Е.В. ЖЕРДЕВ
Доктор искусствоведения, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: zerdev-design@yandex.ru

E.V. ZHERDEV
Doctor of arts, professor of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: zerdev-design@yandex.ru

НЕКОТОРЫЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙН-ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: СТИЛЬ, ПОСТМОДЕРНИЗМ И АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МОДЕЛИ ДИЗАЙНА КАК МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ [1]

SOME THEORETICAL PROBLEMS OF DESIGN-ACTIVITY: STYLE, POSTMODERNISM AND ALTERNATIVE DESIGN MODELS AS A DESIGN METHODOLOGY [1]

В статье продолжается обзор различных подходов и теоретических описаний дизайнерской деятельности, критериев ее оценки, характерных для второй половины XX века, связанных с проблемами постмодернистской эстетики проектного творчества, семиотики, экологии, сценарного моделирования, трактовок понятия «стиль» и «визуальный язык».

The article continues the review of various approaches and theoretical descriptions of design activity, criteria for its assessment, characteristic of the second half of the twentieth century, associated with the problems of postmodern aesthetics of design creativity, semiotics, ecology, scenario modeling, interpretations of the concept of «style» and «visual language».

Ключевые слова: постмодернизм, теория дизайна, семантика дизайна.
Keywords: postmodernism, design theory, design semantics.

Как видим, для эволюции теории отечественного дизайна взаимоотношения понятий утилитарность, эстетика, конструкция имели решающее значение. Принцип конструирования определил как метод проектирования в отечественном дизайне середины XX века, так и дал название самой профессии.

Как показал опыт, кроме утилитарной функции, удобства и эстетики, основными факторами формообразования являются материал, технология и форма. Все эти универсальные компоненты являются базовой основой теории и практики дизайна.

Еще в древности человек, изготавливая свои орудия труда из камня, изобретал различные, доступные для того времени технологии, чтобы создать полезную и по возможности эстетически выразительную форму. Искусство технологии обработки материала было связано с необходимостью создания инструмента, компенсирующего ограниченные возможности человеческих рук.

Появление ткачества, гончарного круга, колеса дало мощный толчок развитию техники. Их совокупное воздействие на жизнь людей было так велико, что можно без всякого преувеличения сказать, что они сдвинули историю с мертвой точки и заставили ее мчаться в несколько раз быстрее. Появление литья обеспечило не только изготовление и тиражирование утилитарных изделий, но и изготовление уникальных медных, бронзовых, чугунных высоко художественных культурных образцов.

Исследуя проблему эстетики промышленных изделий Г. Земпер связывал законы формообразования, проявляющиеся в симметрии, пропорциональности и тектонике с функциями, материалами и способами их обработки. Обращение к принципам правдивости и целесообразности сочеталось в теории Земпера с пониманием художественного начала как символической «одежды» конструкций и материалов. Взгляды Земпера повлияли на многие концепции архитектуры, художественной промышленности и дизайна конца XIX – начала XX веков. Они способствовали выработке нового направления, предназначенного для массового механизированного производства товаров широкого спроса. Их он выводил их из анализа образцовых изделий прошлого, черпая свои примеры в основном из эпохи Возрождения. Земпер говорил о том, что в изделии совмещены такие аспекты как материал, назначение, мастерство исполнителя. И что изделие должно быть целесообразным, для того, чтобы быть красивым.

На основе изучения искусства прошлого, выстраивая ряды сменявших друг друга форм, Земпер хотел эмпирически получить это знание, чтобы, анализируя его, выработать общий, теоретический метод изучения эстетической основы форм. «Практическая эстетика» Земпера открывала возможность на основе анализа истории искусств не только понять специфику уже существующих форм, но и предвидеть их будущее развитие. Считая одним из критериев красоты технической вещи стиль, Земпер разработал теорию стиля. По Земперу, стиль — это возведение на высшую ступень художественной значимости, выражение основной идеи произведения искусства и всех воздействующих при ее воплощении внешних и внутренних факторов [2]. Таким образом, в теорию дизайна Земпер добавляет, наряду с функцией, удобством, эстетикой, материалом, технологией и формой, еще такой важный компонент формообразования как стиль.

