

ОБРАЗ В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ

Состояние и содержание культуры, а именно ее нравственные и ценностные аспекты складываются из осмысления эстетического восприятия образов форм материального и духовного мира. В этом контексте, с целью творческого и этического преобразования действительности, проектная культура актуализирует тему противоположную созиданию эстетических и художественных форм – их создание. Образ, как категория искусства, с присущими ему эстетическими и нравственными возможностями воздействия на общественное сознание, раскрывается через проектную культуру в качестве средства данного процесса преобразования.

Ключевые слова: образ, образное мышление, образ пространства, культура, эстетика, дизайн.

Вся история культуры (факты и явления) в представлении общества отражена через материальные и духовные носители, априори наделяя пространство многочисленными знаками, символами и сообщениями различных эпох. В современной быстро меняющейся, мигрирующей среде, в которой сжимаются и время и пространство, стираются границы, информационное пространство символов в его глобальном, интегрированном сочетании, пространство виртуальное заполняют наше сознание опосредованными образами, сформированными на основе временных ценностей эпохи. В такой конъюнктурной среде совокупность окружающей информации является лишь дискретным представлением многогранного исторического, художественного и эстетического опыта, и происходит замещение и потеря истинных ценностей культуры.

Исторически сложилось, что вопросами гармонизации отношений «человек – мир» занималась такая область, как эстетика, но при этом эстетическая составляющая никогда ранее не рассматривалась в качестве действенного инструмента в решении конкретных задач. Связано это в первую очередь с тем, что эстетическое зачастую трактовалось как прерогатива искусства, области, весьма далекой от решения насущных проблем [1].

Между тем, эстетическая миссия как искусства, так и дизайна занимается вопросами реконструирования мира в рамках художественной реальности. Иными словами, дизайн содержит в себе установку на формирование «нового сознания эстетической формы» [2], и как следствие – нового образа окружающего мира. «Проектной культуре впервые придан понятийный смысл, возводящий «феномен проектности» к

особому типу культуры, а не сводивший его только к одной из функций или средству системно организованной деятельности» [3]. При этом актуализируется значение дизайна как одного из важнейших средств формирования культуры, как инновационной междисциплинарной деятельности, направленной на активное духовно-практическое освоение мира. Все это позволяет говорить о художественном проектировании в контексте моделирования современного образа жизни, и даже образа мысли.

Поэтому вопросы о легитимности проектирования в культуре разворачиваются вокруг изучением методов и особенностей взаимодействий художественности и проектности на всех этапах проектирования, выявляя закономерности формирования и создания художественно-выразительных форм и воздействия их эстетических ценностей на общественное сознание.

При этом, многие положения в эстетике и художественном проектировании сопряжены с такой категорией искусства, как «образ». В этой связи, вопросы образов дизайне, методически можно разделить на несколько этапов. В первом случае, образ (как перцепция) рассматривается в качестве теоретического метода проектной деятельности, участвующего в организации образного/профессионального мышления. Во втором – практическом – метод композиционного формообразования, художественно-образного моделирования. В третьем, образ (как знак) – является средством социокультурной коммуникации, где определяются такие связи, как «автор – адресат» и «объект – субъект».

Образное ассоциативное мышление является основой творчества в дизайнерской деятельности. Складывается, во-первых, из эмоционально-чувственного восприятия окружаю-

щей действительности с помощью слуховых, зрительных, обонятельных, осязательных органов чувств. Во-вторых – из комплексной оценки суммарного ощущения от состояния и качества воспринимаемого. Образ предмета или явления возникает на уровне подсознания, является субъективным представлением действительности в сознании человека, эмоциональным индивидуальным ассоциативным переживанием – перцепцией.

При этом образное мышление для дизайнера имеет более глубокие корни, чем просто анализ и синтез отдельных свойств и качеств окружающей действительности. Понимание первичности образного эмоционального над рациональным формулирует значимость личностного предвосхищения для любой деятельности сравнимым с состоянием влюбленности.

