют, усиливают ее выразительность.



Иллюстрация 11. В 1941 году было сожжено деревянное здание городского драмтеатра в г. Калуга. После войны был объявлен государственный конкурс на лучшее размещение нового театра. Первое место занял академик архитектуры И.В. Жолтовский. Строительство театра заканчивали архитекторы А.П. Максимов и Г.В. Наприенко к 1957 году.

В средовой композиции результат может оказаться еще более неожиданным, т.к. содержательная суть «конфликтующих» элементов разнородна: архитектурная основа, как правило, смотрит на мир с позиций «высокого» искусства, а дизайнерская составляющая - предметное и графическое наполнение - тяготеет к прагматическим, приземленным представлениям о смысле жизни. И только понимание проектировщиком смысла этих столкновений, отраженное в сочетаниях визуальных параметров предметно-пространственных форм, образующих средовое решение, позволяет увидеть среду в целом как композиционную структуру, основу произведения средового искусства.



Иллюстрация 12. Театр, построенный по проекту архитектора И.В. Жолтовского

При очевидной бесчисленности вариантов взаимодействия «конфликтных начал» в композиции все они составляются в соответствии с ограниченным количеством устойчивых правил, которые указывают:

- из чего (из каких компонентов) образуется композиция;
- как это происходит;
- какие типы конечных композиционных решений встречаются чаще всего.

Рассмотрение результатов дизайнерского мышления показывает, что все они, в конечном счете, интегрируются в характере одного из ведущих признаков средового образа - *эмоциональной ориентации средового объекта*. Это одна из важнейших сторон содержания мышления дизайнера. В процессе работы над проектом эмоциональный смысл будущего комплекса как бы угадывается дизайнером, затем, по мере развития проекта, вызревает, уточняется,

шлифуется до деталей и в конце работы предстает внутреннему взору автора как сложная перетекающая система разного рода впечатлений, вместе вызывающих у зрителя нужный проектировщику отклик. Противопоставляя друг другу чувства контрастные (печали и радости, движения и покоя), складывая однонаправленные ощущения (возвышенного, парадного, праздничного), дизайнер суммирует их, используя и архитектурные, и дизайнерские средства выразительности, в единую идейно-эмоциональную конструкцию - образную суть среды.

Эмоциональная структура может строиться во времени (праздник, музей, выставка) и в пространстве (интерьер цеха, квартиры, городской площади).

В первом случае структурная последовательность средовых впечатлений будет формироваться «по законам театра», где существуют два типа эмоционального взаимодействия - «узловой» и «линейный».

Одно - «мизансцена» - представляет собой относительно компактное пространственно-временное образование, концентрирующее возбуждения от восприятия обстоятельств средового действия и его прямых участников. Эмоциональная информация «мизансцены» воспринимается по принципу моментального кругового обзора впечатлений от предметно-пространственной ситуации, мгновенного вычисления среди них главных и второстепенных компонентов, оценки их выразительности и смысла в виде акцентно-доминантной системы данного «узла».

Другой тип - «фабула», цепочка подобных эмоционально-содержательных комбинаций, растянутая по пространственно-временной (если речь идет о движении вдоль улицы, о музейном маршруте и т.п.) или по временной оси (если проектируется праздник или митинг в

границах одного пространства). Тут «театральность» композиционных приемов еще заметнее: художник (и зритель) рассматривает «перечисление» разных по эмоционально-художественному состоянию узловых композиционных комплексов, где каждый последующий призван либо подчеркнуть, либо развить и усилить свойства предыдущего. И так - пока не будет создана «линейная» композиционная структура, собирающая в целостность узлы разного ранга и типа.

В «пространственных» вариантах эмоциональных структур роль «временных» сопоставлений чувственных состояний почти незаметна, особенно в небольших по габаритам помещениях (комната, квартира, класс и т.д.). Но чем больше размер интерьерного комплекса, чем сложнее его визуальная организация, тем чаще и здесь приходится прибегать к приемам раздельного восприятия единичных узлов во времени. На большой городской площади зритель невольно сравнивает эмоциональный мир средовых комбинаций переднего плана и тех ощущений, которые характерны для удаленных от него частей ансамбля, рассматривая эти фрагменты среды по несколько раз попеременно. В сложных по конфигурации пространствах такие же порядки попеременной концентрации внимания используются глазом для оценки кардинально отличающихся обликом мест среды; так же наше сознание оценивает эмоциональное «давление» от разноречивых по стилю слоев средового организма, например, архитектурной основы и предметного наполнения.

Но в любом случае конечная эмоциональная структура будет формироваться в соответствии с задуманной автором «ярусной» схемой взаимодействия работающих здесь впечатлений, где эмоциональные параметры «нижних этажей» – наборов бытового

оборудования, «частных» реакций на комфортные характеристики и т.п. – будут поправляться, перекрываться или, наоборот, активизироваться настройками, возникающими на «верхних этажах»: от облика помещения в целом, от сравнения расположенных рядом уголков перетекающих пространств и т.п.

Формализация, сведение такого рода представлений в некую условную схему - одно из мощнейших средств проектного анализа. Это хорошо известно проектировщикам. Именно с этой целью они разработали различные формы предъявления проектного материала: иллюминированные планы, развертки, чертежи плафонов. Аналогичную роль играют перспективы и макеты. Надо только научиться видеть в них не демонстрационный материал, рассчитанный на заказчика (хотя и этот аспект очень важен), но главным образом - инструмент проверки выразительности и точности собственных идей.

Осознанием эмоциональной ориентации теоретически завершается эскизное проектирование средового объекта. Однако в реальной работе отмеченная последовательность постановки и решения «внутрипроектных» задач далеко не всегда проступает столь очевидно. Таковы особенности мышления дизайнера: на разных этапах работы, иногда даже неожиданно для автора могут появиться новые идеи и предложения, «ломающие» эти условные порядки.

Одно из свойств мышления дизайнера – отсутствие жесткой иерархии как степени важности слагаемых среды (когда в конкретной ситуации доминантой образа становятся то пространственные проработки, то облик оборудования и т.д.), так и приемов разработки проекта (на одной стадии превалируют композиционные задачи, на другой - аналитические или гармонизационные) – не позволяет даже рекомендовать единую для разных

вариантов работы последовательность проектных действий.

В искусстве слепое следование каким-либо жестким алгоритмам или регламентам чревато следствиями, противоположными поставленным целям. Ведь главная цель произведения искусства – выразить новое содержание в новой форме – в образе, комбинации ощущений. А в искусстве средоформирования – еще и создание новых оттенков в образе жизни человека, семьи, общества.

Дизайнеру в ходе работы приходится все время менять точки приложения творческих усилий, переходя от анализа процессуальной основы среды к созданию пространственных условий ее реализации или комплекса средств ее оснащения; надо уметь различать разные смыслы задуманных компоновочных структур, представляя их то в виде композиционной схемы, то в качестве эмоциональной или масштабной конструкции; надо все время сверять получающиеся результаты с критериями целостности, выразительности и комфортности.

Если условно отрешиться от тех впечатлений, которые вызывает функционирование того или иного дизайнерского объекта, то для восприятия и, соответственно, эмоционально-чувственной оценки этого объекта у нас остается только его форма – система «элементарных» зрительных образов, соединенных нашим сознанием в цельную структуру, несущую информацию об ограничивающих «тело» объекта поверхностях, прорисовывающих его линиях, их объемных и пространственных комбинациях, цветовых характеристиках и т.д.

Как правило, форма обладает своим собственным эмоционально-художественным смыслом, отражающим сложный ассоциативный ряд наших привычных оценок

аналогичных материально-пространственных тел, пространств или цветовых сочетаний. Глядя на стоящий на взлетной полосе авиалайнер, мы невольно сравниваем его с образом летящей птицы, стрелы, ракеты, отмечая динамичность, стремительность общего абриса и контуров фирменной раскраски. Относимся к нему как к гигантской скульптуре, олицетворяющей идею полета, свободного движения в свободной стихии. Специфическое эмоционально-чувственное содержание видится нам в сочетании красок, начертании шрифтов рекламного постера, в коническом контуре никелированного кофейника, в сложной системе поддерживаемых и поддерживающих конструкций современного моста и т.д.

Любая форма или особенности ее слагаемых – точек, цветовых пятен, граней и т.д. - производят на наши чувства совершенно определенные впечатления. Прямая линия ассоциируется с собранностью, конструктивностью, рационализмом и имеет для нас качественно иной смысл, нежели плавная, а тем более сложно прорисованная кривая. Отличается чувственное восприятие линии (нити) от образа плоскости - первая как бы «существует» в средовом пространстве, вторая – разделяет его. Еще богаче воздействие объемных и пространственных форм: куб символизирует устойчивость, стабильность состояния, шар – самодостаточность, безразличие к окружению; пространство узкое и высокое направляет взгляд вверх, тесное – беспокоит, ограничивает свободу.

Свои оттенки смысла имеют цветовые характеристики (красное возбуждает, голубое успокаивает), особенности фактуры тел, условия их освещенности и т.п. Не менее важно и впечатление о весе, плотности реальных объектов – солидность массивных «каменных» форм прямо противопоставляется в нашем сознании легкости, эфемерности пустотелых «надувных»

или решетчатых и каркасных конструкций.

Все эти характеристики – размер, цвет, конфигурация, масса образуют слой первичных, исходных представлений о выразительности дизайнерской формы, которые служат своего рода фундаментом будущих образных впечатлений.

Но в жизни они существуют не по отдельности, а в самых разнообразных сочетаниях – и между собой, и с соседними формами и ситуациями, – переданных нам в виде контрастных или нюансных сопоставлений, ритмических рядом объемно-пространственных и цветовых комбинаций. Именно эти сочетания составляют следующий, основной слой эмоционально-образных ощущений. Складывающиеся здесь визуальные конструкции будут впоследствии доминировать в системе оценок дизайн-объекта. Как это происходит, например, когда рассматривается облик мебельного гарнитура, где главное впечатление – от фактуры полированного или лакированного дерева – дополняется единством приемов организации формы и отделки деталей каркаса и обивки стульев и диванов, рисунком орнамента и т.д. При этом не имеет значения, какой именно вид дизайнерского решения является «носителем» впечатлений второго слоя, обобщающих первичные зрительные раздражения. Они могут принадлежать пространственным компонентам средового комплекса (например, круглый зал цирка), элементам оборудования (ряды мест для зрителей, окружающие арену), облику снарядов для работы цирковых артистов и т.д. Каждое из этих впечатлений, будучи абсолютно самобытным, поддерживает и развивает общую праздничную, живую атмосферу циркового представления.

Так формируется третий, суммарный слой визуальных впечатлений, который определяет не

отрывочные, разрозненные зрительные ощущения и их столкновения, а общую образную характеристику объекта. Но при этом «частные» моменты восприятия в этом общем многоголосном хоре не пропадают: находясь в цирке, мы отмечаем и вплетающиеся в его образ самостоятельные «ноты», например, цветные пятна от лучей прожектора, и подчиняемся смыслу «партий» и «мотивов», порученных отдельным законченным формам – кругу арены, ширме фокусника и т.п., одновременно включаясь в настроения и переживания, обобщающие совместную художественную работу всех элементов ансамбля.

Все три слоя впечатлений в реальном дизайнерском решении составляют в триаду «частное – комбинация частного - общее» и могут относиться и к сложнейшему средовому объекту, каким является, например, цирковое представление.

Примерный порядок зрительного освоения дизайнерской формы напоминает своеобразную пирамиду: в ее основании лежит множество отдельных реакций глаза на те или иные зрительные раздражения - от рисунка линий, цветных пятен и пр.; средние «этажи» составляют более или менее отчетливые представления о предметах и явлениях, входящих в дизайнерский ансамбль, а венчает структуру комплексное мнение о ее смысле, предназначении, роли в жизни человека.

Также, но в обратном порядке – от общего к частному – строится система проектных действий дизайнера. Начинает проектировщик с осознания духа, ауры будущего произведения, подсказанных ему превращением объективно возникшей дизайнерской идеи в субъективно придуманную форму идеи художественной. Затем общая установка распадается на представления о формах слагаемых дизайнерского целого и завершается проектирование доведением до максимума

выразительности отдельных параметров этих форм. Понятно, что в природе проектный процесс далеко не столь детерминирован и может начаться с любого звена этой воображаемой цепочки действий. Но общая структура процесса именно такова.

Интересно отметить, что в указанной «триаде» только ее средняя часть имеет относительно предсказуемый набор объектов проектирования – конкретных форм конкретных приборов или их частей, из которых состоят эти изделия. Тогда как обе «крайние» части - каждая по своему – субъективны. Принципиальные целевые установки очень сильно зависят от случайных указаний заказчика, от личного ракурса авторского взгляда на поставленную жизнью задачу. Завершение работы – выбор реальных характеристик формы – вообще индивидуален, поскольку одно и то же впечатление в дизайне может быть достигнуто самыми разными сочетаниями «элементарных» средств визуализации.

Поэтому для дизайнера чрезвычайно важно знать спектр целевых установок проектной задачи: это поможет предопределить, каким зрительным средствам и приемам их организации следует отдать предпочтение на конечных стадиях работы над проектом.

Для мышления дизайнера важны три класса интегральных целевых установок, которые автор должен отслеживать в ходе реализации своих проектных идей. Это эмоциональная ориентация дизайнерского решения, его масштабность и тектоническая организация. Являясь базовыми категориями проектного сознания, они в комплексе характеризуют все принципиальные стороны образного содержания дизайнерского объекта, обращаясь к ним как к самостоятельным сущностям.

Первая - эмоциональная ориентация - представляет собой совокупность ожидаемых и фактических

эмоционально-чувственных характеристик произведения дизайнерского искусства, отражает способность потребителя испытать тот или иной набор чувств и переживаний, вызванных внешним видом и особенностями функционирования данного прибора, инструмента, средовой ситуации; ожидаемых – поскольку характер восприятия дизайнерского объекта подготовлен, подсказан человеку всем предыдущим опытом общения с аналогичными изделиями или механизмами, фактических – ибо потребитель окончательно формирует свое отношение к объекту, сравнивая свои предыдущие представления с его реальными свойствами.

Естественно, что дизайнерское искусство из-за специфики своих визуальных средств не может охватить весь спектр чувственных переживаний человека – ему подвластны только состояния обобщенные, доведенные до высокой степени абстракции. К ним относятся такие ощущения, как стройность, строгость, деловитость или нарядность, торжественность, которым в жизни противопоставляются, соответственно, расслабленность, рассеянность, скромность, уютность. Комбинируя эти эмоции, можно описать большинство возможных впечатлений от произведений дизайна, особенно если добавить к ним еще одно противопоставление: статичность (спокойствие, уверенность) и динамичность (подвижность, беспокойство). Названные «пары» противостояний относительно легко генерируются средствами дизайнерского творчества, а если дизайнеру нужны более конкретные и тонкие ассоциации, он прибегает к средствам других видов искусства. Разумеется, в соответствии с изначальными возможностями данного вида дизайна.

Зачастую, дизайнер проектирует не сами функциональные процессы, а материально-пространственные условия их осуществления. Те самые

приборы и средовые ансамбли, которые, с одной стороны, должны повлиять на нормальное, эффективное выполнение задуманной функции, с другой вызванные именно к жизни ею, т.е. в дизайне функция работает одновременно и как фактор (причина, толчок, обстоятельство) проектного поиска, и как зона приложения проектных усилий. Эстетическое в дизайнерском искусстве имеет две грани: совершенство реализации практической задачи, отраженное в целесообразности формы функционально необходимых приспособлений, и совершенство самой формы, раскрывающей культурно-эстетический подтекст этих задач. Причем вторая сторона в ряде случаев оказывается решающей, т.к. потребитель судит о качестве вещи не столько по сведениям из прейскурантов и технических описаний, сколько по убедительности внешнего облика, оценивая ее интуитивно, по впечатлению. Другими словами, чтобы понять, как некая функциональная деятельность обретает зримые для потребителя очертания, начинать надо не с анализа или перебора функций, а с изучения арсенала их визуальных воплощений. Можно отметить несколько направлений, по которым содержание дизайнерской формы находит путь к сердцу потребителя:

- эмоционально-чувственный потенциал формы, способность вызвать определенные психологические реакции - удивления, умиротворения, беспокойства и т.д.
- масштабная ориентация - информация об истинных и относительных размерах объекта и его роли среди других явлений действительности.
- представление о характере связей дизайнерского решения с процессами жизнедеятельности (активно преобразующие, «страдательные», случайные и т.д.), окрашивающее определенным образом

собственно визуальные характеристики данной формы.

- специфические «изображающие» возможности средств визуализации дизайнерских решений (объемные, пространственные, плоскостные композиции, использование цвета, пластическая проработка формы и пр.).

Все четыре являют собой синтез функциональных и эстетических причинно-следственных связей в дизайнерском формотворчестве и каждое может стать предметом особых забот проектировщика, основной точкой приложения его творческих усилий. В пределах каждого из направлений эти усилия преломляются по-своему.

С позиций «внешней» эмоциональной выразительности перебор функциональных процессов составляет своего рода последовательность состояний. Сначала идут виды деятельности, которые лишены признаков действия - рост растений, нагревание воды и т.п. Следующие связаны с обратимыми изменениями внешних черт или характеристик - обороты маховика, раскачивание качелей, включение электролампочки; затем следуют необратимые преобразования: инструментальная обработка заготовок, сборка изделия из деталей, преобразование сырья в конечный продукт. Особую группу процессов составляют прямые перемещения - от людей до транспортных средств. «Снаружи» это выглядит как иерархия уровней подвижности, «жизненной активности» дизайнерской формы:

- косное стабильное существование «мертвых» тел;
- деятельность, скрытая неподвижной для глаза формой;
- «возвратные» движения целого или его частей;

- изменение частей целого с местными необратимыми деформациями;
- преобразование частей в целое или целого в другое целое;
- перемещение, «исчезновение» объекта из данного места, «самоликвидация» без разрушения формы.

Каждый из уровней обладает своим накалом эмоциональной «мощности», своей силой связи со зрителем от простого присутствия до преднамеренного инструментального вмешательства. Но окрашенность, чувственное содержание контакта функции и зрителя - хорошо это или плохо, приятно или нет - эта шкала оценок не раскрывает. Другое направление учета функциональной основы дизайнерских решений соотносит их с главной «мерой всех вещей» в искусстве - человеком. При этом окружающие нас предметы и устройства разделяют на следующие категории:

- в несколько раз меньше человека (посуда, книги, такие бытовые приборы, как фен, кофемолка и т.п.);
- близкие к человеческим размерам - мебель, стиральные машины, кухонные плиты и мойки, ванны и т.п.;
- в несколько раз больше нормального человеческого роста (комната, автомобиль, вагон и т.п.);
- намного, в десятки и сотни раз больше человека - железнодорожный состав, воздушный лайнер, здание...

Первые три категории говорят о вещах и явлениях, сомасштабных человеку. Среди них он ощущает и осознает свою человеческую сущность, напрямую взаимодействуя с ними - и функционально, и чувственно. Последняя лишена непосредственных «общих дел» с человеком, сомасштабна явлениям природы и требует для своего понимания как бы масштабного мостика, позволяющего людям ощутить их истинные размеры и значение. А все вместе - обнимают

весь возможный мир дизайнерского творчества, указывая место человеческой личности в этом мире. Но и эта шкала очень мало говорит о качественных характеристиках этого «места» - удобно ли оно, уютно ли, красиво или не очень.

Наиболее развит содержательный диапазон у графического дизайна и средового проектирования. Первому помогает имеющийся у зрителя опыт общения с произведениями живописи и графики, обогащенный возможностью непосредственной передачи доступных потребителю смыслов, заложенных в изображениях рекламируемых товаров, в содержании текстов, в начертании шрифтов и знаковых символов. Среда аккумулирует в своих зрительных образах все оттенки чувств, так или иначе переданных слагающими ее облик произведениями других видов дизайна.

Труднее всего обстоит дело с пониманием технологии эмоционального воздействия форм промышленного дизайна. Во-первых, это наиболее абстрактная по изобразительным средствам область дизайнерского творчества. Во-вторых, они слишком многообразны по назначению, облику, конструкциям и материалам. Поэтому средства транспорта имеют совершенно другой спектр зрительных контактов с потребителем (стремительность, целесообразность, техническое совершенство формы, ощущение надежности, комфорта, подчинения человеку заложенных в машину мощностей), нежели произведения модельеров - в одежде мы ценим, прежде всего, пластичность, нарядность, новизну силуэта, способность подчеркнуть красоту фигуры и т.д. Не меньше различаются по эмоциональному эффекту специальные средства технологического оснащения. Приборы, в том числе бытовые, инструменты, посуда и прочие - хорошо принимаются потребителем, если они удобны, безопасны, органично вписываются в атмосферу

процесса, образуют легко узнаваемые ансамбли, серии и комплексы, способные украсить средовую ситуацию, наконец, придать ей нужный зрителю эмоциональный оттенок - деловитость, нарядность, уют и т.д. Тяжелые станки к этим качествам добавляют ощущения массивности, солидности, декоративной сдержанности крупных форм, свойственных этим видам оборудования.

Эмоционально-образное начало, существующее в дизайне,- следствие восприятия зрителем дизайнерской формы, следует увязать с возможностями подсознательной оценки ее места в нашей жизни. Эту обязанность выполняет масштабность - складывающееся у зрителя представление о значении, роли дизайнерского объекта (предмета, сооружения, среды) по отношению к его окружению, человеку вообще и обществу в целом. Но если эмоциональный комплекс возбуждается в нашем сознании набором качественных особенностей формы, от конфигурации до расцветки, то масштабные ощущения зависят, прежде всего, от ее размерных параметров, указывающих величину объекта.