В концептуальной трактовке Земпера стиль рассматривался скорее как индивидуальная манера исполнения мастера, чем исторически значимый художественный период искусства, когда вырабатывается цельная художественная система, обладающая внутренним (содержательным) и внешним (формальным) единством. Например, в эпоху Возрождения резко возрастает значение индивидуального стиля в творчестве Микеланджело, Тициана, Леонардо да Винчи, Рафаэля и др. Их стили имеют не меньшее значение, чем стиль, господствовавший в их эпоху, поскольку высшее проявление стиля никак не исчерпывается его общей характеристикой. Вместе с тем каждый новый исторический стиль теряет какую-то часть своей всеобщности по сравнению с более ранним стилем. Первоначальная цельность стиля подвергается размыванию, дроблению. Уже стиль эпохи эллинизма несравненно более многолик по сравнению с древнеегипетским искусством или греческой архаикой. Еще более резкая разница отделяет стиль средних веков от стиля нового времени, когда многие крупные мастера не могут быть вмещены в рамки какого-либо стиля. Нарастают и противоречия внутри стиля (классицизирующие тенденции в барокко, романтические — в классицизме и т.д.), что усиливает зыбкость, подвижность стилистических границ. В XIX веке яркость индивидуальных стилей и стилевых направлений имеет свою оборотную сторону — распад крупных стилистических общностей. Возникшее во 2-й половине XIX – начала XX веков тяготение к новому синтезу искусств и к формированию на новой основе целостно-

го стиля проявляется в архитектуре, дизайне и декоративном искусстве стиля «модерн».

Расцвет индивидуальных стилей утвердил множественность стилистических решений как одну из главных закономерностей развития художественной культуры. В свою очередь, модернизм с его обилием разнородных течений внес хаотичность в стилистическую картину современного искусства. В модернизме сформировались такие стилистические течения и направления характерные для дизайна как функционализм (возник в начале 1920-х гг.), конструктивизм (возник в начале 1920-х гг.), интернациональный стиль (возник в 1930-х гг.) биоморфизм (возник в 1935 г.), антидизайн (возник в 1960-х гг.), минимализм (возник в 1967 г.), хай-тек (возник в начале 1970-х г.г.), постмодернизм (возник в конце 1970-х гг.). Дизайн, в котором акцентировано внимание на стилеобразование, называют «стильным дизайном».

В 1960-х годах зарождается новое направление в искусстве как реакция на дизайнерский рационализм и функционализм под названием «постмодернизм». В период постмодернизма дизайн стал отвергать классический логоцентризм и осваивать художественный язык культуры с его непрерывной текстурой, сплошным плетением знаковых систем, в которых при отсутствии организующего центра происходит игра означающих и означаемых явлений, совершаются непредугадываемые текстовые события. В постмодернизме началось объединение в рамках одного произведения стилей, образных мотивов, художественных приемов, различных исторических традиций, национальных особенностей, заимствованных из арсенала разных эпох, регионов и субкультур. Дизайнеры стали прибегать к аллегорическому языку классики, барокко, к символике древних культур, создавая на этой основе индивидуальную мифологию, соотнесенную с личными воспоминаниями автора. Произведения дизайнеров стали наполняться уникальными отсылками к разным историческим эпохам и субкультурам современности. В период постмодернизма форма объекта дизайна организуется как поле взаимодействия различных стилевых и языковых единиц. Языковые системы путем наложения образуют пересекающиеся сетки, в пространстве которых происходит свободное движение смыслов, их перетекание, ассоциативные сцепления. В этой игре знаков отсутствует единый смысловой центр, организующая идея. Принцип свободного комбинирования цитат, коллажа и культурных смыслов открывает и противоположный

путь: дизайнер придумывает некую гипотетическую культуру (футуродизайн) и по заданным правилам продуцирует ее образы. Постмодернизм в дизайне выражается не только во внешних признаках (множественная стилистика, цитатность), но и в утверждении иного стиля мышления. Благочинное развитие дизайна предшествующего этапа взорвалось эпатирующим переложением новой эстетики на язык предметного искусства. Пластические и колористические образы отныне лежали в иной системе; они все больше уходили в семиотику. С актуализацией семиотической значимости раскрывается природа языка дизайна.

