**МЕТОД «СТОЛКНОВЕНИЯ КУЛЬТУР»**

**КАК СПОСОБ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНУ**

**Ефремов Владимир Иванович, педагог дополнительного образования**

**КГКП Детская художественная школа г. Павлодара**

Дизайн – наиболее эффективный вид коммуникации общества, где действует континуум взаимодействий практически всех составляющих форм, конструкций, внутреннего и внешнего пространства цивилизаций. Дизайн ориентирован на человека и общество, он является инструментом по удовлетворению разноплановых потребностей в организации их среды обитания, т.к. в современном мире именно искусственная среда преобладает более, нежели естественная, вне зависимости – хотим мы этого или нет. Дизайнер оперирует в своей деятельности производными от социокультурной структуры понятиями, символами, знаками, кодами, при расшифровке которых возникает та самая коммуникативная связь, трансляция информации.

Принцип «столкновения культур» широко распространен в творчестве многих художников, литераторов, режиссеров в силу его эффективности, наглядности, зрелищности. Провоцируемые им сюжеты, сценарии, образы несут в себе сильный потенциал смысла - и формообразования, который позволяет создать оригинальное художественное произведение. Резкий контраст противопоставления менталитетов представителей разных культур, их взглядов, обычаев, отвечают законам восприятия, законам композиции- создают интригу как композиционный центр, настраивающий систему взаимоотношений в конструкции – визуальной, вербальной или пластической. Выразительность конструкции целенаправленно обогащается добавочными элементами системы, делающими результат творческого поиска закономерным и целостным. Таким образом - в симбиозе противопоставлений может проявиться новообразование, которое может быть обозначено как промежуточная, третья культура. Тем более она необходима для нюансировки, смягчения контраста, опять же – по законам композиции.

В качестве основополагающей методики, «философского камня», для обучения дизайну уместно использование умозаключения русского евразийца Л.Н. Гумилёва о рождении нового этноса в результате синтеза двух этносов, нередко противоположных друг другу по менталитету. Особую ценность его гипотезы придают размышления о влиянии на становление социума практически всех составляющих ареала его обитания. Иными словами- происходит глобальный синтез системы взаимоотношений, но основным толчком перехода количественных характеристик систем в новое социокультурное качество служит всё же сам момент столкновения культур.

В процессе преподавания дизайна основная проблема педагогики творчества заключается в выстраивании логических связей между внушительным количеством учебных дисциплин, обеспечении непрерывности развития творческих навыков и умений студентов. Междисциплинарность - это синоним дизайна, как области деятельности, сущность которой – в максимальном симбиозе «под одной крышей» разнополярных, пограничных дисциплин- техники и искусства, технологии и эстетики, и т.д. Проектная философия дизайнера поэтому должна соответствовать «кентавренности», находиться в постоянном поиске логических связей, полей взаимоотношений , технологии взаимодействий, методике взаимовлияний как основному профессиональному проектному ключу, с целью достижения принципиальной новизны проекта, инновационного прорыва в новое социокультурное качество продукта дизайна. В нашем случае востребован системный подход с элементами творческой системотехники, который может дать студенту тот самый ключ к постановке логики учебного проекта, но и, что важнее, - последующей профессиональной деятельностью. Ключ должен быть - наглядным, убеждающим, имеющим потенциал проектного маневра.

Из теоретического курса истории искусства и дизайна можно привести достаточные количества примеров синтеза культур. Например - стиль «мудехар» родился в Испании во время завоевания, её арабами во времена Арабского Халифата. В результате произошёл симбиоз витиеватости, изысканности, многокрасочности, арабесковости, орнаментальности, загадочности Востока и стройности, симметричности, логистики, каноничности, сдержанности, суровости Средневековой Европы. Этот стиль затем подхвачен и развит в творчестве Антонио Гауди на рубеже XIX-XX веков в его постройках Барселоны.

