

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Румянцева Валерия Алексеевна

**Проектирование визуальной системы для организации
эко-ориентированного жизненного пространства**

Научный руководитель
теоретической части:
доктор философских наук
профессор кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Г. Н. Лола

Научный руководитель:
старший преподаватель
кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Т. И. Александрова

Санкт-Петербург

2021

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ОСМЫСЛЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМАТИКИ В XXI ВЕКЕ	9
1.1 Осмысление экологической ситуации в современном социокультурном контексте	9
1.2 Дизайн как инструмент формирования и развития взаимоотношений человека и природы	19
ГЛАВА 2 ДИЗАЙН КАК ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ОКРУЖАЮЩИМ ПРОСТРАНСТВОМ	29
2.1 Методологические подходы к проектированию эко-ориентированных проектов	29
2.2 Современные практики экологического проектирования	37
ГЛАВА 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНОЙ СИСТЕМЫ “LABORATORY OF CHOICE”	44
3.1 Концепция проекта	44
Предпроектное исследование	45
3.2 Описание проекта	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	61
БИБЛИОГРАФИЯ	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Аналогии	67
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Таблицы и схемы	73

ВВЕДЕНИЕ

В процессе исторического развития проблема взаимоотношения природы и общества становится все более острой. В XXI веке разрыв человека с окружающим миром носит фундаментальный характер. Некоторые регионы продолжают существовать в едином контексте с природой, но большинство стран, принимающих ценности западной культуры, начинают существовать в обособленном от природы пространстве. Созданный искусственный мир вещей и виртуальный мир интернета становится всё более значимым. Современный человек воспринимает окружающий мир через призму цифровых технологий. Существование в стабильной среде, пребывание в городском и цифровом пространстве и отсутствие непосредственного контакта с природой препятствует осознанию степени ответственности за совершаемые действия.

Текущие изменения связаны с утверждением новых технологий в сфере производства, общественной организации, политики, коммуникации и культуры. Говоря о глобальных переменах, происходящих на рубеже веков, Э.Тоффлер отмечает, что возникающая цивилизация, являясь одновременно и высокотехнологичной, и антииндустриальной, “требует творческой реорганизацией всего времени”. В настоящее время мы наблюдаем тенденции к переосмыслению теоретических и концептуальных основ практически во всех направлениях. Общим в этих тенденциях является стремление установить соразмерность между профессиональными и экологическими нормами.

Данное исследование направлено на изучение экологических дизайн-концепций в эпоху преодоления последствий антропоцентризма. Актуальность проекта подтверждается возрастающим интересом к экологической тематике в различных сферах жизни. Экологические дизайн-проекты и эко-жилища, спрос на эко-продукцию и формирование новых эко-ориентированных брендов на рынке, озеленение пространств, появление альтернативных продуктов, не вредящих окружающей среде – всё это свидетельствует о том, что общество становится все более вовлеченным в идею комфортного сосуществования с окружающим миром, и всеми силами старается вернуть утраченную связь с миром природы. Постепенное осознание масштабов нанесенного себе и окружающему миру ущерба формирует готовность пересматривать прежние поведенческие привычки, ломать шаблоны и установки, заложенные культурой потребления. Новое сознание требует формирования новых подходов к проектированию.

Основная сложность в работе с экологической тематикой связана с парадоксальностью и многослойностью самого понятия экологичности. С популяризацией темы взаимоотношений человека и природы, возникает проблема рассогласованности, появления в информационном поле большого количества фактоидов¹, стремящихся навязать определенную позицию и правила, которые не всегда являются обоснованными и содержат в себе явные противоречия. Возрастающий объем информации и эксплуатирование тематики приводит к тому, что разговоры об экологии превращаются в информационный шум, обесцениваются и вступают в противоречие с самой идеей экологического образа жизни, предполагающего возможность осознанного выбора и гармонии во всём. В связи с этим возникает необходимость проектов, меняющих интонацию этих разговоров. По словам

¹ Определение слова фактоид: <http://endic.ru/fwords/Faktoid-37923.html>

Т. Мортон, нам необходимо “исследовать то, как мы говорим об экологии”² и формировать ситуацию для эффективного диалога с окружающим миром.

