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

С.В. КУРАСОВ
Доктор искусствоведения, профессор. Ректор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: info@mghpu.ru

А.Н. ЛАВРЕНТЬЕВ
Доктор искусствоведения, профессор, проректор по научной и международной работе МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: strog-nauka2011@yandex.ru

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

S.V. KURASOV
Doctor of arts, professor, rector of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: info@mghpu.ru

A.N. LAVRENTIEV
Doctor of arts, professor, vice-rector of scientific research and International contacts of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: strog-nauka2011@yandex.ru

ЭЛЕМЕНТЫ СОВРЕМЕННОГО ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ДИЗАЙН-ЛАНДШАФТА: НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, «ИСЧЕЗАЮЩИЙ ДИЗАЙН», ЦЕЛОСТНОСТЬ И ПРОБЛЕМЫ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ [1]

ELEMENTS OF CONTEMPORARY THEORETICAL DESIGN-LANDSCAPE: NEW TECHNOLOGIES, «DISAPPEARING DESIGN», HOLISM AND PROBLEMS OF SUSTAINABILITY [1]

Авторы группируют проблемы теории современного дизайна вокруг ряда происходящих в культуре, науке и социуме процессов в сфере технологий, моделей потребления, футурологических тенденций, когнитивных процессов с целью обозначить целостный характер современной теоретической платформы дизайна.

The authors group the problems of the theory of modern design around a number of processes occurring in culture, science and society in the field of technology, consumption patterns, futurological trends, cognitive processes in order to outline the holistic nature of the modern theoretical design platform.

Ключевые слова: дизайн, теореия дизайна, цифровые технологии, холизм, футурология дизайна
Keywords: design, design theory, digital technologies, holism, design futurology.

Современный дизайн немыслим без цифровых компьютерных технологий. Цифровое (компьютерное, виртуальное) искусство является самой значимой революцией в истории художественных техник. Цифровые технологии все увереннее захватывают умы дизайнеров, архитекторов, живописцев, скульпторов, графиков, художников-прикладников и теоретиков искусства. Цифровое искусство существенно расширяет художественные возможности. В настоящее время можно без особого труда комбинировать статичные изображения с анимированными, дорабатывать традиционные виды изобразительного искусства и дизайна цифровыми средствами, брать цветовые сочетания из видео, прототипировать проекты. Возможности компьютерно-цифровых технологий в перспективе позволят вести поиск и обновление ценностей цифрового искусства, стимулировать поиск новых средств сочетания техник и путей художественной выразительности. Современная творческая медиа-среда постепенно начинает осознавать и все чаще использовать главную особенность и отличительную черту цифрового искусства — интерактивность, которая позволяет интенсивно вовлекать реципиента в диалог с художником и публикой. Цифровые технологии сформировали новое направление в проектной культуре — компьютерный (или виртуальный) дизайн [2] .

Использование новейших технологий в эпоху постмодернизма связано с появлением новых синтетических, композиционных материалов. В 1952 г. итальянец Ж. Натта вместе с К. Циглером изобрел искусственный материал полипропилен, за что он в 1963 г. получил нобелевскую премию в области химии. Этому изобретению суждено было произвести революцию в мебельном производстве. Стали возможны недорогие изготавливаемые индустриально прочные столы и стулья в самых различных формах. В Европе были также разработаны пенопласт, полиэстер, нейлон. Химическая промышленность предложила использование пластмасс в области хозяйственных товаров.

Отношение дизайнера к технологии, выражаемое в технологическом образе, составляет часть его профессионального мировоззрения, технологическую концепцию его творчества. Можно выделить две наиболее типичных отношения к технологии и материалу, внутри которых проявляются индивидуальные авторские концепции. Первая концепция трактует технологию как один из источников замысла морфологии вещи и основывается на том, что проектный образ вещи в качестве ведущей темы выражает природу материала, адекватные этой природе способ его изготовления. Во второй концепции источником замысла морфологии вещи могут служить некая условная, воображаемая технология, и условный же материал.