Эмоционально-чувственное и духовное переживание присуще как дизайну, так и искусству. По словам Д. С. Лихачева искусство «играет все большую и большую роль в познании мира» [4]. Возможность искусства – не предавать мир «в отпечатке», а как бы ставить эксперимент, создавать ситуацию и творить «второй мир» – свой собственный – мир иллюзий и фантазий. В дизайне мы чаще всего оперируем проблемами. А это значит, должны работать в области того, что на данный момент не существует. Только благодаря мышлению и воображению возможно перемещаться в область незнания. В этом и есть специфика образного мышления. Воображение в дизайне имеет первостепенное значение, так как знание ограничено, а воображение безгранично. Легко можно представить, насколько смелыми могут быть идеи в воображаемом этом мире, насколько широкий и безграничный потенциал возможностей при решении абсолютно реальных задач.

Можно сказать, что образное мышление помогает спроектировать, как в идеальных условиях, объект или ситуацию в сознании дизайнера, наделяя их оптимальными свойствами и качествами. В данном контексте имеет смысл говорить о проектом образе, как идеальном представлении об объекте. Транслируя ментальный образ в мир, дизайнер придает ему определенные материальную и духовную форму, и он начинает жить самостоятельной жизнью независимо от дизайнера.

При этом «отнесение пережитого к другому есть обязательное условие продуктивного вживания и познания и этического и эстетического» [5]. Созданный дизайнером образ является отражением определенного пространства и социокультурной реальности, их культурных и эстетических ценностей. Также как скульптурное тело овладевает пространством, воплощая пространство, заполняя пространство скульптурным образом [6], все созданные дизайнером формы и их образы заполняют и воплощают только свое неповторимое пространство.

Дизайн, включаясь в познавательные процессы действительности, может транслировать существующие идеалы или создавать новые. Сочетая в себе не только образное мышление художника, но и системное мышление ученого, инновационное мышление изобретателя и другие типы мышления (экологическое, экономическое и пр.), дизайн становится «мостиком» с другими дисциплинами, синтезирует и результирует знания различных областей. Результаты системных, междисциплинарных и синергичных исследований способствуют адекватному отражению условий действительности в определенной культурной среде и обеспечению обратной связи в системе «концепция – воплощение», соотнося корректные и перспективные образы с предметными формами.

Авангард начала XX века стер противоречия между вещью и знаком, определив тем самым новый этап существования материального и нематериального мира, в целом, обозначив его как мир разделяемых людьми символов. «Переход образа в символ придает ему смысловую глубину и смысловую перспективу» [7]. Для дизайнера возникла необходимость осваивать технологии трансляции этих символов, совершенствуя эстетический и этический и, конечно, коммерческий язык дизайна.

С ценностной же точки зрения, следует рассматривать закреплённость образов за определенной территорией, на которой происходят процессы коммуникации. Соответственно все образы субъективно воспринимаемые связаны с определенным пространством: предметно-пространственной средой, историческим пространством, виртуальным пространством, временным и пр. С точки зрения осознания эстетической значимости образов пространства, наиболее полное представление этих образов скла-

дывается через пространство культурное. «Совокупность образов, система художественных высказываний, сложившаяся в художественное сообщение, представляет собой художественный текст, который ...выполняет функцию диалога между дизайнером и реципиентом в реализации духовного содержания произведения дизайна» [8]. Производимый коллективным или индивидуальным сознанием конструкт в результате прочтения предлагаемых текстов иллюстрирует ценностные характеристики территории, ее культуры, уровень эстетического и нравственного развития людей. Зачастую в среде инвестиционного климата и коммерческих предложений технологии создания знаков сводятся к установке «купи-продай», истребляя идеи гуманизма, самобытности, идентичности и возводя потребление в ранг высшей человеческой ценности мирового уровня. Масштабы таких предложений уже не ограничиваются размерами вещи – теперь товаром, которому также необходимо иметь знаковое лицо, являются целые пространства: регионы, виртуальные пространства, предоставляя огромный спектр услуг. А технологии по созданию брендов товаров и услуг, имиджей и позиционирования таких пространств обретают невероятную популярность – это целые системы образов, знаков и смыслов. В действительности в основе таких технологий лежат сложные междисциплинарные исследования, анализ множества эмпирических и теоретических данных. Дизайн как синтетическая дисциплина может предложить адекватные варианты синтеза огромного спектра информации, конвертируя их в визуальные, вербальные и ментальные образы, проводя через систему «дизайнер–знак–потребитель» необходимые смыслы, ценностные и эстетические установки.

