

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Негосударственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
**«Институт моды, дизайна и технологий»
(ИМДТ)**

Кафедра _____

Шимко В.Т.

**ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И
СРЕДОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ**
Учебное пособие

для студентов _____ курса
спец. _____

Москва

2007

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение

Раздел I. Дизайн в современном мире

Глава I. Общие понятия дизайна, его место в проектной культуре

1.1. Дизайн как форма проектного сознания

Предпосылки возникновения и краткая история. Виды дизайна, место дизайна в проектном творчестве, связь с другими видами искусств

1.2. Жизненные истоки дизайнерского проектирования

Прагматическое и художественное начало в дизайнерском формообразовании, роль требований производства.

Тенденции развития

Глава 2. Средовой дизайн и интеграция форм дизайнерского творчества

2.1 Понятие о среде

Среда как объект проектирования, ее характеристики и слагаемые. Архитектурная среда, отличия от архитектуры.

Роль дизайна среды среди других видов дизайна, архитектурная среда и интерьер

2.2 Типология форм среды и задачи ее проектирования

Разнообразие видов и форм среды.

Критерии классификации средовых объектов и систем.

Типы среды — интерьеры, городская среда, «среда — событие», интегральные формы, особенности их формирования

Раздел 2. Особенности дизайнерского и средового проектирования

Глава 3. Цели и средства дизайнерского проектирования

3.1. Основные положения

Двойная природа целей дизайна, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация

3.2 Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности

Многозначность связей «функция — форма». Основные типы связей: «отражение» действия, масштаб и масштабность, «инструментальные» и «результативные» функции, пространственные, объемные и плоскостные задачи

3.3 Визуализация целевых установок дизайнпроектирования

Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объем, пространство, масса, цветоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления

Глава 4. Базовые категории дизайнерского проектирования

4.1. Интегральные слагаемые дизайнерского образа

Эмоциональная ориентация, масштабность и тектоническая структура, их роль в формировании образного содержания дизайн-объекта

4.2. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность

Понятие о композиции. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений

4.3. Композиция как организационная и содержательная Категория

Элементы композиции, средства и приемы формирования композиционных конструкций. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации

4.4. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения 121

Контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования.

Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла. Принципы гармонизации (совершенствования) проектного решения

Глава 5. Композиция и гармонизация в средовом дизайне

5.1. Среда как объект проектирования

Комплексность разработки средового решения.

Композиционная роль предметного наполнения.

Функциональная динамика средовых композиций, развитие среды во времени. Эмоциональная ориентация как конечный результат работы

5.2. Исправление и преобразование схемы визуальной организации средового объекта

Варианты проектных деформаций средовой системы в процессе проектирования.

Масштабная координация. Кардинальные изменения композиционной структуры.

Взаимосвязь средств корректировки средового решения

5.3. Формирование эмоционального климата среды

Эмоциональная структура, ее виды и особенности формирования. Свобода и иерархия проектных действий. Технологии дизайна среды

Заключение

Литература

ВВЕДЕНИЕ

Современный этап развития проектного искусства, к которому в полной мере принадлежат и дизайн и архитектура, интересен одной особенностью. Она носит достаточно узкий, как бы внутрипрофессиональный характер и не всегда заметна даже специалистам. Речь идет об интеграции целей, методов и секретов мастерства у разных ветвей проектного творчества: архитекторы все время пробуют себя в дизайнерском плане, придумывая новые формы стульев, автомашин и нестандартные приемы благоустройства городских улиц и площадей, а дизайнеры активно занимаются интерьером и моделированием пространственных ситуаций — тем, что раньше целиком принадлежало зодчим.

Объяснение этому явлению довольно простое. Дело в том, что в действительности нам служат не архитектура и дизайн по отдельности, а их нераздельное единство. Современный город немыслим без машин, реклам и скамеек, а квартира — без бытового оборудования и средств информации. И проектировать облик улицы или структуру здания без учета, причем досконального, их предметного наполнения безнадежно: абстрактная красота «пустого» пространства будет искажена и даже изуродована незапланированным, но обязательным «по жизни» вторжением функционального дизайна. Единственный выход — проектировать комплексные предметно-пространственные композиции, синтезирующие архитектурные и дизайнерские начала обстоятельств нашего образа жизни.

Сращивание архитектуры и дизайна идет и по другим линиям. Так, считалось, что мир вещей изначально мобилен, динамичен и непрерывно обновляется, тогда как архитектурное пространство по идее неподвижно и вечно. Сегодня категоричность этого мнения под вопросом: городские ансамбли и интерьеры зданий все время перестраиваются, преобразуются — то новыми способами освещения, то сменой декоративного убранства, то новыми формами оборудования. А некоторые часто дизайнерские объекты или устройства, например, эскалаторные спуски в метро, не уступают архитектуре в монументальности. Причем нынче и дома, и посуду, и стиральные машины, и игрушки делают из металла, пластика или вообще неизвестных прошлому композитных материалов.

Все это означает сближение, взаимопроникновение закономерностей и приемов архитектурного и дизайнерского творчества. Причем частные случаи приложения этих закономерностей к специфике именно дизайнерского или архитектурного формообразования только помогают проектировщикам понять суть общих принципов. Потому что и там и тут действуют одни и те же законы красоты, которые должен знать каждый художник: композиции и гармонизации как главной цели проектного формирования окружающих нас предметно-пространственных ансамблей, масштабности как неременного условия комфортного и осмысленного существования человека в их среде, тектоники как основы выразительной визуальной организации материалов и конструкций, и т.д.

Овладение этими законами — вопрос долгих лет целенаправленной учебы. В проектной сфере — многократно осложненный тем, что и архитектор и дизайнер, кроме умений художественных, должен освоить и множество других — связанных с функциональным устройством архитектурно-дизайнерских объектов, их прочностью, экологичностью и т.д. Чего и добивалось всегда специальное образование.

Нынешнее время добавило к этим привычным задачам профессионального обучения новую: учиться в архитектуре лучше одновременно. Это очень трудно — надо больше знать и уметь. Но возможно. Что автор и попытался показать на примере самой молодой на сегодняшний день проектной специальности — ДИЗАЙНА АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ.

Понятие «дизайн» появилось в начале XX века, когда на помощь ремесленному декоративно-прикладному искусству, выборочно формировавшему в течение тысячелетий предметный мир среды обитания человека, пришло массовое производство всего комплекса окружающих нас вещей. Оказалось, что веками бытовавшие методы создания мебели, одежды, посуды, инструментов и множества других изделий прикладного характера, когда один и тот же мастер придумывал, изготавливал и украшал свою продукцию, в новых условиях трансформировались. Потребовался особый отряд специалистов — дизайнеров, — занятых только проектированием будущих вещей и приборов, потому что их непосредственное

изготовление — на станках, в сборочных цехах — гораздо лучше получалось у специалистов-производственников, инженеров и рабочих. В результате выпуск нужных людям товаров и изделий увеличился тысячекратно, а сами они приобрели совершенно другой облик.

В переводе с английского «дизайн» (design) означает «проект», «рисунок», «эскиз», а также действия, связанные с появлением проекта или рисунка. Но прошедшее столетие придало этому термину значительно более емкий смысл.

В 1969 году ИКСИД, конгресс Международного совета дизайнерских организаций, обозначил «дизайн» **как творческую деятельность, цель которой — определение формы и смысла предметов, производимых промышленностью.** И относится это не только к внешнему виду, но и к функциональным особенностям (потребительским качествам) этих предметов, и к удобству и целесообразности их изготовления, ибо дизайн стремится охватить все аспекты формирования окружающей человека среды, обусловленные промышленным производством.

От промышленного производства сегодня зависят практически все стороны нашей жизни — от выпуска предметов обихода и орудий производства до удобства и комплексного обустройства жилья, общественных зданий, площадей и улиц города, да и самих промышленных предприятий. Поэтому дизайн, который понимается нами и как **сфера проектной деятельности общества, и как совокупность вещей и устройств, делающих наше существование удобнее и легче,** и как особым образом сформировавшаяся **эстетическая концепция современного образа жизни,** играет в сегодняшнем мире столь серьезную роль.

Все это делает курс «Основы дизайна и средовое проектирование» важнейшей частью обучения будущих архитекторов и дизайнеров любого профиля, а особенно тех из них, кто посвятил себя работе над интерьерами. Сегодня полноценный интерьер любого назначения немыслим без интенсивного оснащения мебелью, оборудованием, разного рода украшениями, предметами быта, которые вместе с архитектурной основой должны составлять среду — **эстетически завершенный, удобный, целесообразно организованный предметно-пространственный ансамбль.** Или — по В. Гропиусу — «гармоничное пространство для жизни», невозможное без тесного взаимодействия двух искусств — архитектуры и дизайна, взаимодействия, требующего определенного уровня знаний и умений в обеих сферах проектной деятельности.

* * *

Настоящее пособие отвечает задачам обучения курсу «Архитектурно-дизайнерское проектирование» в учебных заведениях архитектурного профиля и призвано ознакомить учащихся с предметом, методологией и особенностями художественного (дизайнерского) проектирования в разных областях предметного и предметно-пространственного творчества.

Курс показывает роль и место дизайна в формировании интерьеров и городских ансамблей, раскрывает отличия работы дизайнеров от труда других проектировщиков, обучает навыкам подхода к решению архитектурно-дизайнерских задач разного типа. Он включает теоретическую часть (общие положения технической эстетики, классификацию видов и форм дизайна, методы дизайнерского проектирования, в т.ч. в сфере архитектурно-средового дизайна) и набор сведений, раскрывающих специфику решения отдельных дизайнерских задач (графический дизайн, бытовой, визуальные коммуникации, оборудование интерьера, комплексное формирование средовых объектов и систем).

Дисциплина является базовой в структуре предметов специализации 29021.05 «Дизайн интерьера» специальности «Архитектура», органически дополняя ранее изученные проектные курсы, и служит основой предметов «Интерьер», «Колористика интерьера» и «Эргономика и оборудование интерьера».

Пособие содержит сведения о характере и принципах работы специалистов, формирующих оборудование и предметное наполнение архитектурной среды, об особенностях технологии средового дизайна как основы интерьерного (архитектурно-дизайнерского) проектирования, которые необходимы для успешного сотрудничества техников-архитекторов с другими проектировщиками, работающими в области интерьера.

Но главная задача пособия — научить студентов пониманию того, как отражаются смысл и формы организации нашей жизни на существе дизайнерских решений, показать, какие именно особенности нашего сознания, мышления, восприятия окружающего нас мира лежат в

основе эффективности приемов и результатов архитектурно-дизайнерского проектирования, подготовив их к сознательному творчеству.

РАЗДЕЛ I ДИЗАЙН В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

ГЛАВА I

Общие понятия дизайна, его место в проектной культуре

1.1. Дизайн как форма проектного сознания

Предпосылки возникновения и краткая история. Виды дизайна, место дизайна в проектном творчестве, связь с другими видами искусств

Становление дизайна, как особого вида проектного творчества, вызвано не только переводом изготовления предметного мира на промышленные рельсы. Этому способствовал и ряд других обстоятельств.

Во-первых, на рубеже XIX и XX столетий в результате колоссального развития средств и путей сообщения произошло своего рода сближение разделенных морями и океанами разных культур. Европа, чуть ли не свысока воспринимавшая образы африканского или азиатского искусства как экзотические отклонения от собственных эстетических норм, начала органически включать переставшие быть чуждыми ей формы в произведения своего творчества.

Во-вторых, 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.

В-третьих, 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.

Так три обстоятельства — отказ от региональных эстетических канонов, признание за абстрактными формами прав на самодостаточное 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.

Началось все это еще в середине XIX века. Именно тогда произошли три события, как бы предвосхитившие появление собственно дизайнерских принципов проектной деятельности.

Сначала американская фирма «Levi's» поставила на поток изготовление «blue jeans» — штанов из грубой хлопковой ткани, которые носили рабы южных плантаций. Раньше их шили «каждый себе», теперь процесс разделили на операции, перевели на скоростные машины — и сегодня джинсы, наверное, стали самой распространенной частью одежды нашего поколения.

Другое событие — сооружение на всемирной выставке в Лондоне знаменитого Хрустального Дворца. Эта постройка замечательного инженера Дж. Пекстона интересна двумя моментами. Соединение нового для того времени строительного материала, стекла, с конструктивными возможностями большепролетных металлических покрытий породило совершенно новый тип пространства — пронизанного светом, просторного, как бы впусившего природу в свой внутренний мир. 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. Эти австрийские мастера отказались от дедовских способов выстругивания из цельного куска дерева сложных по абрису и пластике деталей своих мебельных гарнитуров, коренным образом усовершенствовав мало применявшийся метод выгибания прогретых паром заготовок в специальных формах-шаблонах. В результате в сотни раз возросла скорость изготовления мебельной продукции, многократно сократился бесполезный 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. В не меньшей степени 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.