Цель работы

Проектирование визуальной системы для организации эко-ориентированного жизненного пространства.

Задачи исследования:

1. исследование исторических процессов переосмысления понятия экологичности
2. изучение современных методологических концепций в дизайне
3. изучение примеров осмысления экологических вопросов в современных креативных практиках
4. изучение проектов, направленных на установление связи между виртуальной и природной средой
5. определение основных тенденций дизайн-проектирования в контексте нового понимания экологии

Задачи проекта:

1. разработка концепции проекта
2. разработка структуры информационного ресурса
3. разработка критериев для формирования контента
4. формирование базы проектов, соответствующих установленным критериям
5. разработка визуальных элементов и виртуальных сцен
6. разработка прототипа системы

² Мортон, Т. Статья экологичным. М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. – с. 19

Методы работы

В теоретическом исследовании используется структурно-семиотический подход к исследуемым дизайн-проектам и произведениям искусства, теоретический анализ исторической литературы, анализ экологической документации, социологических исследований, сравнение, обобщение полученных данных, междисциплинарный анализ, принцип историзма. В разработке проекта применяются методология DfBC (Design for Behaviour Change), анализ жизненного цикла продукта (Cradle to Cradle), методология семиотического дискурсивного моделирования.

Структура и объем работы

Исследование состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и иллюстрированного приложения.

Краткое содержание диссертации

В первой главе рассматривается формирование взаимоотношений человека и окружающей его среды в социокультурном контексте, понимание пространства в различных культурах, а также традиционного формирования понятия экологии и ее философского переосмысления в современном мире.

Основными теоретическими источниками исследования являются труды современных философов, в частности британского философа и эко-критика Тимоти Мортонa. Особое внимание в работе уделено его последней книге “Стать экологичным”, которая является принципиально новым подходом в отношении к окружающей среде. “Если бы мой стиль был фильмом, а я — его режиссером, то его продюсером стала бы объектно ориентированная онтология Грэма Хармана, а исполнительными продюсерами — философы

Иммануил Кант и Мартин Хайдеггер.”³ Мортон сразу же заявляет, что с точки зрения экологии его книга абсолютно бесполезна и в ней “нет ни одного шокирующего откровения о нашем мире”.⁴ Книга написана для тех, кому “до экологии нет дела”. Поднимая провокационные вопросы, играя со смыслами, философ не рассуждает о том, что делать с миром, который находится на грани вымирания, а фокусируется на ментальном здоровье, способности к самостоятельному осмыслению экологической ситуации.

Также в первой главе важное место уделяется пониманию не только информационного, но и физического пространства. В исследовании особое место уделено рассмотрению отношений людей и окружающего мира через призму садов. Сад — особый феномен в истории формирования человечества, встречающийся практически повсеместно с древнейших времен по сегодняшний день. Именно в садах происходит соприкосновения культурного и природного начал. На примере садово-паркового искусства Китая, как одного из самых продуманных и одухотворенных пространств, рассматриваются принципы построения модели взаимодействия человека со средой, которая его окружает. Данные принципы комплексного и осмысленного подхода к работе с пространством используются при формировании концепции виртуального пространства проекта.

Во второй главе внимание сфокусировано на поиске теоретических инструментов проектирования, рассматриваются различные методологии и концепции, связанные с дизайном, ориентированным на работу с обществом, такие как *Design for Behavior Change* – дизайн для изменения поведенческих привычек; *Community-Based Social Marketing* – содействие устойчивому поведению через использование методов социального

³ Мортон, Т. Статья экологичным. М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. – с. 9

⁴ Там же 10 с.

маркетинга Маккензи Мора. А также современные концепции, направленные на поиск ориентиров проектирования в условиях меняющегося социального, экономического и экологического устройства мира. Среди них – *Спекулятивный дизайн* – направление дизайна, которое предлагает проекты радикального переустройства, создает новые формы и идеи; *Дизайн для устойчивого развития* – подход в дизайне, направленный на проектирование объектов дизайна, способных удовлетворить потребности нынешнего мира, не навредив миру будущих поколений; *Cradle-to-Cradle* (из колыбели в колыбель) – метод анализа жизненного цикла продукта, предложенный архитектором Уолтером Р. Стахелем, и проработанный химиком Майклом Браунгартом и дизайнером Уильямом Макдонахом; *Design thinking* – методология целеориентированного проектирования для решения инженерных задач с использованием в большей степени креативного, а не аналитического подхода.