К тому же современные тенденции в искусстве, дизайне и архитектуре обозначаются термином «постмодернизм». Этот стиль характеризуется как современная эклектика, как смешения всех и вся, как порой самое неожиданное сопоставление разнородных элементов, материалов. Для постмодернизма важны не чистота стиля, не внешняя гармоничная целостность, а именно – возможность столкнуть в одном объекте или пространстве разнородные моменты из различных культур. В данном случае востребован ассоциативный, интуитивный, подсознательный поиск внутренний связей, не всегда адекватных замыслов проектировщика. Используя метод, столкновения культур студент, получает ключ к анализу, предшествующего проектному опыту; употребляет тот ракурс зрения, приводящий к практическому использованию результатов исследования.

Понятие столкновения культур уже на стадии курсового проектирования имеет целью предложить студенту выбор двух или более культур, произвести их максимальную предметную идентификацию в материальной культуре. Под культурой в данном случае понимается необязательно культура какой-либо национальности, но своё видение любой культуры- детской, взрослой, музыкальной, имиджевой, урбанизация, «субкультура», андеграунда, и т.п. Подразумевая под культурой стереотипы, знаки, символы поведение её носителя. Накопленная из различных источников информация подвергается анализу с целью отбора наиболее характерных и противоречивых черт, тем самым выстраивается проектная философия в виде возможной концепции использования в разных сферах дизайна- графики, интерьере, одежде и др. В данном случае акцентируется системность, ансамблевость, комплексность всего предметного наполнения среды носителя культуры. Затем происходит наиболее интересный, но и трудоёмкий процесс постановки проблемы поиска связей, обыгрывания сюжетных линий, больше похожих на проектирование сценария поведения по законам драматургии. Этот процесс можно обозначить как смыслообразование будущего проекта с нацеленностью на выявления очертаний промежуточной культуры, т.е. третий. Для этого этапа проектной деятельности характерно использование методик ритуалов, традиций, хэппенингов, перфомансов, призванных преодолеть стереотипное представление об объекте проектирования. Необходимо вжиться в образ адресата проекта, проектируя новый менталитет поведения, поскольку дизайнер проектирует не абстракцию, а человека с присущими ему качествами. Естественно - это напоминает классическую литературу с присущей ей реконструкцией главных героев, с типизацией характерных черт.

Заключительный этап данной методики проектирования – формообразование предметной среды, пространства, инфраструктуры для спроектированного менталитета поведения человека. Не является секретом - как человек создает себе среду, так и среда формирует человека. На этом этапе проектной деятельности происходит уточнение формы, конструкции, материального обеспечения, аргументирование полученного результата.

Самый распространенный и доступный пример из учебной практики: проектирование общественных интерьеров на основе столкновения культур. Если взять проблему планировки, функционального зонирования кафе или ресторана достаточно использовать две культуры - Восток (Узбекистан, Персия) и России.

Сразу возникает понимание, что восточному стилю поведения присуще уединенность, теснота, витиеватость, загадочность, лабиринтность как стихи Омара Хайяма, а российскому- широта, простор, простота. В результате всё помещение смело делится на две части: в первой восточный - столики для ограниченного количества людей, ниши для уединения, тишина холодной гаммы цветов; во второй - банкетный зал с большим пространством, окнами, живым звуком, светлой деревянной мебелью. Эти залы объединяются «мостиком» - стойкой бара, где происходит постепенный переход, нюансировка контрастного противопоставления. Различные характеристики помещений аргументировано обоснованы, их принципиальные различия вызывают интересную интригу, а «мостик» зрительно их объединяет. Повторимся - это самый простой проект, где наиболее наглядно доказано эффективность проектного ключа.