Иначе говоря, главный смысл слова «дизайн», означающего проектное создание (прогнозирование, продумывание) условий для появления высококачественных, радующих глаз вещей, образующих среду человеческого обитания, — превращение, **преобразование нужного и полезного в прекрасное**. И этот девиз стал идейным стержнем работы дизайнеров.

Официально история дизайна 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, пришлось 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 вошел в международный обиход много 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. Мон-дриана — 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, утвердившего 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 дизайна, 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. Соттсасса, 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.

А море это действительно безбрежно.

Даже беглый перебор вещей, товаров, услуг, средовых ситуаций, которые предлагает сегодня человеку дизайн, показывает, что его влияние сказывается буквально на всех сферах нашей деятельности. 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.

Гигантскую сферу дизайнерских работ составляет **архитектурный дизайн**, приватизировавший специфическую долю раньше безраздельно принадлежавшей архитектуре строительной сферы: объекты, которые и возводятся в массовом порядке призваны обеспечить прежде всего наши утилитарные запросы — стандартные жилые дома, типовые школы, больницы, большинство унифицированных по функциям, параметрам, видам оборудования «рядовых» магазинов, офисов, часто повторяющихся промышленных и инженерных сооружений.

Существуют и другие разновидности дизайнерского проектирования. Например, **ландшафтный дизайн**, продолжатель 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.

Наконец, начинает формироваться **дизайн процессуальный**, вносящий эстетическое и даже образное начало в ту или иную функционально обусловленную последовательность действий — за счет «перестановки слагаемых» процесса, направленного оформления его «мизансцен», «режиссерской» трактовки и отдельных фаз и видов этих действий и их системы в целом. Диапазон такого рода объектов неисчерпаем: от «сценария» рабочего дня на производстве до распорядка спортивного

праздника, презентации, семейного торжества — всех тех событий, где эстетическое усиливает эмоционально-практический результат.

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

Возникновение, развитие и укрепление дизайнерских форм творчества — 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 и методики дизайнерского проектирования, базирующиеся на глобальном принципе преобразования функционально необходимого в эстетически совершенное, очень точно отвечают этой сверхзадаче. Ибо под функцией дизайнеры понимают не только утилитарный смысл какого-либо процесса, вещи, явления, не только облекающие его в реальности материалы, конструкции, технологии, но и эмоционально-образное, общественное содержание получившегося продукта, его участие

в интеллектуальной жизни, культуре, в духовной составляющей нашего сознания.

А 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.

1.2. Жизненные истоки дизайнерского проектирования

Прагматическое и художественное начало в дизайнерском формообразовании, роль требований производства. Тенденции развития

Итак, 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. Обладает он и **собственными средствами воздействия** на духовный мир человека — через

создание всестороннего комплекса комфортных условий жизни и деятельности, где под словом комфорт понимаются не только благоприятные микроклиматические 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.

Естественно, что для достижения этих результатов дизайн располагает и присущей только ему **методологией**. Она существенно отличается от методологии других видов искусства (хотя активно использует и их художественные средства), т.к. в ее основе лежит принципиально другая система целеполаганий.

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 с зрителем общие точки ощущения смысла и содержания жизни.

Иначе видит задачи дизайнер. Его конечный продукт не столько художественный, сколько **дизайнерский, т.е. материально-проектный образ, овеществленное представление об идеале реального бытия**. Что не исключает в отдельных ситуациях перехода дизайнерского образа в художественный — если он будет доведен обстоятельствами до символа, интеллектуально-чувственного обобщения, в котором конкретика прагматических связей «разведена» с их эмоционально-психологическим отражением в сознании зрителя. Но обычно дизайнер не ставит таких задач, ограничиваясь движением к формальному эстетическому идеалу — чувству красоты. Чувству, которое возникает у потребителя при созерцании объектов соразмерных, гармоничных, ясно выражающих свою собственную природу и отвечающих гуманной сути природы человеческой. Художник-конструктор стремится создать материальный мир, способный «по-человечески относиться к человеку».

Эти позиции раскрывают принципиальную связь прагматического и художественного в формообразовании результатов дизайнерского труда.

Обычно проектный путь начинается с осознания функционально-технической базы будущего изделия, которая предопределяет его объективные свойства. Причем в ходе проектирования автор обязательно выберет 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.

Но в любом случае профессиональным результатом художественного проектирования будет **форма дизайнерского решения или объекта**, визуализация данного варианта ответа на поставленную задачу. Ибо 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 в данном случае вид — а именно это интуитивно и в первую очередь отмечает потребитель — может только художник. Только он способен сообщить вещи ту убедительность подлинного и

всестороннего качества, которая свойственна эстетически угаданной форме.

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.

А 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. «По дороге» дизайнер привлекает 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.

Способствует популярности и ценности дизайнерских разработок еще один момент — почти всегда в их основе лежат новые организационно-технические предложения, принципиально меняющие потребительские качества изделия и требующие 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 — аудиоконкомплексы 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 дизайнерском 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.

Представьте себе электронную аппаратуру без абсолютно новой технологии ее действия и изготовления: замены магнитной ленты дискетами, налаживания массового производства печатных плат, суперточной автоматической сборки, появления новых композитных материалов и т.д. А ведь сегодня идет выпуск уже пятого, шестого поколения этих устройств. И запуск каждого, с его специфическими формами и принципами комплектации, был обоснован соответствующими переменами в промышленности.

Правда, нельзя не отметить и обратную сторону этих взаимосвязей: в большинстве случаев идеи дизайнеров содержат весьма 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 происходит уже много лет с комплектацией офисных и бытовых компьютеров: их собирают из мало отличающихся внешне моделей процессоров, мониторов, стандартной клавиатуры управления и развитой периферии — сканеров и других узкоспециализированных для конкретных задач устройств и приспособлений.

Безусловна взаимосвязь дизайна и производственных технологий и в менее наукоемких сферах — вспомните гнутые деревянные заготовки стульев Тонета. Сейчас формы мебельных гарнитуров почти целиком зависят от материала — металла, снизившего их вес и увеличившего прочность, синтетики, обеспечивающей мягкость и фактуру покрытия диванов и кресел, клееных конструкций, изменивших наши представления о возможностях дерева, лакокрасочной продукции, придающей разнообразие относительно немногочисленным исходным моделям. И за каждым из этих материалов стоят успехи химии, металлургии, станкостроения, систем управления производством и т.д. и т.п. И каждому из этих материалов дизайнер ищет свое место в эстетической структуре изделия: поручает металлу несущие обязанности, в дереве использует его «теплоту» и декоративность текстуры, красителям передает задачи яркости, защиты от коррозии. А кроме того, использует визуальные характеристики материалов для получения столь важных эффектов неожиданности, экстравагантности, привлекающих внимание потребителя. Так появляются наборы, где плетеная лоза сочетается с прозрачными столешницами, изогнутые по причудливым лекалам металлические ножки соседствуют с мраморными. И все это создает неисчислимое разнообразие форм и предложений, которые можно использовать в любых задуманных потребителем ситуациях.

А в целом развитие дизайнерской мысли сегодня идет в двух направлениях: использование производственно-технологических условий и 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. В этом его уже убедила почти вековая история дизайна: «Они ничего не делают плохо или зря».

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

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.

Дело в том, что 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. Ибо 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 прежде всего и 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.

Именно поэтому почти не действовали законы дизайна в нашей стране, на гигантских просторах азиатских регионов — там не было лишних денег на дизайн. Но зато он активнейшим образом внедрился в США и в ряде европейских стран, где исторически сложился достаточно высокий уровень жизни.

Если предельно 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 массовой 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, этой 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 пока 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.

Что такое — залитый разноцветными огнями ночной город? Архитектурный ансамбль, превращенный волшебством света и цвета в «живое» живописное полотно? Торжество материализованных идей оптической физики, светотехники, ландшафтно-градостроительного проектирования? Или — воссоединение средствами дизайна вершин человеческого разума и чувства в нечто невиданное — шедевр нового вида искусства?

ГЛАВА 2

Средовой дизайн и интеграция форм дизайнерского творчества

2.1. Понятие о среде

Среда как объект проектирования, ее характеристики и слагаемые.

Архитектурная среда, ее отличия от архитектуры. Роль дизайна среды среди других видов дизайна, архитектурная среда и интерьер

«Среда» — ключевое понятие происходящей сегодня кардинальной трансформации методов, результатов и целей творческой деятельности в проектной культуре. Некогда художники, архитекторы, ремесленники, изобретатели, работая над своими произведениями — картинами, постройками, приборами — решали преимущественно специальные, знакомые и интересные лично им задачи мироустройства, тогда как общая конструкция создаваемой их руками «второй природы» — сферы обитания человечества — получалась стихийно. Наше время, не умаляя важности улучшения частных сторон человеческого бытия, поставило принципиально новую задачу — проектирования среды обитания в целом, гармонично увязывая все ее параметры: материально-физические, функционально-прагматические, социальные и эмоционально-художественные.

В русском языке словом «среда» обозначаются:

- система набора природных (физических) условий, «внутри» которых протекает некая деятельность; социально-бытовое окружение, обстановка;
- совокупность людей и вещей, связанных с общностью этих условий, вещество, заполняющее средовое пространство.

Эти определения, с одной стороны, указывают, что среда есть нечто, **окружающее** что-либо, с другой — то, что **окружено**, находится внутри чего-либо. Двойственность эта неслучайна — в целом понятие подразумевает *единство условий существования объекта (процесса, явления) и самого этого объекта*. В этой неразрывности — специфика категории «среда» вообще и феномена «архитектурная среда» — в частности.

Этим термином (в отличие от других видов среды — интеллектуальной, сценической, социальной и т.п.) мы обозначаем ту часть нашего окружения, которая образована архитектурно художественно обоснованными структурами, где комбинации пространств, объемов и систем оборудования и благоустройства для проходящих здесь процессов жизнедеятельности *объединены в целостность по*

законам художественного единства, являются результатом реализации определенного архитектурно-дизайнерского замысла. Обычно эти средовые образования отличаются прямым участием в их формировании профессиональных проектировщиков, нацелены на получение комплексного утилитарно-художественного результата, что делает произведения дизайна архитектурной среды явлениями искусства.

Средовой дизайн занимает совершенно особое место в проектной культуре, что становится понятным при сравнении его с архитектурой.

Объединяют, делают близкими архитектуру и дизайн архитектурной среды общие свойства — «пространственность» методов, целей и результатов работы, использование прежде всего визуальных средств формирования конечного объекта. Различает их сам результат.

Понятие «архитектура» ассоциируется прежде всего с образом постройки, того, что «сделано» строителем, «видно» зрителю, служит оболочкой некоего внутреннего пространства. И только во вторую очередь — с тем, что происходит внутри и около оболочки. Иначе говоря, зодчество, применяя разные способы художественной организации пространства, формирует у зрителя особый продукт своего искусства — **архитектурный образ**, принципиально отличающийся от образов других видов искусств. Зодчество изначально абстрактно, никогда не критикует действительность, не может вызвать зло и даже лишено чувства комического. Оно всегда восславляет и утверждает сущее в своих произведениях.

Поэтому в истории цивилизации зодчество всегда стояло особняком, доминировало среди других искусств, воплощая фундаментальные идеи своей эпохи. Самоценность образа архитектурного сооружения, который продолжает жить и работать на зрителя даже если исчезают или трансформируются причины, вызвавшие его появление — одно из свойств архитектуры, роднящее ее с другими видами искусств.

Иначе обстоит дело с архитектурной средой — она немислима без единовременности существования и восприятия «оболочки» и ее заполнения, субъектов и объектов осуществляемых здесь видов деятельности. Суммируется восприятие средового состояния в «**атмосфере**» или «**образе среды**», который отличается от термина «архитектурный образ» комплексным взаимодействием эмоционального содержания протекающих здесь процессов, чувств человека, участвующего в этих процессах, его впечатлений от облика вещей и предметов, заполняющих пространственную ситуацию, и архитектурного решения этой ситуации.

Другими словами, если в архитектуре процесс (утилитарная потребность) служит как бы поводом, толчком к появлению архитектурного образа, который после воплощения в постройке начинает жить сам по себе, вне породивших его задач, то образ среды принципиально ориентирован на единство «причины» проектирования — функции — и «следствия» проектной деятельности — комплекса материально-физических и эстетических условий выполнения функциональной задачи.

В этом — сущность проектного отношения к среде: она состоит из архитектурных (*пространственных*), дизайнерских (*предметных*) источников средового состояния и самого этого состояния (*атмосфера среды*), которые концептуально неразрывны и все три являются *предметом проектирования*, хотя способы их проектного формирования различны.

Фундаментом становления средовой структуры считаются «носители» эмоционального начала — определенным образом организованные и нацеленные производственные и бытовые процессы, соответствующие им микроклиматические условия и — главное — участники процесса, люди как «исполнители» данной деятельности, так и ее «наблюдатели», «потребители» средовых ощущений. Смысл этой части работы — дизайн процесса, составление своего рода эмоционально-технологического сценария, определяющего эффективность и художественную

нацеленность здесь происходящего.