ГЛАВА IV. ДИЗАЙН И ТРАДИЦИИ

Для дизайна традиция актуальна наследованием как целостных произведений и систем, так и мотивов, конструкций, ориентиров, формирующих основы менталитета, обычаев, национальных предпочтений, отражающих уникальность каждой культуры. Сохранение стилей и направлений в дизайне, разработавших определенные техники создания произведений, возможно именно благодаря традиции, сохраняющей постоянную связь между прошлым и настоящим. Данный процесс

является продуктивным, так как достижения и тенденции не просто переходят из поколения в поколение, а активно функционируют в настоящем. Обладая способностью к трансформации, традиция передает свою суть в различных формах, она способна циклично повторяться, давать основу для создания нового, служить критерием оценки современности.

Таким образом, традиция не является застывшим механизмом передачи накопленного опыта, это динамичный, постоянно развивающийся фактор культуры. С течением времени отношение к традиции менялось, первоначально она неразрывно ассоциировалась с представлениями об истории, воспринимаясь линейно, как извечная, сакральная и нерушимая. В ходе изменения восприятия исторического процесса как циклического, прогрессирующего, традиция трактуется как сложный изменяющийся феномен, сохраняющий лишь актуальные для современности достижения.

В современном мире традиции являются необходимым фактором для существования социокультурных систем отражают культурные образы, нормы, ценности, институты. «Традиция - социальное и культурное наследие, передающееся от поколения к поколению и воспроизводящееся в определенных обществах и социальных группах в течение длительного времени».⁷

Таким образом, неотъемлемой частью культуры является традиция, существование без которой невозможно, именно она формирует менталитет общества, художественные предпочтения, создает основы национальных культур. Изменение и развитие культуры

⁷Традиции // Культурология. Энциклопедия: в 2 т. Т. 2 / Главный редактор и автор проекта С. Я. Левит. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), - 2007. - С. 721.

невозможно без противоположного традиции инновационного процесса, благодаря которому происходит критический анализ сложившихся ценностей и продуцирование иных, отвечающих времени, путей развития, художественного творчества и культуры в целом.

XX век характеризуется повсеместным внедрением инновации в культуру, происходит стремительная смена художественных стилей и техник. Во второй половине XX века гуманитарные науки посвящают свои исследования категории традиции, ставя ее в оппозицию инновации. Культура имеет возможность саморазвития только в результате непрерывного взаимодействия традиции и новации, которые дополняют друг друга.

С точки зрения Дмитрия Сергеевича Лихачева неразрывное единство традиции и инновации определяет творческий потенциал эпохи, «...история культуры есть не только история изменений, но и история накопления ценностей, остающихся живыми и действенными элементами культуры в последующем развитии»⁸.

В своих работах Юрий Михайлович Лотман так же пишет о том, что традиция и инновация являют собой источник динамического развития культуры, именно благодаря их взаимодействию «система оставаясь собой, может развиваться»⁹.

Конфликт «старых» и «новых» ценностей становится актуальным и активно развивается в работах гуманитарного и общетеоретического плана таких авторов как С.А. Арутюнов, П.С. Гуревич, Б.С. Ерасов, в зарубежной литературе этому вопросу посвящены работы Ф. Фукуямы, С. Хантингтона и многих других авторов.

⁸ Лихачев Д.С. Избранное / Д.С. Лихачев; ред. Т. Шмакова. - М.: Logos, 1997. С. 26.

⁹ Лотман Ю.М. Культура и взрыв / Ю.М. Лотман. - М.: Гносис, 1992. С. 7.

Традиция является показателем не только стабильности, но и инерционности в культуре, благодаря ей осуществляется усвоение знаний, идей, ценностей каждым новым поколением. Культура не статична, она обновляется и саморазвивается благодаря взаимодействию традиции и новации, их единство является универсальной характеристикой любой культуры.

Развитие культуры зависит от непрерывного, циклического взаимодействия диалектически связанных противоположностей: традиции и инновации. По причине тенденции к глобализации в современном мире происходят одновременно два этих противоположных процесса. С одной стороны, наблюдается стремление к уменьшению разнообразия культур, унификации. С другой стороны, активизировался процесс диверсификации, сохранения культурной самобытности. Подобная двойственность актуализировала переосмысление проблемы взаимодействия традиции и инновации как феноменов культуры. Данные явления неотъемлемая часть процесса формирования культуры, объединяясь, они формируют универсальную характеристику культуры. В зависимости от приоритетного положения традиции или инновации в обществе, появляется возможность охарактеризовать его как традиционное, либо как современное.

Традиция, являясь консервативной модальностью культурного производства, обеспечивает устойчивость культуры. Сохранение результатов художественной деятельности, достигнутых в процессе становления и развития культуры, начиная с XVI века, осуществлялось под руководством государства, с помощью Академий художеств. Таким образом, сохранялись традиционные формы художественного творчества, в культуре доминировал академизм. Однако, развитие технического

процесса, способствовало возникновению новых способов реализации художественной деятельности.

Академическая традиция начинает существовать параллельно с инновационными процессами в культуре.

По мнению этнолога С.А. Арутюнова «любая традиция - это бывшая инновация, и любая инновация - это будущая традиция. В самом деле, ни одна традиционная черта не присуща любому обществу искони, она имеет свое начало, откуда-то появилась, следовательно, некогда была инновацией. И то, что мы видим как инновацию, либо не приживется в культуре, отомрет и забудется, либо приживется, но со временем перестанет смотреться как инновация, а значит, станет традицией»¹⁰.

Автор так же разделяет инновации на «сильные» и «слабые», так как укореняющаяся в культуре новация постепенно эволюционирует в традицию, то она может считаться «сильной» и играет важную роль в развитии и становлении, как культуры, так и всех сфер жизни общества. «Слабые» инновации так же играют важную роль, благодаря их постоянному воздействию происходит ослабление традиции. Несмотря на то, что «слабые» инновации не закрепляются и существуют достаточно непродолжительный период времени, они создают благоприятную среду для «сильных» инноваций. Традиция, ослабленная многочисленными попытками внедрения очередных нововведений, становится неспособна противостоять «сильным» инновациям, что позволяет культуре и обществу переходить на новую ступень развития, в случае успешного укоренения и функционирования «сильной» инновации.

¹⁰Арутюнов С.А. Народы и культуры. Развитие и взаимодействие // Peoples and cultures. Their development and interaction / С.А. Арутюнов; Отв. ред. Ю.В. Бромлей. - М.: Наука, 1989. - С. 160.

Преобладание традиции над инновационным свободным творчеством характерно для академического искусства. Основой академического художественного творчества является четкое, логическое построение произведения, оно следует консервативным тенденциям в искусстве, за эталон и авторитет принимаются классические образцы искусства прошлого, которые признаны художественной ценностью, что подвергается критике со стороны приверженцев новаторских позиций в искусстве.

В 1917 году Академия художеств была упразднена и заменена новыми учебными центрами, именуемыми Петроградские государственные свободные учебно-художественные мастерские (ГСХМ), в которых ученики получили возможность выбора наставников, которые определяли творческий метод своей мастерской.

Однако, проведенные преобразования оказались не столь продуктивными, как ожидалось, и в 1932 году Академия вновь создается под именем Всероссийской Академии художеств. Выработанные веками учебно-методические принципы, сложенная структура Академии, опыт реалистического искусства соединенный с академическими традициями, позволили сохранить значимость Академии художеств в отечественной культуре, она продолжает быть примером и основой для развития высшего художественного образования в стране.

В 1947 году Академия вновь была переименована в Академию художеств СССР (данное название было закреплено до 1992, когда было сформулировано современное название – Российская Академия художеств).

Во второй половине 1950-х – начале 1960-х годов на развитие всего советского искусства повлиял недолгий «период либерализации советского общества. В это время появилось немало талантливо исполненных произведений.

Ярких по форме, запоминающихся глубиной содержания, искренностью выраженных авторами чувств, остротой композиционных решений.

Аналогично противостоянию академизма и реализма приходит противоборство официальной и неофициальной культур. Официальная культура регулировалась государственной властью, центральной идеей которой было следование принципам марксистско-ленинской идеологии, формировавшей ценности и единство советской культуры. Язык, искусство, мораль, СМИ, воспитание, философия – все сферы напрямую зависели от государственной власти

Неофициальная культура формировалась за пределами публичного пространства, она развивалась стихийно, спонтанно, противопоставляя себя официальной культуре, отказываясь следовать нормам и идеологическим предписаниям. Неофициальные художники были полностью отрезаны от официальной художественной жизни, их творчество не могло быть показано широкой публике, за этим следила Академия. Демонстрация этого искусства была частной, существуя параллельно с официальным творчеством, оно было скрыто от глаз широкой публики, и считалось нонконформистским.

Возникает множество неофициальных художественных течений, ярким примером которых может служить неофициальное петербургское искусство, основой существования которого стало собственное понимание изобразительной деятельности.

Неофициальное искусство Петербурга, начиная со второй половины XX века это целостное, сложное неординарное явление, не соответствующее нормам и традициям, развивающееся не по пути принятых стилей и течений художественного творчества. Зарождаясь в лоне традиций культуры Советского Союза, неофициальное

художественное творчество в дизайне, вынуждено было искать пути для выражения своих идей, шедших в разрез с традиционными устоями, как в искусстве, так и в духовной жизни и политике общества. Противопоставление своей деятельности требованиям государства, автоматически ставило художников и результаты их творчества вне закона, вследствие чего они вынуждены были создавать тайные, независимые от государства, объединения, развивающие новые тенденции в художественном дизайне путем создания произведений и организации неофициальных выставок. Все это дало толчок развитию принципиально новой культурной традиции, необходимой не только художественному творчеству, но и культурно-социальной среде.

В 90-е годы XX века, в постперестроечный период положение неофициального художественного творчества резко изменилось. Художники получили долгожданную свободу творчества, неакадемическая деятельность на начальной стадии вызвала положительные эмоции у публики, однако достаточно часто, творчество, лишённое профессиональной базы оказывалось поверхностным, а попытки выйти за рамки академического искусства зачастую оказывались безуспешными.

В сложившейся ситуации избыточности искусства, не имеющего никаких критериев, представители неофициальной культуры, стремившиеся показать идеи и ценности своего творчества, стали формировать свои официальные институты. Неакадемическое художественное творчество, пытавшееся уйти от стандартов Академии художеств, создало свои регулирующие институты: «Товарищество Экспериментального Изобразительного искусства (ТЭИИ), свою Академию свободных искусств, Новую академию изящных искусств и т.д. Появилось множество галерей, где

стали устраиваться выставки работ этих ранее третирувавшихся официальными властями художников, - «Борей», «Запасная галерея», «Частная галерея», «Navicula Artis» и др. Многие из них были талантливы, у многих за плечами была серьезная академическая выучка».¹¹

В России система академического художественного образования, сложившаяся в XVIII веке, несмотря на попытки проведения реформ, принципиально не изменилась, что является с одной стороны ее достоинством, так как появляется возможность успешно закреплять базовые профессиональные навыки в сфере художественного творчества. Но, в то же время, академии художеств не занимались в должной степени изучением эстетических феноменов и типов художественного мышления XX века, являющихся той традицией, которая должна лечь в основу современного художественного образования.

Современное неакадемическое художественное творчество в дизайне начинает становиться государственно признанным искусством, приспособляющимся к взаимодействию с государственными институтами, и занимается созданием своих уникальных пространств.

В России постепенно начинает закладываться основа институциональной системы функционирования современного неакадемического искусства, возникают коммерческие галереи, частные и государственные музеи современного искусства, художественные пространства. Развивается институт арт-критики, появляются арт-менеджеры, формируются учебные программы для

¹¹Махлина С.Т. Творчество современных художников Санкт-Петербурга/ С.Т. Махлина //Концептуальные образы Санкт-Петербурга в современной российской и европейской культуре, искусстве и литературе: материалы Международной конференции 31 мая -2 июня 2010 года. - Санкт-Петербург: Петрополис, -2011. С.395.

кураторов специализирующихся на современном неакадемическом дизайне.

Однако поддержка художников и система образования в данной сфере не развита на должном уровне. Академические художественные школы, дающие фундаментальное образование в области академического художественного творчества, не могут предложить возможность овладение технологиями и изучение концепций, развившихся в искусстве на протяжении XX – начала XXI веков.

«В 90-е г. XX в. было лишь несколько попыток создать адекватные образовательные инициативы – это Интерстудия в Царском Селе под руководством Ю.А. Соболева и Школа кураторов во главе с В.А. Мизиано. Активный диалог как средство создания художественных произведений – вот что было важно в обоих этих примерах»¹².

В 1991 году открывается Институт проблем современного искусства в Москве, с образовательной программой «Новые художественные стратегии», целью которой является ознакомление слушателей с основными направлениями в современном искусстве, и развитие у них способности к созиданию произведений современного искусства.

С 2006 года аналогичной деятельностью занимается Московская школа фотографии и мультимедиа имени Родченко, специализирующаяся на образовании в области современного искусства, фотографии и видео-арта.

¹²Бакштейн И. М. Современное искусство в образовательном измерении или интеллектуализм в художественной практике/ И.М. Бакштейн // Современной искусство как институт социализации молодежи: материалы круглого стола (г. Москва, 26 января 2010) / [сост. С. В. Максимова]. – Москва: ФИРО, - 2010. - С.21.

В Санкт-Петербурге учебные программы для молодых художников организует благотворительный фонд культуры и искусства «ПРО АРТЕ» -некоммерческая негосударственная организация, созданная в 1999 году. «Учебная программа «Школа молодого художника» адресована молодым практикующим художникам, студентам художественных вузов и активистам в области современного искусства. Цель программы – развить творческий потенциал и критическое мышление молодых художников, создать поле для их профессионального общения и поддержать новые проекты»¹³.

Противостояние академического и неакадемического художественного творчества - это вечный процесс между традиционным и инновационным мироощущением, выражающийся в стремлении изменить привычный уклад жизни со стороны неакадемического творчества, и сохранении традиций приверженцами академизма. Художественное творчество в дизайне, выражая истинную свободу, постепенно замещает предшествующие нормы и устои, в противовес которым оно возникло, и само становится нормой своего времени.

Художественное творчество в дизайне отличается от предыдущих этапов становления искусства своим неклассическим восприятием мира. Культура перенасыщена разнообразием художественных форм, параллельно существующих противоположных стилей и концепций, чередующихся с огромной скоростью, развивающихся и угасающих за 15-25 лет. Постепенно художественное творчество отличное от официальных и академических направлений начинает формировать свои

¹³Петербургский благотворительный фонд культуры и искусства «ПРО АРТЕ». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.proarte.ru/>

институты, которые становятся неотъемлемой частью современной культуры.

На протяжении всего прошлого века создаются и развиваются музеи современного искусства, такие как музеи *Modern Art*, ориентированные на демонстрацию искусства модернизма и музеи *Contemporary Art*, отражающие актуальное искусство современности. В России данные понятия часто объединены термином «современное искусство». Предпосылками идей формирования подобных музеев в Европе является трансформация представлений о самом искусстве, возникшая под влиянием идей Романтизма начала XIX века. В искусстве России подобные тенденции возникли позднее, в конце XIX, преимущественно в начале XX веков, с появлением искусства авангарда и его стремлением к отказу от традиций.

Институт музея рассматривается как исторически сложившаяся форма выражения отношения человека к исторической действительности посредством сохранения достижения социокультурной среды. Музей современного искусства являет собой нечто новое, отличное от института традиционного музея, оба феномена являются составляющими «культурной формы», атомарными элементами формирующими систему культуры¹⁴.

В последние десятилетия прошлого столетия современное искусство укоренило свои позиции. На территории России в этот период активно появляются музеи современного искусства, целью которых является не только запечатление современного культурного разнообразия, но и выработка способов и форм репрезентации современного художественного творчества.

¹⁴Флиер А.Я. Культурология для культурологов: учебное пособие для магистрантов, аспирантов и соискателей / А.Я. Флиер. - Москва: Согласие.2010. – С. 145.

Меняется не только содержание выставок, но и сам облик музея, в организации пространства выражается стремление уйти от обыденных форм, что создает принципиально новые возможности и ориентиры для восприятия и осознания художественного творчества. Способ репрезентации творчества начинает играть важную смыслообразующую роль, многоуровневая система интерпретации объекта через пространство в котором он находится, позволяет более полно раскрыть суть произведения искусства.

Меняется не только внутренне пространство музея, но, и собственная архитектура здания, новейшие архитектурные пространства могут функционировать как самостоятельное произведение, не зависимо от представленных в них экспозиций. Зрители максимально увлечены при посещении подобных музеев, так как погружаются в современную культуру с первого взгляда на здание.

Примерами могут служить ведущие музеи современного искусства мира. К примеру, музей современного искусства в Париже, Центр Жоржа Помпиду с помощью оригинальной архитектурской задумки, в прямом смысле показал свою изнанку, выведя промышленные трубы на фасад здания, придав им разноцветную окраску. Проект здания Центра визуальной культуры «Киасма», планировался около 40 лет, открытый в 1998 году музей стал одним из наиболее посещаемых музеев Финляндии. Недавно открытый музей современного искусства «Соумайя» в Мехико поражает зрителя не только своими размерами – это один из самых больших музеев в мире, но и формой архитектурного строения. Здание представляет собой искаженные песочные часы, покрытые подобием змеиной чешуи из алюминия, с отверстием в крыше, обеспечивающим доступ дневного

света на все этажи, при этом другие окна отсутствуют. Так же поражает посетителей не только богатой коллекцией искусства, но, и архитектурским решением - музей Гутенхайма в Бильбао. Произвольно соединенные металлические пластины представляют собой своеобразный корабль, или ассоциируются у посетителей со сложенными небрежно стопками порезанной бумаги или древесины.

Популярной тенденцией является так же заимствование не предназначенных для музейного пространства построек – зданий фабрик и заводов. Музей Тэйд Модерн в Лондоне находится на территории электростанции, в Москве с 2007 года ведет активную деятельность цент современного искусства «Винзавод», находящийся в стенах винного комбината, первоначально функционировавшего как пивоваренный завод.

В последние несколько десятилетий активно проводятся научные конференции на региональном и международном уровне, посвященные современному искусству и пространствам его функционирования в рамках новой музейной среды.

Неотъемлемой частью современной культуры являются популярные во всем мире биеннале, выставки и фестивали, демонстрирующие тенденции современного художественного творчества, философии и искусства. Старейшей, и одной из самых престижных в мире является Венецианская биеннале. В нашей стране, набирая все большую силу, с 2005 года проводится Московская биеннале, с 2006 года Петербургская, так же с 2010 года стартовала Южно–российская биеннале современного искусства в Ростове-на-Дону. Благодаря активному процессу проведения Биеннале, постепенно формируется единое культурное пространство в рамках современной

глобализации, формируются новые ценностные критерии художественного творчества.

Авангардные тенденции в развитии пространственных искусств, начиная с архитектуры и заканчивая костюмом, образуют фронт художественных опережений времени, которые отторгаются консервативными традициями с их нормами и правилами, но обеспечивают движение вперед. Новаторство всех родов вызывает сопротивление, провоцирует споры, будоражит и тревожит, потому что отдельным произведениям, школам, направлениям выпала удача коснуться самых крайних, узвимых, чувствительнейших точек самосознания эпохи¹⁵.

В XX веке развивается множество вариантов представления художественного мышления, отличных от академического видения мира, произведения искусства отражают форму мышления, которую использовал художник, для ее осознания зрителю необходимо решить поставленную перед ним, интеллектуальную задачу. Художественное творчество в дизайне использует все, что окружает художника и зрителя – живопись, фрагменты реальных вещей, природные объекты. Многообразие стилей и техник выводит неакадемическое искусство на первый план.

Культура как материальная, так и духовная является отражением социокультурных процессов того времени в котором она создана. Современное искусство насыщено яркими и показательными явлениями, сквозь которые, словно через призму отражаются мгновения жизни общества, затрагиваются проблемы и судьбы не только вымышленных персонажей, но и конкретных людей, наций, народов.

¹⁵ Стеклова И.А., Богданова В.З. Линия: разворот в пространстве костюма // Пространство диалогов: изобразительное искусство и дизайн / коллективная монография. Стерлитамак, 2017. С. 119-145.

В середине XIX века возникает массовая культура, как пишет Хосе Ортега-и-Гассет, – появляется «массовый человек», для которого характерным становится постоянный рост жизненных запросов. Именно необходимость новизны становится движущим фактором в искусстве XX века и в массовой культуре. Все новое рождается в противоборстве, в пограничной зоне. Новые виды репрезентаций возникают в тот момент, когда произведения искусства лишаются академических характеристик, произведения художников становятся предметом тиражирования массовой культуры.

Одним из стилистических ориентиров XX века стал авангард – «стратегия создания рискованного неискусства, которое тут же становится искусством.

Одним из наиболее известных критиков, положительно относившихся к идеям авангарда, был Клемент Гринберг, написавший в 1939 году эссе «Авангард и китч»¹⁶, о котором даже сегодня ведутся дискуссии. Автор пишет о том, что художники и теоретики авангарда стремятся не просто уйти от традиции, а найти и уничтожить все, что указывает на прошлое, чтобы стать достаточно новыми, соответствовать своему времени. Клемент Гринберг говорил об авангарде как о попытке подражания подражанию, имитировании шедевров прошлого. Акцент в произведении ставится не на сюжет, диктуемый культурой, а на процессы создания произведения. Важным вопросом является необходимость существования авангарда для зрителя, читателя, иными словами определение круга потребителей авангардного искусства, а именно правящего класса, через который возможна передача иллюзии культурного единства. В то же время, важную роль Клемент Гринберг отводит

¹⁶Гринберг К. Авангард и китч [Электронный ресурс] / К. Гринберг; Пер. с англ.: А. Калинин // Художественный журнал. – 2005. - № 60. – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/>

пролетариату, который, по его мнению, испытывает на себе веяния современной культуры, но при этом старается сохранять лучшее из того, что было создано в культуре ранее.

