

ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНЕРСКОГО ПОДХОДА В ОСМЫСЛЕНИИ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ

Макалада дизайнердик чигармачылыкта теоретикалык керектуу негиз болгон философиялык культуурологиялык аспектеги долборлоо предметтик чөйрөөнү кароого умтулуу жасалган.

В статье предпринята попытка рассмотреть философско-культурологические аспекты проектирования предметной среды, которые становятся необходимой теоретической основой дизайнерской деятельности.

In the article were considered philosophical and culturological aspects of designing at the subject environment. These aspects become necessary theoretical basis of the design activity.

Процесс материальной реализации идеи субъекта познания исторически, да и онтологически можно привязать к платоновскому «переходу из небытия в бытие». С точки зрения человека творческого в процессе начальной стадии проектирования, прежде чем на бумаге появится некий прообраз будущего объекта, большое значение имеет внутренняя мотивация, синтез неких алгоритмов профессионального знания и художественной идеи. Отчасти это можно назвать игрой воображения и абстрактного мышления, скорее даже воображения и рассудка, способствующей появлению поэтики форм и линий, основанных на принципах эстетической целостности, целесообразности и выразительности.

В системе архитектурно-культурологического интеллектуального потенциала, в частности, в теории дизайна уже предпринимались попытки рассмотрения философских аспектов проектирования, и среди множества работ в этом исследовательском поле следует отметить монографию Г. Н. Лола «Дизайн: Опыт метафизической транскрипции», в которой яркие и неординарные определения сущности дизайна появились в результате попытки перевести проблематику дизайна на язык философствования XX века. В ней, как правило, дизайн предстает и как «граница-событие», и как «умение-быть-в-мире». Автор монографии считает, что «дизайн, понятый как дискурс, — это не *граница* и не *контур*, а, скорее, мерцание *границы-контура*», «искусство — это поэзис, осуществляемый по законам генезиса (мимезис есть подражание генезису), а дизайн — это поэзис, осуществляемый по законам... поэзиса» и т.д. /1/

Расплывчатость этих определений для профессионального архитектора-дизайнера только добавляет некий ореол таинства процессу творчества. Ясно одно, что в архитектурно-дизайнерском проектировании важен сам сценарий вживания в образ через исходный материал, через пространство, через функцию. При этом следует отметить то, что приглушение авторской субъективности является необходимым условием творчества. Дискретность сознания дизайнера, находящегося в начале творческого поиска, сродни современным ритмам жизни. Фрагменты некогда увиденного или еще не созданного представляют собой пестрый калейдоскоп малых образов, из которых постепенно проступают очертания будущего проекта. Широкий поток информации, поступающий извне, настолько обширен, что не успевает перерабатываться. И здесь нет четких границ, перед которыми можно остановиться, границ, за которыми дизайн становится материальным проявлением абсурда.

Будущий проект в сознании архитектора-дизайнера рождается с мыслительного процесса об образе, и неважно, имеет ли это отношение к единичной вещи как таковой или же это грандиозный по своим масштабам архитектурный комплекс. Образ, его концепция, в данном случае, здесь предстает как продукт проектного мышления.

Большое значение в процессе работы над проектом имеет тот факт, каким именно видом проектного мышления обладает автор проекта. Преобладание чувственно-образного начала творческой личности выражается в целостной визуализации объекта. Концептуальный же подход основывается скорее на выражении неких скрытых кодов и знаков, то есть в этом случае авторский смысл звучит как послание потенциальным пользователям будущего продукта. Здесь эмоционально-интуитивная и рациональная составляющие взаимодействуют в процессе возникновения замысла, дополняя друг друга и решая разные задачи познания предмета.

Следует отметить, что в какой-то степени концепция игрового генезиса культуры отразилась и на творческом подходе архитекторов-дизайнеров. По утверждению известного исследователя феномена игры Йохана Хейзинги, игра, как и эстетическая деятельность, отличается от «обыденной жизни» с ее стереотипностью, с одной стороны, и утилитарными интересами, с другой. Момент проектного творчества дизайнера может быть тождественен игре, но результат всегда затрагивает более широкий процесс, где имеются внешние цели и обстоятельства (функциональное назначение, соответствие современным тенденциям, уровень технологий и т.п.) /2/.