Следующим структурным блоком признана **архитектурно-пространственная основа**, воплощающая в площадях, высотах и конфигурации помещений или открытых городских пространств и облике их ограждений ответ на задачи размещения здесь задуманного средового процесса. Эта часть работы практически воспроизводит традиционное архитектурное проектирование, с тем отличием, что дизайнер все время «примеряет» варианты пространственных предложений к параметрам функциональных требований, надеясь их уточнить или реформировать.

Третий блок — **совокупность «дизайнерских» компонентов**, приспособляющих пространственную основу к процессу — от функционально обусловленного оборудования до элементов артдизайна. Эта группа работ имеет двойной смысл. С одной стороны, проектировщик выступает в роли дизайнера, отвечающего за оптимальное оснащение процесса, подбирая (или придумывая) инженерно-технические решения, которые сделают его комфортнее, яснее, красивее. С другой — обращается с попавшими в поле его зрения вещами и устройствами как с *элементами средовой композиции* — уточняет их пространственные комбинации, выявляет декоративный смысл, устанавливает цветовую гамму и пр. Т.е. — работает и как дизайнер, и как архитектор, следящий, среди прочего, как вписался пространственный ансамбль предметного наполнения в архитектурное пространство среды.

В результате весь огромный мир «внеархитектурных» предметов и явлений, иногда весьма далеких от эстетических задач, автоматически включился в число событий художественных, стал средством формирования произведений нового вида искусства. Нового, потому что архитектура и дизайн среды различаются предназначением: первая *внушает зрителю свое представление о смысле жизни и данного пространства*, второй — *создает этот смысл вместе со зрителем*, не гнушаясь при этом никакими реалиями окружающей действительности.

Поэтому средовые объекты и системы не всегда претендуют на статус произведения искусства, которое обладает покоряющим сердца художественным образом. Им достаточно охватить лишь часть слагаемых образа: оригинальность облика, способность затронуть чувство прекрасного, пробудить волнение, успокоить и т.д. Это хорошо видно при сравнении произведений средового дизайна и их архитектурных «собратьев», интерьеров зданий и городских пространств.

Их многое роднит: генетическая зависимость от начальной функции, «пространственность», включение в художественную структуру «внеархитектурных» компонентов (элементов ландшафта и оборудования), способность к синтезу с изобразительными искусствами. Но интерьеры, как продукт чисто архитектурного творчества, могут существовать и оцениваться сами по себе, вне учета протекающей здесь жизни. Их проектирование характерно своего рода невмешательством в течение функциональных процессов — они задаются «сверху» (обычаем, заказчиком, технологом) и только «оформляются» архитектурными средствами. Соответственно архитектурное проектирование интерьеров ведется в традиционной последовательности: «пространство (слепок функции) — художественная организация (композиция) пространства — насыщение композиции выразительными деталями (конструкции, декор, оборудование и пр.)», которую, правда, можно интерпретировать по-разному.

Специалисты даже разделяют интерьеры «архитектурные» и «предметные» — первые созданы преимущественно архитектурой и архитекторами и представляют собой «самоценное», мало зависящее от условий эксплуатации образование; тогда как главное в облике вторых — оборудование, мебель, личные вещи, «случайно» собранные владельцем.

«Предметные» интерьеры намного ближе к понятию «среда», т.к. их

архитектурная основа только обозначена, задумана как абстрактная сцена, где «живет и действует» непредусмотренная замыслом зодчего обстановка, преобразовавшая помещение соответственно интересам заказчика. Что объясняет весьма специфические художественные возможности дизайна среды — его произведениям, в отличие от архитектурных, подвластны ирония, смех, они могут «критиковать» действительность, осуждая ее, создавать «отрицательные» образы, унижать и даже, в отдельных случаях, — разрушать по специальному заказу человеческое в человеке. И делается это, как правило, за счет того эмоционального климата, который во многом зависит от третьего слагаемого среды — оборудования и предметного заполнения.

Естественно, что при этом каждый из «малых дизайнов» — промышленный, графический и т.п. — участвует в общем деле формирования среды. Но — в соответствии со своими возможностями.

Большинство крупных стационарных дизайнерских форм — оборудование цеха, мебель, сооружения парковых аттракционов — организуют пространственные структуры, превращаясь в своего рода архитектурные объемы и детали. «Штатные» средства транспорта, вагоны метро, автобусы — проясняют, усиливают или даже определяют эмоционально-психологический настрой средового пространства. Посуда, бытовые приборы придают этому состоянию различные оттенки; визуальные коммуникации, ландшафтный дизайн — формируют эксплуатационные условия. И все вместе они образуют чрезвычайно широкую гамму воздействий на средовую структуру, участвуя буквально во всех видах ее проектных трансформаций.

* * *

Сказанное разъясняет концептуальный смысл средового творчества — оно вводит в обиход «высокого» искусства творения человеческих рук, испокон веку считавшиеся «эстетикой второго эшелона» — вещи декоративно-прикладные, бытовые, ремесленные. Преодолен разрыв между абстрактным стремлением к морально-нравственному идеалу, которым занимались исключительно музы, и утилитарностью обслуживающих «низкие» стороны человеческой природы явлений и устройств. В дизайне среды они сровнялись, став слагаемыми идейно-нравственных структур более высокого уровня. Такова историческая роль средового дизайна, сделавшего прямой шаг к синтетическому пониманию задач жизнестроительства.

Пониманию, в котором архитектору-дизайнеру — новой архитектурной профессии, появившейся на стыке двух ветвей проектного творчества — зодчества и художественного проектирования — отводится совершенно исключительная роль: инициатора, координатора и «режиссера» всех проектных начинаний, отражающихся на облике и состоянии среды.

2.2. Типология форм среды и задачи ее проектирования

Разнообразие видов и форм среды.

Критерии классификации средовых объектов и систем. Типы среды — интерьеры, городская среда, «среда - событие», интегральные формы, особенности их формирования

Сложность средового проектирования, имеющего дело одновременно и с архитектурными, и с дизайнерскими слагаемыми среды, усугубляется очевидным разнообразием видов нашего окружения.

Сравните два средовых объекта — жилую комнату и театральный зал. Интерьер жилища почти целиком складывается обликом образующих его вещей — мебели, цветов, посуды, ковров, книг, осветительных приборов, более или менее привязанных к

архитектурно-пространственной основе (стенам, расположению проемов и т.д.). Роли вещей неоднозначны: приборы отопления или освещения можно рассматривать и как оборудование, и как предметное наполнение среды; посуда, книги, ковры, занавеси нужны и функционально, и как элементы декора. Правда, все они теснейшим образом связаны с функциональным зонированием интерьера: стол, телефон, книжные полки образуют «рабочую» зону, гардероб, кровать — «спальную». Но и эти зоны не абсолютны, достаточно переставить мебель. А главной мерой всех вещей и их комбинаций является личность проживающего, которая и «лепит» образ среды.

В театральном зале структура гораздо жестче: это осевое построение, а) обеспечивающее показ сценического действия зрителю и б) создающее широкий спектр условий для его реализации. Также делится и оборудование: сценический круг, софиты, занавес, реквизит, аудиотехника — для спектакля; кресла, люстры, декор зала — для зрителя. Но предметно-пространственные взаимосвязи прочерчены довольно строго: форма зала определяется эргономикой, условиями видимости сцены, акустикой, форма сцены — типом зрелища и его оборудованием. И все подчинено главному — организации процесса общения «коллектива» зрителей с «коллективом» театра.

И хотя формально оба типа среды составляют (каждый по своему) единство пространственных и вещных компонентов, их образные, смысловые, масштабные, тектонические характеристики расходятся во всем. А значит, и проектировать их должны разные специалисты. Иными словами, *технология формирования средовых комплексов во многом определяется «типовым» набором их свойств*, который описывается особым разделом науки — **типологией**.

В средовом дизайне типология расчленяет совокупность окружающих человека средовых ситуаций на характерные стереотипы, которые составляют в узнаваемые последовательности (классы, ряды). Они показывают, как меняются интегральные свойства этих ситуаций при изменении какой-либо одной из их особенностей — размера, геометрического строения, функции, стадии развития и т.д.

Понятно, что несхожесть возможных критериев исключает появление единственной «абсолютной» типологии среды. Но специфическая нацеленность проектного процесса на появление средового образа, т.е. явления художественного, позволяет ограничить разброс возможных вариантов наиболее существенными.

Если среда есть органичное взаимодействие осуществляемой в данном месте деятельности и предметно-пространственных характеристик этого места, то функциональные признаки и пространственные параметры породивших среду видов деятельности следует считать первичными для составления типологических схем. В этом случае классификационная таблица должна строиться по двум взаимопересекающимся осям координат — на одной будут отмечаться значения пространственных параметров средовых объектов, на другой — их назначение.

В первой последовательности — по вертикали — критерием смены качества от объекта к объекту выступает физическая величина — **размер архитектурно-дизайнерского образования** («рабочие места» или зоны на одном полюсе и градостроительные средовые системы — на другом).

Но та же последовательность раскрывает и динамику строения средового комплекта (от интерьерных, внутренних пространств к открытым, городским), олицетворяет смену отношений «объект—зритель» (изменение размера всегда сопряжено с перестройкой всех особенностей восприятия среды), рассказывает о специфических формах оборудования объектов разного уровня.

Во втором случае — по горизонтали, — который традиционно составляют объекты жилые и предназначенные для отдыха, общественного и производственного назначения и городские пространства — критерий не столь очевиден. Здесь мера отсчета — **функциональные характеристики** — социального плана, она говорит о характере включенности потребителя (группы людей, слоя общества) в данный вид

деятельности, о коллективности или индивидуальности их действий, о целях и особенностях их поведения. Пока что прямое выражение такого критерия какими-либо условными единицами не придумано, но «мощность» его проявления в зависимости от назначения среды ощущается всеми.

В обобщающей таблице оба ряда, пересекаясь, складываются в решетку, каждая клеточка которой содержит определенный **тип средового объекта** с конкретными «эталонными» особенностями строения и использования, что позволяет при работе с аналогичными заданиями отталкиваться «от образца». Подобная типологическая система весьма практична, хотя, к сожалению, не содержит прямых эмоционально-художественных характеристик представленных в ней типов среды — эстетическое здесь присутствует «за кадром», как вероятное следствие функциональных и размерных показателей.

Но ее «присутствие» легко распознается и визуализируется.

Размеры и строение средового пространства дают базовые ощущения о самочувствии человека в среде: тесно здесь или просторно, легко ли читается объемно-пространственная структура, отвечает ли насыщенность предметным наполнением представлениям о других пространственных параметрах. Короче говоря, потребитель понимает, где он находится, осознает свою роль и свое место в этом конкретном фрагменте среды и связь этого фрагмента со средовым контекстом в целом. Воспринимает то, что в теории архитектуры носит название «масштабность» и является одной из базовых категорий формирования средового образа.

Другой ряд слагаемых атмосферы — ее *эмоциональная ориентация* — почти целиком определяется тем, что происходит в среде. Каждый функциональный процесс накладывает свой отпечаток на ее эмоционально-психологический климат: производственная деятельность тяготеет к рациональности, исполнительности; магазины, музеи, спортзалы — место разнообразных форм общения с очень широким диапазоном эмоций — от делового обмена товарами или информацией до накала страстей во время спортивных состязаний; в жилище эмоции приглушены, окрашены личными интересами. Облик оборудования функционально разных средовых форм, как правило, закрепляет эти принципиальные установки.

Несколько особняком ощущаются настроения в городских ансамблях — примерно тот же веер эмоциональных векторов здесь деформирован «эффектом толпы», где каждый занят своим делом, отделяя себя от тех, кто случайно оказался рядом.

Размерные и функциональные характеристики, разумеется, не исчерпывают перечень факторов, создающих средовую атмосферу. Огромную роль играют визуальные характеристики второго плана, присвоенные художником компонентам среды субъективно, вне связи с их содержанием. Таковы яркость и пластика ограждений, формы и цвет элементов предметного комплекса, варианты их комбинаций и группировок. Не менее важны ощущения контекста средового объекта — даже одинаково задуманные фрагменты городской среды в исторических или современных кварталах воспринимаются неоднозначно из-за представлений, навязанных зрителю «сверху», характером города или района. А облик элементов мобильных — машины, мебель, одежда посетителей кафе или музея — уточняют эмоциональные характеристики объектов или ситуаций «снизу».

Относительно независимо от визуальных параметров формируют характер среды ее эксплуатационные качества. Неудобство, дискомфорт разрушают, дискредитируют положительные свойства среды; понимание ценности или оригинальности устройства элементов обстановки делает среду значительнее, интереснее. Т.е. в комплекс средовых воздействий структуры, назначения и облика в целом вплетаются нюансы чисто «дизайнерского» происхождения. Причем и визуальные, и функционально-психологические причины нашего отношения к среде тесно взаимосвязаны: яркая окраска или

активные острые формы вещного наполнения будут способствовать возбуждению, обострению чувств посетителя музейного комплекса, понимание серьезности происходящего в театре торжественного собрания подчеркнут парадные черты его интерьера и т.д.