Формирование неофициальной культуры проходило на беспокойных кухонных посиделках в кругу друзей, во время квартирных выставок и поэтических чтений. Собравшиеся не просто противопоставляли себя официальной культуре, они создавали свою собственную со своими ценностями, способами поведения и образом жизни.

Зачастую именно в малогабаритных квартирках стены были сплошь увешаны картинами, кухни переполнены художниками, поэтами, учеными, интеллектуалами, любителями, коллекционерами. Художники излагали свои концепции, поэты читали стихи, любители высказывали свои мнения, выпивалось много вина и чая, царила атмосфера дружеского соучастия в общем движении.

Независимая культура игнорировалась институтами и деятелями официальной культуры, однако, регулярные творчески семинары, квартирные выставки, проходившие под руководством целеустремленных организаторов, которые умели отстаивать свои права и действовать не противореча советскому законодательству, способствовали вниманию официальных властей к данной деятельности.

Традиционно структурными элементами композиции в дизайне считаются доминанты, акценты, фон и оси композиции. *Доминанты* (от латинского *dominans* - главный, господствующий) - наиболее важные, самые заметные, привлекающие максимум внимания компоненты среды. Как правило, они крупнее остальных, активнее по цвету, пластике и выделяются на фоне других слагаемых композиции большинством визуальных пара метров. Они же концентрируют и содержательные характеристики

среды - как функциональные, так и эмоционально-эстетические. *Акценты* (по латыни *accentus* - ударение) - заметно отличаются от усредненных впечатлений о среде одним или ограниченной группой визуальных параметров - размером, цветом, силуэтом и пр. Своим расположением акценты отмечают наиболее существенные в художественном или функциональном плане места средовой ситуации, обычно они группируются в тесно связанные системы, поддерживающие композиционный смысл доминанты. *Фон* - основная масса слагаемых среды, образующих «поле» средовой деятельности, «бассейн» ее восприятия; олицетворяет некое усредненное, обобщенное функционально-художественное содержание средового объекта, на котором хорошо различаются визуальные характеристики акцентно-доминантного ряда. Обычно именно фоновые элементы формируют базовый признак средового решения его «пространственное тело». *Оси композиции* - воображаемые «силовые линии», показывающие условные направления концентрации визуальных связей между художественно значимыми слагаемыми среды. Пространственные оси подчеркивают направления внимания зрителя.

Элементы дизайнерских объектов так или иначе воплощены в соотношении и конфигурации пространств и объемов, в размерах и форме частей зданий и оборудования, в цветовых или тональных комбинациях.

В объемных и плоскостных композициях (т.е. в произведениях предметного и графического дизайна) имеют место те же «формальные» слагаемые - доминанты, акценты и т.д. Но из их числа в первом случае исключаются пространственные, во втором - объемные «носители» композиционных построений, т.е. намного упрощается система соподчинений, указанных осями, отмечающими направления связей между частями целого.

Традиционно сложившаяся практика проектного творчества нарабатала развитую систему вариантов

композиционных построений для любых видов дизайнерских задач. Одни опираются на технологии традиционных видов искусства: живописи, скульптуры, архитектуры. Каждое непосредственное сближение с объектом архитектуры оборачивается отражением чьего-то частного понимания о качествах пространства, которое неминуемо резонирует с пульсацией эстетических и этических воззрений эпохи. При всем том данному объекту, кроме отражательной, в отрицании или согласии, функции, свойственна и мощная преобразовательная функция. Преобразуя мир, архитектура преобразует и понимание о нем. Она преподносит, бескорыстно предлагает это понимание для добровольного усвоения в специфически переделанной из природы форме, мотивируя, в итоге, понимание человека о самом себе¹⁷.

Одни дизайнеры берут за основу архитектуру или театральное дело, другие - используют инженерно-технические подходы. Но все они основываются на понимании главного закона композиции - подчинения доминанте, ведущему эмоционально-зрительному началу.

Наиболее часто встречаются решения, использующие принципы симметрии или асимметрии - сходства или различия элементов композиции, расположенных по разные стороны некоей оси, членищей целое на равновесные части. При этом и простое отражение левой и правой части в случае зеркальной симметрии, и сложное противопоставление их облика в асимметричных структурах всегда ставит целью демонстрацию, по словам Вейля, «смутного понятия уравнищенности». Но в первом случае автор усиливает черты монументальности, статичности целого, во втором - подчеркивает динамичность, выявляет направления движения, развития,

¹⁷ Стеклова И.А. Архитектура как модель понимания и объяснения мира // Современные проблемы науки и образования. 2014. №3. С. 743.

ориентированности объекта. В симметрии главным становится либо вся структура, либо ее центр, в асимметрии - заранее определенный фрагмент как бы случайного соединения слагаемых. Поэтому приемы первого типа характерны для произведений спокойных, устойчивых, второго - для движущихся (средства транспорта), составных (мебельный гарнитур) и развивающихся (городская улица).

Свои закономерности свойственны композициям, образованным вынужденно разными элементами, параметры их формы можно нарочито сблизить, довести до полного сходства, тождества, можно - максимально развести, подчеркнув контраст зрительного образа, а можно, деформируя слагаемые, сработать на нюансах - почти незаметных различиях. И снова результатом композиционной работы станет либо спокойствие, устойчивость конечной структуры, основанной на повторяемости близких форм, либо развитие, движение, неуравновешенность, напряженность эмоционального впечатления от композиции.

Те же начала лежат и в ритмических комбинациях композиционного комплекса. Метрический (равномерный) повтор членений, одинаковый шаг чередования объемов и пространств успокаивают зрителя. Сложный ритмический рисунок возбуждает внимание, сосредотачивая его на «сгущениях» ритмического ряда, а убывание (или нарастание) частоты членении придает целому одностороннюю направленность. Не меньшую роль в композиции дизайн-объектов играют колористические решения, фактурные различия, сознательная пластичность или лапидарность, лаконичность форм.

Иными словами, материализуя принципиальную условную формулу композиционных связей (доминанты - акценты - фон - оси) конкретными приемами и формами,

мы превращаем идею композиционных построений из формального средства дизайнерского творчества в содержательную, наполненную эмоционально-художественным смыслом концепцию. Организация по законам красоты становится источником жизненной, эстетической информации.

В любом случае отправной точкой композиционных разработок в дизайне являются его функционально-технические, технологические решения, априори - еще до приложения к ним художественных усилий автора - обладающие эмоционально-чувственной нацеленностью, масштабными связями и характерными тектоническими особенностями, из-за чего ориентиры композиционных построений должны укладываться в определенные рамки, дабы не были нарушены объективные границы дизайнерского образа.

Внутри этих рамок допустимы самые неожиданные предложения. Тем более что любые варианты базовых композиционных структур, отвечающих исходным утилитарно-техническим установкам компоновки дизайнерского объекта, могут видоизменяться, модифицироваться за счет «накладных» композиционных деформаций: внесение асимметрии в симметричную схему, «игра» массами, размерами, пластикой элементов целого, перестановка или перегруппировка акцентов и т.д.

При возникновении какого-либо нового технического принципа дизайнерского решения появляется оригинальная компоновка, меняющая традиционные схемы.

Вариации композиционных построений возникают не только в исключительных случаях. Даже очень жесткие по функциональной основе объекты могут решаться в разных композиционных схемах - в зависимости от размеров прибора или вещи, конкретики его назначения и

используемых материалов.

В дизайне в принципе не существует ситуаций, практическое решение которых лежит в параметрах одного-единственного варианта, оптимального со всех точек зрения. Вероятность появления все новых и новых композиционных структур в мышлении дизайнера практически не ограничена.

Традиционно графический дизайн, оперирующий с двухмерной композицией, создает свои произведения из пятен, линий, шрифтов, образующих картину - объект с условной глубиной и пластикой, обладающий специфическими способами обращения к зрителю - в первую очередь через его рефлексивные, «интеллектуальные» способности и переживания.

Произведения предметного (промышленного) дизайна обогащены средствами трехмерно-пластического формообразования, это - скульптурные композиции, разумеется, привлекающие в своих интересах и весь потенциал средств графического дизайна. Но главное здесь - реальный объем, силуэт, фактурные возможности, иногда (как в дизайне костюма, проектировании механизмов) динамические трансформации целого или его частей.

Средовой дизайн¹⁸ комбинирует формы всех предыдущих видов художественного проектирования, добавляя к ним специфическую выразительность архитектоники пространства, позволяющей реально, а не в воображении, сопоставлять объекты, находящиеся от зрителя на разном удалении, ощущать размеры и характер окружающей наблюдателя «пустоты». Естественно, что здесь композиционные связи в целом многократно усложняются, потому что каждый слой суммарной

¹⁸ Урсова Н.П. Средовой дизайн в проектной культуре и проективграфия как один из методов формообразования объектов и пространства // Мир науки, культуры, образования. 2014. №5(48). С. 200-204.

композиционной системы может формироваться со своими целями и по собственным правилам. «Скульптурные» ансамбли предметного наполнения и изобразительные комбинации графического характера вписываются в специфические условия пространственных ситуаций - глубинные, фронтальные, центрические, по-своему трансформирующие варианты размещения акцентных и доминантных компонентов этих ансамблей. И реальное расположение этих компонентов может либо поддержать композиционные идеи соответствующих пространственных схем, либо - «взорвать» их, способствуя появлению нетрадиционных композиционных (а значит, и содержательных) предложений.

Воплощение композиционных предложений в дизайн-проекте представляет собой самостоятельный и чрезвычайно ответственный творческий этап, не менее важный для результатов работы, чем безупречность и новизна концептуальных идей. Желание улучшить качество проекта заставляет автора снова и снова проверять и перепроверять - достаточно ли выразительно выглядит объект, какое именно впечатление он произведет на зрителя.

Для этого в распоряжении проектировщика имеются средства, позволяющие сверять результат с первоначальными идеями, и если надо -исправлять его. Эти средства делятся на две группы:

- инструменты эстетического контроля соответствия результатов проведения рутинных проектных мероприятий (расчерчивание условных проекций, проработка форм деталей и фрагментов целого и т.д.) исходным предложениям;
- приемы и способы корректировки принятых структурных и детализировочных решений, способные, не нарушая замысла, повысить его выразительность.

Вторая группа средств фактически повторяет широко известные технологии формирования визуальных характеристик любого дизайн-объекта. Тогда как первая образует методологию проектного анализа - набора эмпирических советов и правил, позволяющих автору:

- отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, взглянуть на него непредвзято;
- найти объективные и случайные отступления проделанного от намеченной ранее «идеальной» цели;
- проанализировать «формальные» качества работы: согласованность цвета, ритмические и пропорциональные связи и т.д.;
- выбрать меры по исправлению недочетов или найти способы усиления положительных впечатлений.

Большинство приемов проектной проверки - от простейшего правила «отставить доску», чтобы увидеть ее целиком, до желательности предельно полного графического моделирования натуральных впечатлений в проектных материалах (отмывка теней, воспроизведение цвета и фактуры материала, изображение «масштабных указателей» - антуража, людей и т.п.) - архитекторы и дизайнеры автоматически узнают во время обучения. Но некоторые из них требуют специального упоминания.

Составление обобщенных композиционных схем помогает избавиться от накапливающихся по ходу работы ошибок и искажений и проясняет автору положительные и спорные стороны его идеи. Дело в том, что в процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями и т.д. исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями. Условные схемы, составленные по уже наработанным материалам проекта, разбивая его на содержательные уровни (в средовом дизайне - общий акцентно-доминантный строй объекта, композиционные системы

отдельных деталей или фрагментов) выявляют эти искажения.

Проработка схем масштабной координации (как на базе общих проекций дизайнерского решения, так и с учетом особенностей его значимых фрагментов) подсказывает, какие принципиальные масштабные впечатления получит зритель от восприятия объекта. Зная, какие его компоненты и каким образом должны осуществлять реальные масштабные связи с потребителем, автор может нацелено вносить необходимые преобразования в их облик.

Такого же рода условные схемы можно составлять для проверки других визуальных особенностей объекта: ритмического строя, фактурно-пластических соотношений, мобильных изменений его облика и т.д. При составлении подобных моделей проектировщик сознательно отрешается от части конкретных свойств анализируемых элементов и их сочетаний -реальной формы, прорисовки деталей и т.п. - заменяя их условными знаками, но сохраняя, однако, некоторые их фактические параметры: габариты, соотношения масс, взаимное расположение слагаемых и т.д. При этом реальные характеристики заменяются их графическими символами - доминанты выделяются тоном, оси композиции изображаются как натуральные линии, условные масштабные членения показываются как фактические размерные модули и т.п. Другими словами, реально придуманный на данной стадии объект преобразуется в ряд абстрактных моделей, каждая со своим специфическим содержанием, что позволяет автору разложить систему образующих объект впечатлений на ряд самостоятельных подсистем, установив их действенность в создании конечного дизайнерского образа. А смоделировать это суммарное ощущение (или его отдельные аспекты) проще всего за счет наложения

«частных» композиционных и других схем, выполненных, например, на кальке.

И в средовых, и в предметно-графических комплексах составление и применение таких схем особенно полезно для изучения и достижения их совместной композиционной (колористической, ритмической и т.д.) согласованности, целостности впечатлений. Для профессионала эти свойства идентифицируются с понятием «гармоничность» (от греческого *harmonia* связь, стройность, соразмерность) - противопоставленное неорганизованности, хаосу непротиворечивое единство спивающихся в ансамбль впечатлений от слагаемых композиции. Эта категория означает отсутствие в поле зрения элементов и деталей, раздражающих глаз, «выбивающихся» из ансамбля. При этом не надо путать ощущения визуального дискомфорта с явлением контраста внесения в композицию элементов, нарочито оттеняющих другие визуальные темы композиционной структуры.

Другими словами, понятие о гармонии предполагает органичное согласованное освоение общей системы образов окружающих нас предметов и пространств от частных впечатлений и их группировок до представления об их синтезе в образе всей системы. Системы, в которой разные «этажи» визуальной конструкции могут сооружаться и жить по своим законам, где контрасты и даже диссонансы в деталях перекрываются согласованностью чувств при общении с конечной целостностью.

Гармонизация закрепляет связи между «ярусами» композиционной структуры, упорядочивает их, тем самым разъясняя зрителю идеи художника, приобщает потребителя к идеологии автора - через черты и чувства, так или иначе присущие обоим.

Законы гармонизации действуют не только «в глубину», от одного яруса восприятия к другому, но и «по горизонтали», при поэлементном знакомстве с комплексом. Существует пять основных принципов гармонизации, определяющих формальное совершенство композиционной структуры:

- повторяемость свойств целого в его частях (введение какого-либо признака целого - цвета, конкретной формы и пр. - в его основные элементы);
- соподчиненность частей (выделение главных, второстепенных и дополнительных или нейтральных элементов);
- соразмерность пропорциональная или ритмическая;
- уравновешенность частей целого (условное «равновесие» разных фрагментов общей картины относительно осей композиции);
- синтез предыдущих признаков в единстве визуальной организации
- объекта.

Принцип, который исключает появление резких, неприятных зрителю отклонений от данной системы: художник произвольно или сознательно стремится убрать, завуалировать такие отклонения доступными ему средствами - изменением пропорций, размеров, пластическими деформациями, переменной цвета и т.д.

Иначе говоря, в профессиональном плане гармонизация произведения дизайнерского искусства есть развитие его композиции, более тесное соединение ее элементов в целостность за счет внесения (уточнения, приглушения и пр.) общих черт или компонентов. Критерием гармоничности выступает комплекс ощущений от его эмоциональной ориентации, которая таким образом становится самой последней ступенькой на пути художника к конечной цели его творчества -

дизайнерскому образу. И чем цельнее, мощнее, доступнее зрителю эмоциональная организация дизайнерского объекта, тем яснее будет восприниматься и сам образ.

Эти базовые категории методики дизайнерского проектирования (интегральные слагаемые дизайнерского образа, положения о композиции и гармонизации, в т.ч. об итоговых вариантах композиционных структур, приемы и способы контроля за качеством дизайнерских решений и др.) присущи всем формам и видам дизайна. В одних случаях их действие прослеживается относительно легко, в других приходится прибегать к особым приемам, усиливающим эффективность их применения для получения нужного автору результата.

ГЛАВА V. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ОБЪЯСНЕНИЮ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

В отличие от платоновского понимания творчества как явления, наделенного духовной зрелостью, согласно Фрейд, творческое мышление есть побочный продукт компенсирующей неудовлетворенность биологической потребности. Такое понимание, на наш взгляд, обусловлено особенностями контингента, с которым работал З. Фрейд, а именно, – с психически нездоровыми людьми. Свою собственную творческую активность с позиций психоанализа З. Фрейд объяснить не смог.

Компенсаторной функцией наделил творческую активность и предшественник неофрейдизма, основоположник индивидуальной психологии Альфред Адлер (1870-1937). Однако в отличие от Фрейда, Адлер в объяснении детерминант творчества выделил социальный

фактор – стремление к превосходству (компенсационная теория).

Творческая активность, по А. Адлеру, выступает в роли компенсаторного механизма в борьбе с «комплексом неполноценности». А. Адлер приводит в пример Демосфена, Наполеона, Суворова, указывая на их физические недостатки и достижения в социуме, однако с позиций Адлера сложно объяснить творческую бесплодность большинства людей с подобным комплексом неполноценности.

Большое внимание феномену творчества уделил основоположник аналитической психологии Карл Густав Юнг (1875-1961), видевший в нем проявление коллективного бессознательного. Сексуальная энергия – «либидо», по Юнгу только детерминирует стремление к творчеству, сам творческий процесс и конечный результат обусловлен констелляцией индивидуального опыта творца с коллективным бессознательным – «архетипами». Автор особо акцентировал значимость коллективного бессознательного в творческой деятельности.

Юнга считали ученым-мистиком за его приверженность оккультизму, так или иначе просматриваемому в его концепции «коллективного бессознательного». Как и многие другие ученые, он искал ответ на вопрос: как устроен мир, и как мы его познаем. Основным феноменом, ускользающим от рационального познания, по его мнению, является дух или душа. Ориентация на трансцендентный мир является доминирующей чертой юнгианства, и на закате своей жизни Юнг писал о своих работах: «Работы мои - не что иное, как вновь и вновь предпринимаемые попытки ответить на вопрос: каким же образом связано то, что «здесь» с тем, что «там».

К.Г. Юнг, как и И. Кант, считал, что разум устанавливает слишком узкие границы для понимания абсолютных законов бытия, властная цензура разума блокирует бессознательное, частично искажает, либо полностью вытесняет не угодную ему информацию. Бессознательное способно дать нам знание, традиционной логике недоступное (там же). Тем не менее, многие исследователи концепта Юнга интерпретируют основные понятия его аналитической психологии рационалистически, с позиций традиционных представлений науки, рассматривая, например, архетипы как корреляты инстинктов.

Весомый вклад в понимание генеза творческого мышления внесли представители гештальтпсихологии – Макс Вертгеймер (1880 – 1943), Курт Коффка (1886 – 1941), Вольфганг Кёлер (1887 – 1967). В разрешение кризиса механистической и ассоцианистской концепций гештальтисты выдвинула принцип целостности, который исходил из учений Г. Лейбница о «малых перцепциях», Э. Гуссерля о «категориальном созерцании» и интенциональности сознания.

Основным теоретическим понятием данного направления является целостные структуры – гештальты. Так Вертгеймер (1912), а ранее Кристиан фон Эренфельс (1890), под гештальтом понимали производимый сознанием универсальный образ психического или физического объекта, не формирующийся суммированием свойств его отдельных частей, а возникающий сразу как целостный.

С позиций гештальтпсихологии индивидуальные переживания характеризуются феноменологическим выражением различных электрических процессов в головном мозге. Проводя аналогию этих процессов с электромагнитными полями в физике, сознание, с позиций

гештальтпсихологии понималось как динамическое целое - «поле», в котором каждая точка, взаимодействуя со всеми остальными, и образует гештальты. Таким образом, гештальты рассматривались как единицы анализа при исследовании этого поля.

Основной гештальтистский принцип структурности изложил в своей работе «Основы психического развития» К. Коффка (1934). Применяв точку зрения гештальтпсихологии к вопросам детской психологии, он доказал, что дети изначально воспринимают мир целостно и слабо дифференцируют объекты вокруг себя. По мнению автора, развитие психики в онто - и филогенезе состоит в динамичном усложнении примитивных поведенческих паттернов, формировании все более и более сложных структур, а также в усвоении отношений между этими структурами.

В статье «Экспериментальное исследование движения» (1912) В работе «О гештальт-качествах» (1890) интеллектуальной задачи ранее не связываемые элементы поля объединяются в новую структуру только при условии умозрительного усмотрения этой структуры, иначе говоря, инсайта. Тем самым В. Кёлер и М. Вертгеймер экспериментально подтвердили положения Г. Лейбница (малые перцепции), И. Канта (трансцендентальный синтез), С. Александера (осознание), Э. Гуссерля (категориальное созерцание).

Продуктивность же мышления с точки зрения М. Вертгеймера объясняется умением отказаться от привычных, сформировавшихся и подкрепленных в опыте шаблонов, догм и стереотипов. Он выступил с критикой ассоцианистских методов обучения, которые направлены на упрочение связей между элементами, так как, по мнению М. Вертгеймера, формирование в сознании стандартных схем блокирует творческое мышление.

М. Вертгеймер в своей работе «Продуктивное мышление» особо отмечал, что дети, обучающиеся в рамках классической школы, гораздо труднее проявляют продуктивность в решении новых задач, чем дети, которые вообще не обучались. Автор впервые обратил внимание на наличие операций, отличных от логических, в психологической структуре умственных действий, которые описывались в терминах традиций гештальтпсихологии: «реорганизация», «группировка», «центрирование». Однако детерминанты этих умственных действий в рамках гештальтпсихологии оставались невыясненными. Дальнейшее исследование продуктивного мышления продолжалось в рамках когнитивной психологии и психологии творчества.