В современном формообразовании широкое распространение получили пластмассы. Из них можно отметить полистирол, поливинилхлорид, полиэтилен, композиционные материалы, поликарбонаты, полипропилены, синтетические ткани, вспененные материалы, смолы, нетканые материалы и др. В настоящее время и в будущем актульнми становятся наноматериалы и нанотехнологии.

Стремительное развитие микроэлектроники приводит к таким явлениям в дизайне, как исчезновение предметов и их функций в традиционном понимании. В этом случае роль дизайна отводится к организации неосязаемых процессов и иформации, что ведет к исчезновению предметов. Например, в последнее время в моду входит чипирование тела человека, которое позволяет без ключа открывать двери, на пальцах проводить электрокалькуляцию и др.

Возрастание зависимости человека от микроэлектроники создаёт условия для постепенного превращения человека в киборга. В технике человек проецирует себя, поэтому совместная эволюция человека и техники в киборга процесс объективный.

Ки́борг (сокращение от англ. cybernetic organism — кибернетический организм) в медицине — биологический организм, содержащий механические или электронные компоненты; в научной фантастике в отдельных случаях используется в качестве термина для обозначения андроидов. В ближайшее время в сердечно-сосудистой, мочеполовой системе и пищеварительном тракте могут поселиться крошечные аппараты, о которых давно мечтают писатели-фантасты. Они будут чистить кровеносные сосуды, доставлять строго по месту назначения необходимые лекарства и удалять опухоли. Крошечный искусственный объект может функционировать внутри живой клетки и управляться с помощью радио.

Сегодня имплантаты подают на слуховой нерв электроимпульсы, соответствующие звукам из непосредственного окружения пациента. Это может быть и электронное письмо, пропущенное через аппарат, преобразующий текст в живую речь.

Люди, развивающие представления о том, каким может стать человек в результате уже происходящего внедрения и развития технических дополнений человеческого тела, называют себя трансгуманистами. Трансгуманизм («постгуманизм» или «ньюгуманизм») — это новый этап в развитии гуманизма, научно ориентированное мировоззрение, согласно которому современный человек не является вершиной эволюции, но, скорее — началом эволюции вида «Homo sapiens». Появление трансгуманизма подготовлено всем ходом научно-технического и культурного прогресса и открывает перспективы удовлетворения самых сокровенных, самых глубинных желаний человека.

Трансгуманисты считают, что благодаря ускоряющемуся научно-техническому прогрессу, мы выходим на совершенно новый этап в развитии человечества. В ближайшем будущем мы столкнемся с возможностью настоящего искусственного разума. Будут созданы новые инструменты познания, которые объединят в себе искусственный интеллект с новыми видами интерфейсов. Молекулярная нанотехнология обладает достаточным потенциалом, чтобы создать изобилие ресурсов для каждого человека и предоставить нам полный контроль над биохимическими процессами в наших телах, позволив нам избавиться от болезней. Посредством перестройки или фармакологической стимуляции центров удовольствия в мозгу, мы сможем испытывать больший спектр эмоций, бесконечное счастье и неограниченные по интенсивности радостные

переживания каждый день. Качественно отличаясь от предшествовавшего уровня развития, стадия киборгизации решит далеко не только проблемы жизнеобеспечения, продолжительности индивидуального существования. Изменятся мотивации, основанные на более древних механизмах индивидуального восприятия, изменится этика. Конечно же, появление какого попало случайного потомства уже никого не устроит и генетическое предопределение желаемых предрасположенностей станет практиковаться неизбежно, что обеспечит оптимальную готовность к имплантации технических устройств. Само понимание «обычных» человеческих чувств и побуждений изменится, корректируясь не только текущими общекультурными представлениями, но искусственной корректировкой системы базовых индивидуальных ценностей. Этот тренд обусловливает развитие так называемого «бестелесного дизайна».