Более сложным является другой пример. Необходимо спроектировать рекламу сотового телефона, которая предполагает смелое и неожиданное образное обеспечение. Хорошая реклама должна нести элементы парадокса, игры, резко и надолго привлекать внимание. Общепринятый стереотип рекламы бытовой техники зиждется на наиболее изящной презентации внешней безукоризненной формы изделия. Для преодоления подобного стереотипа, в результате предпроектного анализа было решено столкнуть изысканный европейский дизайн с культурой татуировки индейских племен. Татуировка сама по себе уже является той же визуальной коммуникацией, что и дисплей телефона, в символах которой заключена вся необходимая и достаточная информация, о ее носителе. Нагрудный бэйдж на костюме менеджера – та же татуировка, если допустить феномен одежды как «вторую кожу». В результате проектирования было сформулировано проектное предложение рекламного изображения сотового телефона в прозрачном корпусе с максимальной степенью персонализации, где визуальное сообщение рождается на глазах, а не подаётся как готовый результат, где сам потребитель получает возможность видоизменять формообразование в соответствии со своими потребностями… Естественно подобного изделия не существует, это просто удачный рекламный ход. А изображённые, по краям постера сам настоящий телефон и торс татуированного индейца адекватно ассоциируются общей визуальной логикой.

Еще более высокий уровень использования, принципов методики столкновения культур был достигнут при проектировании концепции дома для молодой семьи. В основу был положен критический анализ строительства новой столицы республики – Нур-Султан. При всех его достоинствах и недостатках было выявлена основная градостроительная ошибка, а именно, - в процессе проектирования и воплощения в жизнь внешнего облика города произошло нарушение закона РК «О языках», дающего возможность реализации социокультурных составляющий всех наций, проживающих в республике. Нур-Султан пока так и не приобрел образ столицы многонационального государства, у него – образ мегаполиса XXI века по единым мировым стандартам. Метод столкновения культур помог констатировать упущение проектировщиков. В данном случае имеется в виду визуальный язык форм, пространств, траекторий орнаментов, пластических решений. В связи с этим была произведена попытка решить эту проблему в отдельно взятом объекте. В результате была презентована концепция «строительного конструктора», недорогого по материальным затратам, состоящего из отдельных «кирпичей», универсальных модулей различной конфигурации; инженерная инфраструктура, электро-, тепло-, водоснабжения заформована внутри объёма модулей, которая соединяется простой торцевой сборкой стен. Исчезла необходимость в электропроводке, многочисленных трубах, источников освещения. Самое главное- адресат, потребитель получает возможность строить то, что отвечает его потребностям, национальному менталитету, образу жизни. Эта концепция получила второе место на республиканском конкурсе молодых архитекторов в г. Алматы в 2005 году.

Подобные учебные разработки помогли студентам разобраться, в сущности, происходящих проектных дизайнерских процессах республики, они получили эффективный проектный ключ, для решения задач, стоящих перед евразийским дизайном. Исследования проектного опыта Европы помогает изучить технологию современного дизайна, использования новых материалов, исторические аналоги и образцы. А исследования традиций Азии – выявляет портрет адресата проектирования, стереотипы поведения, национальные обычаи - все необходимые составляющие элементы менталитета. Европа - законченный результат. Азия – процесс наглядного достижения результата, что является более интересным социокультурным моментом. И в их синтезе, на основе столкновения, взаимовлияния, взаимодействия большого количества культур должен проявить себя феномен евразийского дизайна.

**Литература**

1. Л.Н. Гумилёв «Черная легенда» М., Айрис-пресс, 2003
2. Л.Н. Гумилёв «Конец и вновь начало» М., Рольф, 2003
3. В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский «Основы методологии и теории дизайна» М., МЗ-пресс, 2001
4. «Основные термины дизайна» М., «ТЭ», 1989
5. Ю.А. Петров «Язык. Знак. Культура» М., Высшая школа, 1978
6. В.И. Ефремов «Язык дизайна как интегратор материальной культуры евразийского пространства» г. Павлодар, Вестник ПаУ, 2006
7. В.И. Ефремов «Проблема междисциплинарности в вузовском преподавании специальности «Дизайн» (0613), г. Павлодар Вестник ПаУ, 2005