Главной задачей когнитивной психологии являлось изучение всего процесса познавательной деятельности, от момента попадания стимула на рецепторы до получения ответа (Д. Бродбент, С. Стернберг), в том числе функционирование кратковременной и долговременной памяти (Дж. Э. Миллер, Дж. Сперлинг, Р. Аткинсон).

Одним из важнейших вопросов, на которые когнитивисты искали ответ, являлось понимание организации знания субъекта как соотношения вербальных и образных компонентов в процессах запоминания и мышления (Г. Бауэр, А. Пайвио, Р. Шепард). Другими словами, когнитивная психология была призвана объяснить, как человек получает и организует в сознании информацию о мире, и таким образом понять, детерминацию его поведения.

В исследовании индивидуальных различий, обуславливающих интеллектуальную продуктивность, усматривались то прямая зависимость от ментальной скорости (феномен времени опознания Г. Айзенк), то от замедления интеллектуальной активности, на фазе

построения ментальной репрезентации проблемной ситуации (эффект замедления Р. Стернберг).

Одни исследователи экспериментально показывали, что память является детерминантой продуктивности мышления, так как доступность информации позволяет создавать уникальные ассоциации, приводящие к инсайту (П. Ленгли и Р. Джонс). В то время как другие исследователи представляли результаты, свидетельствующие о связи продуктивности мышления с нарушениями внимания.

Противоречивость экспериментальных данных при использовании информационного подхода в исследовании структуры интеллекта (Л. Терстоун, Г. Айзенк, Р. Стернберг, Дж. Гилфорд и другие) побудило когнитивистов обратиться к генетической психологии (Ж. Пиаже), культурно-исторической концепции (Л.С. Выготский), деятельностному подходу (С.Л. Рубинштейн, Б.Г. Ананьев, А.Н. Леонтьев). Когнитивная реальность субъекта рассматривалась уже не с позиций механистического детерминизма, а с позиций индивидуального концепта, названным индивидуальным когнитивным стилем деятельности.

Исходным пунктом такого понимания явилась генетическая концепция Ж. Пиаже, в которой автор рассматривал рост инвариантности концептуальных перцепций, идущий от центрации к децентрации. Согласно Ж. Пиаже центрация (эгоцентризм) - это неосознанная специфическая ментальная позиция, при которой формирование когнитивного образа обусловлено субъективным восприятием (как принцип: «реально только то, что я ощущаю»). Именно данный феномен, по мнению автора, обуславливает специфику детских суждений – синкретизм, выражающийся в тенденции связывать все со всем.

С.Л. Рубинштейн в своих исследованиях исходил из теоретической предпосылки, что внешние влияния всегда преломляются через внутренние условия: «одаренность человека определяется диапазоном новых возможностей, которые открывает реализация наличных возможностей»¹⁹. Иными словами, способности человека необходимо рассматривать комплексно, во взаимодействии психических свойств и процессов.

Того же мнения придерживался Б.Г. Ананьев, который постоянно подчеркивал глубокое единство теории интеллекта и теории личности. С одной стороны, потребности, интересы, определяют активность интеллекта, с другой стороны, характерологические свойства личности и структура мотивов зависят от ментального опыта индивида. Б.Г. Ананьев предлагал рассматривать индивидуальность как открытую и закрытую систему: «Если личность – «вершина» всей структуры человеческих свойств, то индивидуальность – это «глубина» личности и субъекта деятельности»²⁰.

Понятие «когнитивный стиль» было введено одновременно с понятием «когнитивная структура», которое представляет некое психическое образование, объясняющее устойчивость индивидуальных стилевых проявлений. Когнитивные стили рассматривались как определенные измеряемые или наблюдаемые особенности познавательной деятельности, под когнитивной структурой понималась некая психологическая основа, детерминирующая познавательные процессы²¹.

¹⁹ Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. 2-е изд. СПб.: – Питер. – 2002. – С. 590.

²⁰ Ананьев Б.Г. О проблемах современного человекознания / Б. Г. Ананьев. – СПб: Питер, 2001. – С. 239.

²¹ 131. Хокинс Дж. Креативная экономика: Как превратить идеи в деньги / Джон Хокинс. – М.: Классика-XXI, – 2011. – 256 с.

Согласно Дж. Келли, человек воспринимает, интерпретирует и оценивает информацию на основании субъективного опыта, особым образом организованного, и представляющего собой систему личностных конструктов – неких биполярных дифференциальных шкал, посредством которых индивид структурирует полученную информацию. Многомерность познания реальности, по Дж. Келли, обусловлена мерой дифференцированности индивидуальной когнитивной системы по принципу простота-сложность.

Однако дальнейшие исследования показали, что продуктивность мышления зависит как от степени дифференцированности конструктов, так и от количества и качества взаимосвязей между имеющимися конструктами (Langley, 1971; Neimeyer R, Neimeyer G, Landfield, 1983; Smith, Leach, 1972 и др.).

По мнению О. Харви, Д. Ханта и Х. Шродера, «концептуальная схема» функционирует как структурная единица субъективной понятийной системы, которая являет собой некий «фильтр» при обработке поступающей информации. От этого фильтра зависит дальнейшая дифференциация и интеграция информации. В отличие от простоты-сложности у Дж. Келли, авторы акцентируют внимание на такой характеристике как «конкретность-абстрактность». Именно по такому принципу индивидуально фильтруется поступающая информация, которая определяет в дальнейшем две различные понятийные системы: конкретную и абстрактную.

«Конкретная» понятийная система характеризуется незначительной дифференциацией и недостаточной интеграцией субъективных понятий. Как следствие, индивиды с таким способом переработки информации

более консервативны, педантичны, склонны к стереотипности мышления, зависимы от статуса и авторитетов, шаблонов и стандартов, не толерантны к неопределенности, и в большей степени зависимы от внешних обстоятельств. «Абстрактная» понятийная система характеризуется противоположными свойствами – высокой дифференциацией и столь же высокой интеграцией поступающей информации. Индивиды с такой понятийной системой ориентированы на собственную систему оценки и свой внутренний опыт, независимы от условности заданной ситуации, то есть способны импровизировать, склонны к риску, независимы от социального мнения, от шаблонов и стандартов, толерантны к неопределенности, креативны и т.д.

Полученные результаты исследования позволили М.А. Холодной сделать выводы о том, что дивергентная продуктивность является не спонтанным процессом, а регулируемым одним из видов метакогнитивного контроля - полнезависимостью, проявляющимся в отстраненности от влияния фона или «поля». Иными словами, креативные идеи «отфильтровываются» через структуры понятийного и метакогнитивного опыта субъекта²².

Обобщая опыт многочисленных исследователей в своей работе «Психология интеллекта: парадоксы исследования» (1997), М.А. Холодная выделяет структуру ментальной деятельности. Приматами этой структуры выступают ментальные (когнитивные) структуры, составляющие основу индивидуального ментального опыта (Г. Фоконье) или понятийной системы (О. Харви, Д. Хант, Х. Шродер). В процессе переработки информации и на этапе формирования ответной реакции происходит

²² Хокинс Дж. Креативная экономика: Как превратить идеи в деньги / Джон Хокинс. – М.: Классика-XXI, – 2011. – 256 с.

«развертывание» ментальных структур в ментальном пространстве (по Я.А. Пономареву «действие в уме»). Оперативной формой ментального опыта выступают ментальные репрезентации как индивидуальные паттерны, сформированные посредством ментальных структур²³.

Ментальные репрезентации выявляются в когнитивных стилях. Большинство из них явно коррелируют друг с другом, а терминологическая неопределенность обусловлена различными авторскими наработками.

Первоначальные, преисполненные оптимизма надежды на то, что, наконец, найден релевантный метод исследования индивидуальных различий и продуктивности интеллекта, со временем стали рассеиваться. Проблема усугубилась тем, что в последнее время в ряде исследований был продемонстрирован эффект мобильности познавательных стилей. Оказалось, что часть испытуемых продемонстрировали маневренность, способность «переходить» с одного стилевого предпочтения на другое. Такая приспособительная стратегия была обусловлена меняющимися условиями заданий, установками тестовой ситуации, а авторами такая мобильность рассматривалась как проявление более высокого уровня интеллектуального развития (Witkin, Oltman, Raskin, Karp; Niaz, и др.).

Таким образом, заслугой когнитивной психологии является то, что тестовый интеллект больше не рассматривается как понятие, адекватно отражающее психическую реальность познания, а альтернативой ему выступает индивидуальный ментальный опыт,

²³ Холодная М. А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума. / М.А. Холодная – 2-е изд. – СПб.: Питер, – 2004. – 384 с.

обусловленный свойствами индивидуальной фильтрации информации.

В рамках когнитивного направления ученым не удалось объединить разрозненные линии исследований продуктивности мышления на единой концептуальной основе. Причиной тому являются методологические принципы, которые по-прежнему направлены на измерение когнитивных процессов в отрыве от той системы личности, о которой писал Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Б.Г. Ананьев и др.

Творческий потенциал человека выступает приоритетным принципом гуманистической психологии, сторонниками которой являются Абрахам Маслоу (1908-1970), Карл Роджерс (1902-1987), Гордон Олпорт (1897-1967), Роберто Ассаджиоли (1888 – 1974) и другие. Именно творческое мышление, по мнению психологов-гуманистов, является универсальной функцией саморазвития и самосовершенствования как отдельного человека, так и человечества в целом.

Основные положения гуманистической психологии сформировал Гордон Олпорт (1897-1967). Одним из главных концептов его теории было положение о том, что личность является открытой и саморазвивающейся. Г. Олпорт впервые акцентировал научное внимание на уникальности отдельного человека как на обладателе индивидуальных качеств (ядро личности), среди них он выделял основные, динамические (врожденные), и инструментальные (социально-детерминированные).

Г. Олпорт выделил общие черты, присущие большинству людей, и индивидуальные – «личностные диспозиции», под которыми он рассматривает уникальные особенности поведения, присущие и устойчиво повторяющиеся у определенной личности, но отсутствующие у подавляющего большинства других

людей. Внутреннее единство общих черт и личностных диспозиций есть «проприум», отражающий индивидуальность и своеобразие личности. Творческое саморазвитие и самосовершенствование, по Г. Олпорту, проявляется в непрерывном процессе изменения и становления личности.

Основными детерминантами творчества, по мнению психологов- гуманистов, является мотивация личностного роста, стремление к самоактуализации личности, что способствует достижению, по Р. Ассаджиоли, «идеального Я». Подобное мнение мы встречаем в работах К. Роджерса, в которых «Я» является не статической сущностью человека, а подвижным процессом. Люди способны расти и развиваться естественным закономерным процессом личностного прогресса, обусловленным позитивными изменениями. К. Роджерс указывает на то, что внутренняя несогласованность, нетождественность идеального «я» и реального «я» приводит к внутриличностным конфликтам, а при чрезмерном несоответствии может привести к неврозу и социальной дезадаптации личности. Отсюда, по мнению К. Роджерса, у человека формируется стремление к самоактуализации, которое выступает как главный мотивирующий фактор у людей, не отягощенных проблемами прошлого, стереотипными мнениями и убеждениями, свободных в проявлении своей «самости». Таких людей он называл «полноценно функционирующими», по мнению К. Роджерса, им характерны такие черты как сенситивность к своим ощущениям, проникновение в глубины внутреннего мира без обусловленности критики ума, то есть осознание идей без противоречий, способствующее тем самым восприятию своей экзистенциальной сущности.

Дефицитарные направления психологии – бихевиоризм и психоанализ, как называл их А. Маслоу,

избегали многих духовно-индивидуальных аспектов в природе человека – любовь, альтруизм, творчество. К. Роджерс, А. Маслоу, как и Платон, указывали, что творчество является специфическим свойством природы человека, присущим каждому от рождения, но в большинстве случаев, утрачиваемом в результате «окультуривания». Как и гештальтисты, они считали, что усвоение четких стандартов и положений, лежащих в основе методов официального образования, порицание свободомыслия приводит к творческой бесплодности²⁴.

Этот теоретический принцип в дальнейшем подтвердили результаты исследования Р. Стернберга (1997) показавшие, что если учащихся, способных творчески мыслить, за их креативные идеи не поощряли, а наказывали плохими отметками, то это приводило к снижению их творческой активности.

Основной заслугой гуманистического подхода является акцент на самой высшей потребности человека – самоактуализации, которая активизирует творческий потенциал человека, раскрывает его «самость» и тем самым наполняет его жизнь смыслом. Возникает эта потребность в результате эволюции общечеловеческого разума, как необходимая составляющая для перехода на более высокий уровень развития. Этой идеей была пропитана вся философская мысль от Аристотеля до Сартра, однако концептуальное выражение получила только у А. Маслоу.

Авторами теорий «самоактуализации личности» в современной литературе принято считать Абрахама Маслоу и Карла Роджерса. Однако у А. Маслоу идея самоактуализации выступает основополагающей в развитии личности, в то время как К. Роджерс рассматривает самоактуализацию как разновидность мотивации в контексте общей теории личности.

²⁴ Маслоу, А.Х. Мотивация и личность / Абрахам Харольд Маслоу. перевод. с англ. Татлыбаевой А. М. – СПб.: Евразия, 1999. – 478 с.

Результаты исследования самоактуализирующихся людей позволили А. Маслоу сформулировать теорию мотивов, детерминирующих поведение, среди которых он выделил две группы мотивов: дефицитарные и бытийные. Дефицитарные мотивы связаны с удовлетворением витальных потребностей, биологическим и социальным гомеостазом. Бытийные (от «Бытие») мотивы связаны с получением удовольствия от более высокой цели и ее достижения, А. Маслоу называет их «метапотребностями» и «метамотивацией».

По мнению А. Маслоу, люди, живущие на уровне Бытия, в большей мере направлены на высшие ценности, они стремятся не просто к раскрытию своего творческого потенциала, но и проявляют активность к его усовершенствованию, при этом усилия, затраченные для этого, являются достаточным мотивом и вознаграждением сами по себе. Другими словами, творческая активность есть внутриличностная потребность в преобразовании как внешнего, так и внутреннего мира для самоактуализирующейся личности.

В отечественной психологии методологические основы самоопределения и саморазвития были заложены в работах С.Л. Рубинштейна. Именно он рассматривал проблему саморазвития личности в контексте внутренней и внешней детерминации, указывая на то, что внешнее воздействие преломляется через внутренние условия. Выражая суть этого принципа, он писал: «Смысл его заключается в подчеркивании роли внутреннего момента самоопределения, верности себе, неодностороннего подчинения внешнему»²⁵.

²⁵ Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. 2-е изд. СПб.: – Питер 2002. – С. 697.

Иными словами, самоактуализация есть реализация своей самости, реализация своего права выбора направления развития, жизненных целей и ценностей. Как отмечает В.Х. Манёров: «Сама по себе реализация этой человеческой прерогативы при осознании всех возможностей, выслушивании звучащих на разные лады голосов, согласно представлениям гуманистической психологии, – залог творческой реализации»²⁶.

Рассматривая явление самоактуализации как процесс становления и развития целостной личности Д.А. Леонтьев отмечает: «Самоактуализация – процесс развертывания и созревания, изначально заложенных в организме и личности задатков, потенций, возможностей». Этот процесс осуществляется посредством креативности как внутреннего ресурса, самореализация личности осуществляется посредством операции дивергенции, которая и понимается как основа креативности и, в свою очередь, рассматривается в качестве общей творческой способности. Творческие способности – эпифеномен большей целостности и интегрированности самой личности»²⁷.

Так, в архитектурном дизайне с повышением креативности может связываться развитие культурной среды публичных пространств. Под таковыми подразумеваются библиотеки, театры, музеи, выставочные галереи, лектории, киноконцертные залы и т.п. Подобные объекты накапливают в себе лучшие, одновременно

²⁶ Манёров В. Х. Самореализация личности: взгляд с позиций христианской психологии [Электронный ресурс] / В.Х. Манёров // Сб.: Психологические проблемы самореализации личности. Под ред. А.А. Крылова, Л.А.Коростелевой. СПб. Государственный университет, 1997. – Режим доступа: http://www.psycheya.ru/lib/ppsl_ogl.html

²⁷ Ключко В.Е., Галажинский Э.В. Самореализация личности: системный взгляд / Под редакцией Г.В. Залевского. – Томск.: Томский университет, 1999. – С.56.

демократические и элитарные ценности общества, которые приподнимают и уравнивают: интеллектуальные, этические, эстетические. Трактованные в небудничной художественной стилистике, они диктуют особую манеру поведения и общения людей, как бы дисциплинируют, рафинируют тело и душу горожанина. Так что в актуальном понимании креативности, с гарантируемыми степенями свободы, традиционные культурные учреждения не обладают ею, хотя бы потому, что культура - это нормы, а любое нормирование есть ограничение. В этом смысле культурные центры антикреативны, выступая своего рода резервациями норм, правил, традиций²⁸.

В работах современных исследователей творческая самоактуализация, рассматриваемая как акт движения человека к смыслам жизни и способам их осуществления, возможна при условии реализации личностью своего творческого потенциала (А.Н. Колпакова, М.П. Челомбицкая,). Креативность является неким фактором при выборе стратегии самоактуализации (Е.Ф. Коломиец), а сам выбор сопряжен с особенностями рефлексии социокультурных установок. В структуре самоактуализирующейся личности доминируют установки на реализацию ценностей свободы, выбора и творчества (А.С. Мальцева). Высокому уровню самореализации личности соответствует высокий уровень креативности как определяющий компонент организации личностной активности (А.А. Орел). В свою очередь, творческая активность, обусловлена особенностями смысловой сферы личности (С.В. Леушканова).

По мнению исследователей, критериями, позволяющими судить о творческой составляющей в структуре личности или творческом мышлении,

²⁸ Косолапова Е.А., Стеклова И.А. Креативное пространство: диалектика мотивации // Современные проблемы науки и образования. 2014.№3. С. 745.

выступают: развитое самосознание и самопознание личности; наличие творческих способностей и стремления к их реализации; осуществление творческого отношения в деятельности и во взаимодействии с окружающими людьми; сенситивность к себе, самоуважение, уверенность в ценности «Я», гибкость поведения. Универсальными критериями профессиональной самоактуализации являются: позитивная экзистенциальная позиция, социальная интегрированность личности, трансцендентность и ориентированность на бытийные ценности.

ГЛАВА VI. КОГНИТИВНЫЙ СТИЛЬ, МЫШЛЕНИЕ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ВКУС ДИЗАЙНЕРА

Когнитивный стиль понимается как доступные наблюдению особенности способа познания, а когнитивные структуры - как гипотетические элементы познавательного аппарата субъекта, от особенностей устройства которых зависит стиль и эффективность познавательной деятельности²⁹.

Понятия когнитивного стиля и стиля деятельности не тождественны, первое больше касается наблюдаемых аспектов предметной деятельности человека, второе - процессов познания, переработки информации. Стиль не существует вне деятельности, вне активности субъекта, познавательной или поведенческой. Он есть результат «встречи» объективных требований деятельности и индивидуальных особенностей субъекта. Согласно Мерлину В.С. - индивидуальный стиль деятельности

²⁹ Guilford J.P. Cognitive style: what are they? // Educational and Psychological Measurement. 1980. Vol. 40 (3).

выполняет системообразующую функцию, он рассматривается как связующее звено между разными уровнями индивидуальности (например, индивидуальным и личностным) и в этом смысле предопределяет способ выполнения деятельности³⁰. Это положение позволило связать со стилем, способом выполнения деятельности различные свойства индивидуальности, относящиеся к самым разным ее уровням. В исследованиях, выполненных в рамках этого научного направления, обнаружено много интересных закономерностей. Необходимо подчеркнуть, что не любые сложнообусловленные (т.е. связанные сразу с несколькими уровнями индивидуальности) личностные проявления, являются стилем, часто они носят ситуативный характер. Принадлежность тех или иных характеристик действий человека к стилю определяется их трасситуативностью, стабильностью³¹, но именно эта особенность в исследованиях индивидуального стиля деятельности не учитывалась. Единственно надежным доказательством принадлежности наблюдаемых действий к стилю является их перенос субъектом из ситуации в ситуацию и стабильность на длительных отрезках времени³².

Когнитивный стиль³³ - более узкое по содержанию понятие, по сравнению со стилем деятельности, поскольку

³⁰ Мерлин В.С. Очерк интегрального исследования индивидуальности. М., 1986.

³¹ Толочек В.А. Стили деятельности: модель стилей с изменчивыми условиями деятельности. М., 1992.

³² Солсо Р.Л. Когнитивная психология. М., 2002.

³³ Нарциссова С.Ю., Сиротин В.П. Мышление: феноменология процесса: монография / С.Ю. Нарциссова, В.П. Сиротин. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 189 с.; Нарциссова С.Ю. Когнитивная модель и когнитивные стратегии // Наука и современность - 2010: сборник материалов VI Международной научно-практической конференции: в 2-х частях. Часть 1 / Под общ. ред. С.С. Чернова. – Новосибирск: Издательство НГТУ, - 2010. С.393-397; Нарциссова С.Ю. Когнитивно-стилевые аспекты аргументации // Научные проблемы гуманитарных исследований. 2011. № 2. С. 180-187.

касается лишь особенностей восприятия и переработки информации. Отсюда, когнитивный стиль можно определить как относительно устойчивые индивидуально-своеобразные способы переработки информации об актуальной ситуации - ее получения, хранения и использования. В зарубежной и отечественной литературе можно встретить описания различных когнитивных стилей, в частности - полезависимость - полenezависимость, сглаживание, заострение, толерантность к нереальному опыту, понятийная дифференцированность, рефлексивность - импульсивность, когнитивная сложность - простота и др.