Богатейшие возможности метода дизайна, как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили футурологическое направление — проектирование объектов будущего. Футурология (в дизайне) — творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата решается позже. При этом, чем на более отдалённое будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста. Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного окружения, но и необходима самому дизайнеру в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации. Жанры и виды дизайнерской футурологии — проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства

вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа. Проектирование объектов будущего сформировало направление, которое называется «футуродизайн».

Вхождение дизайна в третье тысячелетие предопределяется осознанием двух важнейших факторов современного мирового процесса. С одной стороны это стремительное течение научно-технического прогресса, а с другой — вызванные им социальные и экологические изменения. Наука и техника в современном обществе возвысились над человеком, а технократическое мышление начинает утрачивать гуманистическую ориентацию. Развитие такой тенденции невольно приводит к критическому осмыслению техницизма, а с ним и ортодоксального функционализма. Как писала К.А. Кондратьева, «пафос критического осмысления функционализма способствовал возникновению «альтернативного дизайна», который называют по-разному: антифункционализмом, метафорическим дизайном или новым дизайном» [3, с. 6].

Среди этих понятий наиболее актуальное звучание имеет «метафорический дизайн», ибо на феномене метафоры сосредоточили своё внимание философы, логики, психологи, лингвисты, литературоведы и др. В условиях высоких технологий, компьютеризации, Интернета метафора в качестве как вербального, так и невербального языка становится средством коммуникации. В технике — это язык межнационального общения. Метафора сегодня рассматривается как инструмент, способный влиять на общественное сознание.

Через метафору сегодня идёт осмысление новых функций дизайна, подчёркивается способность формы изделия к коммуникативности, знаково-символической семантике, связывающей «технического» человека с окружающей природой. Ценностная инновационная значимость метафоры заключается в том, что она позволяет на основе переноса черт различных социокультурных и природных явлений жизни человека на утилитарную форму объекта достичь неожиданного, иногда парадоксального визуального эффекта, вызывающего обостренный интерес к вещи у потребителя.

Опыт искусства XX века (работа с предметами в поп-арте, коллаж и фотомонтаж конструктивистов и дадаистов) подсказал пути метафорического освоения предметов, когда каждый элемент структуры вещи, помимо выполнения функционально-конструктивных задач, ви-

зуально работает на общий сюжет. Вещь «собирается» как скульптура из значений, смыслов». Элементы этой почти литературной конструкции (но не описательной, а визуально выстроенной смысловой скульптуры) подгоняются, подстраиваются под возможное функциональное значение. Например, можно представить гибрид колеса обозрения и штурвала, который функционально будет служить вращающейся полкой для хранения предметов. Подобные смысловые цепочки можно было проследить в целом ряде экспериментальных проектов мебели, разработанных ВНИИТЭ в 1980-е годы. Другой пример из той же серии: хрупкость и неустойчивость сочетания затянутого в корсет стула, зонта от солнца и крохотного столика-подставки у подлокотника в совокупности будут формировать образ «мечтательного кресла». Мебель-архитектура, стул-дом, масленка-корова, радиоприемник-рояль, фотоаппарат-рыба. Благодаря метафоре традиционный дизайн превращается в арт-дизайн [4, 5].

Кроме перечисленных направлений дизайн дифференцируется еще и по объектам проектирования: промышленный дизайн, графический дизайн, средовой дизайн, дизайн одежды.

Промышленный дизайн охватывает широкий круг объектов — как говорят, «от самолета до иголки». Это продукция машиностроения и станкостроения, средства транспорта, вооружение, бытовые приборы, аппаратура, инвентарь и пр. Особое место занимает дизайн мебели и оборудования для интерьеров, а также посуды, столовых приборов, медицинского оборудования, изделий для инвалидов и пожилых людей, изделий для детей, в частности, игрушек.