Детальная трактовка размерно-функциональной типологической матрицы, указывающей проектировщику приоритетные средства формирования среды, подсказывает существование и иных классификационных систем, рассчитанных на специфическое приложение.

Например, полезно разделить всех форм среды на две разновидности — **«среда—состояние»** и **«среда—событие»**. К первому типу относятся ситуации при «нормальной», штатной эксплуатации: в магазине торгуют, в школе идут уроки и т.д. Вторая предусматривает работу тех же объектов в экстраординарных вариациях: во время презентаций, праздников, в день выпускного бала и т.п. Она характерна привлечением специального дополнительного оснащения, перегруппировкой, неожиданным применением тех дизайнерских элементов, которые функционируют в обычной обстановке. Интерьер украшается плакатами и цветами, столы составляются вместе для приема гостей, устанавливаются ненужные обычно микрофоны и громкоговорители, устраивается иллюминация, придумывается особый сценарий действия с приглашением артистов.

Существенно размежевание средовых систем по признаку **«интерьер здания (сооружения)»** и **«городская среда» (открытое пространство)**. Это — частный случай «размерного» ряда типов среды.

На элементарных уровнях пространственной иерархии средовых структур находятся *рабочие места* и *рабочие зоны* — специально оборудованные условные единицы пространства, сконцентрированные вокруг какого-либо частного процесса: связка «мойка—плита» на кухне, туалетный уголок в спальне и пр. Как правило, эти зоны, имея закрепленное оборудованием место в помещении, сами по себе еще не образуют интерьера, т.к. лишены собственных ограждений и по-разному комбинируются в границах данной комнаты.

Комната (помещение) составляет средовое содержание следующего уровня, это уже отдельный, самостоятельный интерьер, со своими границами и наполнением. Группа помещений разного назначения (спальня + туалет + гостиная + кухня + прихожая) образуют следующее звено (квартиру) — *комплексный средовой объект*, единую систему интерьеров, объединенную принадлежностью одному «хозяину», взаимодействием назначений в пределах общей функциональной ориентации и т.п.

Последующие уровни — *поэтажные секции, дом в целом, дом с принадлежащим ему двором, квартал, район* — развивают начальные средовые структуры дальше, вливая в них новые элементы и системы, предназначенные для все большего количества людей, организованных в разного рода сообщества потребителей. Причем в состав каждого такого уровня входят компоненты «нетитульного» назначения — в жилом доме лестнично-но-лифтовые узлы «общего пользования», в квартале — детские сады, магазины и т.д.

Твердая граница между уровнями не всегда ощутима. Но сами по себе эти целостные представления о среде (назовем их условно «микроуровень», «мезо», «макро» и «гиперуровни») легко представимы. Прежде всего потому, что очевидны их качественные различия. В основании находятся практически только интерьерные образования, обслуживающие одну генеральную функцию (жилье, производство и т.д.). На следующих ступеньках рассматриваются целостности комплексного характера — интерьеры обрастают фасадами и окружающей дом внешней средой, которая чем дальше, тем больше становится главным содержанием средовой системы.

Качественный водораздел между верхними и нижними уровнями отмечен появлением *нового типа пространства, не целиком замкнутого в ограждающих*

конструкциях, а открытого природной среде по крайней мере сверху, со стороны неба. «Интерьер» превращается в «городскую среду», причем ее верхние «этажи» занимают формирования столь крупные, что мы перестаем воспринимать их непосредственно как целое, а только фрагментами: магистрали отдельно, жилые дворы, парковые зоны — отдельно.

Так формализуется самое важное для художника-профессионала отличие интерьеров и открытых городских пространств — особенности их восприятия, как бы отражающие все другие виды различий (степень замкнутости, размер, назначение и оборудование и т.д.). Измеряемые максимум одним-двумя десятками метров интерьерные образования улавливаются глазом практически мгновенно и целостно, со всеми подробностями; причем именно подробности видны в первую очередь. Фрагменты городской среды имеют сечения во многие десятки метров, и облик их осознается зрителем не сразу. Сначала он ощущает общие габариты ситуации и укрупненные характеристики ее ограждений — размер, цвет, силуэтное построение. И только потом различает детали: архитектурный декор, ландшафтные компоненты, малые формы и пр.

Также «скачком» трансформируется и оборудование этих функционально-пространственных образований. На элементарных уровнях используются, по преимуществу, «типовое» наполнение и оборудование узкого назначения (в жилье это предметы быта, массовое санитарное и технологическое оснащение - ванны, плиты, лифты), либо сопоставимые с размерами человека и «индивидуальных» пространств, либо много меньшие по габаритам. Средние «этажи» — интерьеры и открытые пространства — активно сочетают массовые и индивидуальные формы, которые соотносятся не с единичным, а с «коллективным» потребителем. А верхние уровни — городская среда — имеют «оборудование», вообще не привязанное к человеческим масштабам: мачты электропередач, гигантские парковые аттракционы, порталные краны, которые соразмерны, в лучшем случае, с элементами городской застройки — мостами и зданиями.

Таким образом, динамика эмоциональных и масштабных ожиданий далеко не всегда распределяется по элементам типологической шкалы равномерно. В этом плане показательна разница понятий «средовой объект» и «средовая система», которые различаются отнюдь не размерными или геометрическими показателями.

Средовой объект — это самостоятельный интерьер или тесно связанный общим назначением и художественным смыслом комплекс интерьеров. Таковы фойе театра или зал в музее, а также театр или музей целиком. Главное их свойство — активная эмоционально-зрительная связь лежащих рядом пространственных фрагментов, непрерывность их взаимодействия. Средовые **системы** состоят из близких по функции и облику средовых объектов, разделенных значительными объемными или пространственными преградами иного назначения и художественного содержания. Примеры систем — цепочка станций метрополитена, городская сеть магазинов мощной фирмы и т.д. Если средовые объекты представляются своего рода узлами концентрации единых творческих исканий, образующих самобытные зоны эмоционально-образных напряжений, то системы воспринимаются как бы «пунктиром», где разделенные во времени и пространстве индивидуальные фрагменты целого воссоединяются в общий образ «по памяти». С одной стороны, это затрудняет и проектирование, и сознательное восприятие таких систем. С другой — позволяет собрать в средовую

структуру огромные территориальные образования, где всплески одинаковых средовых впечатлений перемежаются разрывами иного характера, что делает городскую среду в целом интереснее и ярче.

Проектная практика дает нам и другие комплексные варианты типологии средовых образований. Например, **интегральные формы** — когда ведущая функция столь значительна, что ей подчиняются все характеристики средовых систем и их

элементов. Таковы транспортная среда, среда для эксперимента в экстремальных условиях (в космосе, под водой), религиозная или армейская сферы. Могут различаться и узко **специализированные средовые комплексы**, например, системы ориентации в городском пространстве или структуры со специфическими геометрическими характеристиками — линейные, узловые, расчлененные.

Но все они обладают легко узнаваемыми признаками, отчетливо воспринимаются и составляют относительно самостоятельные разделы средового проектирования. А это означает, что почти умозрительное явление — типологическая классификация видов среды, описывающая специфику их материально-физических параметров, — есть категория не формальная, а содержательная. Она всесторонне раскрывает конкретику связей средовых форм между собой и человеком, т.е. как бы *назначает и разумно ограничивает набор приемов формирования среды*, наилучшим образом отвечающий ее особенностям.

Но следует помнить, что это всегда именно комплекс проектных действий, включающий одновременно:

- активное дизайнерское отношение к формирующему средовое состояние функциональному процессу, стремление превратить предложенную для освоения средовую деятельность в своего рода «искусство жить»;
- глубокое понимание законов формирования архитектурно-пространственных условий для реализации размещаемых здесь функций и отвечающих им средовых состояний;
- всесторонний учет художественного потенциала утилитарно-прагматических и технологических средовых процессов и необходимых для них дизайнерских устройств и компонентов, которые во многих средовых ситуациях обладают выразительностью и декоративными свойствами, вполне сопоставимыми с возможностями архитектурно-пространственных решений;
- понимание динамики средовых состояний, заставляющей предусматривать самые неожиданные варианты функционирования и восприятия средовых объектов и систем и обеспечивать их соответствующими дизайнерскими приспособлениями;

ГЛАВА 3

Цели и средства дизайнерского проектирования

3.1. Основные положения дизайнерского проектирования

Двойная природа целей дизайна, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация.

Любое проектирование — это 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.

Чаще всего проектные работы ориентированы на достижение какого-либо одного результата — инженерного, технологического, социального. Особенности дизайнерского проектирования состоят в его двойном целеполагании — производство дизайна призвано соединить в целостной конструкции (структуре, материально-физическом «теле») 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 *объемно-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 — т.н. «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.

Завершающая из них — **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 натуры, в т.ч. социальным и психологическим, т.е. учитывающая комплекс знаний о человеке, его медико-биологических запросах и вариантах развития личности.

Иными словами, успешное формирование всех этих структур, которые представляют собой слагаемые дизайнерского проектирования, 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 гармонию формы дизайнерской продукции.

Т.о., дизайн — искусство весьма специфическое, одновременно вдохновенное и рефлексивно рассудочное. Оно 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.

Причем 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. Ибо 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).

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. 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.

Так 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 выпатит 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. Т.о., **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, оттого 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.

3.2. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности

Многозначность связей «функция—форма». Основные типы связей: «отражение» действия, масштаб и масштабность, «инструментальные», «адаптивные» и «результативные» функции, пространственные, объемные и плоскостные задачи. Понятие о предпроектном анализе

В узком смысле слово «функция» означает работу (обязанность, круг действий), которую выполняет (должно или может выполнять) данное изделие, система, человек, механизм. В дизайне этот смысл расширяется до понятия «назначение» — область, сфера и даже цель применения, а в некоторых случаях отождествляется с понятием «процесс» — ход, последовательность событий и состояний в каком-либо явлении или виде деятельности.

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. Ибо 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).

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. 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.

Так 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.

Но в любом варианте все они относятся к *состоянию*, действию, предназначению неких материальных тел, комплексов или физических лиц, т.е. реализуются, становятся действительностью только вместе с этими телами или лицами. Для дизайнера это очень важно — он 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.

Механизм этих хитросплетений легче выявить, если установить самую общую классификацию обслуживаемых дизайном функций с учетом тех особенностей дизайнерской формы, от которых зависят образ, облик, внешние проявления собственно функциональных (инженерно-технических) разработок. Ибо 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.

1. Эмоционально-чувственный потенциал формы, способность вызвать определенные психологические реакции — удивления, умиротворения, беспокойства и т.д.

2. Масштабная ориентация — информация об истинных и относительных размерах объекта и его роли среди других явлений действительности.

3. 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.

Отсутствует это свойство и у следующей системы функционального анализа, показывающей, какие цели и оттенки смысла человеческой деятельности

символизирует та или иная функция. Их можно разделить на три группы:

- приборы, механизмы, изделия, связанные с непосредственным выполнением (протеканием) процесса;
- дизайнерские решения, обеспечивающие эффективность, удобство, наиболее благоприятные режимы и условия для данной деятельности (сумма эргономических предложений, микроклиматические установки, системы управления и т.д.);
- произведения дизайна, несущие некий информационный сигнал, указание, знак, закрепляющий роль, смысл и порядок данной деятельности в общем течении жизни.

Первая группа средств обслуживает т.н. *инструментальные* (преобразующие) функции, вторая — *адаптивные* (приспосабливающие), третья — *результативные* (символизирующие нужный результат или направляющие к нему).

Эти функциональные связи говорят о типе человеческого отношения к окружению, служат мерой его активности, но, как и предыдущие, эмоционально и эстетически могут толковаться самым различным образом — от полного одобрения до резкого неприятия.

Четвертая система — описание средств предъявления функциональных решений потребителю — казалось бы, ближе всех подбирается к созиданию собственно художественных, образных установок. Однако и здесь речь идет скорее всего о регламентации способа воздействия дизайнерского образа на зрителя, чем о его идейно-эмоциональной ориентации.

Во-первых, одни и те же впечатления могут стать следствием качественно разных визуальных воздействий: ощущение спокойствия можно вызвать и организацией формы в целом, и ее пластической или цветовой детализацией. Во-вторых, деление дизайна на средовой, промышленный и графический почти автоматически группирует его функции, а соответственно — «изобразительные» средства — в три «семейства».

Первое — стремится к комплексной организации среды нашего обитания. Здесь отрабатываются многослойные функциональные системы, создающие некие состояния — процессов, людей, их сообществ — с использованием для этих целей специфических средств реализации так или иначе оборудованных *пространственных ситуаций*.