Наличие и становление позитивного, адекватного мышления является необходимым условием гармонизации психического мира художника, свободного движения и взаимопереходов между его когнитивной и мотивационной сферами, между личностными и познавательными компонентами, между знаниями и отношениями в сознании, гармоничного соотношения личности и психических функций, что обеспечивает необходимый уровень саморегуляции дизайнера.

Не секрет, что мышление выступает реальным фактором самостоятельного личностного развития, которое начинается с фиксации той или иной проблемы. Состояние проблемности приводит к осознанию противоречия в объекте, который познается или противоречия между условиями и требованиями задачи. Осознание противоречивости познаваемого объекта способствует актуализации или формированию различных личностных переживаний, конструктов, вплоть до полярных, переходу от одного уровня когнитивно-личностного функционирования к другому, способствует общей внутренней динамике личности, в ходе которой происходит процесс микропорождения новых свойств. Человек выступает субъектом не только различных видов деятельности, но и психических процессов, свойств,

переживаний. В этом случае проблема соотношения личности и когнитивного стиля, личности и мышления приобретает решающее значение для понимания критериев и сущности развития личности. Мыслительные (когнитивные структуры) обеспечивают критическое освоение социального опыта, самостоятельность и саморегуляцию деятельности дизайнера.

Когнитивный стиль часто понимается лишь как инструментальная сторона индивидуальности, и тем самым подчеркивается его отличие от содержательных сторон психики и поведения. Но именно в стиле деятельности, общения, познания проявляются и делаются доступными для изучения характерные черты личности. Однако, в стиле, не только в когнитивном, как способе взаимодействия человека с миром могут проявляться мотивация, характер и способности, не непосредственно и не полностью, поскольку между формой и содержанием, целью и средствами, способом и результатом отношения всегда диалектичны. Как синоним когнитивному стилю иногда используется понятие «стиль познания», а применительно к межличностному познанию - «социально-перцептивный стиль», «стиль межличностного оценивания» и т.п. Когнитивные структуры также до сих пор остаются общим понятием, которое по-разному конкретизируется в различных теоретических и эмпирических моделях. В роли структур исследовались когнитивные карты (Э. Толмен), схемы (У. Найссер), фреймы (М. Минский), прототипы (Х. Рош), семантические структуры (Ч. Осгуд) и т.п.

В узких, собственно когнитивных его трактовках когнитивный стиль характеризует используемые индивидом способы решения задач. Исследования такого рода идут в русле исследований интеллекта, где решается непростой вопрос о соотношении продуктивных и

стилевых его аспектов³⁴. В широком смысле когнитивный стиль характеризует устойчивые индивидуальные различия в организации процессов отбора и переработки человеком информации. Тогда он изучается в связи с другими индивидуально-психологическими характеристиками, с чертами личности³⁵. В ранних когнитивных теориях личности объяснение личностным чертам и своеобразию индивидуального поведения искали именно в особенностях восприятия и понимания человеком происходящего. Тогда и стало популярным жесткое различие содержательных и структурных аспектов познавательной сферы - о чем человек думает и как он думает³⁶.

Возникновение, становление и развитие художественного вкуса тесно связано с мышлением и когнитивным стилем дизайнера. Уже средневековый ремесленник имел в работе интерес, который мог подниматься до степени примитивного художественного вкуса.

Результатом мыслительной деятельности дизайнера является целостность объекта проектирования - органичное единство воспринимаемых потребителем эмоциональных и прагматических впечатлений, характеризующих

³⁴ Холодная, М.А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума. / М.А. Холодная – 2-е изд. – СПб.: Питер, – 2004. — 384 с: ил.

³⁵ Когнитивные стили: Тез. науч.-практ. семинара / Под ред. В.А. Колга. Таллин, 1986;

Guilford J.P. Cognitive style: what are they? // Educational and Psychological Measurement. 1980. Vol. 40 (3);

Kagan J., Moss H.A. Siegel I.E. Psychological significance of Styles of thinking // J.G. Wrigght, J. Kagan (Eds.);

Miller A. Personality types: A modern synthesis. Calgary, 1991;

Osgood Ch. Semantic Differential Technique in the comparative study of cultures // American Anthropology. 1964. Vol. 66;

Schwartz S.N. Universals in the content and structure of values: theoretical advances and empirical tests in 20 countries // Advances in experimental social psychology. 1992. Vol. 25.

³⁶ Klein G. Perception, Motives and Personality. N.Y., 1970; Witkin H.A., Goodenough D.R. Cognitive Styles: Essence and Origins. N.Y., 1982.

произведение дизайнерского искусства. Мышление дизайнера складывается в процессе решения конкретных задач, в результате их активного переживания. В дизайнерском мышлении происходит передача общего замысла, отвлеченной схемы устройства, требующего пластической идеи, которая преобразовала бы техническое изобретение в элемент человеческой культуры.

Если ученый мыслит создаваемый объект в категориях, свободных от фиксированных формальных признаков, дизайнер облакает эту абстракцию в плоть конкретной пластической формы, разворачивает внутреннее богатство теоретической идеи в стройную целостность предметной конструкции. Свободное от неизбежной узости профессиональной схематизации, которая свойственна науке и технике, дизайнерское мышление, если оно соответствует культуре времени, все чаще облегчает ученым конструирование функциональных, эффективных и экономичных систем.

Мышление дизайнера концептуально. В сфере дизайн-проектирования к проблеме концептуализации мышления дизайнера обращаются А.Г. Раппапорт, Л.Б. Переверзев, Т.Ю. Быстрова. В системе концептуализации проектной культуры мышление дизайнера является частью процесса социальных инноваций, дизайнер выступает как субъект проектно-прогностической деятельности, направленной на освоение, актуализацию и оптимизацию новых идей. Однако условия, при которых проектирование в дизайне, приобщаясь к процессу концептуализации - общему культурному и социальному действию, сосредоточенному на качественных изменениях общественной жизни, приобрело свою прогностическую функцию, не обозначаются. Под концептуализацией понимается свободное творческое применение рациональности в художественных или научных целях. Концепция рассматривается как самостоятельный

интеллектуальный продукт проектной деятельности, интегрирующий в себе общие ценностные установки субъекта, находящегося в условиях свободы творчества и творческой ответственности - «концепт - ценность» и подразумевающий научную обоснованность в определении проблемного поля - «концепт - проблема».

Художественный вкус дизайнера проявляется через художественную деятельность. Художественная деятельность характеризует не только процесс создания произведения искусства, но и процесс его восприятия, освоения его личностью и обществом. Художественная деятельность - это основное, стержневое в духовно-практической деятельности, направленной на реализацию способностей человека к освоению произведений искусства. Художественная деятельность включает и собственно действие, деяние и мышление, основанное на практике творчества. Художественная деятельность составляет содержание всех процессов творчества в искусстве

Художественный вкус дизайнера не сводится к «непроявленным» способностям, неким художественным возможностям субъекта. Деятельность дизайнера составляет объективное содержание и «скрытого», потенциального вкуса, и выраженного, реального художественного вкуса (в суждениях вкуса, в отборе произведений искусства, в навыках художественного восприятия и т.д.). Мы имеем в виду не всю полноту художественной деятельности, составляющей содержание процессов художественного творчества, а те условно выделенные формы и способы деятельности, которые связаны с раскрытием, «овеществлением» способностей к восприятию, пониманию и оценке произведений искусства. Речь идет о деятельности, направленной на чувственно-образное восприятие художественных произведений, их понимание и «овеществление» вкусовых норм и эталонов в творчестве.

В художественном вкусе дизайнера раскрываются не только эстетические начала в развитии его личности, но и мировоззренческие, духовно-нравственные, социально-политические установки, которые проявляются в подходах к оценке произведений искусства, в способах художественного осмысления, в позициях оценивающего, в отборе художественного материала для заимствования, переработки и т.д. В нем специфически реализуется весь творческий потенциал личности, позволяющий целостно воспринимать мир посредством художественных образов. Индивидуальный художественный вкус определяет характер отношений эстетического субъекта с социально-культурной средой, способствует самореализации личности в художественной деятельности.

Основным источником, определяющим развитие художественного вкуса, является противоречие между должным и сущим, между идеалом и его практическим воплощением, как на уровне всего общества или определенных социальных групп, так и отдельных личностей. Не менее существенную роль в развитии художественного вкуса играют противоречия между стереотипизацией художественной деятельности и ее уникализацией, как выражением индивидуальности. Критерием развитости индивидуального художественного вкуса может быть использование его как средства художественного познания и преобразования действительности, самосовершенствования личности.

В структуру художественного вкуса дизайнера входит следующее:

- эмоционально-чувственные способности (эмоциональные реакции, художественная восприимчивость, интуитивное понимание и т.д.);
- художественно-образное мышление дизайнера;
- художественные взгляды, обеспечивающие оценку произведений искусства и других явлений художественной практики;

- художественные предпочтения, обеспечивающие избирательное отношение к искусству, отбор художественно ценного;
- художественные притязания, отражающие духовный потенциал личности;
- опыт художественной деятельности дизайнера, направленной на художественное познание произведений искусства и самовыражение в художественном творчестве.

Художник, начиная творческий поиск, в основе которого лежит проблемная ситуация или осознание противоречия, входит в определенное состояние активации, где актуализируются полярные свойства его личности, подчас противоположные характеристики. Это состояние является специфическим для дизайнера, без него дизайнеру невозможно осуществлять полноценную деятельность.

Личностные черты, погружаясь в процесс мышления, претерпевают изменения. В этом случае личность предстает в качестве предельно пластичного, подвижного образования, в виде процесса. Когнитивно-стилевые особенности личности дизайнера влияют на выбор им стратегий художественного выражения. Мышление представляет собой личностный процесс не только в силу своей изначальной принадлежности субъекту, но и потому, что является необходимым условием личностных изменений.

Когнитивные и личностные характеристики дизайнера соотносятся не прямо, а опосредствованно³⁷.

³⁷ Нарциссова С.Ю. Личность и мышление: когнитивно-стилевая детерминация аргументации // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2011. № 18. С. 12-17.; Нарциссова С.Ю. Личность сквозь призму когнитивных структур // Наука и современность - 2010: сборник материалов VI Международной научно-практической конференции: в 2-х частях. Часть 1 / Под общ. ред. С.С. Чернова. – Новосибирск: Издательство НГТУ, - 2010. - С.384-393;

Многозначность их взаимоотношений заключается в том, что они осуществляются одновременно на разных взаимодействующих между собой уровнях: на уровне мыслительного процесса как непрерывного взаимодействия художника с внутренним и внешним миром с целью познания; на уровне уже сформированного, сложившегося личностного плана мышления; в ходе процессуальной в динамике личностных особенностей; на уровне когнитивной сферы личности. Важнейшим является процессуальный уровень мышления и личности. Мышление как процесс в первую очередь оказывает воздействие на личностный план (мышление как деятельность), а через него - на общие личностные характеристики дизайнера.

Когнитивные возможности художественного вкуса отражают личный опыт индивида и те знания, способы художественного понимания, которые индивид усвоил в общении с искусством как представитель самостоятельного коллектива, определенной социально-культурной среды, социальных общностей, данного общества в целом. Руководствуясь вкусом, дизайнер строит оптимальный для себя вариант художественной деятельности. С помощью художественного вкуса личность находит наиболее обогащенные по содержанию формы художественной деятельности и наиболее оптимальные способы удовлетворения художественных потребностей.

ГЛАВА VII. ПРОЕКТИВГРАФИЯ: МЫСЛЬ И КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНЕРА

Уже не одно столетие существует начертательная геометрия – раздел геометрии, в котором произвольной форме пространственный объект воспроизводится и изучается при помощи построения эпюр – его плоских отображений. На чертежах-плоскостях запечатлевают части, фрагменты объекта. Чем сложнее конфигурация объекта, тем больше требуется выполнений построений, тем больше описывающих его чертежей. Так, для производства и архитектуры, начертательная геометрия – универсальный метод создания технической документации

Изобретателем начертательной геометрии считают французского математика Гаспара Монжа. Как и у всякой теории, у начертательной геометрии есть уязвимое место - на чертежах Монжа практически невозможно изобразить сложные объекты, например, купола храмов (храмовый ансамбль) или экспериментальное здание в виде изогнутой в нескольких частях крыши с окнами неправильных очертаний.

Нельзя ставить это Монжу в вину, - известно, что у каждого метода есть свой предел возможностей. Вырваться из окружающего нас искусственного прямоугольного мира и войти в многообразный мир плавных линий, который более близок к природным формам пытался осуществить Виктор Гамаюнов, создавший концепцию проективнографии. Виктор Николаевич Гамаюнов обогатил архитектурную практику новым методом конструирования, разрабатывая принципы проектирования бескоординатной графики, коротко – проективнографии.



*Виктор Николаевич Гамаионов
доктор искусствоведения
Заслуженный деятель науки РФ
Главный научный сотрудник НИИТАГ (2006-2008г)*

Чуткий и отзывчивый по натуре, всю свою жизнь посвятивший искусству и науке, готовый работать с молодежью, неся свет знаний, даже когда здоровье требовало дать себе отдых, - это то немногое, но на мой взгляд важное, что можно сказать о Викторе Николаевиче как о человеке. Можно добавить к этому, что часть его детской жизни прошла в концлагере (во время Великой Отечественной войны), после которого он чудом остался жив, и, наблюдая за кружением снежинок и узором на стеклах зимой, он уже ребенком начинал задумываться о

художественном проектировании владычицы-природы, чтобы понять суть этой архитектоники.

В чем суть принципов проективографии? Объект рассекает множество плоскостей и на единственный лист наносятся следы пересечения этих плоскостей с полем чертежа. Объект отображается или в натуральную величину, или в масштабе, а все его составляющие даются в реальном расположении. На первый взгляд проективографический чертеж представляет собой хаотический набор пересекающихся линий, чем-то отдалено напоминающий выкройку.

Принцип проективографии³⁸ сравним с принципом устройства и раскрытия парашюта, когда объемный купол выскакивает из плоского пакета. Если сложный парашют принять за плоскостную кассету, совмещаемую с полем проективографического чертежа, то можно довольно легко себе представить, как на нем разместятся детали купола (одна на другой). Последовательно вытягивая из кассеты деталь за деталью, получаем объемную форму.

Основным принципом проективографии объявлено формообразование симметричных и асимметричных объектов из элементов, принадлежащих определенным множеством пересекающихся плоскостей, которые должны быть упорядочены одной из групп симметрии (конечной или бесконечной) трехмерного пространства.

В основу проективографии положен метод групповых операций последовательного выполнения разнообразных движений в определенном симметризованном пространстве, переводящих его элементы в поле чертежа и обратно.

³⁸ Гамаюнов В.Н. Проективография. Геометрические основы художественного конструирования / В.Н. Гамаюнов. - М.: МГПИ, 1976. - 25 с.

Определены границы действия этого метода, обязывающие считаться с вытекающим из них ограничением: названными методом отображаются на монополе чертежа не все элементы пространства, а лишь их дискретные множества подобно горизонталям в проекциях с числовыми отметками. Однако в исследовании показано, что этих элементов вполне достаточно для представления многомиллионных формообразующих решений. Более того, проективография владеет таким свободным выводом своей первоначально заданной формообразующей плоскости, благодаря которому она может достигнуть любой произвольной точки пространства, а следовательно, она способна ее отобразить на монополе своего чертежа.

В качестве объектов отображения объявлены разнообразные модели многогранников и многогранных структур (объединений многогранников) симметризованно-группового происхождения, а также их криволинейные аналоги.

Новизна всей совокупности результатов исследования сводится к представлению ранее неизвестного рода графической деятельности, который обеспечен всеми необходимыми алгоритмами построения и чтения проективнографических чертежей.

Основным внедрением проективографии является представление в широкой печати специального формообразующих жанров дизайн-игр и арт-дизайна, которые начали обеспечивать практику проектирования различными формообразующими решениями.

Результатирующая эффективность проективографии представляется:

- многовариантностью формообразующих решений;
- метрической достоверностью представления на монополе каждого из них;

- резким сокращением графических процедур построения.

В исследовании Гамаюнова В.Н. представлен целый кластер проблем преобразования виртуальных проективнографических структур с помощью геометрического компьютерного моделирования и рассмотрены методы формообразования трехмерных орнаментальных структур на их основе³⁹. Ученым показано, как использование в проектировании дизайн-объектов проективнографического метода формообразования с применением компьютерных технологий позволяет решать задачи многовариантного поиска новых форм элементов объемно-пространственной среды на основе законов гармонизации в виртуальной среде, исключая трудоемкие «ручные» методы макетирования из бумаги, картона, ткани, пенопласта, оргстекла, пластилина и т. д.

Гамаюнову В.Н. удалось достаточно подробно описать исторические основы формирования пространственно-геометрических моделей, с известной степенью повлиявшие на развитие современного дизайн-проектирования трехмерных орнаментальных структур. По его мнению, нет возможности разыскать в природе образование совершенно бесформенное, лишенное геометрической правильности и определенного порядка. Это относится ко всему многообразию мира природных конструктов. В.Н. Гамаюнов подчеркивает, что как бы не отличались способы деятельности и сотворения прекрасного человеком и природой, общим для них будет то, что истоком является создание некой формотворческой концепции развития, которая неизбежно включает: образование модульных единиц, пропорциональность и соразмерность их роста, формирование их в

³⁹ Дерева Р.М. Дизайн трехмерных орнаментальных структур: автореф. дисс. / Р.М. Дерева. - Москва, 2006. - 22 с.

функциональные блоки и т. д. Форма, которую создает человек из модулей, также должна развиваться и в пространстве и во времени. Даже готовая, завершенная в построении форма может изменять свои очертания. Это и есть проявление функции. Ритмичность, метр, интервал способны разнообразить композиционно и обогатить концептуально идеи формообразования и деятельность по формотворчеству дизайнера.

Как утверждают практики проективнографического формообразования, полученные этим способом формы имеют некую общность источника своего развития, реализуя в конкретной формообразующей деятельности различные пространственные и плоскостные решения. Они создаются посредством проективнографической плоскости, которая выполняет роль основного формотворческого инструмента. При помощи ее модулей плоских элементов с острыми и тупыми углами преодолевается широко распространенный формотворческий кризис, который имеет свои основания в том образе прямоугольного мышления, который породил Монж и который обеспечил появление стольких форм с прямоугольными очертаниями.

Изучение платоновых или, как их ещё называют, фундаментально правильных тел, определяемых в трехмерном пространстве, было продолжено в современном учении о формах и фигурах, в частности в проективнографии. Древним грекам, безусловно, удалось превзойти границы того, что было необходимо для освоения и применения законов практической геометрии, и тем самым обеспечили развитие геометрии и математических способов познания действительности, а значит и развитие всей европейской цивилизации в том виде, в каком она известна и поныне. Интересно, что не умея доказывать теоремы по причине недостаточно развитых геометрических представлений, каждый частный случай они рассматривали как прежде неизвестный.

Однако греческая геометрия представляла собой достаточно стройную систему, значение которой трудно переоценить. Обобщив древнегреческие и современные достижения проективной геометрии, Гамаюнов В.Н. разработал на основе внешних признаков проективнографических моделей для целей оптимизации процесса формообразования типологию форм и способы создания из них детерминированных, отвечающих этим формам, типов трехмерных орнаментальных объектов; методику проектирования геометрических трехмерных орнаментов и подобных им структур с использованием компьютерных программ. Это позволило исследователю предложить способ для решения проблемы многовариантного поиска новых форм элементов объемно-пространственной среды, что решило проблему оптимизации процесса проектирования, исключив зачастую достаточно трудоемкие методы эскизирования и макетирования «вручную» из самых разных, возможно сложных для обработки и финансово затратных материалов.

Компьютерные программы «Проективнография», «Калейдоскоп», «Узор», позволяющие создавать структурные двумерные композиции⁴⁰, определяют тенденции совершенствования программного обеспечения геометрического проектирования с развитием возможностей создавать новые оптические, стереоскопические, особым образом структурированные и неординарные колористические варианты решений графических композиций, дизайна среды и дизайна костюма. Конструктивизм, а именно он позволяет с помощью выстраивания беспредметных живописных композиций из фактур, цветов, геометрических форм

⁴⁰ Иващенко А.В. Проективнографические чертежи многокомпонентных систем многогранников / А.В. Иващенко, Т.М. Кондратьева // Вестник МГСУ - 2012. - № 6. - С. 155-160.

добиться эффекта пространственности, зрительной прочности связей, структурности построений, характеризуется предельной геометризацией графической структуры поля, подчинением композиции ритмам модульной сетки. В произведениях конструктивистов довольно часто повторяется простое пересечение элементов под прямым углом, зигзагообразная и диагональная схемы, приемы зеркальной и поворотной симметрии, переноса и транспонирования геометрических элементов. Это позволяет говорить о возможности создания структурно-геометрических полей с помощью компьютера с использованием программ автоматического построения сложных композиционных решений. И это никак не сказывается на снижении качества дизайнерских разработок, напротив, автоматизация процесса на стадии разработки концепции способствует выработке нового стиля, особенно при использовании авторами проектов различных компьютерных программ, позволяющих бесконечно разнообразить подходы и принципы создания структурно-геометрических полей и создания особого типа экранного видеополя.

Экранным видеополем в технической эстетике и дизайне называют графический рисунок, полученный на экране монитора. Видеополе можно синонимировать с понятием структурно-геометрических полей, представляющих собой линейно-графические двумерные композиции, имеющие характеристики цвета и структуры построения⁴¹.

Видеополя, полученные с помощью проективографии представляют собой геометрическую структуру на плоскости, построенную путем пересечения проекций секущих плоскостей звездчатых объектов.

⁴¹ Столярова Е.Г. Дизайн структурно-геометрических полей: автореф. дисс. / Е.Г. Столярова. - Москва, 2001. - 22 с.

Проективографический метод формообразования в пространстве многогранных структур с помощью проективографических чертежей уникален, поскольку компьютерная программа позволяет повысить сложность и до бесконечности разнообразить количество форм моделей, что создает неограниченные возможности формотворчества.

