

ДИЗАЙН ИДЕАЛЬНОЙ ВЕЩИ

В статье рассматривается триединство понятий – творчество, наука и искусство как основных компонентов созидательной деятельности. Демонстрируется попытка прогнозирования «идеальной вещи» как цели этически чистого, высоконравственного и высокопрофессионального дизайна. Особое внимание уделяется такому явлению как Со-творчество – основе духовности созидателя, процесса и результата. Отмечается, что бездуховность исполнителя ведет к бездуховности результата.

Ключевые слова: творчество, наука, искусство, дизайн, новая культура, необходимое и достаточное, идеальная вещь, одухотворенность, «иллюзия» гармонии.

Каждый раз, решая ту или иную проблему, мы ставим перед собой три основных вопроса – что делать?, зачем делать? и как делать?. Особенно, если решение проблемы связано с процессом формообразования.

Первый вопрос – «Что делать?», ставим вопрос и рано или поздно ответ находим. Иногда находим быстро, иногда ждем когда... «озарит». Но, как только определяемся с ответом на вопрос «**Что** делать?», как тут же возникают сомнения, которые выливаются в следующий, совершенно закономерный вопрос: «**А зачем?**». Этот вопрос требует аргументов, объяснений, доказательств. Нашли доказательства на вопрос «Зачем делать?», объяснили, аргументировали – и тут же появляется последний и очень важный вопрос, а «**как** сделать?».

Вот и все. Перед нами три главных вопроса, которые ставит перед нами действительность: **Что? Зачем? Как?**

Теперь рассмотрим подробнее каждый из этих вопросов.

Вопрос – **Что?** или что делать?

Как в жизни, так и в профессиональной сфере вопрос «**что** делать?» приобретает исключительно важное значение, поскольку он отвечает за стратегию. В профессии это и ответственность, и репутация автора (авторов) и даже страны. Между тем история и сегодняшняя реальность не балуют нас ни гениальными открытиями, ни надеждой на светлое завтра. Скорее наоборот. И, тем не менее, каждый раз ломая голову в ответе на вопрос «что делать?», мы ждем что-то вроде чуда.

А действительно, возможно ли идеальное решение, возможно ли спрогнозировать открытие? Наверное, возможно, если речь пойдет о независимом, беспристрастном и бескорыстном

деянии. В этом случае вопрос «что делать» должен относиться к чистому **творчеству**, то есть к «озарению». «**Что**» **со-творяется**, нетрудно догадаться с **Кем**.

Замечательный художник, ханты по национальности Геннадий Райшев утверждает, что творчество свободно и индивидуально, биологично и доступно. Творчеству невозможно обучить, ему достаточно не мешать. Творчество бескорыстно. Творчеству чужд дух конкуренции [1].

Это значит, ответ на вопрос «Что делать?» трудно, а, пожалуй, и невозможно высчитать математически, с подключением сверхтехнологий и «всемирного разума». Единственно правильное решение вопроса «что делать?» случается, как случаются величайшие открытия и создаются гениальные произведения, как возникает любовь, ненависть, радость. То есть то, что само... приходит.

В основе вопроса «Что делать?» лежит некая мировоззренческая истина. Этот вопрос настолько важен, что для него готовят среду, почву, определенное состояние. И если атмосфера готова, «Что делать» как образ, как явление, как суть обязательно приходит, посредством проводника – **таланта**. Это не вера, это интуиция, данная человеку от природы, это объективная реальность.

И самое главное, именно в творчестве познается **гармония**.

Гармония – это когда необходимо и достаточно. Когда берешь, а не убывает. Когда ходишь по траве, а она растет лучше. Ловишь в реке или озере рыбу, а рыбы становится больше. Гармония – это стыд за то, что делаешь, это – совесть, то есть нравственная ответственность за свои поступки.

Теперь вопрос – **а зачем** делать?

Явление пришло, «озарение» состоялось, а мы засомневались. Уж так мы устроены. Засомневались и спросили: «А зачем, собственно?». И началось «препарирование» нашего явления или озарения, то есть ответа на вопрос «Что делать?». Начался анализ по всем правилам и законам.

А критика, осмысление и выводы это уже – **Наука**.

Наука – это события, факты, расчеты. Это правила, законы, теоремы и формулы, это накопленные знания, то есть объективные компоненты.

И вот мы определились с ответами на вопросы «Что делать?» и «Зачем делать?». Убедились в необходимости делать. Остается делать.

А как делать?

Вопрос «**Как делать?**» – это то, что касается тактики непосредственно самого созидающего действия. Это творческое отражение и воспроизведение действительности в художественных образах, что в нашем идеалистическом формате подходит под определение **искусство**. В основе искусства – умение, ремесло. Искусный – значит умеющий. А искусство как процесс зависимо, поскольку социально. Искусство профессионально, коллективно, конкурентно, а стало быть, конъюнктурно. Искусству в отличие от творчества можно обучать. В искусстве создается **красота** как частный случай гармонии. Может ли красота достичь всеобщей гармонии? Нет. Она может очень близко приблизиться к ней, но не достичь.