Второе — функции, воплощенные в технологическом, инструментальном оснащении процессов жизнедеятельности. Это — прерогатива разного рода приспособлений, приборов, вещей и их комплексов, которые чаще всего выглядят как *объемные (или объемно-пространственные) образования*.

Третье — нацелено на выполнение информационных задач, создание определенных целевых установок, линий поведения, чувственных реакций и пользуется главным образом средствами живописно-графическими, так или иначе организованными *на поверхности* (плаката, газетного листа, информационного знака).

Конечно, непреходимой границы между этими семействами нет — например, среди произведений графического дизайна встречаются и объемные установки и даже пространственные информационные комплексы. И хотя в принципе каждому из них отвечает своя система средств выразительности, эти предпочтения отнюдь не предопределяют образную, идейную сторону результатов проектирования. Как говорится, на одном и том же инструменте можно сыграть и веселую, и грустную мелодию.

Другими словами, функциональный анализ дизайнерских задач ставит лишь самые общие рамки работе с образом, предостерегает проектировщика от кардинальных образных несоответствий типа «веселенькая грусть», не мешая найти индивидуальный поворот в эмоциональном складе его произведения, используя нетрадиционные краски и образы в диалоге «вещь — потребитель». Ибо при всей обусловленности их «прямых» функций дизайнерские формы как бы лишены идеологии, существуют вне намерения облагородить или воспитать человека, а «просто так», ради собственных

житейски оправданных целей. Из-за этого в орбиту эмоционального влияния на зрителя могут вовлекаться все мыслимые и немыслимые разновидности формы, в т.ч. странные, острые, беспокойные, которые в общем контексте их потребления приобретают совершенно неожиданный «очеловеченный» смысл.

А кроме того, в строении дизайнформы широко используются выразительные возможности практически всех других видов искусства — объемно-пластические, взятые у скульптуры, сценарно-динамические, свойственные театру, хореографии, пространственные, принадлежащие архитектуре, и даже — заимствованные у литературы смысловые возможности «изображенного» слова (вербальная информация).

«Содержательная» роль функции в дизайне предопределила исключительное значение ее выявления в ходе дизайнерского проектирования. **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 требующихся результатов — составляет чрезвычайно трудоемкий и неотъемлемый этап любой дизайнерской работы. Дизайнер, изучив суть предложенной ему проблемной ситуации (эта стадия предпроектного анализа носит название «проблематизации»), сознательно ищет нетривиальные пути ее разрешения либо за счет выдвижения новых конструктивно-художественных идей, либо с помощью модернизации и совершенствования хорошо зарекомендовавших себя прототипов (стадия «тематизации», т.е. поиска приемов — «тем» решения). 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, изменивших и схемы розничной торговли, и облик товаров, «запечатанных» на заводах в целлофан или другие специальные материалы, дала 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.

3.3. Визуализация целевых установок дизайн-проектирования

Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объем, пространство,

масса, цветоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления

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.

Дело в том, что любая «элементарная» форма или особенности ее слагаемых — точек, цветовых пятен, граней и т.д. — производят на наши чувства совершенно определенные впечатления, продиктованные нашим «восприимчивым опытом» (по М. Гинзбургу). 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 рядов, объемно-пространственных и цветовых комбинаций. Именно *эти сочетания составляют следующий, основной слой эмоционально-образных ощущений*. Основной, потому что 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, цветовые 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.

Надо только помнить, что все три слоя впечатлений в реальном дизайнерском решении составляют в своего рода «матрешки» — триада «частное — комбинация частного — общее» может относиться и к сложнейшему средовому объекту, каким является цирковое представление, и к любому его элементу, комплексному или простейшему — отдельному креслу, прожекторной установке, ящику разносчика мороженого. Потому что в каждом из них есть «подстилающий слой» из частных сигналов визуальной информации, свое обобщение «первого порядка» — узнавание особенностей формы данного конкретного объекта и свое интегральное образное обобщение — понимание художественного смысла, сложенного этими формами. Причем интегральное впечатление существенно отличается от суммы считывания признаков дизайнерских форм, присущих низшим слоям визуализации авторского замысла; здесь вступают в силу законы диалектики — «количество» взаимодействий переходит в «качество» ощущений, хотя их психофизиологическая основа — зрительное отражение свойств формы — на всех уровнях объективно одинакова.

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 натуре 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. А 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 профессионала 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.

ГЛАВА 4

Базовые категории дизайнерского проектирования

4.1. Интегральные слагаемые дизайнерского образа

Эмоциональная ориентация, масштабность и тектоническая структура; их роль в формировании образного содержания дизайн-объекта

Теория проектирования выделяет три класса интегральных впечатлений (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 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.

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. А 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 т.ч. бытовые, инструменты, посуда и пр. — 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.

Большинство эмоциональных внушений этого порядка генерируется первым слоем средств визуальной организации произведений дизайна, слоем, напрямую воспроизводящим и корректирующим — во исполнение авторских замыслов — особенности их формы. И именно эта корректировка — придумывание необычного абриса, уточнение и «доводка» силуэта, расцветки, прорисовки деталей — составляет суть работы с эмоциональным строем, которая приближает к максимуму выразительности систему впечатлений, вызванных прагматической компоновкой дизайнерских форм.

Процесс этот во многом интуитивен и почти целиком привязан к индивидуальным предпочтениям и способностям автора. Но он же определяет каркас, направление всех будущих проектных действий в деле визуализации дизайнерских замыслов.

Эмоционально-образное начало, как бы существующее в дизайне само по себе, как независимое 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.

Масштабность (в отличие от масштаба, который просто сообщает наблюдателю истинные размеры объекта) — оценивает смысловую сторону объекта, его ранг, роль среди других элементов и явлений действительности. Различают два полюса представлений о масштабности — масштаб *«героический»*, грандиозный, присущий оборудованию крупных цехов, инженерным сооружениям, который как бы исключает соразмерность человеку в своем восприятии, и масштаб *камерный*, более мелкий. Это посуда, бытовые приборы, инструменты — их размеры столь малы, что человек «властвует» над ними.

Но размер — далеко не абсолютная по восприятию характеристика формы. Размерные представления во многом зависят от способа расчленения целого на части — цветом, фактурными особенностями, деталями. Особенно это важно для тех дизайнерских объектов, чей масштаб близок к габаритам человека или немного превышает их. Оказывается, чем больше таких членений, тем мягче, «человечнее» кажется нам общая форма, а чем их меньше, тем скорее форма в целом будет восприниматься как солидная, монументальная, устойчивая. Что, естественно, будет диктовать наше к ней отношение: легкомысленное, свободное при взгляде на пеструю обивку дивана, или строгое, уважительное — к «благородной» однотонной окраске автомобиля.

Определенную помощь в установлении масштабности дизайнерского решения может оказать положение о **масштабной шкале**. Дело в том, что в любом реально существующем объекте наше сознание считывает одновременно несколько *«указателей масштаба»* — характерных особенностей формы, подсказывающих ее истинные размеры. Общие габариты стульев, столов и других элементов мебели, интуитивно отнесенные нами к размерам человека, дополняются массой *«встроенных»* размерных величин, возникших из-за конструктивных особенностей, способа украшения, от фантазии автора, намеренно искажающего традиционные пропорции изделия. Поэтому суммарное представление о масштабности предмета оказывается гораздо многограннее, богаче, чем от какого-либо одного, даже очень мощного размерного впечатления. А от того, каковы будут отношения *«большого»* (общего) и *«малого»* (внутреннего) ряда размерных указателей, зависит наше восприятие масштабности объекта. Простота, нарочитое обеднение сочетания показателей ведут к *«монументализации»* масштаба, их разброс производит обратное впечатление.

Возможны случаи — например, в инженерном дизайне — когда глаз не видит вообще никаких *«указателей масштаба»* или не улавливает их присутствие. Тогда приходится искусственно вводить дополнительные членения в изобразительную структуру объекта, чтобы восполнить визуальные моменты, недостающие для его комфортного восприятия. И, наконец, нередко автор намеренно отказывается от какой-либо части свойственной объекту масштабной шкалы (или — *«необоснованно»* излишне членит форму), чтобы подчеркнуть нужные ему характеристики образа. Не случайно самые монументальные произведения человеческого гения — египетские пирамиды — предельно абстрактны по форме и вообще лишены каких-либо признаков масштаба.

Но в любом случае автор изначально отталкивается от тех объективных членений формы, которые определены не его фантазией, а прекрасно ощущаемыми и художником, и рядовым потребителем функционально-конструктивными требованиями.

Примерно те же требования образуют и следующую категорию образного склада дизайнерских изделий — тектоническую организацию дизайнерской формы.

Термином «тектоника» (от греческого «искусство строить») обозначается художественное выражение закономерностей строения некоего объекта, отражающее принципиальную связь слагающих его сил. Так, в архитектурной конструкции это — показ через комбинацию опорных и поддерживаемых частей испытываемых ими нагрузок, в механизмах — выявление роли и связей движущихся и неподвижных элементов. Причем если, например в архитектуре, словом *«тектоника»* обозначается *образ действующих в сооружении сил*, картина их соотношения, то конкретная строительная конструкция есть соотношение *действительных сил*, противоборствующих в ее структуре. В дизайнерских объектах наблюдаются все эти разновидности тектонических противостояний. В большинстве бытовых приборов важнейшей тектонической характеристикой становится *«маскировка»* формами корпуса работающих внутри него механизмов. В тяжелых станках тектоника сродни архитектурной, где описываются соотношения массы тела и его объема, отражающие образ опорной конструкции. В *«легких»* дизайнерских формах — драпировках, одежде — тектонические закономерности объясняют способность исходного *«плоского»* материала формировать объемные и пластические комбинации, приспособляющиеся к *«базовым»* конструкциям портьер, манекена, человеческого тела. В графическом дизайне на первый план выступает отражение борьбы несущей поверхности листа и способных зрительно деформировать эту поверхность изображений, пятен, шрифта и их сочетаний.

Сложнее всего обстоит дело в средовых произведениях — здесь глазу приходится разбираться в переплетении множества разных тектонических структур.

Прежде всего мы замечаем здесь массу как бы случайных тектонических решений, принадлежащих элементам предметного наполнения — от картин и штор до мебели, которые к тому же образуют собственные тектонические ансамбли, связывающие воедино и колористические противоречия этого множества, и противопоставления «плавающих» в средовом контексте объемов наполнения параметрам его пространства. И все это вступает в тектонические контакты с «обнимающими» их впечатлениями от собственно архитектурной ситуации, включающими борьбу и конструктивных, и объемно-пластических «изображений» действующих в среде сил: равновесия, тяжести, света и цвета и т.д.

Иначе говоря, если тектоническая организация произведения дизайнерского искусства содержит картину внутренних противоречий и объективно заложенных в природе этого произведения «скрытых» напряжений, то чувство масштабности предупреждает, как эта картина может быть приложена к ситуации, а эмоциональная ориентация синтезирует содержание обеих категорий, вызывая у потребителя готовность принять это произведение в свой мир как его необходимую часть. *Единичные возможности визуальных (художественных) средств дизайна сливаются в интегральные средства формирования дизайнерского образа.*

Интересно отметить, что эта относительно стройная система теоретических положений в жизни не выглядит столь определенно. Хотя бы потому, что в дизайнерском творчестве нет устойчивых предпочтений каких-либо средств выразительности — они легко подменяют друг друга. И при проектировании, скажем, светильника желательный автору эффект достигается и целенаправленным использованием оригинальной формы, и необычной раскраской его отдельных частей, и неожиданным выбором конструктивных материалов и т.п.

Поэтому окончательный отбор средств формирования зрительного образа только частично подсказывается функционально-техническими особенностями будущего дизайнерского решения, а в основном это дело рук художника — автора произведения. И ему же принадлежит право на определение способа, приема визуальной организации этих средств в единый — непротиворечивый для зрителя — организм.

Ибо в произведении дизайна все три базовые структуры — эмоциональная, масштабная и тектоническая — проявляются и взаимодействуют только в характеристиках (параметрах, чертах) внешнего вида изделия, в его форме. Профессионально это означает, что художник-дизайнер создает эту форму в соответствии с особыми законами художественной деятельности, которые составляют **теорию композиции.**

4.2. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность

Понятие о композиции. Предпосылки и цели формирования композиционных систем. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений

Термин «**композиция**» (от латинского composition — сложение, составление) означает **строение (структура), соотношение и взаимное расположение частей, образующих одно целое.**

В искусстве это толкование существенно осложняется, т.к. здесь подразумевается, что взаимодействие, соподчинение частей композиции создает эстетически оправданную, художественно выразительную систему форм, целенаправленно вызывающую у зрителя (читателя, слушателя) определенную, задуманную автором эмоциональную реакцию — настроение, желание действия, ощущение комфорта и т.д. В дизайне, в т.ч. средовом, результатом композиционной деятельности является *целостность* объекта проектирования — органичное единство воспринимаемых потребителем эмоциональных и прагматических впечатлений, 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 и есть цель и искусство композиции.