Проективография, как инструмент в руках дизайнера, позволяет спроектировать на высоком художественном уровне все требуемые элементы пространственной среды, получить инновационные, технологичные решения для оформления интерьера и экстерьера. Разнообразные архитектурные формы, разноплановые орнаментации на вертикальных и горизонтальных конструкциях и колоннах, светильники, подвесные потолки, короба для кондиционирования воздуха и т. д. В практике дизайн проектирования достаточно активное распространение начинают получать так называемые вторичные продукты проективографической деятельности плоские орнаментации, сканированные на пленку. Их применение возможно при изготовлении покрытых пленкой стеновых отделочных материалов, покрытий, линолеума, пленочных витражей, а также других деталей и конструкций пространственно-предметной среды.

Таким образом, применение в проектировании продуктов дизайнерского творчества проективографического метода формообразования с привлечением компьютерных технологий дает возможность решать задачи вариативности и комбинирования в процессе поиска новых форм элементов объемнопространственной среды на основе законов гармонизации в виртуальной среде, исключая трудоёмкие и длительные по времени методы макетирования из бумаги, картона, ткани, пенопласта, оргстекла, пластилина и т. д.

При помощи программного обеспечения в основополагающие концепты художественно-

дизайнерского проектирования и формотворчества вносится уникальный по своим возможностям метод проективографии, который позволяет процесс креативного мышления художника и осознание им различных формообразующих решений усовершенствовать с помощью инструментальных возможностей. Применение проективографических чертежей в деятельности дизайнера при создании дизайн-формы обеспечивает при необходимости контроль пропорционирования пространственных систем на основе проективографических эпюр, несмотря на достаточно большой выбор формообразующих решений. Разработанное программное обеспечение по конструированию моделей методом кольцевой раскраски по проективографическим эпюрам подтверждает и развивают теорию проективографии как перспективную научную разработку, имеющую практическое применение. Бесспорным является положение о необходимости простоты и подробной инструкции использования программ дизайнером в своей профессиональной деятельности. Только при таком условии программное обеспечение сможет помочь повсеместному внедрению проективографических формообразующих приёмов в проектную деятельность дизайнера. В руках дизайнера, вооруженного проективографическим инструментарием, геометрические модели легко преобразуются в самые изысканные предметы современного интерьера или орнаментальные изображения, архитектурные формы и графические композиции. Разместив фрагменты геометрических тел на каркасы цилиндрических, конических, винтовых поверхностей, можно добиться огромного разнообразия воспроизводимых структур.

ГЛАВА VIII. ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Ряд физиологов, психологов и специалистов по гигиене труда заметили влияние колористического решения производственного интерьера на самочувствие рабочего, на производительность труда и на увеличение его безопасности. На базе некоторых теоретических трудов был разработан ряд функциональных цветовых систем, которые легли в основу первых американских, а потом и европейских методик создания колористической схемы интерьера. Эти методики получили широкое одобрение и стали своего рода модой для художников-дизайнеров. Приведем следующий пример. Известно, что зеленый цвет всегда вызывает меньшее утомление, чем традиционный серый. Это зависит от предмета, который им окрашен, потому что утомление от формы может быть само по себе не меньше, чем утомление от цвета. Если покрасить в зеленый цвет лаконичный по форме станок, то утомление рабочего уменьшается, но если в тот же зеленый цвет покрасить станок, сложный по пластике, то утомляемость может увеличиться.

Хорошо известно: есть такие скульптурные формы, которые выдерживают любой цвет (большинство статичных, уравновешенных скульптур классической Греции было ярко раскрашено), а есть скульптуры, которые, будучи тонированы, тут же зрительно разрушаются. В большинстве случаев проектировщики, следуя рекомендациям и методикам, достигают значительного увеличения производительности труда. Однако успех часто обусловлен самим фактом обновления цветового климата или освежающим введением цвета в ароматический интерьер.

Специфика художественного отношения к цвету особенно отчетливо проявляется при сопоставлении позиций дизайнера с позициями физиолога и психолога. Цвет как объект физиологического изучения прежде всего выражен отдельной цветовой единицей, как некоей субстанцией, абстрагированной от конкретной поверхности, ситуации, среды. Физиолог анализирует качества, заложенные внутри этой субстанции, не столько в плане реального ее восприятия, сколько в плане потенциалов этого восприятия. Но, что самое главное, физиолог исследует отдельный цвет, лабораторно вырванный из целостной цветосветовой среды. Эта же схема составляет основу деятельности психолога, с той лишь разницей, что акцент исследования переносится на восприятие этой цветовой единицы, ее психологических воздействий на организм зрителя, но объектом опять-таки является отдельный цвет.

Творческий процесс проектирования рукотворной среды обитания и ее предметного наполнения основывается на интуиции и спонтанности (сфера искусства), с одной стороны, информации и методологии (область науки и техники), с другой. Проектировщик (дизайнер) как бы балансирует между искусством и реально существующими жизненными условиями, а также обстоятельствами, которые принято называть факторами формо- и средообразования. Эти факторы оказывают основное влияние на создание среды и ее элементов, понимаемое как синтез ряда объективных функциональных, социально-экономических, инженерно-технологических, деятельностных, культурных и других сложно взаимодействующих аспектов образа жизни. Одними из основополагающих факторов, определяющих характеристики рукотворной среды жизнедеятельности, ее оборудования и предметного наполнения являются

показатели, связанные с «человеческими факторами. Их роль тем весомее, чем сложнее технически объект проектирования.

Оснащение контор, офисов, бытовой среды, сферы организованного отдыха сложными техническими системами, в том числе электронными, также часто обуславливает осуществление процессов жизнедеятельности на пределе психофизиологических возможностей человека. Надеть на технику эстетический намордник позволяет дизайн - специфическая художественно-техническая проектная деятельность, имеющая острую социальную направленность. Творчество пионеров «классического» дизайна положило практическое начало современному подходу к формированию среды обитания с учетом роли и значения «человеческих факторов. Так, целью курса лекций Оскара Шлеммера в Баухаузе было ни больше, ни меньше, как ознакомление студентов «с человеком в совокупности его бытия. «Эгоцентрические очертания пространства как бы иллюстрируют его идеи. Глядя на рисунок, хотелось бы верить, что человек - центр мироздания, что многочисленные связи с окружающей средой, ближним и дальним Космосом контролируются им, подвластны ему. Он, как паучок в центре сплетенной им паутины, - хозяин положения и играет нитями по своему желанию. В действительности все наоборот. Сегодня человека надо сравнивать не с охотником-паучком, а с жертвой-мухой.

Человек часто забывает, что он окутан «паутиной» многочисленных внешних воздействий: микроклиматом, «световым» климатом, различными видами естественных и искусственных излучений, вибрацией, шумом, запахами и пр. Особую опасность представляют так называемые «тихие» факторы окружающей среды, которые не воспринимаются непосредственно органами чувств.

Неблагоприятные условия окружающей среды, несогласованность ее элементов (особенно технически сложной аппаратуры, приборов) с объективными потребностями и возможностями человека затрудняют или делают практически невозможным выполнение жизненных функций. Проектируя среду, в которой человек живет, работает и отдыхает, нельзя забывать о таких понятиях как «эффективность», «удобство», «комфорт», «безопасность», «удовлетворение» и прочие, т.е. необходим максимальный учет человеческих факторов. Под человеческими факторами понимается совокупность анатомических, физиологических и психологических особенностей человека, оказывающих влияние на эффективность его жизнедеятельности в контакте с машинами и средой.

Проблема человеческих факторов так же стара как орудия труда и рукотворная среда обитания, т.к. они создаются для нужд человека. Еще в доисторические времена удобство применяемых орудий и их соответствие потребностям людей были, по образному выражению английского ученого Б. Шеккела, вопросом жизни и смерти: если человек изготавливал плохое орудие и не мог достаточно эффективно его применить, на свете очень скоро становилось одним плохим конструктором меньше.

До начала XX века целенаправленно исследовались во взаимодействии с человеком, главным образом, ручной инструмент и оружие, в первой половине XX века - машины: станки, механизмы, транспортные средства. Только после Второй мировой войны учет человеческих факторов был выделен в самостоятельную научную дисциплину, которая возникла на стыке между науками о человеке и техническими дисциплинами. В разных странах она получила разные названия: в США - «исследование человеческих факторов», в Англии - «эргономика», в Германии (Западной) – «антропотехника» и др. В

Советской России был принят английский термин, который сейчас распространен практически повсеместно. Развитие эргономики началось с военной техники; в США, Великобритании и других странах к ее созданию были привлечены значительные силы ученых, изучавших человека. Затем (1960-е годы) эргономика все больше использовалась при проектировании средств транспорта и оборудования для управления их движением, станков и производственной среды, космической техники. 1970-е годы - время развития эргономики потребительских товаров и услуг; 1980-е - эргономики компьютеров. В последнее десятилетие приоритетными являются направления эргономики информации, досуга, не ослабевают работы в областях военной и космической техники.

Эргономика (от греч. *ergon* - работа и *nomos* - закон) - научная дисциплина, комплексно изучающая функциональные возможности человека в трудовых процессах, выявляющая закономерности создания оптимальных условий высокоэффективной жизнедеятельности и, в первую очередь, высокопроизводительного труда.

Предметом эргономики как науки является изучение системных (системность - свойство системы) закономерностей взаимодействия человека (группы людей) с техническими средствами, объектом деятельности и средой в процессах жизнедеятельности.

Цель эргономики - повышение эффективности и качества деятельности человека в системе «человек – машина – объект деятельности – среда обитания» (сокращенно «человек – машина – среда») при одновременном сохранении здоровья человека и создании предпосылок для развития его личности.

Машина или инструмент деятельности (изделие,

предмет) в эргономике любое техническое устройство, предназначенное для целенаправленного изменения материи, энергии, информации и пр. Понятие «машина» может означать как самые простые орудия (нож, молоток и т.п.), так и сложные - станки, ЭВМ или космические корабли.

Объектом исследования в эргономике является система «человек–машина–среда», т.е. исследование взаимосвязи человека с предметным миром в процессе трудовой и других видов деятельности. Но могут рассматриваться и другие системы, например, система взаимодействия людей в производственном или ином коллективе.

Задачей эргономики как сферы практической деятельности является проектирование и совершенствование процессов (способов, алгоритмов, приемов) выполнения деятельности и способов специальной подготовки (обучения, тренировки, адаптации) к ней, а также тех характеристик средств и условий, которые непосредственно влияют на эффективность и качество деятельности и психофизиологическое состояние человека.



Иллюстрация 13. Кровать, разработанная в соответствии с эргономическими требованиями



*Иллюстрация 14.
Эргономика на кухне*

Эргономические требования - это требования, которые предъявляются к системе «человек–машина–среда» в целях оптимизации деятельности человека с учетом его социально-психологических, психофизиологических, психологических, антропологических, физиологических и гигиенических характеристик и возможностей.

Эргономические требования являются весьма важными при формировании конструкции машины, дизайнерской разработке пространственно-композиционных решений системы в целом и отдельных ее элементов.

Человек-оператор - любой человек, управляющий машиной: диспетчер аэропорта, рабочий-станочник, домохозяйка у плиты или с пылесосом и т.д. для

эргономиста все они являются операторами. Эргономика и ее методы в последнее время все шире используются при проектировании не только технических устройств, но и архитектурных объектов, интерьеров, элементов их оборудования. Поэтому представляется целесообразным в этом случае вместо понятия «машина» употреблять более обобщенные понятия «изделие», «предмет», а вместо термина «оператор» применять обозначения, подходящие для конкретного действия, - «потребитель», «зритель» и т.п.

Эргономические свойства - это свойства изделий (машин, предметов или их совокупностей), которые проявляются в системе «человек-машина-среда» в результате реализации эргономических требований.

Процесс проектирования системы с самого начала должен быть ориентирован на формирование ее (системы) эргономических свойств как на одну из важнейших целей, достигаемых в процессе эргономического обеспечения проектирования. Весь процесс эргономического сопровождения (обеспечения) проектирования можно представить в виде следующих этапов:

- анализ деятельности человека с исследованием факторов ее осуществления;
- разработка эргономических требований и показателей, а также рекомендаций по их учету;
- формирование эргономических свойств проектируемой техники (изделия) и среды;
- заключительный этап - оценка полноты и правильности реализации эргономических требований (эргономическая оценка и аттестация).

Эргономика органически связана с дизайном, одной из главных целей которого является формирование гармоничной предметной среды, отвечающей материальным и духовным потребностям человека. При

этом обрабатываются не только свойства внешнего вида предметов, но, главным образом, их структурные связи, которые придают системе функциональное и композиционное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя). Именно последнее обстоятельство позволяет рассматривать эргономику как естественнонаучную основу дизайна. В практическом плане учет человеческих факторов - неотъемлемая часть процесса дизайнерского проектирования.

С середины 1980-х годов за рубежом и в нашей стране для обозначения сферы деятельности, возникшей на стыке эргономики и дизайна, употребляется понятие эргодизайн, объединяющий в единое целое научные эргономические исследования «человеческого фактора» с проектными дизайнерскими разработками таким образом, что установить границы между ними порой оказывается просто невозможно.

Социально-психологические факторы предполагают соответствие конструкции машины (оборудования, оснащения) и организации рабочих мест характеру и степени группового взаимодействия, а также устанавливают характер межличностных отношений, зависящий от содержания совместной деятельности по управлению объектом.

Антропометрические факторы обуславливают соответствие структуры, размеров оборудования, оснащения и их элементов структуре, форме, размерам и массе человеческого тела, соответствие характера форм изделий анатомической пластике человеческого тела.

Психологические факторы определяют соответствие оборудования, технологических процессов и среды возможностям и особенностям восприятия, памяти, мышления, психомоторики закрепленных и вновь формируемых навыков работающего человека.

Психофизиологические факторы обуславливают соответствие оборудования зрительным, слуховым и другим возможностям человека, условиям визуального комфорта и ориентирования в предметной среде. Психофизиологические факторы призваны обеспечить соответствие оборудования психофизиологическим особенностям человека, его силовым, скоростным, биомеханическим и энергетическим возможностям.

Гигиенические (гигиена - греч. *hygieinus* - приносящий здоровье) факторы определяют требования по освещенности, газовому составу воздушной среды, влажности, температуре, давлению, запыленности, вентилируемости, токсичности, напряженности электромагнитных полей, различным видам излучений, в том числе радиации, шуму (звуку), ультразвуку, вибрациям, гравитационной перегрузке и ускорению.

Форма и функциональные размеры всей предметной среды, ее объемно-пространственных структур неразрывно связаны с размерами и пропорциями тела человека и должны соответствовать его антропометрическим признакам. Антропометрия (от греч. *anthropos* - человек и ... метрия) - составная часть антропологии (науки о происхождении и эволюции человека); является системой измерений человеческого тела и его частей, морфологических размеров тела. Различают классические и эргономические антропометрические признаки.

Первые используются при изучении пропорций тела, возрастной морфологии, для сравнения морфологической характеристики различных групп населения, а вторые - при проектировании изделий и организации труда. Эргономические антропометрические признаки делятся на статические и динамические. Статические признаки определяются при неизменном положении человека.

Они включают размеры отдельных частей тела, а

также габаритные, т.е. наибольшие, размеры в разных положениях и позах человека. Эти размеры используются при проектировании изделий, мебели, определении минимальных проходов и пр.

Динамические антропометрические признаки - это размеры, измеряемые при перемещении тела в пространстве. Они характеризуются как угловыми, так и линейными перемещениями (углы вращения в суставах, угол поворота головы, линейные измерения длины руки при ее перемещении вверх, в сторону и т.д.). Эти признаки используют при определении угла поворота рукояток, педалей, определении зоны видимости и т.п.

Числовые значения антропометрических данных чаще всего представляют в виде таблиц, в которых приводятся среднее арифметическое значение признака M , среднее квадратичное отклонение σ и значения признака, соответствующие 5-му и 95-му перцентилям.

Перцентиль - это сотая доля объема измеренной совокупности, выраженная в процентах, которой соответствует определенное значение признака. Площадь, ограниченная кривой нормального распределения значений признака, делится на 100 равных частей, или перцентилей, каждый из которых имеет свой порядковый номер. Так, 5-й перцентиль ограничивает слева на кривой нормального распределения 5% численности людей с наименьшими значениями признака, 95-й - 5% справа, а 50-й соответствует среднему арифметическому значению признака M . Систему перцентилей используют для определения необходимых границ интервалов, минимальных и максимальных значений антропометрических признаков. Зная M и σ , можно установить значения признаков, которые соответствуют значениям его заданного интервала.

При проектировании изделий, оборудования,

организации интерьеров и рабочих мест необходимо помнить, что удобство их эксплуатации должно обеспечиваться для 90% работающих или отдыхающих людей. Поэтому в практике проектирования чаще используют значения антропометрических признаков, соответствующие 5-му и 95-му перцентиллям, а также 50-му. Например, если необходимо определить высоту или ширину прохода, высоту пространства под крышкой стола (для размещения ног сидящего), то надо принимать значения соответствующих признаков, равные 95-му перцентиллю, а при определении высоты сиденья - значения, соответствующие 50-му перцентиллю. В таком случае принятые габаритные размеры пространства или изделия будут удовлетворять максимальное количество людей.

Казалось бы, совершенно излишне говорить о необходимости общей компоновки оборудования и расположения органов управления таким образом, чтобы было удобно работать, не меняя положения тела. Но на практике об этом часто как-то забывают. Например, органы управления серийного токарного станка расположены так, что они труднодоступны для условного среднего мужчины без глубоких наклонов вперед и в стороны, перемещений вдоль станка влево и вправо. Английские специалисты по этому поводу шутят, что за таким станком может оперативно работать только некий «идеальный» оператор с сильно деформированными пропорциями: рост - 1372 мм (усредненное значение 1740 мм), ширина плеч - 610 мм (470-500 мм), размах рук - 2348 мм (1830 мм).

Антропометрические признаки определяются с учетом возрастных, половых, этнических (территориальных) и других факторов, так как существенно от них зависят. Наиболее ярко выражены различия по половому признаку. Так, продольные признаки

мужчин в положении стоя отличаются от этих признаков женщин (в сторону увеличения) на 7 -12 см, длина ноги - на 16-19 см, длина руки - на 7-15 см и т.д.

Этнические различия по группам размеров менее значительны и в продольном направлении для положения стоя достигают 6-9 см. Наибольшие суммарные половые и этнические различия продольных размеров наблюдаются также в положении стоя. Так, разница в росте между жительницами Японии 5-го и жителями Судана 95-го перцентилей превышает 45 см.

При использовании числовых значений антропометрических признаков, приводимых в таблицах и на рисунках, необходимо иметь в виду, что они даны для обнаженного тела. В проектной практике вносятся поправки на одежду (легкую и тяжелую), а также на обувь. Для определения размеров изделий и их элементов для детей пользуются антропометрическими признаками, сгруппированными по ростовым группам.

Активность жизнедеятельности человека, его работоспособность и состояние здоровья во многом зависят от факторов окружающей среды, в том числе гигиенических факторов, которые определяют характеристики среды обитания, создающиеся под воздействием климатических условий, функционирования орудий и предметов труда и отдыха, технологических процессов на производстве или в быту, а также строительно-отделочных материалов интерьеров.

Воздействие факторов окружающей среды - явление комплексное, представляющее собой интегральное (неразрывно связанное) целое. Факторы могут либо нивелироваться, взаимно компенсируясь с точки зрения физиологии и психологии, либо накладываться один на другой, взаимно усиливая друг друга. Чаще всего трудно выделить факторы, имеющие решающее значение для

оптимального состояния человека.

Реальные технические возможности мониторинга (контроля) окружающей среды и регистрации физиологического состояния организма диктуют необходимость введения некоторых условностей с дифференциацией (разделением, расчленением целого) по группам и элементам.

Элементы гигиенических факторов можно сгруппировать в функциональные блоки. Основные из них следующие:

- микроклимат (состояние воздушной среды);
- освещенность (естественная и искусственная); наличие вредных веществ (паров, газов, аэрозолей);
- механические колебания (шум, ультразвук, вибрация); излучения (электромагнитные, инфракрасные, ультрафиолетовые, ионизирующие, радиационные);
- биологические агенты (микроорганизмы, макроорганизмы) и др.

Большинство элементов оценивается количественно и нормируется. Их отрицательное влияние может корректироваться при помощи различных мер и средств защиты.

Установлены зона допустимых условий (комфортные условия), которые приемлемы и мало влияют на работоспособность человека, а также невыносимая зона, в которой происходят существенные физиологические изменения организма.

Специфика эргономического подхода в дизайне обусловлена его направленностью на проектирование и необходимостью одновременного учета комплекса свойств и параметров системы и ее компонентов. Любое эргономическое исследование должно начинаться с анализа деятельности человека и функционирования

системы «человек-машина (предмет)».

Эргономический анализ не может основываться только на здравом смысле и интуиции, а требует системы, которая позволит проектировщику грамотно осуществлять такой анализ. Особое значение имеет эргономический анализ трудовой деятельности, в ходе которого составляется ее характеристика - профессиограмма. Профессиограмма включает в себя те требования, которые предъявляет определенная деятельность к техническим средствам и психофизиологическим свойствам человека.

В науках о труде сложились два метода получения исходной информации, необходимой для составления профессиограммы: описательное и инструментальное профессиографирование. Эти методы профессиографического исследования используются в зависимости от степени сложности изучаемой деятельности и требуемой полноты ее описания. Во многих случаях достаточно использование метода описательного профессиографирования. Соматографические и экспериментальные (макетные) методы решения эргономических задач используются для выбора оптимальных соотношений между пропорциями человеческой фигуры и формой, размерами машины (предмета), отдельных ее элементов.

