DOI: 10.17117/na.2015.09.1595

Поступила (Received): 26.09.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.09.1595.pdf>**Весёлкина М.В.****Разнообразие методов выражения проектного замысла****Vesyolkina M.V.****Deversity method of expressing design intent**

В данной статье рассматриваются виды и методы выражения проектного замысла, методика предпроектного анализа и приёмы, используемые в проектной деятельности, способствующие воплощению концепции. Статья носит обзорный ознакомительный характер и оставляет место для дальнейшего глубокого изучения предмета

Ключевые слова: конструирование, метод, моделирование, проектная графика, концепция

This article discusses the types of ways of expressing design intent, the technique of pre-analysis and techniques used in project activities, contributing to the embodiment of the concept. The article is a review exploratory in nature and leaves room for further in-depth study of the subject

Key words: construction, method, modeling, graphic design, concept

Весёлкина Мария Вячеславовна

Ассистент

Омский государственный институт сервиса
г. Омск, ул. Певцова, 13**Vesyolkina Mariya Vyacheslavovna**

Assistant

Omsk state institute of service
Omsk, Pevtsova st., 13

В дизайне становление нового отнюдь не является событием непредсказуемым, неуправляемым, случайным. Теория и практика дизайна разработали специальную технологию проектного поиска новых решений, рационализирующую и ускоряющую этот процесс. Для достижения определённых успехов при проектировании используются различные методы и приёмы. «Метод и методика в дизайне – порядок достижения проектной цели, решения поставленной перед дизайнером функционально-пространственной, технологической и художественной задач, последовательность приемов или операций, необходимых для получения искомого результата; система мер по оптимальной организации проектной (дизайнерской) деятельности. Особенностью метода и методологии в дизайне является направленность проектных действий одновременно и на прагматический, и на художественный результаты, причем иерархия соответствующих установок и путей их достижения может меняться в процессе работы [1, с. 5]. Методика дизайна заимствована из самых разнообразных источников. Ее большая часть взята из различных видов искусств (архитектуры, скульптуры, декоративно-прикладного искусства, театра и кинематографа) и прикладных наук (например, эргономики) [3, с. 8].

Суть методики предпроектного анализа в средовом дизайне состоит в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

1. Обследование, знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать. Техника этого этапа: изучение аналогов, обзор литературных данных и реальных прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

2. Проектировщик ставит себе задачу восприятия задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур.

3. Сравнение предложений, рассматривающие отдельные узлы проблемы, сведение их в разные варианты общего решения, и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а – дизайн-концепция, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные и т.д.

Все варианты задач композиционной организации средовых комплексов можно разделить на две группы: "проектирование без аналогов" – создание объектов принципиально новых, где синтезируются не встречавшиеся ранее технические, пространственные и образные параметры; "проектирование по прототипам" – внесение новых качеств в облик или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю.

Метод "инверсии" (перестановки слагаемых) позволяет преодолевать типовые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы (магазин рассматривается не с позиций продавца или покупателя, а с точки зрения службы контроля, ремонтника, вора); за счет смены творческой установки (главное не прочность конструкции, а простота ее изготовления) и т.д. Свежий взгляд на предмет, подсказав не замечавшийся ранее вариант решения той же задачи, "растормозит" воображение, позволит увидеть в уже отвергнутом предложении неиспользованные резервы.

Те же задачи, но несколько иначе, решает прием "проектирование в воображаемых условиях", когда реальные обстоятельства работы объекта условно подменяются неожиданными решениями ("а если под водой") или даже фантастическими ("кухня для ангела").

Хорошо зарекомендовали себя приемы разложения проектной задачи на самостоятельные фрагментарные действия с последующим сведением отдельных результатов в единую цепочку подкрепляющих друг друга предложений. Но тут важно не допустить случайных проработок, чему помогает составление "дерева целей" – упорядоченной программы проектных мероприятий, раскладывающих их совокупность в соответствии с разумной очередностью работ, важностью для свойств конечного продукта и т.д. [2, с. 4] Другие способы направлены на привлечение к творческому процессу максимально широкого арсенала знаний и умений, накопленных человеческой проектной культурой.

Таковы разные варианты эвристических аналогий (т.е. нацеленных на изобретение, открытие):

- "прямые" заимствования форм из далеких проектным задачам сфер (так сделала многие свои открытия современная бионика, "почти" копирующая в технических объектах принципы и конструкции, подсмотренные у природы);

- "субъективные", когда автор воображает себя неким условно выбранным персонажем.

- "символические" (приписывающие одному явлению необычные для него свойства – "деревянный велосипед", "жидкий огонь" и т.п.);

- "фантастические", когда придумываются явления и вещи, как бы в принципе невозможные ("хорошо бы, чтобы дорога была только там, где едет машина"). Все эти ассоциации и предположения, ломая стереотипы проектного мышления, подталкивают дизайнера к применению "чужих" приемов и принципов к его проблемам, делают "невообразимое" возможным, как это произошло с "несущими дорогу с собой" гусеничными механизмами. Сходным действием обладают приемы, основанные на воображении:

- мысленно "склеивающее" нечто целое из не совмещающихся частей; акцентирование, выделение в целом какой-то одной черты, с последующим ее развитием до любого мыслимого предела;

- "опережающее отражение" – доведенный до крайней точки, до абсурда прогноз возможных вариантов развития объекта или ситуации. Отталкиваясь от известного, эти приемы, выпячивая его отдельные моменты, преобразуют привычное в новое, нужное автору.

- метод "интерпретации", толкующий задачу, стоящую перед проектировщиком, в неожиданном для него ключе – в другом стиле, в чужой манере ("работа в маске мастера" – если бы тот же проект сделал Ле Корбюзье).

В процессе изучения данного вопроса выяснилось, что методика дизайна заимствована из самых разнообразных источников. Ее большая часть взята из различных видов искусств (архитектуры, скульптуры, декоративно-прикладного искусства, театра и кинематографа) и разных областей техники, экономики, социологии, прикладных наук (например, эргономики). Для каждого проекта автор имеет возможность выбирать из существующего множества методик проектирования наиболее подходящую для конкретной ситуации, что в дальнейшем влияет на разработку концепции и на видение проекта в целом.

Список используемых источников:

1. Быстрова Т.Ю. *Вещь. Форма. Стил: Введение в философию дизайна*. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2001. 190 с.
2. Минервин Г.Б., Шимко В.Т., Ефимов А.В. и др. *Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник*. М.: Архитектура-С, 2004. 288 с.
3. Шимко В.Т. *Архитектурно-дизайнерское проектирование*. М.: Архитектура-С», 2004.