Выявление закономерностей воздействия образов пространства на социокультурное сознание ведет к пониманию механизмов этого воздействия. Образы пространства могут рассматриваться как средство или «фактор изменения реальности в конкретной культуре – как один из рычагов влияния на традицию осмысления этой реальности» [9]. Анализ исторического потенциала, природно-географических особенностей,

мифологии и традиций и пр. позволят выявить позитивные тенденции исторических эпох, черты уникальности и привлекательности территории, которые могут восприниматься как своеобразные «реперные точки» для создания гармоничного видения территории. Целью такой деятельности может стать, с одной стороны, восполнение культурно-исторического опыта в современном сознании, с другой – создание новой культурной парадигмы эпохи. Единство многообразных образов Урала представляет собой своеобразный метаязык – ключ к пониманию культурного кода, определяющий данную парадигму. Реминисценции культуры и истории могут найти отражение в пространственной концепции территории, в создании единого культурного пространства, атмосферы, интегрированных в современную жизнь.

Ценностно ориентированный дизайн предстает в качестве эстетической рефлексии на окружающий нас мир, апеллируя к идеям истинности бытия, гармонии жизни и творчества. Культурологическая рефлексия проектных мотиваций сместилась в сторону осознания значимости культурных ценностей. «Сберечь культурную среду – задача не менее важная, чем сохранение окружающего нас растительного мира. Если природа необходима человеку, прежде всего, для его биологической жизни, то культурная среда – для жизни нравственной» [10].

С целью отвечать современным тенденциям эпохи и стремлениям к гармоничному образу жизни дизайн занимает ответственную нишу в формировании концепций и прогнозов в отношении функционального и эстетического преобразования среды. «Хотели бы мы или нет, но разговор о проектной культуре заведомо включен в контекст размышлений о недавней истории и будущей судьбе и надеждах нашего общества, культуры, человека» [11]. В широком понимании данная деятельность направлена на создание «новой культуры» или «нового образа» культуры будущего – целостного, гармоничного и перспективного.

Вопросы, связанные о роли дизайнера в культуре или о сторонах соприкосновения дизайнера и культуры продолжают оставаться актуальными, приобретая все новые оттенки.

14.04.2014

Список литературы:

1. Мигалева, А.И. Дизайн для условий Севера: проектно-методический принцип уральской школы дизайна: дис на соискание акад. степени «магистр дизайна» / А.И. Мигалева. – Екатеринбург, 2011.
2. Глазычев, В.Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе [Электронный ресурс] / В.Л. Глазычев // Сайт «Библиотека Гумера». – 2009. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Glaz/index.php (дата обращения: 24.05.2013).
3. Сидоренко, В.Ф. Идея проектной культуры / В.Ф. Сидоренко // Проблемы дизайна – 6: сборник статей. М. Пинакотекa, 2011. – С. 49.
4. Лихачёв, Д.С. Очерки по философии художественного творчества / Д.С. Лихачёв. – СПб., 1996. – С. 9–35.
5. Бахтин, М.М. Автор и герой в эстетической деятельности / М.М. Бахтин. – С. 25–26.
6. Хайдеггер, М. Время и бытие / М. Хайдеггер. – Москва : Республика, 1993. – С. 312–316.
7. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М. : Искусство, 1979. – С. 361.
8. Жердев, Е.В. Метафора в дизайне / Е.В. Жердев // Учеб.пособие. Издание 3-е. – М. : Архитектура-С, 2012. – С. 149.
9. Замятин, Д.Н. Геокультура: образ и его интерпретации [Электронный ресурс] / Д.Н. Замятин. – Режим доступа: <http://www.perspektivy.info/print.php?ID=35978> (дата обращения: 08.05.2013).
10. Мильчик, М.И. Дмитрий Сергеевич Лихачев и актуальные проблемы культурного наследия [Электронный ресурс] / М.И. Мильчик. – Режим доступа: <http://www.kenozerje.17-71.com/milchik-lihabout.htm>
11. Сидоренко, В.Ф. Идея проектной культуры / В.Ф. Сидоренко // Проблемы дизайна – 6: сборник статей. – М. : Пинакотекa, 2011. – С. 43.

Сведения об авторе:

Рогова А.С., аспирант кафедры индустриального дизайна
Уральской государственной архитектурно-художественной академии
620075 г. Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, 23, ауд. 424, e-mail: asrogoва@yandex.ru