В дизайне профессиональная суть композиционной работы — визуальная организация набора элементов дизайн объекта, *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. А степень ясности, «читаемость», выразительность этой системы сигналов есть, в конечном счете, мерило качества композиционной деятельности.

Иначе говоря, термин «композиция» можно трактовать и как действие — выстраивание эстетических взаимосвязей между нужными автору компонентами формы, их согласование и видоизменение ради искомого художественного эффекта. Поэтому профессиональный разговор о технике и технологии композиции в дизайне должен дать ответ на два основных вопроса:

- **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.

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:

- 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*;

- донести — через взаимодействие «конфликтующих» идей и тем — значимую для зрителя *идейно-эстетическую информацию* (эмоционально-художественный смысл).

Но воздействие формы в дизайне имеет двойную природу.

Во-первых, она функциональна (рычаг передает усилие, кровля защищает от непогоды и т.д.) и обусловлена технически (компоновкой частей механизма, распределением усилий в конструкции и т.п.), что закреплено в сознании человека почти автоматически, предыдущим опытом его общения с миром необходимых ему вещей и устройств. А трансформация соответствующих представлений в чувства удобства, надежности, хрупкости и т.д. служит базой последующих эстетических выводов.

Но оперировать художнику с этой стороной содержания формы трудно — она слишком самостоятельна, первична. Мы можем ее учитывать, но «переломить» — не в состоянии. Во-вторых, любая форма — предмета, изображения, комнаты — содержательна сама по себе, вне связи с ее назначением. И выразительность «собственно формы» раскрывает на абстрактном уровне куда более капитальные, нежели узкая прагматичность, свойства мироздания: тяжесть, яркость, подвижность, угрозу и т.д. Они отзываются в сознании человека соответствующими эмоциональными реакциями, но очищенными от функциональных подсказок. И

именно этими свойствами формы дизайнер может распоряжаться свободно, меняя контуры, оттенки цвета, их сочетания и т.д.

Другими словами, 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: «колющее» 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 того результата проектирования, который обозначается термином «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 дизайнообъекта 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 принципов формирования композиции дизайнерских объектов и систем. 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 о 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. И не беда, если эти системы не увязаны изначально (например, композиция заполнения — мебели, оборудования — строится по своим законам и может не подчиняться композиции фасадов стен помещения) — они действуют на зрителя совместно.

Многообразие связей визуальных форм и ответных реакций потребителя на их восприятие весьма внушительно.

Плоскостные изображения могут породить массу вариантов потребительского отклика — от «мрачности» или «серости» монотонных сочетаний черного и белого до яркости цветовых контрастов, от «сосредоточенности» центрических 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. Поставьте куб, демонстрирующий чувства надежности и устойчивости, на ребро — и эти ощущения трансформируются в ярко выраженную неопределенность.

Схожие результаты — с понятными разночтениями — возникают от восприятия пространственных форм. 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, иными словами — нескольких ступеней эмоционального «давления» на зрителя — ставит перед проектировщиком особый 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. 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.

4.3. Композиция как организационная и содержательная категория

Элементы композиции, средства и приемы формирования композиционных конструкций. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации.

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.

Основными структурными элементами композиционного целого считаются нижеследующие.

1. **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 параметров. 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».

4. Оси композиции — воображаемые «силовые линии», показывающие условные направления концентрации визуальных связей между художественно значимыми слагаемыми среды. Различаются оси пространственные, и отмеченные цепочкой материальных тел, в композиции все они подчеркивают направления внимания зрителя, подсказывают ориентацию движения в среде, могут иметь криволинейные очертания.

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.

Элементы композиции дизайн-объекта всегда так или иначе воплощены в соотношении и конфигурации пространств и объемов, в размерах и форме частей зданий и оборудования, в цветовых или тональных комбинациях, т.е. реально существуют. Сложнее обстоит дело со связями, которые описывают типы их взаимодействия. В зависимости от ситуации и воли автора эти элементы могут вступать в самые неожиданные и противоречивые отношения — «притяжения» (если расположены достаточно близко друг к другу), «отталкивания» (если черты их облика резко контрастируют), «равнодействия», «наложения», «отрицания», «окружения» и т.д. И хотя сами по себе эти отношения задаются объективно, их конкретное прочтение зависит от того, что и как «изображено» соседними слагаемыми комплекса.

Затруднено — даже для профессионала — однозначное толкование смысла композиции, если в роли доминант или акцентов оказываются разные слагаемые реальной композиционной системы, особенно в развитых пространственных построениях. Так, в афинском Акрополе доминантой ансамбля является венчающее священную скалу *сооружение* — Парфенон, в самом Парфеноне главное для зрителя — *ритм* окружающего храм периптера; на парижской площади Вогезов доминирует ее замкнутое застройкой «*пространственное тело*», в анфиладе интерьеров Екатерининского дворца в Царском Селе главное всего *ось* перетекающих друг в друга пространств.

Но эти трудности — субъективны, тогда как закономерности композиционных связей существуют на деле, что подтверждается всем опытом художественной деятельности человека.

Практика проектного творчества наработала развитую систему вариантов композиционных построений для любых видов дизайнерских задач. Одни опираются на технологии традиционных видов искусства: живописи, скульптуры, архитектуры. Другие берут за основу театральное дело, третьи используют инженерно-технические подходы. Но все они зиждятся 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, членящей 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 Г. Вейля, «смутного понятия уравниваемости». Но в первом

случае автор усиливает черты *монументальности*, статичности целого, во втором — подчеркивает *динамичность*, выявляет направления движения, развития, 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.

Надо только помнить, что 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.

Но зато внутри этих рамок допустимы самые неожиданные предложения. Тем более что любые варианты базовых композиционных структур, отвечающих исходным утилитарно-техническим установкам компоновки дизайнерского объекта, могут до бесконечности расцветиваться, 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. Достаточно вспомнить бесконечное разнообразие форм одного и того же вида бытовой техники, облекающих общий для всех моделей механизм в далеко не идентичные корпуса; или бесчисленные варианты графического оформления одинаковых по материалу и конструкции молочных упаковок.

При возникновении какого-либо нового технического принципа дизайнерского решения появляется оригинальная компоновка, меняющая традиционные схемы. Как, например, это произошло на наших глазах с коренным преобразованием облика обыкновенного электрического чайника. Или — с изменением образа современного дорожного велосипеда, отказавшегося от привычной жесткой рамы в пользу системы мягких подвесок, исключаящих тряску при езде по пересеченной местности.

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, используемых материалов и т.д. Вышеперечисленное имеет два следствия.

Первое — видимо, в дизайне в принципе не существует ситуаций, практическое решение которых лежит в параметрах одного-единственного варианта, оптимального со всех точек зрения. Всегда можно подобрать решениям, кажущимся идеальными, альтернативные, не менее ценные и содержательные. Только после реализации добротного задуманный вариант становится «единственным» и даже — эталонным для аналогичных задач и условий. Так даже в среде появляются « типовые » решения, позволяющие тиражировать сочетания форм, которые нравятся публике и не требуют специального авторского вмешательства — офисы, гостиничные номера, аптеки и т.д.

Второе следствие — *вероятность появления все новых и новых композиционных структур в любой системе дизайнерских задач практически неограничена*, и выход на ту или иную систему соподчинений зависит, преимущественно, от компетентности и фантазии автора.

В полной мере это относится, разумеется, к конкретике дизайнерских решений. Однако число « итоговых » композиционных структур, концептуально суммирующих возможные варианты взаимодействия элементов композиции, ограничено. Назовем три из них, наиболее зримо выражающие реально осуществимые направления художественного поиска.

Первый вариант получил условное наименование **«развитие»**, поскольку наглядно иллюстрирует принцип слияния разнонаправленных конфликтных напряжений в некую равнодействующую, отчетливо выраженный вектор, устремленный к общей для композиционного комплекса цели.

Второй вариант можно назвать «противопоставление», т.к. его композиционная структура соединяет разнокачественные, взаимно отталкивающиеся, контрастирующие, но как бы равные по значению силы.

Третий лучше всего обозначить термином «перечисление», т.к. в его «силовом поле» относительно равноправно сосуществуют несколько близких по размерам, яркости и другим параметрам самостоятельных композиционных элементов, собранных в целое «внешним» фактором: ритмическим рисунком сомножества, общим цветом, границами «поля» и т.д.

В реальном мире ни одна из этих принципиальных схем в чистом виде не существует, они обязательно, так или иначе, комбинируются. Происходит это либо в пределах общей структуры, где одни и те же элементы связаны разными типами отношений, либо по уровням композиции: комплексная система выстроена в целостность по одним законам, элементы комплекса — по другим, детали их прорисовки — по третьим. Но конечная, обобщающая направленность — или преимущественно к организации по принципу «развития», или к построениям типа «противопоставление» или «перечисление» — соблюдается. Потому что эти композиционные структуры формализуют фундаментальные эмоционально-эстетические ощущения, которые способны вызвать у человека восприятие конкретных визуальных конструкций.

Появление названных итоговых структур присуще всем видам и формам дизайна. Но — с поправками на назначение, масштаб и используемые средства формирования дизайн-объекта.

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.

Архитектурно-средовой дизайн 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 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.

4.4. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения

Контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла. Принципы гармонизации (совершенствования) проектного решения

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:

а) отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, взглянуть на него непредвзято;

б) найти объективные и случайные отступления проделанного от намеченной ранее «идеальной» цели;

в) проанализировать «формальные» качества работы: согласованность цвета, ритмические и пропорциональные связи и т.д.;

г) 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 сливающихся в ансамбль впечатлений от слагаемых композиции**. Эта категория означает отсутствие в поле зрения элементов и деталей, раздражающих глаз, «выбивающихся» из ансамбля. 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. Считается, что всего **принципов гармонизации**, определяющих формальное совершенство композиционной структуры — пять:

- 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;
- уравнированность 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 непроизвольно 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. А 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.

Затронутые в настоящей главе 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.

Самый трудный в этом плане вариант дизайнерской работы - средовое проектирование, где взаимодействуют одновременно сочетания плоскостных, объемных и пространственных форм, что требует специального показа особенностей использования этих фундаментальных положений в технологии дизайна средовых объектов и систем.

ГЛАВА 5

Композиция и гармонизация в средовом дизайне

5.1. Среда как объект проектирования

Комплексность разработки средового решения. Композиционная роль предметного наполнения. Функциональная динамика средовых композиций, развитие среды во времени. Эмоциональная ориентация — как конечный результат проектной работы

Пространственность средовых построений — ведущее, но не единственное их отличие от других произведений дизайнерского творчества. Объекты и системы среды, как правило, физически много больше творений предметного и графического дизайна, что предопределяет особенности их восприятия — не одномоментно, сразу, а по частям и в течение времени. Они много сложнее и богаче по формам и способны создать в сознании зрителя столь содержательную категорию, как художественный образ. Но для специалиста-проектировщика все это означает, что их формирование представляет собой многослойный, разноаспектный, развернутый во времени и достаточно неопределенный по результатам процесс.

В основе художественных решений среды лежат три самостоятельные визуальные конструкции — процессуальная, пространственная и предметного наполнения, каждая из которых проектируется по собственным законам. В конечном счете они должны образовать гармоничное единство, составить комплекс поддерживающих друг друга композиционных структур. И достаточно одной из них вступить в принципиальное противоречие с остальными — разрушается, уродуется задуманная образная концепция. Даже идеально решенная система предметно-пространственных условий для какого-либо нужного, но неприятного для потребителя процесса — слишком шумного, трудозатратного, затянутого по времени — практически не может стать эстетическим достижением. Тем более не станет шедевром средового дизайна объект, где нарушены художественные законы его построения, как бы идеально не был отлажен сам процесс: не позволят визуальные помехи.

Поэтому **комплексность — совокупность разнородных действий и мероприятий, направленных на получение целостного, заранее задуманного результата** — обязательное условие и кардинальное свойство проектного формирования среды. Она неизбежно следует из существа феномена «среда», зависящего от столь разных и влиятельных слагаемых — любое проектное прикосновение к одному из них вызывает ответные деформации как в остальных слагаемых, так и в том целом, которое они образуют. Поэтому столь своеобразна методика средового дизайна, которая указывает, какие проектные действия в той или иной ситуации наиболее эффективны для реализации авторского замысла, помогает ощущать среду и как чуткий слаженный механизм, действующий ради общей цели, и как систему интереснейших по сути и форме деталей этого механизма, само сцепление которых уже есть захватывающее зрелище.

Задача тем более сложная, что категория «образ среды» изначально включает в свое содержание эмоциональный настрой ее потребителя, т.е., в отличие от архитектурного образа, куда сильнее зависит от его субъективных возможностей. Иначе говоря, *дизайн среды подразумевает не абсолютное предопределение будущего средового состояния, а создание набора условий, необходимых для появления ожидаемой системы его модификаций*. Архитектор-дизайнер проектирует не единственную и не изменяемую версию средового образа, а максимально емкий вариант предметно-пространственных параметров для его возникновения и понимания.