Соматография (от греч. *soma*, *somatos* - тело и ... графия) - метод схематического изображения человеческого тела в технической или иной документации в связи с проблемами выбора соотношений между пропорциями человеческой фигуры, формой и размерами рабочего места. В инженерной графике используются все нормы и приемы технического черчения и начертательной геометрии. Затрудняет эффективное использование классической соматографии ее значительная трудоемкость. Менее трудоемок и более эффективен метод плоских

манекенов (шаблонов-моделей) тела с шарнирными сочленениями.

Экспериментальные (макетные) методы основаны на применении макетирования проектируемого оборудования в различном масштабе и с разной степенью детализации. При этом используются объемные антропоманекены; один из видов таких манекенов получил название «мультимен».

Указанные выше методы непосредственно смыкаются, переплетаются с дизайн-проектированием, особенно при использовании метода сценарного моделирования (проектного инсценирования). В независимости от конкретного содержания и форм проектных ситуаций суть сценарного метода остается одной и той же. Дизайнер сначала представляет ситуацию мысленно, затем все более опредмеченно отображает ее в серии графических эскизов, потом - в трехмерных макетах, муляжах и манекенах, наконец - в действенном натурном воспроизведении. При необходимости ведется фиксирование фото или видео способом. В последнее время ручные приемы инженерной графики и методы моделирования дополняются и нередко заменяются компьютерной графикой за счет использования технических средств и программного обеспечения. У архитекторов и дизайнеров появляется возможность избегать проектных ошибок за счет использования новых методик и виртуальных программ в компьютерной графике. С их помощью можно проигрывать многочисленные варианты восприятия средовых объектов и ситуаций, внося коррективы в их композиционный строй.

Всевозможные задачи, которые встают перед проектировщиком при переходе от формирования замкнутых пространств интерьеров, а тем более отдельных предметов и вещей, к комплексному формированию открытых средовых ситуаций, существенно

трансформируются и усложняются.

Первостепенное значение всегда имели талант, интуиция и опыт проектировщика. Римский архитектор второй половины I века до н.э. Витрувий в трактате о зодчестве писал: «Когда же будет установлено основание соразмерности и путем вычислений рассчитаны все размеры, то уже дело проницательности принять во внимание условия местности, или назначение здания, или его внешний вид и путем сокращений и добавлений достичь такой уравновешенности, чтобы после этих сокращений или добавлений в соразмерности все казалось правильным и ничего не оставалось желать в смысле внешности». (Витрувий «Десять книг о зодчестве». - М., 1936).

В.Т. Шимко в работе «Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории», говоря о специфике новой проектной профессии на стыке архитектуры и дизайна, отмечает, что «... в ней все время идут рядом: дизайнерская идея как принцип решения функционально-технологических задач и архитектурно-художественная идея как эмоционально-эстетическая конструкция отвечающих процессу пространственных форм, а также нужный процессу комплекс предметно-пространственных форм, соединяющий архитектурную и дизайнерскую идеи в одно целое через личное отношение потребителя к среде».

Он же напоминает, что эргономика, по сути, уже стала краеугольным камнем методологии средового проектирования, поскольку именно она является соединительным звеном между его базовыми понятиями – «среда» (как конечный продукт проектного творчества) и «человек» (как его заказчик и потребитель). Одновременно подчеркивается, что в средовом проектировании недоучет человеческих факторов не только вызывает неудобства и

дискомфорт, но и пагубно сказывается на эмоционально-чувственной оценке состояния среды, а это ведет к формированию негативных эстетических переживаний. Поэтому в средовом проектировании появилась необходимость добавить к сложившемуся вектору обоснования и выработки «ограничений» (рекомендаций) по проектированию элементов и их сочетаний новый вектор - генерирование вариантов размерных показателей и комбинаций, продиктованных не столько утилитарно-практическими, сколько художественными соображениями. Здесь на первый план выдвигаются вопросы восприятия и оценки окружающей среды.

Интерпретация человеком воспринимаемых образов и возникновение в результате этого эмоционально-эстетического состояния обусловлены личностными особенностями человека, в т. ч. внутренними установками, темпераментом и пр. Человек констатирует и оценивает такие качества среды как характер общей объемно-пространственной структуры, пластику поверхностей, цветофактурное решение, габариты, пропорции, масштаб и т.д. Важно помнить, что восприятие и оценка пространственных форм зависят от их окружения, реальных условий наблюдения (время суток и года, погодные условия) и точки наблюдения, которая редко остается статичной.

Из-за сложности учета комплекса факторов восприятия реальной среды на практике нередко случаются случаи, когда здания, их группы производят во многом иное впечатление, чем на чертежах и в моделях. Проблема учета в проектной практике всех возможных негативных моментов восприятия реализованной среды и их компенсации, полностью не решена теоретически и методически.

Качество восприятия информации обусловлено, в первую очередь, характеристиками зрительного аппарата человека, пороговыми и др. значениями ощущений (формой поля зрения, видимым спектром, разрешающей способностью и т.п.), а также угловыми размерами элементов информации, ее формой и положением в пространстве, движением (статичные сигналы, динамичные дискретные и непрерывные).

Поле зрения обоими глазами (бинокулярное зрение) ограничено угловыми размерами и предельными расстояниями от глаза до наблюдаемого предмета при нормальной освещенности последнего. Диаграмма характеризует обзор без напряжения для глаз, т.е. для длительного и точного наблюдения при фиксированном положении головы и всего корпуса. Точность восприятия изображения предмета зависит от того, под каким углом оно рассматривается. При рассматривании изображения сбоку допустимый угол обзора не должен превышать 45° к нормали экрана, т.к. при больших углах изображение значительно искажается.

Наибольшего внимания и напряжения требует работа человека-оператора при эксплуатации сложного оборудования с большой долей ответственности (в частности, диспетчеров воздушного сообщения, операторов атомных электростанций и пр.). При этом оператор, чаще всего, вынужден переносить взгляд с одних объектов на другие, отвлекаться от наблюдения для выполнения манипуляций с органами управления и других моторных функций.

На перенесение взгляда, а также на последующие процессы конвергенции-дивергенции (сведение и разведение зрительных осей глаз), аккомодации и адаптации, как следствия изменения расстояний до точки

фиксации взгляда, освещенности зон наблюдения, требуется определенное время.

Среди факторов, влияющих на восприятие композиционного строя рисунков, а также объемных форм, особое место занимают психофизиологические особенности зрения, в частности, физиологическая оптика. Человеку свойственно поддаваться оптическим обманам - зрительным иллюзиям. Суть их заключается в несовпадении подлинного геометрического и зрительного равенства линий, фигур, пробелов между ними, элементов (фигур), заполненных графическим материалом и оставленных чистыми (иррадиация света). Зрительные искажения весьма наглядно проявляются там, где геометрически правильные фигуры пересекаются параллельными линиями, образующими со сторонами фигуры острые углы и т.д.

Многие из иллюзий были отмечены и описаны более ста с лишним лет назад. Однако полного и общепринятого понимания того, почему подобные рисунки нарушают восприятие зрительной системы, нет до настоящего времени. Все оптические иллюзии можно условно поделить на две группы:

- искажения собственно фигуры без фона;
- искажения фигуры, вызываемые фоном определенного рода.

Начало изучению зрительных иллюзий положило обнаружение Целльнером в рисунке купленной ткани эффекта визуального схождения и расхождения вертикальных параллельных линий при пересечении их косыми линиями (1860). Эта иллюзия наиболее сильно проявляется, когда пересекающиеся линии образуют угол, равный 45° .

Вариантами этой иллюзии, основанной на законе оптического преувеличения размера острых углов,

являются эффект вогнутости двух прямых линий (Вундт) и эффект выпуклости этих прямых (Геринг).

Некоторые простые рисунки оцениваются с довольно большими искажениями (до 20% длиннее или короче, прямая линия искривляется весьма явно и т.д.). Эти искажения видят практически все люди. Примечательно, что это же явление наблюдается и у животных. Довольно сложная методика подтвердила эти результаты с достаточно высокой степенью точности на рыбах и голубях. Наиболее известным из рисунков такого рода являются стрелы Мюллера-Лайера (иллюзия стрелы, описанная в 1889). Это просто пара стрел, древки которых одинаковой длины, но у одной стрелы расходящиеся наконечники, у другой сходящиеся. Стрела с расходящимися наконечниками кажется длиннее, хотя фактически обе стрелы одинаковой длины.

Иллюзия сохраняется в случае отсутствия древков, хотя становится более лабильной (менее явной). Две части фигуры («стрелы») могут интерпретироваться как трехмерные объекты. Например, границы (линии) между потолком и стенами, полом и стенами комнаты характеризуют как «внутренний» угол. При этом стена как бы удаляется от наблюдателя и величина центральной вертикали (линия схождения боковых стен) переоценивается. Второй случай - внешний угол - линии крыши и фундамента здания; наиболее близкая к наблюдателю часть воспринимаемого объекта (или его изображения), напротив, недооценивается по высоте.

Еще один пример - фигура Понцо (иллюзия железнодорожных путей). Верхняя горизонтальная линия кажется длиннее нижней, причем это происходит всегда - в каком бы положении мы ни рассматривали рисунок (в том числе повернув верхнюю линию вниз).

Некоторые иллюзии легли в основу гештальт-принципов, что подтверждает перцептивную (перцепция - восприятие) обоснованность и универсальность последних. В первую очередь можно отметить искажение формы и размеров за счет преувеличения протяженности вертикальных линий, что наглядно проявляется уже на уровне отдельных простых линий (перпендикуляр к горизонтали). Эффект усиливается при объединении линий в группы и весьма наглядно проявляется в фигурах, построенным из этих линий. К характерным иллюзиям (кроме рассмотренных выше) относятся также следующие:

- квадрат кажется выше круга, если высота первого равна диаметру второго;
- зрительные ошибки в оценке размеров равных по длине линий сторон треугольника, квадрата и пятиугольника (впечатление нарастания размера стороны от фигуры к фигуре), а также отрезков АВ и АС в параллелограмме и соседней более сложной фигуре;
- предмет и его части воспринимаются по-разному в зависимости от окружающих элементов (закон контраста), в частности, кажущееся изменение площади одинаковых кругов, помещенных среди кругов различной величины;
- зрительное неравенство смежных прямых углов, расчлененных и нерасчлененных пучком линий;
- кажущееся расхождение кверху вертикальных параллельных линий значительной протяженности, что усиливается введением линий под углом к ним («здание-высотка»);
- визуальная деформация сторон квадрата, формы круга при пересечении штрихами, образующими тупые углы (закон оптического преувеличения размера острых углов).

Особую группу составляют иллюзии, связанные с явлением иррадиации.

Иррадиация (от лат. *irradio* - сияю, испускаю лучи) - кажущееся увеличение размеров светлых фигур на темном (черном) фоне по сравнению с темными фигурами равной величины на белом фоне.

Знание основных перцептивных иллюзий и владение арсеналом корректировки визуальных искажений помогают создавать средовые объекты (от простейших плоскостных до многоплановых объемно-пространственных) адекватными функции (в ее совокупности утилитарных, биологических, психологических и социальных параметров), где красота и гармония являются необходимым моментом для обеспечения духовно-психологического комфорта.

Так, в средствах визуальной коммуникации буква «О», другие буквы, цифры, знаки и графические элементы, имеющие округлую форму, должны выступать снизу и сверху за линию строки, чтобы казаться равными по высоте соседним прямоугольным буквам и элементам.

Ширина штрихов светлых надписей, индексов, размеры других графических элементов из-за эффекта иррадиации на темном фоне должна быть меньше, чем темных - на светлом (в среднем на 1/3). Уменьшение ширины должно быть тем больше, чем сильнее контраст яркостей светлого и темного и чем хуже аккомодация глаз наблюдателей.

Для ликвидации эффекта визуального провисания горизонтальным линиям, опоясывающим криволинейные поверхности несколько ниже уровня глаз, придается некоторый подъем. Эффект провисания активизирует соседство наклонных поверхностей.

По этой причине придают подъем талевой линии автомашин, в которых отрицательный эффект усиливается

наклонами лобового стекла, задней и передней стенок кузова.

Аналогичная корректировка формы может использоваться при формообразовании холодильников, стиральных и швейных машин, другого бытового и производственного оборудования, а также относительно небольших средовых объектов (киосков, телефонных будок и пр.). Некоторая выпуклость вертикальных поверхностей устраняет впечатление вогнутости, придает форме большую пластичность. Это же целесообразно и с технологической точки зрения для штампованных элементов, т.к. предохраняет их от прогибания при нагрузке.

Учет особенностей оптических иллюзий, возникающих под воздействием психофизических явлений иррадиации, контраста, зрительной памяти и др., позволяет влиять на зрительное восприятие размеров помещения. Наиболее характерные приемы достижения определенного эффекта за счет графики (узора) следующие:

- вертикальные полосы делают помещение выше;
- светлая гладкоокрашенная комната кажется большой и просторной;
- горизонтальные полосы создают впечатление более низкого помещения; пестрота в отделке стен и пола вызывает ощущение беспокойства, беспорядка, уменьшения объема комнаты;
- клетчатый потолок делает помещение ниже, давит психологически; клетчатый узор пола придает ему статичность, что весьма логично; клетчатый или линейный узор на всех поверхностях помещения оказывает постоянное раздражающее воздействие на зрение;

- горизонтальные повторяющиеся линии на стенах создают впечатление движения, динамичности пространства;
- повторяющиеся вертикальные линии на стенах создают впечатление покоя, статичности пространства.

Пространство и формы объектов среды жизнедеятельности воспринимаются человеком через освещение, а также благодаря различиям в цвете. Понятие свет и цвет неразделимы как в физике, так и в психофизиологии.

Естественный свет, считающийся белым, по физическому закону преломления раскладывается с помощью стеклянной призмы на цвета спектра от красного до фиолетового. Эти определенные цвета называются спектральными, или хроматическими. Поверхности объектов по-разному отражают излучения: одни лучи - в большей степени, другие - в меньшей. Лучи, отраженные в большей степени, определяют цвет поверхности. Если поверхности отражают все лучи спектра примерно в одинаковом соотношении (так, как они присутствуют в неразложенном призмой белом свете), то их называют ахроматическими (бесцветными). Это белый, черный и различные градации серого цвета.

Цвет, как один из важнейших компонентов среды обитания человека, в проектной практике организуется в соответствии с конкретными условиями и учетом психофизиологии, психологии и эстетики. Задачи, решаемые с помощью цвета, можно разделить на три группы: цвет как фактор психофизиологического комфорта; цвет как фактор эмоционально-эстетического воздействия; цвет в системе средств визуальной информации.

При организации производственной среды в классификации факторов и задач можно выделить две подгруппы:

Первая: участие цвета в создании психофизиологического комфорта:

- создание комфортных условий для определенной зрительной работы (оптимальное освещение, использование физиологически оптимальных цветов и т.д.);
- создание комфортных условий для функционирования организма (в т.ч. компенсация с помощью цвета неблагоприятных воздействий трудового процесса, климатических и микроклиматических условий).

Вторая - участие цвета в организации системы средств производственной информации:

- информация об особенностях техники безопасности (с учетом четкого разграничения знаков и цветов по функциям);
- информация о технологии и процессе труда, облегчение ориентации в производственном оборудовании;
- информация об организации производства и улучшении ориентации в производственной среде в целом.

Использование цвета как фактора психофизиологического воздействия основывается, в частности, на цветовых ассоциациях и предпочтениях. Однако следует помнить, что эти данные ориентировочны и могут меняться с изменением чистоты цвета, сочетания цветов, условий освещения и других параметров конкретной проектной ситуации.

Основные характеристики светоцветового решения выбираются также с учетом таких психофизиологических

особенностей человека, для которых предназначается среда или объект.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мышление дизайнера концептуально-визуально и прогностично, оно складывается в процессе решения конкретных задач, в результате их активного переживания. В дизайнерском мышлении происходит передача общего замысла, отвлеченной схемы устройства, требующего пластической идеи, которая преобразовала бы техническое изобретение в элемент человеческой культуры.

Сами по себе идеи и гипотезы не могут быть сразу же использованы дизайнером: для того чтобы теоретическая идея могла быть освоена, она должна превратиться в образ. Иначе говоря, сама возможность существования теории в области дизайна зависит от того, способна ли та или иная гипотеза обрести форму, стать зримой, превратиться в проект и быть проверена проектированием. Если это удастся, теория становится одним из важнейших инструментов осмысления и совершенствования дизайнерского языка.

Школа художественного проектирования подразумевает максимальное выявление своеобразия, неповторимости личностных черт дизайнера, опирающегося в своем творчестве на художественные знания и художественную культуру.

Дизайнер стремится решать всякую проектную задачу сообразно логике целостного отношения человека-потребителя к предметному миру.

Результатом мыслительной деятельности в дизайне является целостность объекта проектирования - органичное единство воспринимаемых потребителем эмоциональных и прагматических впечатлений, характеризующих произведение дизайнерского искусства.

Дизайнер проектирует цветовую среду, оперируя цветовыми отношениями. В них он может менять

отдельные цвета, и сам цветовой конструкт. Цвет может иметь постоянные знаковые характеристики только при узкоприкладном, потребительском понимании одной из сторон нескончаемо богатого мира цвета. Понимая мир цвета как культурную реализацию и язык, дизайнер анализирует не отдельные цвета, а их связи, построенные на основе гармонии.

Мышление дизайнера концептуально: в системе концептуализации проектной культуры мышление дизайнера является частью процесса социальных инноваций, дизайнер выступает как субъект проектно-прогностической деятельности, направленной на освоение, актуализацию и оптимизацию новых идей. Однако условия, при которых проектирование в дизайне, прибывая к процессу концептуализации - общему культурному и социальному действию, сосредоточенному на качественных изменениях общественной жизни, приобрело свою прогностическую функцию, не обозначаются. Под концептуализацией понимается свободное творческое применение рациональности в художественных или научных целях.

Ориентация на инновационные процессы делает концептуальное мышление дизайнера подходящим инструментом для проектного прогнозирования.

Профессиональный результат мышления дизайнера - форма дизайнерского решения или объекта, визуализация данного варианта ответа на поставленную задачу.

Ценность дизайнерского мышления в новизне организационно-технических предложений, принципиально меняющих потребительские качества изделия и требующих оригинальной дизайнерской компоновки.

В большинстве случаев дизайнерское мышление отражает перспективные способы взаимодействия и

пространственной организации инженерно-технических предложений, снижающие значительную часть затрат на их реализацию. Очень часто однажды найденная рациональная компоновка, удачная форма устройства снова и снова повторяются в новых ситуациях, претерпевая незначительные изменения в деталях и аксессуарах.

Современные представления о принципах композиционной организации произведений дизайна содержат несколько внешне самостоятельных смысловых блоков, в том числе описывающих порядок эмоционально-психологического воздействия дизайнерских форм на потребителя, анализирующих признаки и параметры компонентов композиции и связей между ними, называющих обобщенные (интегральные) типы композиционных структур и разъясняющие специфику их применения в разных видах дизайна.

Осознание содержания этих блоков позволяет приблизиться к пониманию композиционной особенности мышления дизайнера. Показать это можно на примере самого сложного из видов дизайна, средового, наиболее выпукло концентрирующего специфику композиционных проработок всех дизайнерских форм.

Дизайн - искусство весьма специфическое, одновременно вдохновенное и рефлексивно рассудочное. Дизайн нерасторжимо соединяет исследовательскую мысль, инженерный расчет и логику с художественной интуицией, врожденным чувством формы и неудовлетворенностью существующим порядком вещей. Рассмотрение результатов дизайнерского мышления показывает, что все они, в конечном счете, интегрируются в характере одного из ведущих признаков средового образа - эмоциональной ориентации средового объекта. Это одна из важнейших сторон содержания мышления дизайнера.

Дизайнеру в ходе работы приходится все время

менять точки приложения творческих усилий, переходя от анализа процессуальной основы среды к созданию пространственных условий ее реализации или комплекса средств ее оснащения; надо уметь различать разные смыслы задуманных компоновочных структур, представляя их то в виде композиционной схемы, то в качестве эмоциональной или масштабной конструкции; надо все время сверять получающиеся результаты с критериями целостности, выразительности и комфортности.

Цель дизайнерских решений - удовлетворение материальных и духовных потребностей человека, а также эффективное преобразование его предметного, информационного и коммуникативного окружения. Процесс дизайнерского творчества включает в себя элемент прогноза. Проектируя новое изделие, дизайнер выступает как практик-прогнозист. Он ориентируется на нужды потребителя и общается с ним через форму, используя полный арсенал проектных средств: техническое конструирование, композиционное формообразование, стилизацию, функциональный анализ, моделирование и др. Все эти средства «подчинены выявлению общекультурного, художественно-образного понимания дизайнером всего комплекса проблем предметного мира и мира коммуникации. Одной из главных проблем дизайнерского проектирования является соотнесение поставленных задач с возможностями производства. Но при составлении проекта - прогноза, структура которого допускает наличие отсутствующих элементов или условий, этот фактор не является ключевым. Создавая проект-прогноз, дизайнер может отталкиваться не от существующих, а от потенциально возможных технологий, брать за основу тенденции развития науки. Такой проект-прогноз носит вариантный характер, его

временные и пространственные границы зависят от специфики проектируемого объекта, а точность проверяется временем. Он является следствием действительности как единого целого и воспринимает будущее как результат сложного комплекса причин и условий. В этом смысле дизайнерский прогноз приближается к научному прогнозу, однако не тождественен ему. К его отличительным чертам следует отнести: субъективизм в оценке прошлого, настоящего и будущего, который восходит к авторскому видению проблемы, а также ценностный фактор, который определяется не точностью прогноза, а его потенциалом.