Семиотика (от греч. «semion» (знак, признак) и «logike» (приемы и способы рассуждения) — наука о знаках, которая изучает природу общих свойств знаков и знаково-символических систем, а также естественных и искусственных языков. Семиотика выделяет три основных аспекта изучения знака и знаковых систем (то есть совокупности знаков, устроенной определенным образом): 1) синтактика, изучающая внутренние свойства систем знаков безотносительно к интерпретации (правила построения знаков в рамках знаковой системы); 2) семантика, рассматривающая отношение знаков к обозначаемому (содержание знаков) или, что то же самое, соотношения между знаками и их интерпретациями, независимо от того, кто служит «адресатом» (интерпретатором); прагматика, исследующая связь знаков с «адресатом», то есть проблемы интерпретации знаков теми, кто их использует, их полезности и ценности для интерпретатора. Таким образом, если семантика и особенно синтактика имеют дело лишь с частью семиологических проблем, то прагматика, нуждающаяся в «помощи» со стороны конкретных наук (например, психологии, психолингвистики, социальной психологии), изучает всю относящуюся к семиотике проблематику в целом. Задачей синтактики является описание запаса правильно построенных текстов (составных знаков) для различных классов знаковых систем. В общем случае задача синтактики состоит в формулировке такой теории (списка синтаксических отношений и перечня постулатов), что класс текстов данной знаковой системы есть класс всех моделей этой теории. В этом случае постулаты теории исчерпывающим образом описывают запас допустимых текстов. В частности, для языков программирования синтактика разработана настолько хорошо, что имеются способы машинной проверки правильности построения программ. В случае естественного языка формальное описание синтактики получено лишь фрагментарно.

Семиотика (семиология) изучает характерные особенности отношений «знак — означение». Термин «знак» понимается в широком смысле как некоторый объект (вообще говоря, произвольной природы), которому при определенных условиях (образующих в совокупности знаковую ситуацию) сопоставлено некоторое значение, способное быть конкретным физическим предметом (явлением, процессом, ситуацией) или абстрактным понятием. Семиотика находит свои объекты повсюду - в языке, математике, искусстве, художественной литературе, в архитектуре, в планировании квартир, в организации семьи, в процессах подсознательного, в общении животных, в жизни растений. Но везде ее непосредственным предметом является знаковая система. Каковы бы ни были знаковые системы — действуют ли они в обществе, в природе или человеке (его организме, мышлении, психике), — они предмет семиотики. Естественно, что в силу этой особенности в семиотике кооперируются и сотрудничают ученые разных специальностей — лингвисты, историки, литераторы, искусствоведы, культурологи, социологи, психиатры, математики и др. Это дает основание говорить о семиотике дизайна [3].

В контексте семиотики дизайна итальянский дизайнер Э. Соттсасс и его коллеги с помощью философии экзистенциализма, в которой классическая рационалистическая позиция подверглась серьезной критике, выдвинули гипотезу выхода из голого функционализма с целью не только приспособить вещи к миру человека через утилитарную эргономику и потребительскую составляющую, но и увидеть в вещах часть жизни человека, его эмоций, его культуры. Прорыв в философию вещи, в роль и значение предметного окружения человека Соттсасс предпринял одним из первых дизайнеров XX века. Его вещи, помимо внешнего выражения функциональности, приобретали теперь значения вещей-символов. Сложное мировоззренческое построение трансформировалось у него в дизайнерскую сверхзадачу — вернуть вещам их естественную простоту и значимость. Именно поэтому он обращается к далеким историческим образцам и выполняет целый ряд работ, проявляя интерес к древней культуре. В древних вещах Соттсасс постигает образный и символический язык, совершенство художественной формы. Ему удается извлечь ценностное зерно доклассического художественного ремесла и ввести его в контекст современной культуры. Вещи для него — часть человеческих взаимоотношений, представляющих сложные коммуникативные процессы.