Это обстоятельство объясняет близость методологии средового и архитектурного проектирования, одинаково пользующихся зрительными образами для своих идейно-

эстетических целей. Но здесь же лежит и грань между архитектурой и дизайном среды: последний куда теснее привязан к противоречивому и часто не зависящему от автора предметному комплексу, который может как обогатить, так и исказить эстетический посыл, заложенный в идеях архитектурной организации средового пространства.

Избежать такого рода неопределенности можно, только хорошо понимая, как именно дизайнерское оснащение средового организма будет влиять на его образное содержание. Базой соответствующих представлений является неразделимость пространственной сути всех средовых конструкций. Именно она включает обе «внеархитектурные» ветви средового комплекса — интерпретацию его функциональных процессов и систему форм оборудования и предметного наполнения — в орбиту «пространственных переживаний» ансамбля.

Так возникает специфически «средовой» принцип классификации элементов обустройства среды — *по способу и степени их участия в формировании ее пространственной структуры*.

Этот принцип опирается на очевидную разницу соответствующих потенциальных возможностей разных видов оборудования. Одни из них могут быть, подобно архитектурным формам, жестко привязаны к средовой оболочке, другие — и это их принципиальное отличие от архитектурных деталей — могут менять свое местоположение, образуя в одной и той же ситуации, но в разное время новые пространственные комбинации.

Анализ показывает существование пяти уровней мобильности средового оборудования, не связанных ни с его генезисом, ни с функциональной ориентацией.

1. Встроенное оборудование, жестко интегрированное в архитектурно-пространственный каркас среды. Как правило, это инженерные устройства — решетки и коробка вентиляции, камин, радиаторы отопления, скрытое освещение и пр., — выступающие как своего рода детали архитектурной композиции.

2. Приставное (пристроенное) объемное оборудование — корпусная мебель, сантехника, раздвижные перегородки, шторы и т.д. Их размещение в интерьере обычно зафиксировано удобствами пользования и привычками хозяев, образуя пространственную основу уклада жизни «второго порядка» (если архитектурное решение считать основой «первого»). Однако эта расстановка, при необходимости, может быть изменена без ущерба для функции, но с полной или частичной трансформацией облика среды.

3. Стационарное предметное наполнение — вещи, обычно имеющие постоянное место (телевизор, пианино), но передвигаемые «к случаю» без кардинального изменения характера помещений. Сюда же относятся декоративные элементы интерьера — крупные вазы, картины, аквариумы и пр.

4. Подвижные и напольные элементы — кресла, ковры, торшеры, нагреватели, имеющие несколько «законных» вариантов размещения, предопределяющих и функцию, и облик интерьера (сравните праздник с гостями или семейный вечер в общей комнате).

5. Мобильное наполнение — посуда, книги, инструменты, игрушки, одежда и т.д., — которое может оказаться в самых неожиданных местах комнаты, хотя для него существуют и свои привычные варианты (посуда в шкафу либо на столе, игрушки в детском уголке или в месте для игр и т.п.).

Все пять групп играют в формировании среды двоякую роль: а) становление пространственной структуры и б) декоративное обогащение некоей начальной картины. И чем стабильнее оборудование, тем активнее его пространственная роль, а чем мобильнее, тем важнее декоративное содержание. В функциональном плане устойчивые компоненты образуют «каркас» протекающей здесь деятельности (предназначенность данного места в определенные часы суток конкретному назначению, что составляет опору образа жизни потребителя), «передвижные» приспособливают коренные

комбинации функций и характеров проживающих к нетиповым вариантам их поведения. Также переплетаются в жизни и в проектировании способы совместной компоновки всех пяти групп: постоянные места мобильных элементов зависят от расстановки приставного оборудования, соединение встроенных форм с архитектурной базой должно предусматривать разные возможности перестановки стационарного или мобильного наполнения.

Поляризация средового наполнения по признаку «стабильности» и «мобильности» сказывается не только на размерах, сроках амортизации и других «физических» характеристиках, что уже важно для проектирования. Имеет она смысл и с чисто «художественных» позиций. Например, гибкое использование всей гаммы габаритов «стабильного» и «мобильного» оборудования помогает формировать масштабность интерьера. Ибо чем «неподвижнее» элемент наполнения, тем ближе он по масштабному воздействию к крупным членениям пространства, чем динамичнее его статус, тем чаще он олицетворяет микромасштабы среды. А сознательное исключение из теоретически возможной палитры масштабов интерьера какого-либо из уровней — «стационарного» или «мобильного» — усиливает оставшиеся масштабные ощущения.

Сходным образом градуируется и шкала эмоциональных оценок элементов наполнения, хотя здесь «чувственные» категории реже совпадают с показателями подвижности — слишком зависит эмоциональный образ предметной формы от ее внешнего вида — окраски, размера и пр. Но в принципе, чем жестче, консервативнее роль данного компонента в средовом контексте, тем спокойнее становится образ среды. И наоборот, подвижные, «свободные» предметы и вещи снимают с него черты устойчивости, но делают его декоративнее, привлекательнее.

Наконец, то же распределение ролей заметно и при формально-композиционном анализе средовой структуры: обычно более устойчивые элементы становятся главными в композиции, а подвижные довольствуются положением «ассистентов» стабильного ядра.

Этот ряд обстоятельств смыкается с еще одной важной особенностью средовых объектов и систем — они, в отличие от архитектуры, произведений предметного и графического дизайна, динамичны, **меняются во времени и функционально, и физически**, не теряя, однако, качеств среды.

Первая позиция связана с очевидной деформацией образа объекта. В квартире один настрой существует в будни, другой — в дни семейных торжеств; перестраивается система средовых впечатлений с изменением состава, возраста ее членов; в театральном зале приподнятая атмосфера вечернего спектакля наутро сменяется деловым характером репетиционной работы и т.д. Этим видам перемен присущ повторяющийся ритм — суточный, сезонный. Нередки и такие варианты, когда в пространстве, предназначенном для определенных функций, разворачиваются совсем другие действия: манифестация вытесняет магистрали транспортные потоки, территория стадиона отдается торговой ярмарке или выставке.

Очевидно, что соответствующие приспособления среды к новой функции почти никогда не затрагивают ее пространственное тело, а осуществляются за счет специального или временного оборудования — как стационарного, так и мобильного.

Иное дело, когда среда претерпевает необратимые физические изменения — как позитивные, так и отрицательные. Например, вызванные обстоятельствами ее формирования (реконструкции) или деградацией ее систем. В этом случае различают объекты *формирующиеся* — обладающие только частью своих будущих структур (например, не до конца обставленная только что заселенная квартира) — и *стабильно функционирующие*. Последние практически идеально приспособились к своему назначению, имеют полный комплект оборудования и декоративного оснащения и не рассчитаны на перемены, в т.ч. внешнего вида, кроме незначительных косметических.

Разница этих состояний существенно отражается на наборе используемых в

композиционной структуре компонентов среды — он всякий раз зависит от конкретных задач и условий эксплуатации. Не последнюю роль здесь играет возможность использования в качестве ведущих элементов композиции как «стабильных», так и «подвижных» слагаемых средового комплекса.

Приведенные положения соответствуют работе не только с интерьерами жилых и общественных зданий с их относительно небольшими габаритами. Они действенны и для другого масштабного крыла среды обитания — градостроительного. Здесь, несмотря на многократное увеличение размеров системы, типология форм ее наполнения подчиняется тем же критериям «участия» в деле формирования среды: постоянные формы примыкают к пространственным факторам, подвижные определяют структуру и адаптационные возможности средовой ситуации.

Однако размер объектов городской среды накладывает свой отпечаток на эти закономерности. В «городских интерьерах» картина фактически расчленяется на гигантскую «емкость», образованную массивами зданий и зелени, и заполняющий ее на уровне земли слой дизайнерского оборудования, машин и людей, насыщающий среду жизненным содержанием, т.е. здесь заведомо существуют два «несоединяющихся» масштабных уровня. Кроме того, меняется точка отсчета масштабных и эмоциональных конструкций — они сравниваются не с человеком, а с крупными элементами среды — машинами, деревьями и т.д. При этом из восприятия городского пространства почти исчезают столь важные для интерьеров компоненты вещного наполнения — книги, посуда и пр. В городе они играют активную роль только при непосредственном контакте с ближними планами.

Но все эти отличия не меняют принципа: **оборудование и наполнение в среде различаются не столько назначением, сколько показателями стабильности и подвижности, которые определяют их способность вступать в разного рода пространственные комбинации между собой и с исходной пространственной основой.** Комбинации, которые создают — масштабом, степенью мобильности, силой единства с архитектурной базой — эмоционально-художественный климат средовых комплексов, становящийся, таким образом, во-первых, прямым результатом композиционной деятельности проектировщика, а во-вторых, интегральным признаком степени гармоничности средового решения.

5.2. Исправление и преобразование схемы визуальной организации средового объекта

Варианты проектных деформаций средовой системы в процессе проектирования. Масштабная координация. Кардинальные изменения композиционной структуры. Взаимосвязь средств корректировки средового решения

Из предыдущего материала видно, что алгоритм средового проектирования складывается из взаимодействия композиционных и гармонизационных проработок, представляющих две стороны единого процесса дизайнерского творчества.

Первая фаза этой работы призвана *преобразить условия проектной задачи в принципы ее решения, создать из описания потребности модель материально-пространственного объекта, ее удовлетворяющего.* Причем ее визуальные параметры обретают статус признаков произведения искусства. И первый из них — **композиционная структура** — становится основным приоритетом этапа.

Вторая фаза посвящена *детальной прорисовке композиционных предложений, в ходе которой автор неизбежно корректирует часть визуальных параметров.* Прежде всего ту, что мешает восприятию композиции. Т.е. на этой стадии стержнем процесса становятся **гармонизирующие мероприятия.** И хотя в обоих случаях технологические принципы проектных действий одинаковы — речь идет о сознательной обработке формы слагаемых средового комплекса — нацеленность этих действий различна.

Обе задачи — композиция и гармонизация — реализуются двумя подходами к визуально-процессуальным формам:

- *частичное исправление в принципе устраивающих автора решений*, додумывание и доделывание принятой к исполнению композиционной схемы;

- *кардинальное преобразование сложившегося в натуре или в проекте предметно-пространственного строя*, придание ему новых визуальных, а значит, и эмоциональных качеств и состояний.

Первый путь уточняет выбранную компоновочно-композиционную идею, второй означает ее весьма существенную подмену. Понятно, что из-за многоуровневое строения среды автор, работая над одним и тем же объектом, может на разных уровнях и в разных сферах его формирования использовать оба подхода, что делает дизайн среды весьма свободным видом творчества, т.к. гармоничность его продукции в равной степени достигается и за счет работы с пространственной основой среды, и при проектировании ее предметного слоя.

Правда, технологии согласования этих визуально-содержательных уровней чрезвычайно самобытны, ибо различны геометрические основы формообразования в архитектурном и предметном дизайне, а синтез их визуальных черт идет не по линии «консенсуса» в орнаментике, фактурах или пропорциях, а по совсем другим законам. Например, можно использовать в построении ансамбля только часть из 5 принципов гармонизации, больше полагаясь на фундаментальные свойства композиции: безусловное главенство визуальных форм и функционального содержания в доминантном элементе, активное выявление композиционных осей, поиск соответствия в масштабных уровнях и т.п.

Только в этом случае можно свести несводимые в обычных условиях формы средового комплекса к одному «ансамблевому» знаменателю. Причем «читаемость» конечного решения во многом будет зависеть от того, как художник разложит композиционную структуру на зрительные комбинации. Например, если контрастные по стилю дизайнерские компоненты будут сравниваться в предметных цепочках и группах, а объемно-пространственные построения (и дизайнерские в том числе) будут рассматриваться в пределах «архитектурных» взаимодействий.

Это общее положение сильно осложняется неоднородностью функционально-образной природы предметного наполнения и систем оборудования, что резко дифференцирует их эстетические возможности.

Наиболее мощным средством формирования и исправления композиции средового объекта является его *технологическое оборудование*, реализующее базовый функциональный процесс. Оно формирует не только объемно-пространственные комбинации наполнения, нередко заслоняющие визуальный строй архитектурной основы, но и привносит в образ среды эмоциональный климат, характерный для данного процесса. При этом облик такого оборудования часто содержит весь арсенал художественных средств формирования средовых ощущений — от светопластических и размерных характеристик до кинетических и аудио свойств.

Скромнее потенциал элементов наполнения, носящих общее название *визуальные коммуникации* — они формируют прежде всего информационные показатели (направление движения, его скорость, места узлов пересечения и перераспределения потоков и пр.). Но внешний вид этой группы средств столь активен, что часто они «перевешивают» в облике среды роль других ее компонентов.

