

УДК 378.016:7.012 + 7.012

## **ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК БАЗОВАЯ ДИСЦИПЛИНА ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРА**

*А.М. Раскин*

Уточняется ряд понятий, рассматривается их взаимосвязь с теорией и методологией дизайн-проектирования, определяются профессиональные рамки и исторические границы дизайна, этапы дизайн-проектирования.

Ключевые слова: дизайн, искусство, красота, прекрасное, методология дизайн-проектирования.

В зависимости от того, каким содержанием наполняется само понятие «дизайн», его теория и методология могут трактоваться по-разному. Простая фиксация иногда полярных точек зрения будет выглядеть своего рода «инвентаризацией», исключаящей, в первую очередь, методологию. Учебное заведение, готовящее специалистов в области дизайна, должно выработать свою позицию, свой вполне определенный взгляд на проблемы дизайна, начиная с определения самого понятия «дизайн», его границ и кончая методикой проектирования.

Усложняет ситуацию размытость ряда понятий, таких, например, как искусство, красота и прекрасное, тектоника и архитектоника и, казалось бы, таких устоявшихся, как архитектура, декоративно-прикладное искусство. Именно дизайн провоцирует необходимость более четкого определения всех «сопутствующих» понятий. Не пытаясь дать научное определение искусства, можно констатировать тот важный в свете интересующей нас проблематики факт, что искусство – есть художественное творчество, направленное на удовлетворение духовных потребностей человека. Для ряда эстетиков такие понятия, как «красота» и «прекрасное» – синонимы, т.е. для них прекрасное не может не быть одновременно и красивым (от греческого *kalokagathia*: *kalos* – прекрасный, *kagathos* – добрый). Современное же содержание понятия «прекрасное» явно отличается от греческой «калокагатии». Прекрасным может быть человек или с ним ассоциируемое. Прекрасное – категория не только эстетическая, но и этическая, включающая представления о морали, поступке. Это же относится и к произведениям искусства. Прекрасным может быть лишь произведение, обладающее способностью вызвать сопереживание.

Красота же – не привилегия искусства, она – показатель степени совершенства системы. Если прекрасное – понятие достаточно относительное, является отражением моральных норм, выработанных человечеством и корректирующихся историей, то красота объективна, не зависит от субъективных взглядов людей. Так, например, у хозяйки, воюющей с таракана-

ми на коммунальной кухне, оценка их облика будет одна, а у биолога другая, куда более объективная. Виной необъективной оценки хозяйки – «испорченные отношения». Удивительно точно эту проблему комментирует замечательный афоризм авиаконструктора А.Н. Туполева – «Некрасивый самолет не полетит».

Поэтому произведение искусства, вне зависимости от того, красиво оно или нет, в своем идеале вызывает катарсис (katharsis – очищение). При этом ДПИ, тоже вид искусства, катарсиса вызвать не может, ибо творит не прекрасное, а красивое. В итоге необходимо подчеркнуть принципиально важное: единственная функция искусства – удовлетворение духовных потребностей человека. Произведение искусства может быть и красивым, и прекрасным, и тем и другим одновременно.

Может ли быть продукт дизайна и красивым, и прекрасным? Ответ на этот вопрос возможен лишь на основании определения понятия «дизайн». Разночтений здесь более чем достаточно. В их основе – этимология слова дизайн (итал. disegno – узор, рисунок, чертеж; англ. Design – замысел, намерение, злой умысел, проект, план, набросок, чертеж, эскиз, конструкция, рисунок, узор). Слово «план» при этом означает не только графический план, но и план действий для достижения поставленной цели (политической, коммерческой). Дизайнер (англ. Designer) – проектировщик, конструктор, художник, модельер, чертежник и даже интриган. Неопределенность границ хорошо иллюстрирует цитата: «Слово «дизайн» используется сегодня почти повсеместно: от дизайна прически – до инженерного дизайна, от дизайна кинодекораций – до дизайна кондитерских изделий, от фитодизайна и ландшафтного дизайна – до дизайна среды и даже ТВ-дизайна... Сама профессия дизайнера начинает терять свои очертания и растворяться в разных видах деятельности» [1].

«Дизайн – вид проектно-художественной деятельности, связанной с разработкой предметного окружения человека, систем визуальной коммуникации и информации, организацией жизни и деятельности человека на функциональных, рациональных началах» [1]. Подобное определение противостоит «экспансии дизайна», намечает его границы, специфику профессии. При этом необходимо уточнить содержание части определения – «на функциональных, рациональных началах». Здесь, очевидно, имеются в виду функции утилитарные. Это не означает, что дизайнер игнорирует удовлетворение духовных потребностей – тех, которые принадлежат искусству. Но в этом случае нужно говорить о синтезе дизайна и искусства. Этот процесс называют стайлингом. Можно говорить об условном разделе дизайна на два основных направления – «чистый» дизайн, учитывающий исключительно утилитарные функции, и «украшенный», т.е. синтезирующий с ДПИ, использующий стайлинг.

