

**СТРОИТЕЛЬСТВО. АРХИТЕКТУРА. ДИЗАЙН**

УДК 721.012

**ДИЗАЙН КАК МЫШЛЕНИЕ, СВЯЗЫВАЮЩЕЕ УТИЛИТАРНОЕ И ЭСТЕТИЧЕСКОЕ****Я.В. АЛЕШКОВСКАЯ***(Представлено: канд. техн. наук, доц. Д.Д. Жуков)*

*Статья раскрывает дизайн как мышление, связывающее утилитарное и эстетическое. Рассматривается его роль в культуре, решении задач и улучшении качества жизни через проектирование гармоничных систем. Дизайн предстаёт уникальным видом искусства, отражающим и трансформирующим реальность.*

Существует множество направлений дизайна. Например, радикальный, эко, моушн-дизайн (анимационный дизайн) и другие. В мире, где мы пользуемся транспортом, приложениями, предметно-пространственной средой, бытовыми приборами, ходим по городу, на выставки, в рестораны, не обойтись без дизайна и его множественных проявлений. Дизайн помогает решать проблемы, упрощает наш быт, способствует скорости ориентирования в пространстве и вместе со всем этим повышает качество жизни.

Прекрасным примером дизайна, который совмещает в себе множество перечисленных достоинств, можно назвать систему указателей в нью-йоркском метро (рисунок). Поездки в метро – это весомая часть повседневной жизни большинства жителей больших городов. Авторами решения являются Массимо Вигнелли (ит. Massimo Vignelli) и Боб Ноорда (нид. Bob Noorda), они использовали простой шрифт и разноцветные точки для объединения станций. Систему внедрили в 1970 году, она остается легкой для понимания и эффективной по сей день [1, с. 9].



Рисунок. – Указатели в метро Нью-Йорка

Таким образом, дизайн упрощает использование метро, но помимо этого такая систематизация транспорта воплотила идеи мэрии Нью-Йорка того времени, отметив переход городского метро от частных веток к государственной собственности. Из этого примера видно: наряду с тем, что дизайн является проектной деятельностью, он еще служит отражением культуры и средством ее преобразования. Дизайн становится интерпретатором, своеобразной призмой, которая, используя цвета, формы, звуки, материалы, преобразовывает ментальное в материальное.

Основная задача дизайна вполне ясна – решать проектные задачи, интерпретировать, упрощать, улучшать свои объекты, но что же такое сам дизайн, если заглянуть вглубь этого сложного явления?

Легендарный практик и теоретик, в определенном смысле народный дизайнер Виктор Папанек (англ. Victor J. Papanek) написал: *«Все люди – дизайнеры. Все, что мы делаем, практически всегда – дизайн, ведь проектировать свойственно человеку в любой его деятельности. Планировать свои действия в соответствии с поставленной целью составляет суть дизайна. Любая попытка выделить дизайн в нечто обособленное, превратить его в вещь-в-себе работает против дизайна как первичной базовой матрицы жизни»* [2, с. 16].

Интересно, что своеобразно подтверждает эту мысль Всемирная организация дизайна (англ. World Design Organization), так как дает определение только промышленного дизайна, но не дизайна в целом. Оно в своей начальной части таково: *«Промышленный дизайн – это стратегический процесс решения проблем, который стимулирует инновации, позволяет строить успешный бизнес, а также ведет к улучшению качества жизни через инновационные продукты, системы, услуги и опыт»*.

Таким образом, мы приходим к тому, что, скорее всего, самая подходящая дефиниция дизайна – это наиболее обобщенное описание его сути. Если же рассматривать грани дизайна, то, например, с точки зрения искусствоведения, получается: *дизайн – это бифункциональное искусство архитектурного типа* [3, с. 293], причем, стоит добавить, постиндустриального и информационного общества.

В свою очередь отличительной чертой искусства является то, что оно способно побуждать людей испытывать эмоции, выходить за рамки обыденного, становиться значительнее. Все это можно назвать его основной задачей. Искусство делает для нас доступным опыт, который мы не проживали, эмоции, которые не испытывали, пейзажи, которые не видели. Искусство позволяет нам прикоснуться к внутреннему миру автора, донося до нас суть его произведения в первозданном виде. Но интерпретировать то, что видит зритель – это не задача искусства, а задача самого зрителя. Любому виду искусства присущи средства художественной выразительности. Например, для изобразительного искусства – это линия, точка, пятно и т.д. К средствам художественной выразительности поэзии, тоже полезным для дизайна, можно отнести систему тропов – развернутого метафорического языка.