Мир повседневных вещей, созданных воображением дизайнера, основан, прежде всего, на понимании того, что предметный мир, который нас окружает, состоит из единства пространственных и временных параметров, направленных на выражение некоего культурного или художественного смысла. Принято считать, что дизайн возникает как особая реакция культуры на цивилизацию. И здесь уместно будет сказать о том, что архитектурно-дизайнерский подход в осмыслении бытия предметной среды опирается на фундаментальные философские категории пространства и времени, которые рассматриваются в культурологическом аспекте.

В процессе проектирования важно эмоционально-чувственное восприятие, т.е. посредством чего фокусируется внимание потребителя на созданном объекте. При этом онтологический контекст формируется всеми выразительными средствами дизайна. Аксиологический смысл реализованного проекта вырастает из способности нести информацию о ценностно-эстетической шкале пропорциональной гармонии форм и линий, неких нравственно-этических нормах, представлениях о ценности архитектурно-художественного образа и т.п. Функциональное назначение выражает степень соответствия качества дизайна определенным потребностям человека, и в максимуме должно отвечать ожидаемому. Знаковый смысл объекта зачастую декларирует его принадлежность определенному стилю, идейному течению, социуму. Культурно-исторический смысл дает представление, с одной стороны, об исторических корнях, истоках, предшествовавших появлению проектной идеи. Говоря о различных типах смысловой нагрузки объекта, нельзя не отметить и личностно-ассоциативный смысл, зарождающийся иногда в ходе освоения, использования, обживания объекта, и связанный с очень конкретными ассоциациями и переживаниями.

Необходимо констатировать, что любой архитектурный объект во всех своих проявлениях является пересечением общего и единичного. Очень часто общее в нем представлено наличием того или иного известного культурного символа. Человек привык осознанно или подсознательно выискивать знакомые символы в новых образах, так ему легче осваивать новое пространство. Одним из первых философов, проанализировавших понятие пространства через понятие места, был Аристотель. Понятие места у него представлено взаимосвязью двух тел, одно из которых, названное им *объемлющим*, является необходимым условием для второго, *объемлемого*. Впервые Аристотелем был затронут вопрос о том, как существуют в этом мире вещи относительно друг друга. Применительно к архитектуре пространство внутри объемлющего архитектурного объекта становится объемлемым. В немецкой классической философии категория пространства представлялась как жизненное пространство, место бытия человека как физического тела. У Людвиг Фейербаха существование в пространстве и времени и есть

само существование, то есть пространство у него представлено в качестве способа человеческого бытия. Таким образом, искусственная среда, каковой и является архитектура, рассматривается как один из аспектов человеческой деятельности, и архитектура является материальной конкретизацией абстрактной категории пространства.

Общеизвестно, что, будучи способами различения предметов, и время, и пространство являются необходимыми компонентами всего содержания человеческого восприятия. При этом пространство отображает лишь наше восприятие чувств и впечатлений, сосуществующих в заданном поле восприятия, а время представляет собой чередование этих накопленных ощущений, определяя взаимосвязь между непосредственными и полученными ранее восприятиями /3/.

Материализуясь в архитектуре, пространство приобретает новые характеристики. Реальное пространство архитектурных сооружений имеет свои концептуальные особенности, оно в отличие от пространства как такового наполнено определенным смыслом. По М.М.Бахтину, наше «вступление в сферу смыслов совершается только через ворота хронотопа» /4/. Следует отметить, что каждый вид искусства характеризуется своим типом хронотопа (время - пространство), так например, в пространственных видах искусства временные качества выражены в пространственных формах. Как правило, ритм и симметрия в них представляют собой взаимобратимую связь пространства и времени, основанную на единстве дискретного и континуального начал. К примеру, в эпоху раннего средневековья в сознании человека складывается образ линейного необратимого времени, в котором пространство подчинено определенной иерархии и пронизано символикой форм и метафор, время, в котором микрокосм готического собора с его мистической философией и выразительностью архитектурной пластики стал идеальным выражением хронотопа. Отсюда и трагическая устремленность силуэтов, впивающихся своими шпилями в истерзанное сомнениями небо.