В результате получаем три составные части единого целостного созидающего процесса – «**Что делать?**», «**Зачем делать?**», и «**Как делать?**». – **Творчество. Наука. Искусство**.

Есть ли в науке творчество? Вне всякого сомнения. Без творческого начала невозможно созерцание. И в науке, и в искусстве каждый этап начинается с творческого импульса. По сути, они как бы «оплодотворяются» творчеством или, во всяком случае, должны.

А есть ли в искусстве наука? Еще бы! А сколько? Ровно столько, сколько необходимо, поскольку, как мы отметили, искусство зависимо.

А в науке есть место искусству? Обязательно, в том числе в виде вспомогательного материала для аргументации и убедительности.

Получилась жесткая треугольная конструкция с вершиной «что делать?», то есть во главе с «творчеством».

Процесс взаимопроникновения экономики, индустрии и искусства, начало которому положил экономический кризис тридцатых годов прошлого века, породил феномен – совершенно новую синтетическую дисциплину – **Дизайн**.



В нашей стране эта дисциплина долгое время называлась «художественное конструирование» или «промышленное искусство». Это совмещение, казалось бы, несовместимых по своей природе процессов, так и не отразило сущностной полноты процесса создания «необходимого и достаточного». «Художественность» – чувства, эмоции, образы. «Конструирование» – разум с его логикой, математикой, философией, то есть наукой.

Между «художественностью» и «конструированием», как в детской загадке про «а» и «б», что сидели на трубе..., и возникло нечто, что и составляет суть специальности дизайнера – предчувствие **гармонии**, ощущение, ожидание. Это оттуда – от Неба. Это как «момент истины».

У художника – мир образов, у ученого – понятий. Один создает физическое тело, другой придает ему художественный образ, а творчество «одухотворяет». Все они заодно.

А в результате – гармония, точнее иллюзия гармонии.

Между тем в контексте успешного бизнеса и современной потребительской культуры, как ни странно, но именно у дизайнера появились возможности исследования многих перспективных направлений с точки зрения формообразования, как например поиск «**идеальной вещи**», прогнозирование «**новых культур**», и, наконец, представление **гармонии без иллюзорных компонентов**.

Путь к созданию «идеальной вещи» – это путь этически чистого, высоконравственного и высокопрофессионального дизайнера, чего нет и пока трудно себе представить. Это попытка определения «необходимого и достаточного» в мире предметов и вещей. Это стремление к мере, которая, в свою очередь, гармонизирует образ жизни, ведет к органичному единству человека, предметной среды и природы в целом. Иными словами, «это соответствие внутреннего мира человека внешнему предметному окружению». [2]. Тогда возникает вопрос: Из чего складывается это соответствие? И какие задачи должен ставить перед собой дизайнер в процессе проектирования предметно-вещного окружения?

Но сначала посмотрим, что происходит в нашем индустриальном мире? У нас нет ни одной промышленной вещи, которую бы мы сегодня назвали совершенной или абсолютной, которая бы вышла за пределы своей эволюции и стала идеальной. Напротив, процесс проб и ошибок, скоропалительных восторгов от «нового», которое уже на завтра разочаровывает и предается забвению, приобрел некое постоянство. Этому процессу мы каждый раз придумываем все новые оправдания, продолжаем ждать и тешить себя надеждами, что вот-вот уже скоро появится идеальное решение той или иной проблемы, а может всех сразу.

Вместе с тем, каждая вещь, которую мы как обыватели покупаем, с одной стороны, решает функцию, ради которой, собственно ее и покупаем, а с другой, она отнимает у нас драгоценное время, напрасно загружает мозги, забирает энергию, провоцируя на «игру», диалог, если это свойство специально не заложено автором. А вещей много, и если сложить время, отданное или «подаренное» вещам, получатся дни, месяцы, если не годы.

Большинство людей в силу своего невежества (от неведения) воспринимают дизайн как забаву, легкомыслие, отсюда его фрагментарный, праздный, если хотите «десертный» характер. Хотя на самом деле у дизайнера потрясающие возможности. Он как искусный психотерапевт с помощью своих средств может изменить настроение, вылечить, дать надежду и даже спасти.

«Если выйти за пределы практики, – рассуждают Майк Пресс и Рейчел Купер, – и взглянуть на дизайн как на деятельность, науку и мировоззрение «в одном флаконе»..., то масштаб дизайна как феномена превзойдет все даже

самые смелые ожидания. Сложность всеохватного изучения дизайна в том, что он постоянно эволюционирует, расширяет круг своих задач, меняет организационные формы, цели и функции продукта своей деятельностью. Поэтому, любые сделанные постфактум описания автоматически отстают от действительности» [3].