Стремление дизайнера органично объединить два начала - естественнонаучное и проектно-нормативное обнаруживает свой междисциплинарный характер. Учитывая, что особенно сильно призывы к междисциплинарности звучат в тех областях науки, где решаются проблемы, непосредственно связанные с настоящим и будущим человечества, проектное прогнозирование в дизайне можно представить как творческое оформление синтеза достижений научного знания. При этом дизайнер, сочетая полученные в процессе воспитания, образования и опыта знания с профессиональной интуицией и воображением, а также черпая информацию из различных отраслей науки, искусства и промышленности, становится потенциальным источником междисциплинарности.

Для мышления дизайнера важны три класса интегральных целевых установок, которые автор должен отслеживать в ходе реализации своих проектных идей. Это эмоциональная ориентация дизайнерского решения, его масштабность и тектоническая организация.

Дизайн - единственное из искусств, которое в своей технологии опирается на две как бы изолированные

позиции: дизайнерскую и художественную идеи. Дизайнерская идея представляет собой конкретное предложение технического (процессуально-технологического, организационного) способа или принципа решения возникших в жизни функциональных проблем.

Развитие дизайнерской мысли идет сегодня в двух направлениях: использование производственно-технологических условий процессов для поиска органичных для данного материала, данной конструкции тектонических и декоративных возможностей и, наоборот, придание изделиям нетрадиционных, даже шокирующих дизайнерских форм, привлекающих любопытство и интерес нестандартного покупателя – поскольку он изначально уверен в прочности и прагматической целесообразности предлагаемых модификаций.

Мышление дизайнера ориентировано на достижение какого-либо результата - инженерного, технологического или социального. Мышление дизайнера концентрирует в себе познавательную, преобразовательную, ценностную и коммуникативную функции науки и искусства и, опираясь на механизмы общественного развития, направляет созидательную деятельность настоящего, предсказывая в материализованной форме, будущее и ожидаемые для человечества последствия его осуществления.

Когнитивные и личностные характеристики дизайнера соотносятся не прямо, а опосредствованно. Многозначность их взаимоотношений заключается в том, что они осуществляются одновременно на разных взаимодействующих между собой уровнях: на уровне мыслительного процесса как непрерывного взаимодействия художника с внутренним и внешним миром с целью познания; на уровне уже сформированного, сложившегося личностного плана мышления; в ходе

процессуальной в динамике личностных особенностей; на уровне когнитивной сферы личности. Важнейшим является процессуальный уровень мышления и личности. Мышление как процесс в первую очередь оказывает воздействие на личностный план (мышление как деятельность), а через него - на общие личностные характеристики дизайнера.

Когнитивные возможности художественного вкуса отражают личный опыт индивида и те знания, способы художественного понимания, которые индивид усвоил в общении с искусством как представитель самостоятельного коллектива, определенной социально-культурной среды, социальных общностей, данного общества в целом. Руководствуясь вкусом, дизайнер строит оптимальный для себя вариант художественной деятельности. С помощью художественного вкуса личность находит наиболее обогащенные по содержанию формы художественной деятельности и наиболее оптимальные способы удовлетворения художественных потребностей.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Адорно Т. Эстетическая теория / Т. Адорно. – М.: Республика, – 2001. – 527с.
2. Академизм. Электронная Энциклопедия Изобразительное искусство. Стили и направления. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.izostili.ru/index.php?section_ID=8
3. Анцыферова Л.И. Психология самоактуализирующейся личности в работах Абрахама Маслоу / Л.И. Анцыферова // Вопросы психологии. – 1973. – № 4. с. 173-180.
4. Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна / Аронов В.Р. М.: ВНИИТЭ, - 1992, - 122с.
5. Арутюнов С.А. Народы и культуры. Развитие и взаимодействие // Peoples and cultures. Their development and interaction / С.А. Арутюнов; Отв. ред. Ю.В. Бромлей. - М.: Наука, 1989. - С. 160.
6. Барышева Т.А. Креативность. Диагностика и развитие / Т.А. Барышева. – СПб.: Изд-во РГПУ им А. И.Герцена, – 2002. – 205 с.
7. Барышева Т.А. Творчество: теория, диагностика, технологии: Словарь-справочник / Под общ. ред. Т.А. Барышевой. СПб.: ООО «Книжный дом», – 2008. – 296 с.
8. Басин Е.Я., Кругоус В.П. Философская эстетика и психология искусства. М.: Гардарики, 2007. – 288 с.
9. Бакштейн И.М. Современное искусство в образовательном измерении или интеллектуализм в художественной практике // Современной искусство как институт социализации молодежи: материалы круглого стола. – Москва: ФИРО, - 2010. - С.21.
10. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества/ М.М. Бахтин. – М.: Художественная литература, – 1979. – 412 с.
11. Бергсон А. Творческая эволюция / А. Бергсон. пер с фр. В.А. Флеровой. – М.: Терра – Книжный клуб, – 2001. – 384 с.
12. Богоявленская Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества: монография. - Ростов-на-Дону: Издательство Ростовского университета, 1983. - 176 с.
13. Визуальная культура - визуальное мышление в дизайне. - М.: ВНИИТЭ, -1990. - 88с.
14. Вертгеймер, М. Продуктивное мышление / М. Вертгеймер. – М.: Прогресс, – 1987. – 336 с.

15. Гамаюнов, В.Н. Проективография. Геометрические основы художественного конструирования / В.Н. Гамаюнов. - М.: МГПИ, 1976. - 25 с.
16. Гамаюнов, В.Н. Образы виртуального мира. М: Academia. 2004. – 160 с.
17. Генисаретский О.И. Проектная культура и концептуализм / Генисаретский О.И. // Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды. Труды ВНИИТЭ. №52, М.: Стройиздат, - 1973. -174с.
18. Гладких, В.Г. Креативность будущего дизайнера / В.Г. Гладких, О.П. Тарасова, О.Н. Шевченко // Высшее образование в России. - 2009. - № 3. - С. 131-136.
19. Гринберг К. Авангард и китч [Электронный ресурс] / К. Гринберг; пер. с англ.: А. Калинин // Художественный журнал. – 2005. - № 60. – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/>
20. Гройс Б.Е. Комментарии к искусству / Б.Е. Гройс; Пер. с нем.: Андрей Фоменко и др.; Пер. с англ.: Екатерина Лазарева и др. – М.: ХЖ: Прагматика культуры, – 2003. – 341 с.
21. Деревя Р.М. Дизайн трехмерных орнаментальных структур: автореф. дисс. / Р.М. Деревя. - Москва, 2006. - 22 с.
22. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Б.Г. Минервин; под общей ред. Б.Г. Минервина, В.Т. Шимко. – М.: Архитектура-С, 2004. - 288с.
23. Дьюи Дж. Психология и педагогика мышления. (Как мы мыслим.) / Дьюи Джон. перев. с англ. Н.М. Никольской, под ред. Ю.С. Рассказова. – М.: Лабиринт, – 1999. – 192 с.
24. Иващенко А.В. Автоматизация получения проективографических чертежей тел Джонсона / А.В. Иващенко, Т.М. Кондратьева // Вестник МГСУ - 2014. - №6. - С. 179-183.
25. Иващенко, А.В. Проективографические чертежи многокомпонентных систем многогранников / А.В. Иващенко, Т.М. Кондратьева // Вестник МГСУ - 2012. - № 6. - С. 155-160.
26. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности / Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, – 2009. – 448 с.
27. Жигалов Ю.А., Барышева Т.А. Психолого–педагогические основы развития креативности: учеб. пособие / Т.А. Барышева, Ю.А. Жигалов. – СПб.: СПГУТД, – 2006. – 268 с.

28. Зеленцова Е.В., Гладких Н.В. Творческие индустрии: теории и практики / Е.В. Зеленцова, Н.В. Гладких. – М.: Издательский дом «Классика–XXI», – 2010. –240 с.
29. Кантор К.М. Правда о дизайне. - М.: АНИР, 1996. – 286с.
30. Когнитивная психология. Учебник для вузов / Под ред. В.Н. Дружинина, Д. В. Ушакова – М.: ПЕР СЭ, – 2002 – 480 с.
31. Кривцун О.А. Творческое сознание художника / О. Кривцун. – М.: Памятники исторической мысли, – 2008. – 359 с.
32. Лаврентьев А.Н. История дизайна: Учеб. пособие. М.: Гардарики, - 2008. - 303 с.
33. Леонтьев Д.А. Развитие идеи самоактуализации в работах А. Маслоу [Электронный ресурс] / Д.А. Леонтьев // Вопросы психологии – – 1985. Режим доступа: <http://www.voppsy.ru/issues/1987/873/873150.htm#a15>
34. Лотман Ю.М. Культура и взрыв / Ю.М. Лотман. - М.: Гносис, 1992. С. 7.
35. Махлина С.Т. Творчество современных художников Санкт-Петербурга / С.Т. Махлина // Концептуальные образы Санкт-Петербурга в современной российской и европейской культуре, искусстве и литературе: материалы Международной конференции 31 мая-2 июня 2010 года. - Санкт-Петербург: Петрополис, - 2011. - С.395.
36. Мелик-Пашаев А.А. Мир художника / А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Прогресс–Традиция, – 2000. – 269 с.
37. Магидович М.Л. Профессиональные стратегии художников–эмигрантов/ М.Л. Магидович // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2005. – Т. 8. – № 2. – С. 127–141.
38. Матецкая М.В. Творческие индустрии: перспективы социально–экономической трансформации / М.В. Матецкая // Вестник Института экономики РАН, – 2011. – № 3. – С. – 192.
39. Манёров В.Х. Самореализация личности: взгляд с позиций христианской психологии [Электронный ресурс] / В.Х. Манёров // Сб.: Психологические проблемы самореализации личности. Под ред. А.А. Крылова, Л.А. Коростелевой. СПб. Государственный университет, – 1997. – Режим доступа: http://www.psycheya.ru/lib/ppsl_ogl.html
40. Молчанова А.С. Междисциплинарный характер и категориальный статус понятия «эстетический вкус» // Эстетические категории: формирование и функционирование. Петрозаводск, 1985. С. 40-48.

41. Магомеддибирова З.А., Юсупхаджиева Т.В. Изобразительная деятельность детей 6-7 лет в развитии эмоционально-ценностных отношений // Международный журнал экспериментального образования. 2010. №11. С. 115-118.
42. Мамаева М.М., Урусова Н.П. Значение пленэрной практики для студентов-дизайнеров // Развитие творческой деятельности студентов в процессе обучения изобразительному искусству. 2017. С. 115-118.
43. Нарциссова С.Ю. Аргументация в контексте психолингвистики // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2010. №17. С. 31-35.. - С. 31-35.
44. Нарциссова С.Ю. Аргументация, дискурс и индивидуализация образования // Психология и психотехника. 2011. -№9(36). С.60-70.
45. Нарциссова С.Ю. Аргументация как фактор смыслообразования в обучении // NB: Психология и психотехника. 2012. № 1. С. 165-195.
46. Нарциссова С.Ю. Аргументативный дискурс в обучении (психосемиотический подход) // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2010. №16-1. С. 67-75.
47. Нарциссова С.Ю. Взаимодействие со студенческой аудиторией в устном учебно-педагогическом дискурсе: монография / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 141 с.
48. Нарциссова С.Ю. Взаимосвязь когнитивного стиля и особенностей аргументации: автореф. дис. ... кандидата психологических наук. Москва, РГГУ. 2014. -28 с.
49. Нарциссова С.Ю. Дискурс и его потенциал в учебном процессе // Психология и психотехника. 2017. № 2. С. 45-58.
50. Нарциссова С.Ю. Дискурс в стратегиях коммуникации // Материалы ежегодной научно-практической конференции памяти Дага Хаммаршельда. 2016. Т. 2. С. 268-271.
51. Нарциссова С.Ю., Куликова С.В. Когнитивная аналитика социального пространства информационной среды // Гуманитарные науки в современном образовании: проблемы, решения, перспективы развития: сборник научных трудов. Москва, 2014. С. 174-180.
52. Нарциссова С.Ю. Когнитивная модель и когнитивные стратегии // Наука и современность. 2010. №6-1. С. 393-397.

53. Нарциссова С.Ю. Когнитивно-стилевые аспекты аргументации // Научные проблемы гуманитарных исследований. 2011.№2. С. 180-187.
54. Нарциссова С.Ю. Когнитивный стиль и содержательные показатели аргументов // Психология и психотехника. 2011.№2. С. 50-61.
55. Нарциссова С.Ю. Личностно-смысловое аргументирование в обучении // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2010. № 16-1. С. 75-81.
56. Нарциссова С.Ю. Личность и мышление: когнитивно-стилевая детерминация аргументации // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2011.№18. С. 12-17.
57. Нарциссова С.Ю. Личность сквозь призму когнитивных структур // Наука и современность. 2010.№6-1. С. 384-393.
58. Нарциссова С.Ю., Носков Ю.М., Крупеников Н.А., Матвиенко С.В., Кондратьев В.С. Мышление как фактор развития личности: моделирование когнитивно-стилевых особенностей аргументации // Национальная безопасность / nota bene. - 2013. - 5. - С. 124 - 148.
59. Нарциссова С.Ю. Методика диагностики когнитивно-стилевых особенностей аргументации: сущность, этапы проведения, результаты // Наука и современность. 2011.№9-1. С. 309-314.
60. Нарциссова С.Ю. Мышление дизайнера: деятельностно-психологические особенности: монография / С.Ю. Нарциссова. - 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2016. – 238 с.
61. Нарциссова С.Ю. Мышление дизайнера: деятельностно-психологические особенности: монография / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство МНЭПУ. – 2015. – 223 с.
62. Нарциссова С.Ю., Сиротин В.П. Мышление: феноменология процесса: монография / С.Ю. Нарциссова, В.П. Сиротин. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 189 с.
63. Нарциссова С.Ю. Педагогическая психология: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 185 с.
64. Нарциссова С.Ю. Переговорный процесс и аргументация: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. - 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 155 с.

65. Нарциссова С.Ю. Психология и педагогика развития: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. - 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2017. – 170 с.
66. Нарциссова С.Ю. Психология и педагогика развития: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2016. – 161с.
67. Нарциссова С.Ю. Психология личности: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2016. – 214 с.
68. Нарциссова С.Ю. Психология труда: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». - 2-е изд., перераб. и доп. – 2017. – 139 с.
69. Нарциссова С.Ю. Психология труда: учебное пособие / С.Ю. Нарциссова. – М.: Издательство «Академия МНЭПУ». – 2016. –121 с.
70. Нарциссова С.Ю. Феномен когнитивного стиля в психологии // Наука и современность - 2011: сборник материалов VIII Международной научно-практической конференции / Под общ. ред. С.С. Чернова. – Новосибирск: Издательство НГТУ, -2011. - С. 77-83.
71. Овчинникова Р.Ю. Графический дизайн в контексте гуманитарной методологии //Динамика систем, механизмов и машин. 2014. № 5. С. 189-192.
72. Овчинникова Р.Ю. Дизайн-проектирование: теоретические основания и специфика // Омский научный вестник. 2012. № 1 (105). С. 267-270.
73. Овчинникова Р.Ю. Методологические основы дизайн-исследования // Омский научный вестник. 2013. № 1 (115). С. 205-208.
74. Овчинникова Р.Ю. Способы визуализации современной массовой культуры // Омские социально-гуманитарные чтения - 2011 Омск. - 2011. С. 148-151.
75. Петербургский благотворительный фонд культуры и искусства «ПРО АРТЕ». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.proarte.ru/>
76. Пономарев Я.А. Психология творчества / Я.А. Пономарев. – М.: Наука. – 1976. – 304 с.
77. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. 2-е изд. СПб.: Питер. 2002. - 720 с.
78. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники. М.: Архитектура-С, 2008.

79. Савельева А.В. Мини-энциклопедия. Искусство XIX–XX вв. Стили и течения / Сост. И.Г. Мосин. – Вильнюс: UAB «BESTIARY», – 2012. – 80 с.
80. Сиротин В.П., Нарциссова С.Ю. Аргументация в когнитивно-стилевой модели: эмпирико-статистический анализ // Системная психология и социология: Всероссийское периодическое издание научно-практический журнал. – М.: МГПУ, 2015. – № 4. С.55-69.
81. Сорокин Б.Ф. Философия и психология творчества: научно-методическое пособие для аспирантов и молодых преподавателей / Б.Ф. Сорокин. – Орел: Орловский государственный университет, – 2000. – 104 с.
82. Стеклова И.А. Архитектурное пространство Петербурга в социальном самосознании // Фундаментальные исследования. 2014. №11-4. С. 934-938.
83. Стеклова И.А. Русское архитектурное пространство в национальном самосознании // Фундаментальные исследования. 2014. №11-3. С. 656-660.
84. Стеклова И.А. Архитектура как метафора мироустройства // Современные проблемы науки и образования. 2014. №2. С. 677.
85. Стеклова И.А. Архитектоника в картинах мира // Вестник Иркутского государственного технического университета. 2015. №5(100). С. 465-469.
86. Стеклова И.А. Архитектура как модель познания мира // Наука, образование и экспериментальное проектирование. Издательство: Московский архитектурный институт (государственная академия. М.: 2014. С. 638-639.
87. Стеклова И.А. Вертикали и горизонталы в картинах мира // Вестник Иркутского государственного технического университета. 2015. № 6 (101). С. 417-422.
88. Стеклова И.А. Концепция литературоцентричности смыслообразования в архитектуре: парадоксы // Архитектон: известия вузов. 2014. №48. С. 7.
89. Стеклова И.А., Богданова В.З. Линия: разворот в пространстве костюма // Пространство диалогов: изобразительное искусство и дизайн / коллективная монография. Стерлитамак, 2017. С. 119-145.
90. Стеклова И.А., Рагужина О.И. Феномен художественной эффективности парков скульптуры на базе международных симпозиумов // Пространство диалогов: изобразительное

- искусство и дизайн / коллективная монография. Стерлитамак, 2017. С. 145-181.
91. Стеклова И.А. Феноменология пространства в архитектурном пространстве Санкт-Петербурга // Фундаментальные исследования. 2015. №2-11. С. 2498-2502.
 92. Тарасова, О.П. Формирование профессиональной компетенции будущего дизайнера в учебно-профессиональной деятельности / О.П. Тарасова, М.М. Яньшина // Вестник ОГУ - 2014. - №5. - С. 210-215.
 93. Теслинов А.Г. Концептуальное мышление в разрешении сложных и запутанных проблем. - А.Г. Теслинов. – Спб. - Питер. - 288 с.
 94. Традиции // Культурология. Энциклопедия: в 2 т. Т. 2 / Главный редактор и автор проекта С. Я. Левит. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), - 2007. С. 721.
 95. Урусова Н.П. Традиции народного искусства как факторы современной духовной культуры // Мир науки, культуры, образования 2014. № 5 (48). с. 197-200.
 96. Урусова Н.П. Средовой дизайн в проектной культуре и проективография как один их методов формообразования объектов и пространства // Мир науки, культуры, образования. 2014. №5(48). С. 200-204.
 97. Урусова Н.П. Национально-региональные проблемы традиционного народного искусства // Мода и дизайн. инновационные технологии-2016. - 2017. С. 126-128.
 98. Ушаков Д.В. Языки психологии творчества: Яков Александрович Пономарев и его научная школа / Д.В. Ушаков. – М.: Институт психологии РАН, – 2006. – 624 с.
 99. Урусова Н.П. Роль народного искусства в формировании современной архитектурно-предметной среды // Известия Ростовского государственного строительного университета. 2015. Т.1. № 19(19). С. 271-274.
 100. Хокинс, Дж. Креативная экономика: Как превратить идеи в деньги / Джон Хокинс. – М.: Классика-XXI, – 2011 – 256 с.
 101. Холодная, М.А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума. / М.А. Холодная – 2-е изд. – СПб.: Питер, – 2004. — 384 с: ил.
 102. Шевченко, М.Н. Геометрия и компьютерные науки в дизайн-образовании / М.Н. Шевченко, О.Н. Шевченко // Вестник ОГУ - 2014. - №5. - С. 205-209.
 103. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование:

- Учеб. пособие. М.: Архитектура-С, 2007. – 160 с.
104. Юсупхаджиева Т.В. Вопросы развития художественных способностей дошкольников // Гуманизация образования. 2016. № 4. С. 11-16.
 105. Alloy L.B., Abramson L.Y., Whitehouse W.G. Depressogenic cognitive styles: predictive validity, information processing and personality characteristics, and developmental origins // Behaviour Research and Therapy. 1999. Jun.
 106. Gardner R.W., Holzman P.S., Klein G.S., Linton H.B., Spence D.P. Cognitive control. A study of individual consistencies in cognitive behavior. Psychological Issues. Monograph 4. N.Y., 1959. Vol. 1.
 107. Guilford J.P. Cognitive style: what are they? // Educational and Psychological Measurement. 1980. Vol. 40 (3).
 108. Kagan J., Moss H.A., Siegel I.E. Psychological significance of Styles of thinking // J.G. Wrigght, J. Kagan (Eds.). Basic cognitive processes in children. Monograph Soc. Res. Child. Devel, 1963. Vol. 28(2).
 109. Klein G. Perception, Motives and Personality. N.Y., 1970.
 110. Miller A. Personality types: A modern synthesis. Calgary, 1991.
 111. Osgood Ch. Semantic Differential Technique in the comparative study of cultures // American Anthropology. 1964. Vol. 66.
 112. Schwartz S.N. Universals in the content and structure of values: theoretical advances and empirical tests in 20 countries // Advances in experimental social psychology. 1992. Vol. 25.
 113. Witkin H.A., Goodenough D.R. Cognitive Styles: Essence and Origins. N.Y., 1982.

Нарциссова Стэлла Юрьевна

***Мышление дизайнера:
деятельностно-психологические
особенности***

Монография

Подписано в печать 12.10.17.

Формат издания 60x84/16

Усл-печ.л. 9,75

Печать офсетная

(Электронная версия издания)

Издательство «Академия МНЭПУ»

г. Москва, ул. Космонавта Волкова, 20