По-своему участвуют в преобразовании **среды отделочные материалы**. И здесь чисто декоративные возможности — чередования цвета, прорисовка членений, усиление яркости — дополняются «функциональными»: появляется «мягкость» контакта с ковровыми, текстильными фактурами, «отталкивающий» эффект зеркальных, полированных поверхностей, возникают неожиданные прочтения одного и того же материала при разных возможностях его восприятия.

Совершенно исключительна в среде роль *декоративной составляющей* — украшений, предметов арт-дизайна, облика функционально необходимых мебели, штор, посуды, орнаментов на ограждающих поверхностях. Часто именно ее воплощение составляет генеральную линию формирования средовой ситуации, причем относительно независимую от функционального назначения носителей декоративного начала.

И все это — не считая возможной корректировки собственно функциональных процессов, которая может создавать совершенно новые условия восприятия зрительных образов, работавших раньше в других эмоционально-функциональных обстоятельствах.

Наиболее ярким примером «корректировочных» мер гармонизации среды является ее **масштабная координация**, иначе говоря — уточнение масштабности средового комплекса.

Напомним, что чувство масштабности базируется на точности восприятия масштаба (размера) деталей и фрагментов среды, подводящего

зрителя к представлению о значимости объекта в целом. При этом чем больше в композиции разного рода деталей, тем она кажется измельченнее, дробнее. Большое количество слагаемых иллюзорно увеличивает размер целого, а отсутствие членений или деталей делает размер целого неизвестным, неопределимым.

Навязывая среде тот или иной масштаб, т.е. формируя чувство ее масштабности, архитектор-дизайнер в конечном счете работает «на эмоцию», превращая ее в конкретный зрительный образ. Инструментом влияния на восприятие масштабности является выборочное наложение нескольких классов понимания размерности элементов среды, от «меньше человека» до «не имеет прямых с ним связей». Например, сопоставление масштабов, присущих архитектурной основе, и тех, что отмечают габариты ее оборудования. В тех случаях, когда проектировщик хочет подчеркнуть идеи величия, парадности, он будет «выпячивать» сверхкрупные размерные характеристики, затушевывая, убирая мелкие членения. А если будут стоять цели смягчения, гуманизации — на первый план выйдут размерности, близкие человеку.

При этом к чисто размерным характеристикам дизайнерских компонентов добавляется их функциональный смысл, и они становятся не просто «указателями масштаба», но и знаками деловых и процессуальных связей, эмоциональными и даже идеологическими символами. Тем более что элементы оборудования могут выполнять и другие композиционные роли: корректировать цветовую гамму, образовывать ритмические последовательности, исправлять пропорции, т.е. отвечать всему спектру задач гармонизации произведения средового искусства.

Когда возможности корректировочных мероприятий для достижения нужных автору эмоционально-художественных целей оказываются недостаточны, в силу вступают приемы активного преобразования композиционной структуры средового комплекса. Часть их названа ниже.

1. Внесение новой доминанты — решение, весьма распространенное в практике проектирования. В этом случае к сложившейся системе элементов добавляется новый, превосходящий по силе и значимости все существующие, «забывающий» их воздействие и потому перестраивающий весь порядок композиционных соподчинений.

Отмечают два варианта этого приема: а) «новое строительство» на условно свободном месте, без ломки сложившихся форм среды; б) «реконструкция», серьезная переделка одного из имеющихся в наличии композиционных элементов. При этом композиция либо полностью изменяется, либо активно деформируется, приобретает иное художественное содержание.

2. Объединение совокупности объектов или пространств с разными эмоционально-художественными характеристиками за счет системы одинаковых (или близких по облику) акцентных элементов, обобщающих «случайный» исходный строй.

В этом приеме «физический» объем вносимых изменений, как правило, много меньше общей массы существующих объектов. Но он, будучи однородным по впечатлению, принципиально перестраивает композиционную структуру, подчиняя индивидуальные различия прежних акцентов более крупному «порядку считывания» ансамбля в целом.

Новые включения могут, тиражируя заметные черты существующих компонентов комплекса, создавать общность новой системы с помощью старой; могут, вводя активное чередование новых форм с разнообразием прежних, преобразовать беспорядочное скопление в единый ритм; могут небольшими достройками «успокоить» высотные разночтения, создать у разных фасадов общий уровень насыщения деталями и членениями и т.п. Но все эти предложения опираются на принцип максимального сохранения своеобразия сложившихся элементов комплекса, что делает данный прием чрезвычайно действенным при реконструкции или при организации в среде специальных временных мероприятий.

3. Развитие, **обогащение сложившейся композиционной системы** дополнительными для исходной ситуации средствами выразительности. Этот прием также принадлежит к числу «реконструктивных», но здесь используются разные способы усиления имеющейся художественной схемы — внесение новых пластических элементов вместо старых, изменение цвета, использование ландшафтных включений и т.д. И в том числе — деформация, искажение формы хорошо знакомых зрителю образных или тектонических конструкций.

«Неоправданному», волевому изменению могут подвергаться разные признаки исходной формы: пропорции, силуэт, соотношения материалов, тектонические связи. Но в этом варианте часто преследуется цель не

столько совершенствования прежней схемы, сколько ее переосмысления. Таким образом, сохраняя в новой системе или отдельные узнаваемые элементы старой, или принципиальную «формулу» их соединения в целое, можно «расшатать» отношение зрителя к привычному, приучить к неординарным художественным конструкциям.

В средовых объектах и системах все приемы преобразования композиционных схем могут применяться к любым их составляющим — и архитектурным, и дизайнерским. Причем в ряде случаев дизайнерское начало создает для новой художественной схемы более весомые последствия, чем вмешательство в архитектурные свойства.

Именно дизайнерскими средствами достигается выразительность интерьеров Ч. Макинтоша, где странноватые, почти карикатурные формы мебели и настенного декора образуют неповторимую атмосферу «тревожной комфортности» рубежа веков.

Меры гармонизации являются мощнейшим инструментом выстраивания эмоционально-содержательной конструкции средового ансамбля. Здесь впечатления от элементов оборудования, индивидуальные уже в силу особенностей их предназначения, сопоставляются с контрастными им образными характеристиками архитектурных компонентов. Возникает нужное средовому климату сращивание тяготеющих к постоянству впечатлений от архитектуры, символизирующей мир идей — с гибкими и своенравными чертами предметного наполнения, которое в конечном счете определяет уровень «человечности» контактов среды и потребителя.

Разумеется, возможны и другие по смыслу сочетания — легкость архитектурных конструкций может служить фоном для солидных, массивных форм и объемов мебели, нередко комбинации близких по образу «оболочек» и «наполнения». Но всегда чисто визуальные сопоставления от компонентов среды, разных по происхождению, художественному замыслу и производимому эффекту, будут тут же дополняться сравнением их прагматических качеств, что придает общей средовой атмосфере особую глубину и многозначность.

С позиций технологии проектирования это означает желательность *составления*

нескольких вариантов такого рода сочетаний. Их сравнение и выбор комбинации, максимально отвечающей авторскому представлению о содержании средового объекта, завершает эскизное, «предрабочее» проектирование — ту стадию проектного процесса, когда закладывается художественный стержень комплексного формирования средового организма — образ или атмосфера среды.

5.3. Формирование эмоционального климата среды

Эмоциональная структура, ее виды и особенности формирования.
Свобода и иерархия проектных действий. Технологии дизайна среды

Рассмотрение порядков и результатов средового проектирования 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 произведения средового дизайна, напрямую поддающаяся сознательному проектированию. В процессе работы над проектом эмоциональный смысл будущего комплекса как бы угадывается художником, 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), художник 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 настроениями, 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 проектного творчества: на разных этапах работы, иногда даже неожиданно для автора могут появиться новые идеи и предложения, «ломающие» эти условные порядки.

Больше того, одно из свойств средового проектирования — 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.

Но знать о существовании такой «идеальной» цепочки надо. Она не позволит автору «проскочить» мимо важных аспектов совершенствования проектного решения. Другими словами, речь идет не о догмах технологической организации проектного процесса, а о принципах **методологии проектирования**, раскрепощающих авторское сознание и обеспечивающих максимальную свободу дизайнерского творчества.

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.

Иначе говоря, **скрытая пружина деятельности художника, проектировщика, дизайнера среды — не подчинение нормам и правилам, а их нарушение, поиск неизвестного в жизни, в искусстве, в себе** чтобы избежать непроизвольного повторения чужих творческих результатов. А для этого надо знать эти правила и уметь их выполнять, иначе нарушения будут бессмысленными и неконструктивными.

Но один закон средового проектирования — закон комплексности формирования средовых объектов и систем, иначе говоря, попеременного учета ведущих факторов их становления — надо соблюдать неукоснительно. Для этого в ходе работы надо 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, комфортности и т.д.

Без этого полноценное решение задач средового дизайна — высшей формы современного дизайнерского искусства — невозможно.

Разве что случайно, а это — недостойно профессионала...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Появление на арене мировой культуры нового вида проектной деятельности — дизайна — ознаменовало собой принципиальную ломку складывавшихся тысячелетиями представлений и принципов творческого отношения к действительности, которые олицетворяли раздельное, «по частям», вмешательство проектировщика-творца в окружающие его визуальные структуры.

Привычное ранжирование видов искусства на «высокие» и «низкие» — живопись, скульптура, архитектура в противовес декоративно-прикладному и народному творчеству, высокомерное отделение их от инженерно-технической деятельности — преобразуется новыми способами художественного видения нашего мира, в значительной мере созданного руками человека из материалов и по законам природы. Дизайн сыграл при этом совершенно особую роль. Впервые в истории цивилизации он уравнивал технические и художественные виды творчества, достижения прагматические и вершины эстетического отношения к мирозданию, слив их воедино в своих произведениях.

Дизайн оказался — в силу его безусловной полезности и столь же безусловной доступности каждому члену современного общества — самым востребованным из искусств. А его формы, принципы и особенности композиционных построений, опирающиеся на всеохватывающую «нефигуративность», абстрактность художественных средств, стали привычным признаком и ориентиром художественных построений и в других видах искусства.

Естественно, что столь решительная ориентация на использование в дизайнерских образах абстрактной выразительности реальных форм и потребительских качеств произведений дизайна привели к появлению практически новой методологии проектной работы. Методологии, активно и в полной мере использующей весь арсенал существующих навыков и установок художественного творчества: умение строить и совершенствовать композиционные структуры, свободно применяя все известные нам средства их формирования — от изображений на плоскости до пространственных впечатлений, от фактурных или ритмических сопоставлений в вещах и приборах до «нейтрализованных» комбинаций функциональных процессов в среде. Но — подчиняющей этот арсенал главной сверхзадаче «Большого Дизайна» — совершенствованию всего комплекса условий жизни на земле, включая и те сферы, что раньше считались как бы недостойными внимания художника.

Отдельные позиции проектных технологий, вытекающих из новых методических установок, описаны в настоящей книге. Среди них — положения о тектонической организации, масштабной координации и эмоциональной ориентации как краеугольных формах целеполаганий и средств созидания дизайн-образа в художественном проектировании; типологические конструкции, последовательность проектного процесса, привязанная к расшифровке задач и методов художественного проектирования на разных его этапах.

Все они опираются на методический и научный аппарат проектной деятельности, уже наработанный теорией и практикой дизайна, в т.ч. средового. Но читателю следует помнить, что дизайну как искусству едва исполнилось сто лет и масса порожденных им проблем еще не решена. И, понятно, не вошла в предлагаемый материал. Из-за чего знакомство с нашим пособием никак не может считаться достаточным для людей, интересующихся дизайном профессионально.

Настоящая книга для специалиста — всего лишь приглашение войти в этот мало кому знакомый по-настоящему мир, постоянно меняющийся и завоевывающий все новые и новые горизонты проектной культуры; первое прикосновение к дизайну, как чрезвычайно нужной человечеству и увлекательнейшей творческой деятельности, которая может и должна кардинальным образом трансформировать очень многие стороны той формы нашего осознания действительности, что называется искусством.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество. — М.: Советский художник, 1987.
2. Визуальная культура — визуальное мышление в дизайне. — М.: ВНИИТЭ, 1990.
3. Джонс Дж.К. Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа. — М.: Мир, 1976.
4. Михайлов С, История дизайна. Т. 1, 2. СД России, М., 2000, 2003.
5. Основные термины дизайна. Краткий словарь-справочник. — М.: ВНИИТЭ, 1989.
6. Раннев В.Р. Интерьер. — М.: Высшая школа, 1987.
7. Сомов Ю.С. Композиция в технике. — М.: Машиностроение, 1977.
8. Сто дизайнеров Запада. — М.: ВНИИТЭ, 1994.
9. Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. — М.: Галарт, 1995.
10. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории. — М.: СПЦ-принт, 2003.
11. Шукурова А.Н. Архитектура Запада и мир искусства XX века. — М.: Стройиздат, 1990.
12. Эстетические ценности предметно-пространственной среды: Под ред. А.В. Иконникова. — М.: Стройиздат, 1990.