В 1960-х годах в Италии стали формироваться дизайнерские группы под девизом «радикальный дизайн». В 1962 году в итальянском журнале «Домус» была опубликована статья Этторе Соттсасса, в которой он изложил основные положения итальянского «радикализма». Начав со ставшей уже традиционной для итальянского дизайна критики узкоутилитарного понимания его задач, Соттсасс настойчиво проводит мысль, что дизайн имеет дело не с орудийностью, инструментальностью вещи как таковой, а с психологической и культурной атмосферой, в которую эти орудия погружены. Дизайн, по его мнению, возникает тогда и только тогда, когда творится связь, устанавливается отношение между инструментом и культурной атмосферой. Он писал, что в культурном взаимодйствии границы всех вещей, действий и субъектов бесконечно размыты и переплетены и фактически не поддаются объективизации или автономному рассмотрению. Инструменты и вещи, считает Соттсасс, существуют не только для того, чтобы ими пользоваться, но и для того, чтобы жить с их помощью, и единственное основание для существования дизайна состоит в его способности сообщить вещам и орудиям то сакральное содержание, благодаря которому люди могут выйти за пределы автоматизма и погрузиться в область обряда, т.е. жизни.

Мысль Соттсасса стала распространяться в кругах дизайнеров. После Соттсасса этот вопрос поднимает Томас Мальдонадо. В своих статьях он излагает откровенно культурологический взгляд на проблемы дизайна, отказываясь от своей ранней узкоинженерной его трактовки. Он отказывается от функционализма и обращается к изучению риторических фигур, придерживаясь более широкого семиотического взгляда.

Радикальное мышление Соттсасса, Мальдонадо и др. породило такие понятия как «антидизайн», «метадизайн», «комментирующее проектирование» и «антиутопия» как формы изживания тотального дизайна. Проектный радикализм стал базироваться на трех нигилистических лозунгах — антипрофессионализм, антидизайн и контркультура, под каждым из которых в течение 60-х – первой половины 70-х годов разворачивается альтернативный проектный поиск.

В постмодернизме радикальное мышление изменяет формулу функционалистов «функция определяет форму» на формулу «форма определяет функцию», « форма следует эмоции ». Для визуальной культуры постмодернизма характерно стремление к отходу от рационального проектирования и выявлению эмоциональной природы проектного

решения, в котором все больше ценится способность к импровизации, даже к юмору в дизайне. В этом моменте зарождается отрицание не только функциализма, но и модернизма как взаимосвязанных явлений. Наступает постмодернистское мышление в дизайне, когда первостепенным становится не определение утилитарной функций формы, а определение художественной формы, культурологической функции.

Вещь в постмодернизме приобретает семиотический, знаковый характер и становится своеобразным текстом. Прочтение текстов обусловливает познание смыслового художественного содержания, которое заключает в себе художественную информацию в качестве знака, побуждающего реципиента к диалогу. В диалоге выявляется когнитивная функция языка дизайна, позволяющая реципиенту познать мир в его целостности. С этой точки зрения дизайн, выполняя когнитивную функцию, вступает в коммуникативный акт. В постмодернизме образуется интертекстуальная значимость языка.

Например, известно кресло «Джо» итальянских дизайнеров Де Паса, Д.Д.Урбино, П.Ломацци (1970 г.), выполненное в виде бейсбольной перчатки. В названии кресла и в его ассоциативном образе узнается герой 1960-х годов, знаменитый бейсбольный игрок Джо Димаджио, который был какое-то время мужем американской киноактрисы Мэрилин Монро. В свою очередь, герой рассказа Э. Хемингуэйя «Старик и море» в трудную минуту вспоминал Джо Димаджио как мужественного человека. В характере пластического решения кресла и в названии угадывается тенденция рекламы того времени, когда для повышения престижа и популярности тривиальных вещей и товаров стали привлекать в рекламных целях имена знаменитых людей: спортсменов, кинозвезд, манекенщиц, политиков и т.д. Это и есть текст. Но его надо воспринимать в переносном смысле. Это, скорее, знак, провокация в расчете на знания культуры реципиентом, а текст может разворачиваться внутри человека.

Семиотика дизайна создает контекст коммуникации — это процесс передачи некоего содержания адресату в рамках когнитивной структуры. Передаваемое содержание кодируется при этом сигналом, из которого адресат может извлечь определенную информацию, опираясь на систему знаний, которыми он владеет. В рамках такой схемы можно говорить как о количестве информации, которую сигнал несет о передаваемом содержании, так и о количестве информации, которую данный адресат способен извлечь из данного сигнала. При этом акт коммуника-

ции направлен на понимание смысла. Понимание есть восприятие идеи. Понимающий становится восприемником идеи, давая ей новую жизнь в собственной структуре сознания. Задача понимания вынуждает адресата обращаться к собственным творческим способностям, к воображению и фантазии, чтобы познать смысл, порожденный сигнальным текстом. В решении этих задач активную роль играет коммуникативный дизайн.