А пока, увы, дизайн продолжает создавать либо «полуживую», обреченную вещь, либо вообще «мертвую». Какой бы совершенной не была технология в процессе создания любой вещи, необходимы именно чувства – страсть, стыд, сопричастность, любовь... Чувства нужны как для рождения ребенка, так и для рождения вещи. [4].

Вещи аборигенов Севера как раз и рождаются как дети. Оленевод, например, долго готовится к процессу создания той или иной вещи. Он тщательно выбирает материал, скажем дерево, бересту или металлическую заготовку, «разговаривает» с ним, «объясняет», «извиняется», «просит прощения». Так выбирая, например, материал для нарты, он присаживается подле дерева, из которого решил сделать заготовки и долго с ним разговаривает. Он объясняет, зачем ему нужна нарта, почему выбор пал именно на это дерево, обязательно скажет, что обрабатывать будет осторожно, «не больно», хорошим инструментом, что ни одной щепочки не пропадет, что постарается, чтобы нарта как можно дольше проходила и так далее. А это и есть одухотворение, органичное единство, родство... [5].

Вещи получаются предельно функциональными. Ничего лишнего, ни миллиметра, ни грамма, ни случайного изгиба, точно под физиологию хозяина. Так точно, что они вдруг... «исчезают», становятся невидимыми, как невидимы части человеческого тела. Без них невозможно обойтись, их невозможно потерять. Они настолько индивидуальны, что их нельзя подарить, передать по наследству, а тем более кому-то украсть. Набор и количество вещей кочевника Севера строго определены, выстроены эволюцией, историей, культурой, образом жизни. Вещи оптимальны и совершенны, функциональны и... красивы, поскольку они завершили свое развитие и стали... идеальными [6].

Хорошо, если настоящий проектировщик это понимает. А раз понимает, то обязательно «вспомнит» и «увидит» в чем суть необходимого и достаточного, каковой должна быть идеальная вещь, а стало быть, искомая гармония.

25.05.2011

Список литературы:

1. Геннадий Райшев Хантыйские легенды. – Свердловск: Средне-Уральское кн. изд-во, 1991. – 180 с.
2. Генисаретский О. И. Культурно-антропологическая перспектива. – М., 1995. – 215 с.
3. Пресс Майк, Купер Рейчел Власть дизайна: ключ к сердцу потребителя. – Минск: «Гривцов Паблишер», 2008. – 335 с.
4. Гарин Н.П. Умирают люди, умирают вещи // Техническая Эстетика. – 1991. – №9. – С. 9 – 11.
5. Головнев А.В. Говорящие культуры: традиции самодийцев и угров. – Екатеринбург: УрОРАН, 1995. – 608 с.
6. Хайруллина Н.Г. Традиционное мировоззрение хантов и манси по результатам социологических исследований // Северная цивилизация, становление, проблемы, перспективы: Мат-лы I Конгресса 2004г. / под. ред. В.В. Мархинина, Г.И. Назина. – Surgut: Изд-во SurgUT, 2004. – С. 159.

Сведения об авторе статьи: **Николай Петрович Гарин**, профессор кафедры индустриального дизайна Уральской архитектурно-художественной академии (УралГАХА), кандидат искусствоведения 620075 г. Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, 23, ауд. 424, тел. 8-922-204-37-57, e-mail: n_garin@mail.ru

UDC 62: 7,05

Garin N.P.

Ural state academy of architecture and arts (USAAA), e-mail: n_garin@mail.ru

DESIGN OF PERFECT THING

This article discusses the trinity concepts of the creativity, science and art as the main components of creative activity. It demonstrates an attempt to predict the 'perfect thing' as the goal of ethically pure, highly moral and highly professional design. Particular attention is paid to the phenomenon co-creation which is considered to be a basis of the spirituality of the creator, process and outcome. It is noted that the lack of spirituality in the creator leads to a lack of the spirituality outcome.

Keywords: creativity, science, art, design, new culture, a necessary and sufficient, the ideal thing, spirituality, 'illusion' of harmony.

Bibliography:

1. Gennady Raishev. Khanty Legends: album / G. Golynets. — Sverdlovsk: Sredne-Ural'skoe Publishers, 1991. — 180 p.
2. Genisaretsky O. I. Cultural-anthropological perspective. — Moscow, 1995. — 215 p.
3. Press M. & Cooper R. The Design Experience: The Role of Design and Designers in the Twenty-first Century (Russian Edition). — Minsk: Grevtsov Publisher, 2008. — 335 p.
4. Garin N. P. When people die, things die as well // Technical Aesthetics. — 1991. — Issue 9. — P. 9—11.
5. Golovnyov A. V. Talking cultures: Samoyed and Ugrian traditions. Yekaterinburg: UrO RAN, 1995. — 608 p.
6. Khairullina N. G. The traditional world-view of Khanty and Mansi according to social surveys // Northern Civilization: formation, issues, perspectives: Proceedings of the 1st Congress, 2004 / Ed. by V. V. Markhinin, G. I. Nazin. — Surgut: Surgut State University Press, 2004. — P. 159.