Графический дизайн решает такие комплексные задачи проектирования сложных структур, как разработка единых систем знаков, создание фирменных стилей, образа целых отраслей промышленности, создание визуальных комплексов для крупных предприятий, выставок, оформление книг и разработка шрифтов и т.д. Деятельность дизайнера – графика включает сбор и анализ информации, определение проблемы и постановку цели, создание общей концепции, разработку графического решения и гармоничной композиции. В компетенцию специалиста входят знание и анализ рынка, потребителей, психологических возможностей восприятия, умение выбрать наиболее подходящее средство выразительности.

Средовой дизайн включает в себя проектирование среды внутренних пространств зданий и отдельных помещений с учетом динами-

ки образующих интерьер процессов жизнедеятельности и требований эргономики, с учетом современных конструкций, материалов, интерьерных устройств, технологического и бытового оборудования. Это и деятельность по проектированию городской среды, комплексных средовых объектов открытых пространств в городе и на селе с учетом климатологии, экологии, транспорта и визуальной информации.

В дизайне одежды и аксессуаров находят свое семиотическое и метафорическое выражение социокультурные аспекты потребителей. В проектировании данных объектов исходным смысловым пунктом становится «символический тип среды», который моделируется на основе архетипических представлений о мире и образов социальных ролей как нормативных типов поведения моделей. Характеристики содержания социальных ролей закреплены в условных ожиданиях группового и общественного сознания; они становятся смысловой основой семиотики и метафорики одежды и аксессуаров. При этом конкретно учитывается пол, возраст, профессия, семейное положение, национальность, регион проживания, уровень доходов, то есть те признаки, которые наиболее типичны и подвластны художественно-образной интерпретации.

Таким образом, современная теоретическая платформа дизайна представляет собой сложнейшую семиотическую мозаику. Она насыщается новыми понятиями, течениями и стилистическими направлениями. Сегодня дизайнер сталкивается с такими проблемами как полистилистика, полимодальность, фуркация, полифуркация, коллаж, диффузия, конвергенция, код, реминисценция, аллюзия, герменевтика, семиотика, метафора, метаформа, метатекст, метаязык, текст, контекстуальность, интертекстуальность, идентификация, глобальность, тотальность, когнитивность и многое другое. В такой ситуации особую значимость приобретает системно-комплексный подход к формированию предметного мира средствами дизайна.

Система (от греч. systema — целое, составленное из частей, соединение) - множество элементов, находящихся в отношениях и связях друг с другом, которое образует определенную целостность, единство. Понятие система становится одним из ключевых философско-методологических и специально-научных понятий. В теории дизайна система рассматривается как общая направленность и последовательность действий по стратегии и тактике соединения отдельных научных компонентов в целостный комплекс.

Комплекс (от лат. complexus, связь, сочетание) — совокупность предметов, явлений или свойств, образующих одно целое. Принцип комплексности заключается в многогранности познания, единстве познавательного процесса, мобилизации знания об объекте исследования, наличии базовой дисциплины, субординации и координации методов исследования в целом, методологического контроля за совместимостью идей и результатов.

То есть в плане современной теоретической платформы дизайна важной становится проблема целостности. Категория «целостность» является основной составляющей холизма (от греч. holos — целый, весь) — идеалистического направления в философии, согласно которому миром управляет процесс творческой эволюции — процесс создания новых целостностей. Понятие «холизм» связано с разработкой системной методологии и системной парадигмы в познании. Холизм обладает синергетическим эффектом, благодаря которому целое больше своих частей. Целое (целостность) трактуется в холизме как высшее философское понятие, синтезирующее в себе объективное и субъективное; оно провозглашается последней реальностью универсума. Согласно холизму высшая конкретная форма органической целостности — человеческая личность. Холистическая тенденция в современной науке и практике становится преобладающей, что закономерно распространяется и на техническую эстетику, и на процесс дизайн-образования. В современном дизайн-образовании актуальной становится проблема целостной подготовки будущих дизайнеров во взаимосвязи с культурой, наукой и производством. Холизм как модель целостной современной теории дизайна является универсумом, позволяющим интериоризировать различные виды искусства в процесс дизайнерского творчества. Он позволяет передавать культуру от одного поколения к другому, сохранять знания, добытые человеком за всю его многовековую историю. Он символизирует определенный уровень общественных и человеческих потребностей, связанных с научно-техническим прогрессом, с усложнением и обогащением содержания профессиональной деятельности. При этом образ культуры не остается неизменным, а как бы пересоздается и претворяется в новую, согласно холизму, целостность.