История развития культуры, в частности архитектуры и дизайна, показывает, что чем больше метафор, тем величественнее драма, и чем тоньше они задуманы, тем глубже тайна. Изначально пространство является «пустым» и предполагается, что оно насыщено жизнью и духовными процессами, оно как бы предшествует вещам, которые его заполняют впоследствии. Наполненность и звучание пустоты архитектурного пространства говорит о том же. Хотя по признанию западных архитектурных критиков пустота тоже иногда бывает материальна. Возможно, именно из-за множественности понятия предметной среды дать классическое определение пространства крайне сложно, хотя следует сказать, что все сущее обладает пространственными характеристиками. К примеру, в архитектуре Древнего мира широко использовался прием философски осмысленной системы психологического воздействия на человека. Архитектурно-пространственные композиционные приемы строго соответствовали принципам культовых церемониалов, а культовые действия укладывались в рамки создаваемой пространственной архитектуры. Пространственная композиция архитектуры Древнего Египта была точно рассчитана на психологический эффект религиозно-мистического воздействия на человека средствами колоссальной архитектуры, где ритмический ряд, объемлющий пространство, сопровождается сменой зрительных восприятий.

Следует констатировать, что система архитектурных пространств развивалась из расчета на последовательность впечатлений, торжественность и величие брутальных объемов дополнялась тяжеловесностью гипертрофированного египетского ордера. Надвигающаяся на человека объемно-пространственная среда приводила его в состояние ничтожества и мистического преклонения перед силами божества. Но это касалось только примеров культовой архитектуры, что же касается повседневного жилища, то здесь все было иначе. В Древнем мире пространство человеческого жилища воспринималось как уменьшенная модель пространства мира, в которой характер «жизненного пространства» определялся возможностью универсальной деятельности людей. Во многих случаях жилище представляло собой символическое воспроизведение Вселенной в человеческом

масштабе, выступая в качестве некоей модели, отражающей в той или иной форме мироустройство. К примеру, в мировоззрении кыргызов и их предков одним из ключевых элементов, определяющих традиционные схемы пространства, всегда было жилище. Наполненный предметами объем пространства выступал носителем организующего начала. Будучи соотношенным с масштабами Космоса, жилище выступало неким аналогом оси, соединяющей зоны мироздания, являясь естественной точкой отсчета и одновременно – центром притяжения. Таким образом, можно сказать, что фигура архитектора, зодчего отличается от простого строительного рабочего именно тем, что первый создает такое “жизненное пространство”, в котором человек имеет возможность свободно изменяться, а не существовать как всегда равная самой себе мертвая вещь /5/.

Идеальное пространство должно быть пустым, его гармония в первозданности и чистоте, но человек все-таки живет в мире вещей. У И.А.Розенсона вещь не просто является элементом, заполняющим пространство, по сути вещь является некой структурной единицей окружающего мира, выступающей как некий многозначный код, в котором запечатлен облик культуры /6/. В этом аспекте в архитектуре и дизайне в самой идее искусственной среды заложено несколько подходов, одним из которых является поиск культурных смыслов. Одно из направлений формообразования связано именно с символическим значением вещи, ее знаковости в культуре. Так, например, в Древней Греции представление агоры (площади) как художественно организованного целого, и такое же решение интерьера зала собраний становится нормой лишь в тот момент, когда и агора, и булевтерий, утратив реальное социально-политическое значение, закрепляют за собой знаковую, сугубо культурную роль.

Язык символов выражает размышления о мире и бытии человека в нем, с тех времен, когда концептуальные понятия еще не были выработаны. Бесконечное множество вещей и явлений привязываются к неким символам, которые, соединяясь друг с другом, образуют в различных культурах более или менее стройную картину мироздания. В противовес библейскому хаосу разумно устроенное пространство города, храма, жилища основано на важнейших символах, которые соотносятся с миром божественного, природного и человеческого /7/.

При этом следует отметить, что, по В.Л.Глазычеву, проектированию поддается лишь пространственный каркас, лишь грубый очерк функциональной его наполненности, иными словами, – лишь общие условия самопроизвольной кристаллизации средовых качеств города, который представляет собой отчасти контролируемый антропоморфный организм. Зачастую при проектировании в качестве исходного материала используются не только природные первичные формы, но и те, что были уже когда-то созданы человеческой культурой во времена иных цивилизаций. Этот подход нашел свое выражение в постмодернизме, пришедшем на смену модернизму во второй половине 80-х годов прошлого столетия.