Начало третьего тысячелетия, как и вторая половина XX века, характеризуется постмодернистским разнообразием стилевого формообразования. Многие стилевые направления, которые были актуальными в прошлом веке, успешно развиваются и сегодня. Нет сомнений, что эта тенденция будет продолжаться и в будущем. Особенно это касается таких стилевых течений как органический дизайн, биоморфизм, минимализм, хай-тек, деконструктивизм, артдизайн и др.

Органический дизайн основан на концепции органической архитектуры, впервые предложенной Фрэнком Ллойдом Райтом и Чарльзом Ренни Макинтошем в конце XIX века. Ее главный постулат утверждал, что отдельные элементы, например, предметы мебели должны визуально и функционально вписываться как в интерьер, так и в общую концепцию здания. Более того, по их мнению, само здание также должно соотносится с местностью, где оно построено через структуру, материалы или цвета. Для органического дизайна характерны плавные, эргономичные формы. Органический дизайн был актуальным и в творчестве Чарльза Имза и Эро Сааринена.

Биоморфизм включает в себя такие понятия как флороморфизм, зооморфизм, антропоморфизм. Для биоморфизма характерно использование природных форм. Этот стиль, широко использовавший естественные очертания, мотивы растительных форм, впервые возник в начале 20 века и воплотился в творчестве многих дизайнеров ар нуво. Однако по-настоящему оценить его достоинства стало возможным с изобретением новых технологий и материалов, в частности, пластика. Биоморфизм подразумевает цельные объекты главных, естественных форм, выполненные из высокотехнологичных материалов, — это может быть лестница, напоминающая спираль ДНК, или целое здание в форме скелета доисторического животного. Например, к области биоморфизма относится творчество Л. Колани. В формообразовании автомобилей, летательных аппаратов он отталкивается от изучения форм рыб, птиц, растений.

Минимализм (англ. minimal, лат minimus- наименьший) — направление в дизайне, исходящее из необходимости использования минимум формообразующих средств, то есть простых форм. В архитектуре минимализм выражается в сокращении выразительных средств, в широком использовании незаконченных пространств, абсолютной простоте и чистоте линий. Нередко произведения минималистов в дизайне и архитектуре представляют собой композиции геометрических объектов и очертаний.

Среди дизайнеров-минималистов можно выделить Джона Паусона (р. 1949). Его концепции строятся на свойствах пространства, света и материалов, он отвергает манерность в стилистике объектов. Можно также отметить работы Карима Рашида.

Хай-тек известен как промышленный стиль, как результат высоких технологий. В дизайне этот стиль заимствован из архитектуры, характерен для эпохи посмодернизма. Хай-тек отличается внешней простотой и элегантностью, использованием промышленных материалов, изготовленных с помощью новейших технологий. Хай-тек возник в 1970-хх годах и актуален для дальнейшего формотворчества. Его суть заключается чаще всего в том, что, например, ковровые и резиновые напольные покрытия из госпиталей и фабрик перекочевывают в офисы, равно как и индустриальные осветительные приборы.

Пионерами хай-тека являются британские архитекторы, в частности, Норман Фостер, Ричард Роджер и др., включающие индустриальные элементы в дизайн. Классическими примерами архитектуры хай-тека являются Центр Жор Помпиду в Париже, построенной Р. Роджерсом и Р. Пионо, а также здания Банков Гонконга и Шанхая по проектам Н. Фостера.

Работая над проектом Центра Ж. Помпиду, Роджерс и Пиано решили расположить все коммуникации с наружной стороны стеклянного фасада, превратив их в элементы дизайна, таким образом лестницы, кабели и стальные каркасы оказались на всеобщем обозрении.

К хай-теку близким является стилевое направления «хай-тач» как проектная концепция тактильной, полисенсорной культуры. Сегодня переход к электронной технологии предполагает иное отношение к сенсорике и иное ее использование, а именно — взгляд на сенсорику как на форму нашего знания, способного поставить нам необходимую и богатую информацию.