Дизайн должен способствовать устойчивому развитию общества, цивилизации, экономики и культуры. Термин «устойчивость» стал ключевым на пороге тысячелетий. Подключение потребителя к проек-

тированию трактуется как условие создания устойчивой развивающейся среды (Ezio Manzini) [6].

Соединение информационных технологий, интернета и дизайна обычных повседневных вещей породило концепцию «умного дома», интернет-вещей, обслуживающих человека, самодействующих, своего рода электронно-механических слуг: роботы-уборщики, умные кофейные машины, информационные роботы-напоминальщики, световая, климатическая, охранная системы дома. Но с другой стороны, мы понимаем, что превращение предметов в нянек, имеет свои границы, уже нравственного, этического, философского порядка.

Вещи отнимают время у человека, говорит Старец Паисий Святогорец. «Большинство удобств влекут за собой неудобства. Мирские люди задыхаются от многого. Они заполонили свою жизнь множеством удобств и сделали ее трудной. Если не упростить свою жизнь, то даже одно удобство рождает кучу проблем».

«Я недавно взял банку из-под сгущенного молока, обрезал ее и приделал что-то вроде ручки. В такой банке можно готовить кофе или чай лучше, чем во всех этих кофейниках! Только ставишь на спиртовку, как водичка тут же закипает».

«Простота восстанавливает силы человека. Смотри, какой замечательный крючок для одежды получается из катушки от ниток. Очень удобная вещь» [7].

И об этом же предупреждал еще в 1960-е годы Виктор Папанек, когда впервые обозначил свою концепцию дизайна для реального мира [8].

Примечания:

1. Статья является продолжением первой статьи из серии: Курасов С.В, Жердев Е.В., Лаврентьев А.Н. Размышления о современной теоретической платформе дизайна. Определения дизайна. Проблемы техники и эстетика, формы и функции //Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2019. — № 1. Ч. 2. — С. 10–26. Вторая статья из этой серии Е.В.Жердева «Некоторые теоретические проблемы дизайн-деятельности. Стиль, постмодернизм и альтернативные модели дизайна как методологии проектирования» помещена в этом же номере.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 2-е изд. испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 208 с. — (Серия: Авторский учебник). Авторский

коллектив: Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю.

3. *Кондратьева К.А.* О предметной культуре дизайна. — В сб. научных трудов «Дизайн», НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, ВНИИТЭ, вып. 6. — М., 2000. — С. 3–12.

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

5. *Лаврентьев А.Н.* Эксперимент в дизайне: Учеб. пособие / Сост. Александр Лаврентьев. — М.: Издательский дом «Университетская книга», 2010. — 244 с.

6. *Ezio Manzini.* Design, When Everybody Designs. An introduction to Design for Social Innovation. MIT press, 2015. — 256 p.

7. *Старец Паисий Святогорец.* Слова. Том 1. С болью и любовью о современном человеке. Перевод с греческого иеромонаха Доримедонта. Монастырь Святого Апостола и Евангелиста Иоанна Богослова. Суроти, Салоники. Издательский Дом «Святая Гора». — Москва, 2004. — 1616 с. — С.168

8. *Папанек Виктор.* Дизайн для реального мира. — Москва: Дмитрий Аронов, 2008. — 416 с.