После выхода в свет в 1977 г. книги Ч. Дженкса “Язык постмодернистской архитектуры” термин “постмодернизм” приобрел настоящую популярность. Постмодернизм означал частичный возврат к традиционным формам, акцентируя при этом внимание на коммуникативной роли архитектуры. Постмодернистское пространство метафорично, и у каждого архитектора оно проявляется по-разному, например, у Ле Корбюзье это освещенное, сквозное, экранированное пространство, создающее впечатление бесконечного расширения, создаваемого зрительно накладывающимися друг на друга плоскостями. Следует отметить, что в постмодернистском пространстве нет ясности и определенности, в нем познавательный путь запутан и неизвестен. Усложненность и раздробленность постмодернистского пространства нарушают все законы протяженности и продолжительности.

Подобные эксперименты, по мнению многих критиков архитектуры, привели к дизайнизации искусства, которое перестало быть индивидуальным актом созидания. Пересмотр классических представлений о созидании и разрушении, порядке и хаосе,

серьезном и игровом в искусстве свидетельствовал о сознательной переориентации с классического понимания художественного творчества на конструирование артефактов методом коллажирования известных цитат. Примером тому может быть проект площади Италии, созданный Ч.Муром, в котором переплелись классические традиции с фарсовыми элементами объемно-пространственной буффонады.

Тем не менее, процесс проявления концепции формообразования в дизайне начинается с философских размышлений о цели и назначении будущего объекта, его легенды. Сначала слова обретают очертания, мысль становится материальной, запускается механизм смыслообразования. По Ж. Бодрийяру, можно сказать, что постмодернизм открыл дорогу симулякру (стереотипу, псевдовещи, пустой форме), провоцирующему дизайнизацию искусства и выводящему на первый план его вторичные функции, связанные с созданием определенной вещной среды, культурной ауры /8/. Спорное утверждение, поскольку в любой штампованной вещи при более пристальном взгляде можно найти скрытый контекст, и именно архитектор-дизайнер, заполняя пространство подобными вещами, ведает и понимает скрытые намеки и обещания этих вещей. Мы с легкостью порицаем промышленный дизайн, не задумываясь над тем, что за каждым сантиметром поверхности может скрываться своя непрочитанная история. Дизайнер предметно-пространственной среды видит внутренний мир своего адресата, в его воображении возникает некое «средовое состояние», атмосфера определенного настроения, созданного такими компонентами, как свет, цвет, фактура, размещенных в пространстве объемов различной конфигурации, впечатление от которых многократно усиливается за счет определенных кодов и символов, влияющих на восприятие средового субъекта.

Таким образом, на основании вышеизложенного можно констатировать, что в основе любого дизайнерского подхода в осмыслении создаваемой предметной среды заложена поведенческая реакция человека на предложенные условия существования в созданном пространстве. При этом пространство и время выступают в ином звучании, обе эти фундаментальные категории образуют единую систему, в контексте которой и создается архитектурный объем или же интерьер, при этом ради достижения качества реализации так необходима идентификация автора проекта непосредственно со средовым субъектом.

Список литературы

1. Лола Г.Н. Дизайн: Опыт метафизической транскрипции. - М.: Изд-во МГУ, 1998. - С.57, 78-79.
2. Быстрова Т.Ю. Проект как базовая категория философии дизайна // УралГАХА, 2001. - С.4-6.
3. Культурология. XX век. Энциклопедия. Т.2. М-Я - СПб.: Издательство Фонда поддержки науки и образования "Университетская книга", 1998. - С.69.
4. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе: Очерки по истор. поэтике // Бахтин М.М. Литературно-критич. статьи. - М., 1986. - С.16-17.
5. Гуревич А.Я. Категории средневековой культуры. - М., 1984. - С.45-46.
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна, учебник для вузов. - СПб.: Питер, 2007. - С.12-39.
7. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. - М., 1982. - С. 58-71.
8. Бодрийяр Ж. Система вещей. - М. Рудомино, 1995. - С.32-45.