Из признания фундаментального значения сенсорного канала для адекватного восприятия нового мира и родилась концепция культуры «хай-тач», где проблема сенсорики становится специальным предметом проектного интереса.

В 1980-х годах появился стиль деконструктивизм. Для этого стиля характерны ломаные формы и перекрывающиеся поверхности — по контрасту с логикой и порядком, свойственными модерну. Концепция деконструктивизма была предложена французским философом Жаком Дерридой в конце 1960-х годов. Деконструктивизм проявился в создании динамических «летящих» структур. Например, «Танцующий дом» в Праге архитектора Ф. Гери — посвящен голливудским танцорам Джинджер и Фреду и представляет собой два дома: один олицетворяет женщину с «развевающейся юбкой», другой — уверенно ведущего в танце — мужчину. В 1988 году Филипп Джонсон провел в нью-йоркском Музее современного искусства выставку, на которой проиллюстрировал этот стиль работами семи архитекторов, в числе которых были Питер Эйзенман, Заха Хадид, Фрэнк Гери и Бернар Чуми. Среди дизайнерских работ можно выделить стереопроигрыватель Р. Арада (Англия,1984 г.), форма которого напоминает кусок разломанной арматуры.

В семидесятые годы прошлого столетия начал формироваться метод экологического подхода в дизайне в ответ на возникновение всемирного экологического движения. Идейной платформой экологического подхода является максимальная экономия ресурсов и материалов, учет долговечности изделия. В этом контексте все более отчетливо осознается, что для решения экологической проблемы необходима, прежде всего, выработка целостного представления о функционировании окружающей человека природы и адекватности создаваемой им искусственной среды, а также определение в них места самого человека.

Экология (от греч. aikos — дом, жилище, родина и logos — понятие, учение) рассматривает взаимоотношение человека или сообщества людей с природным окружением как важнейшее условие их взаимосвязанности бытия. Развитие экологического мышления ставит человечество перед необходимостью выдвижения новых культурных ценностей в отношениях к Земле как уникальной экосистеме, являющейся в собирательном смысле его домом. Поэтому одним из важнейших аспектов развития дизайна становится понимание того, что гармонизация предметного мира «второй природы» является составной частью единого

процесса современного культурного процесса, направленного на возрождение духовного потенциала общества.

Экология как наука формировалась из многих научных направлений, включая такие, как популяционная экология, экология сообществ, биогеоценология, экология растений, экология животных, экология человека и другие. В начале XX века ставится задача по комплексному изучению совокупности растений, животных и человека. В 50-х годах формируется общая экология. Основой для её формирования послужили достижения гидробиологии, прежде всего продуктивно — энергетического направления, осмысление большого фактического материала, накопленного экологией животных и экологией растений, формулировка понятий экосистемы и биогеоценоза, широкое внедрение математических методов, системного подхода и представления об уровнях организации живой материи. В 60–70 х годах наблюдается бурный рост экологических исследований во всем мире. Причина его, во-первых, — в зрелости самой экологии как науки, четком определении объектов и методов исследования; во- вторых, в актуальности проблем повышения продуктивности экосистем и охране окружающей среды, необычайно возросшей в ходе научно-технической революции.

Экологи с помощью системного подхода анализируют природную среду как сложную, дифференцированную систему, различные компоненты которой находятся в динамическом равновесии, рассматривают биосферу Земли как экологическую нишу человечества, связывая окружающую среду и деятельность человека в единую систему «природа — общество», раскрывают воздействие человека на равновесие природных экологических систем, ставят вопрос об управлении и рационализации взаимоотношений человека и природы. Становление и развитие человечества как новой преобразующей природу силы выразилось в возникновении новых форм обмена веществом и энергией между обществом и природой, во всё возрастающем биогеохимическом и ином воздействии человека на биосферу. В понятии ноосферы подчеркивается необходимость разумной, отвечающей потребностям развивающегося человечества, организации взаимодействия общества и природы в противоположность стихийному, хищническому отношению к ней, приводящему к ухудшению окружающей среды. Однако характер отношения общества к природе определяется не только научно — техническим прогрессом, но и социальным уровнем.