Именно такие и другие художественные средства, или инструменты, и являются основным связующим звеном между искусством и дизайном. Основной язык коммуникации дизайнера как специфического художника и «чистого» художника с обществом – это образы, которые, в свою очередь, пробуждают ощущения, вызывают эмоции, мотивируют действия. Инструментами для создания образов могут быть линии, пятна, цвета, пластика, ритм и т.д. Если рассматривать искусство как проявление воздействия создателя его произведения на зрителя с помощью образов, то нечто подобное происходит и в дизайне как бифункциональном искусстве. Только в данном случае коммуницируют друг с другом дизайнер и потребитель.

Важнейшая часть проектной работы дизайнера – это компоновка форм элементов в целостную гармоничную систему, создание универсальной, инклюзивной среды в любых пространствах, будь то информационное поле или предметно-пространственная среда. Необходимым условием для достижения гармонии является грамотная композиция. Также композицию используют во всех видах искусства. Основные ее законы – это целостность, равновесие и взаимосвязь. Именно по этим законам дизайнер проектирует интерьер, создает логотип, верстает книгу, художник пишет картину, поэт – стихи, а композитор – музыку.

Возникает вопрос: как так произошло, что дизайн использует те же средства художественной выразительности, следует тем же законам искусства, но будто стоит особняком от живописи, поэзии, музыки и других видов монофункционального искусства?

Многие дизайнеры (в современном понимании) XX века не называли себя дизайнерами. Они говорили о себе как о художниках-конструкторах, декораторах интерьера, архитекторах интерьера. Дело в том, что «дизайнеры» первой половины XX в., которые обучались в «Баухаусе» и ВХУТЕМАСе, несмотря на революционность обучающих программ, форму и структуру преподавания, была в определенной степени ориентирована на ремесленничество – правда, не только отвечавшее тогдашним индустриальным реалиям, но и заглядывавшее в будущее – с улучшенными, осовремененными эстетическими качествами плодов такого нового ремесленничества.

Из манифеста «Баухауса»: *«Давайте создадим новую гильдию ремесленников, без классовых различий, которые возводят барьер несомерия между ремесленником и художником»* [4].

«Баухаус» признавал ремесленничество как важную составляющую образования и позволял студентам получать базовое художественное образование и специализироваться в освоении различных материалов, таких как стекло, текстиль, керамика и другие.

Заметим, что художник из сферы прикладного искусства (художник-ремесленник, художник-прикладник) и промышленный дизайнер в нынешние времена имеют разные области деятельности. Промышленный дизайнер занимается проектированием предметов массового производства, таких как транспортные средства, бытовая техника, мебель и т. д. или тоже, как и в случае массового производства, опирается на современные наукоемкие промышленные технологии, проектируя единичные экземпляры дизайн-объектов. Наукоемкость здесь служит залогом создания дизайнером принципиально новых решений. Художник-прикладник на основе художественного замысла изготавливает, как правило, не всегда подходящие для массового производства уникальные функциональные изделия, зачастую ручной работы, которые обладают эстетической или даже художественной ценностью.

Во второй половине XX века начался расцвет промышленного дизайна. Без него уже тогда нельзя было даже помыслить массовое производство самых разных изделий, принявшее тотальный характер. И произошло окончательное размежевание художественного ремесленничества и полноценной дизайнерской деятельности, в рамках которой, если судить предельно общо, художественное начало в проектировании сливается или хотя бы гармонично сочетается с функциональным ради максимально эффективного массового производства конкурентоспособной дизайн-продукции.

Таким образом, теперь можно уверенно говорить о глубине, вездесущности и многогранности дизайна, притом постоянно и порой неожиданно развивающейся деятельностью людей. Дизайн, несомненно, стоит отнести к уникальному виду искусства, который совмещает в себе утилитарное и эстетическое, функциональное и художественное, позволяет нам лучше коммуницировать с миром вокруг, друг с другом а также способен отражать и трансформировать реальность.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Луптон Э. Драматургия дизайна: как, используя приемы сторителлинга, удивлять графикой, продуктами, услугами и дарить впечатления / Э. Луптон; [перевод с английского Я. Мышкиной]. М.: Эксмо, 2022. – 160 с.
2. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Д. Аронов, 2004. – 416 с.
3. Моисеев, В. С. Теория и методология дизайна: учебник для студентов учреждений высш. образ. по спец. «Дизайн (по направлениям)» / В. С. Моисеев. – Минск: РИВШ, 2019. – 215 с.
4. Гропиус В. Манифест Государственного Баухауса в Веймаре / В. Гропиус; [перевод с англ. В. Р. Аронова]. – Веймар: Баухаус, 1919.