При проектировании орудий производства, научной и медицинской аппаратуры и других объектов сугубо утилитарного назначения в привлечении средств ДПИ нужды нет. Рынок товаров массового потребления диктует свои условия, где стайлинг становится необходимым инструментом и орудием конкурентной борьбы. В нашей стране утвердился термин «художественное конструирование» для проектирования изделий, которое «...в англоязычных, а затем и в других странах обозначалось термином Industrial design – индустриальный дизайн» [2]. Определение содержания понятия «дизайн» позволяет ограничить его профессиональные рамки, исторические границы, методику дизайн-проектирования, которая должна включать как общие принципы, так и специальные, определяемые типологией объектов.

Итак, одна из проблем, от решения которой во многом зависят специфика профессиональной деятельности, ее границы и ее история – четкое определение содержания самого понятия «дизайн». В куда меньшей степени от существующих в наши дни споров по этому поводу – второе значение термина «дизайн», которое относится к чисто визуальной характеристике формы любого объекта. Это скорее дань моде, то, что доступно и непрофессионалам. «Ах, какой дизайн», «разве это дизайн?», «дизайн, что надо!». Проблем с использованием такого термина нет. Так можно характеризовать и форму каменного топора, и египетской колесницы, и рыцарские латы миланских мастеров, и коромысло, и космический корабль. Правда, чутье подсказывает зрителю, что уместнее использовать этот термин, глядя на что-то новое.

С ними приходится сталкиваться на профессиональной стезе. Именно поэтому на начальной стадии подготовки специалистов имеет смысл не столько включаться в спор, сколько представить основные этапы становления дизайна и опыт методики дизайн-проектирования, который сложился в тех областях дизайна, которые признаны практически всеми представителями этой профессии.

В процессе становления и развития дизайна как определенного вида проектно-художественной деятельности была выработана методика дизайн-проектирования, которая представляется заслуживающей внимания в тех самых случаях, когда мы ограничиваем сферу дизайна проектированием объектов утилитарного назначения, тиражируемых средствами современных технологий. В этом случае процесс проектирования делится на ряд этапов, количество которых зависит от сложности задачи и меры ответственности за качество ее решения. Естественно, при решении простых задач ряд этапов может быть исключен из приводимого далее списка.

Шаг, предшествующий этапам проектирования – формулирование задания. Иногда эта процедура требует немалых усилий, поскольку обозначение объекта с использованием его традиционного названия («кухонная

плита», «велосипед» и т.п.) может стать тормозом на пути принципиально нового решения. Предпочтительнее задачу формулировать перечнем функций – главной и ее сопровождающих. При сложной задаче полезнее может быть «круглый стол», в котором могут принять участие не только профессионалы-дизайнеры, но и условные потребители.

Первым этапом можно назвать сбор информации, содержащей максимум сведений об опыте решения аналогичной задачи. Анализ уже накопленного опыта не только избавит от необходимости снова «изобретать велосипед», но, что самое главное, поможет выявить недоработки, дефекты, просчеты, все то, что может быть улучшено, за ненадобностью устранено, что провоцирует принятие иных решений, иногда требует кардинальной ломки традиций.

Такой анализ позволяет приступать ко второму этапу, особенно необходимому при решении сиюминутных задач, который сводится к созданию т.н. «идеальной модели». Условное название «идеальная» объясняется тем, что такая модель игнорирует проблемы технологии, материалов, экономики. Она заведомо невыполнима. Ее достоинство заключается лишь в том, что все без исключения заданные функции оказываются учтенными и выполненными. Вне зависимости от уровня развития технической базы, стоимости и пр. Для чего же такая модель? Ее единственная функция – провоцировать проектанта к возможному сокращению дистанции между желаемым и достижимым. Без ощущения этой дистанции остановка на полпути практически неизбежна, а творческий потенциал останется далеко не реализованным.

Третий этап обычен – поиск наиболее эффективного решения задачи.

Далее следуют экспертиза проекта, изготовление опытной модели. Ее испытание в производственных условиях может потребовать внесения в проект определенных корректив. Успех или неуспех в ее реализации также может потребовать доработки проекта с учетом «капризов» коммерческого дизайна. Рынок диктует свои, не всегда оправданные с точки зрения «рационального» дизайна, требования. Дизайнер-профессионал это учитывает и относится к подобным «издержкам» с юмором, понимая, что без «лишнего» человеку не обойтись.

#### Библиографический список

1. Лаврентьев, А.Н. История дизайна: Учеб. пособие для вузов по специальности 052400 / А.Н. Лаврентьев. – М.: Гардарики, 2006. – 303 с.
2. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: Учеб. пособие для вузов по специальности 052400 Дизайн / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М.: МЗ-Пресс, 2005. – 366 с.

[К содержанию](#)