Предмет и статус социальной экологии является объектом дискуссий: она определяется либо как системное понимание окружающей среды, либо как наука о социальных механизмах взаимосвязи человеческого общества с окружающей средой, либо как наука, делающая акцент на человеке как биологическом виде. Тем не менее экология существенно изменила научное мышление не только естественников, но и гуманитариев, выработав новые теоретические подходы и методологические ориентации у представителей различных наук, способствовав формированию нового экологического мышления. В этом контексте огромное значение приобретает искусствоведение, где художественная образность становится замыслом о более человечном образе жизни. Огромная роль при этом отводится поэтическим тропам (метафоре, метонимии, символу, аллегории, синониму и омониму), способных в значительной мере усилить жизнеспособность мировоззренческой идеи в развитии экологической культуры человека.

В настоящее время экологическое восприятие стремится к ощущению гармонии между техникой и природой. В этом плане становятся актуальными проблемы коэволюции (согласованности) биосистем и технического прогресса. Согласно принципу коэволюции, человечество для того, чтобы обеспечить свое будущее, должно не только изменять биосферу, приспосабливая ее к своим потребностям, но и изменяться само, приспосабливаясь к объективным требованиям природы.

В XXI веке экологическое мышление находит свое выражение в различных выдвигаемых вариантах переориентации технологии и производства. Одни из них связаны с настроениями экологического пессимизма. Другие выдвигают проекты радикальной перестройки технологии, избавления ее от просчетов, приведших к загрязнению окружающей среды. В этом плане важную роль играет дизайн. Экологическое мышление сформировало такое направлении в культуре как экологический дизайн. Актуальность этого направления подтверждается тем, что 2017 год был объявлен в нашей стране годом экологии.

В XXI веке актуальной становится проблема национальной идентификации продуктов дизайна в промышленности, которая обостряется как реакция на тенденцию глобализма в этой сфере. Известно, что даже в странах с высоким уровнем развития товарного национализма продукция глобальных корпораций находит успешный сбыт по причине ее относительной дешевизны и качества. Кроме того, огромные

прибыли глобальных корпораций позволяют вкладывать гигантские средства в рекламу, внушающую потребителям, что это именно те товары и услуги, которые им нужны.

Глобальное производство и сбыт формируют глобального потребителя — «гражданина мира», который во всех странах ищет и находит одно и то же, наслаждается одним и тем же. В то же время, глобализм, ведущий к нивелированию самобытности культур в различных странах, становится объектом критики защитников национальных культурных традиций. Сегодня перед дизайном стоит задача по поиску консенсуса по этой проблеме. Необходимо провести классификацию отечественной промышленной продукции и выявить объекты, которые априори могут быть выполнены в национальном духе. Такими объектами могут быть, например, одежда, интерьеры, среда, продукция графического искусства, детские игрушки, отдельные объекты техники — приборы ночного видения, оружие, бинокли, авиационная и космическая техники, робототехника и др. Проблема национальной идентификации сформировала направление — этнодизайн.

Будущее дизайна тесно связано с такими методами формообразования, как метод ассоциации, метод вживания в роль, метод мозговой атаки, метод сценарного моделирования, метод синектики [4] и др.

Метод ассоциации — способ формирования проектной идеи на основе сравнения далёких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы. Целевая взаимосвязь обратных различных объектов делает метод ассоциации основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности, приводит к открытию новых отношений в проектируемой модели.

Метод «вживания в роль» (эмпатия) — осмысление задач проектирования с учётом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. Возможны два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного воспри-

ятия, выбора и оценки вещи. Первое обеспечивает человеку сохранение и, возможно, закрепление уже выработанного им индивидуального стиля деятельности в предметной среде и её эмоционального отражения. Второе обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения. Как правило, второе направление определяет более высокий уровень, созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое. Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.

Метод «мозговая атака» (от англ. brein storming) — метод стимуляции активности и продуктивности творческой деятельности за счёт её освобождения от ограничений, свойственных тривиальным условиям и рутинным приёмам работы. Как известно, в обычной ситуации стереотипы принятия решений, боязнь неудачи, страх показаться смешным тормозят возникновение всякого рода новаторских идей. Снятие «тормозящих факторов» при «мозговой атаке» — осуществляется путём работы в группе (коллективе), каждый член которой высказывается на заданную тему и выдвигает идеи, не оценивая их как истинные или ложные, какими бы «дикими» они ни казались, не подвергая их аналитическому разбору, побуждая друг друга к поиску разного рода ассоциаций, вариантов усовершенствования. Затем все высказанные идеи анализируются и из них выбирают содержащие наиболее удачные решения. Быстрота — важнейший фактор «мозговой атаки», позволяющий в короткие сроки накопить массив предложений, достаточный для рассмотрения в качестве основы для дальнейшего поиска.

Метод структурного моделирования — свободная (непредубеждённая) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. Метод структурного моделирования используется при поисках и разработке гибких, открытых для развития систем, обладающих композиционной способностью «присоединяемости». Метод гармонично увязывает требования унификации при индустриальном производстве с возможностью индивидуализации отдельных композиционных решений

и является гибким средством организации разнообразных предметно-пространственных образований.

Метод сценарного моделирования — литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность её формирования, развёртывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). При этом в одних случаях значение имеет фактор времени и связь событий, составляющих интерес объекта; в других — качественное описание возможных вариантов обстановки и состояния среды; в третьих — параметры вероятной картины, полученной в результате прогнозирования, и т.д. Метод сценарного моделирования обычно применяется: а) до построения «дерева целей» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели; б) при разработке плана и программы для демонстрации отдельных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели; в) для эффективного выполнения решения, включённого в программу.

Метод «синектики» — проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий и ассоциаций, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы. Творческая активность в методе «синектики» вызывается внутренними причинами или пробуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

Все рассмотренные выше методы являются характерными инструментами инновационного дизайна, поиска решений с случае беспрототипного проектирования, позволяющие выйти на создание целостного объекта, в котором синтезируются приемы формо- и смыслообразования, моделирование социокультурной ситуации и функциональные процессы, столь востребованный в современной культуре принцип «эмпатии».

Примечания

1. Публикация продолжает статью: Курасов С.В, Жердев Е.В., Лаврентьев А.Н. Размышления о современной теоретической платформе дизайна. Определения дизайна. Проблемы техники и эстетика, формы и функции // Декора-

тивное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2019. — № 1. — Ч. 2. — С. 10–26.

2. *Земпер Г.* Практическая эстетика. — М.: Искусство, 1970.

3. *Жердев Е.В.* Метафора в дизайне: учеб пособие. Изд. 3-е. — М.: Архитектура-С, 2012.

4. Метод синектики комментирует в послесловии к изданию «Эксперимент в дизайне» Э.П.Григорьев: «Послесловие. 20 лет спустя» // Лаврентьев А.Н. Эксперимент в дизайне: Учеб. пособие / Сост. Александр Лаврентьев. — М.: Издательский дом «Университетская книга», 2010. — С. 238. Речь идет о стимулировании творческого процесс за счет одновременного воздействия различных ассоциативных полей и поиска визуальных аналогий.

Библиография

1. *Минервин Г.Б.* Архитектоника промышленных форм: Системный анализ формообразования в художественном конструировании. Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора искусствоведения. — М., 1975. — С. 6.

2. *Воронов Н.В.* Суть дизайна. 56 тезисов русской версии понимания дизайна. — М.: Изд-во «ГрантЪ», 2002, — 23 с.

3. *Брызгов Н.В., Жердев Е.В.* Промышленный дизайн: история, современность, футурология. Учебное пособие. — М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2015. — 544 с.

4. *Воронов Н.В.* Российский дизайн. Очерки истории отечественного дизайна. Том 1. — М.: «Союз дизайнеров России», 2001. — 424 с.

5. Искусство в производстве. Сборники Художественно-Производственного Совета Отдела Изобразительных искусств Наркомпроса. Издатель: Художественно-Производственный Совет Отдела Изо Наркомпроса. — Москва, 1921.

6. *Тарабукин, Николай.* От мольберта к машине. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. — 72 с.

7. *Минервин Г.Б., Мунипов В.М.* О красоте машин и вещей. Книга для учащихся ст. классов. — М., «Просвещение», 1975. — 152 с.

8. *Земпер Г.* Практическая эстетика. — М.: Искусство, 1970. — 320 с.

9. *Жердев Е.В.* Метафора в дизайне: учеб пособие. Изд. 3-е. — М.: Архитектура-С, 2012. — 464 с.