Для проекта крайне важно создать свой собственный, комплексный подход, основываясь на наиболее подходящих практиках. Поэтому, после анализа теоретических инструментов, мы перейдем к рассмотрению дизайн-проектов, связанных с пониманием экологичности и пространства. Также будет проведено исследование рынка современных материалов и подходов к конструированию дизайн-объектов.

Финальная часть второй главы посвящена исследованию эко-ориентированных проектов. Целью этой части является выявление ценных для работы решений и методов, которые найдут отклик в разработке концепции.

ГЛАВА 1

ОСМЫСЛЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМАТИКИ В XXI ВЕКЕ

1.1 Осмысление экологической ситуации в современном социокультурном контексте

Для полноценной картины понимания современных проблем взаимоотношения человека с окружающей средой, целесообразно проанализировать эти взаимоотношения на разных этапах развития общества.

Осознание теснейшей связи с природой, зависимости от ее ресурсов и “поведения” играло важную роль в формировании сознания первобытных и древних людей. Несовершенство способов познания действительности объяснялось самым понятным на тот момент способом – созданием сверхъестественных сил, являющихся посредником между человеком и реальным миром. Наделение сверхъестественных существ чертами человеческого характера и поведения давало древним людям родство с окружающей их природой, вызывало чувство сопричастности к ее процессам. Модель отношения к природе через призму одухотворенности всех ее составляющих, является работающим механизмом по сей день. Речь идет о мифах, легендах и сказках, которые позволяют человеку проникать в ритм природного и социального бытия, являясь формой осознания мира. Именно через мифы и сказки дети начинают ощущать себя частью чего-то большего, осознавать взаимосвязи и закономерности природы с действиями человека, стремятся исследовать окружающее пространство. С возрастом связи, установленные с природой в детском возрасте, теряются, но дизайн, наука и искусства помогают восстанавливать эти утраченные связи.

Знания о мире непрерывно расширялись и совершенствовались. С эпохи ранних цивилизаций начались первые накопления эмпирических данных, которые помогали налаживать сельскохозяйственные планы и изучать материалы для строительства. Последующие научные и географические открытия раскрыли бесконечные горизонты для дальнейших исследований об окружающем нас пространстве.

Конец XIX в. – период революционных открытий в области естествознания, которые заставляют по-новому взглянуть на устройство мира. Открытия, связанные с природой, находят свое отражение и в художественных практиках. Литографии Э.Геккеля из серии “Художественные формы природы” (Kunformen der Natur) включали в себя иллюстрации медуз, анемонов и других незаметных обычному глазу организмов, некоторые из которых он открыл лично. Находясь на стыке науки и искусства, эти работы оказали огромное влияние на искусство, в частности, на стиль *ар-нуво*. Так, например, работы Геккеля нашли отражение в творчестве бельгийского архитектора Виктора Орта 1890-х. Городской особняк Эмиля Тасселя (1893-1894) принято считать первой постройкой модерна. В здании активно используются энергичные растительные формы, а все элементы находятся в тесном взаимодействии, начиная от специально созданных дверных ручек, заканчивая витиеватой золотой лестницей.⁵

Другой влиятельной персоной был английский дизайнер и теоретик Кристофер Дрессер (1834 — 1904) . Его изучение ботанических структур было опубликовано в журнале Art серией статей “Ботаника в применении к искусствам и художественным мануфактурам” (Botany as Adapted to the Arts and Art-Manufacture) (1857). Также он читал лекции по собственной

⁵ Филл, Ш. История Дизайна / Ш. Филл, П. Филл. – Москва : КоЛибри "Азбука Аттикус", 2014. – 512 с. (стр 195-196)

дисциплине “Art Botany”, нацеленной на эстетическое развитие механических форм.⁶

В 1866 г. немецкий естествоиспытатель и философ Эрнст Геккель в своем труде “Общая морфология организмов” вводит понятие *экология*. Первоначальными объектами экологических учений были единичные особи и их группы, но с течением времени их стали дополнять комплексные понятия. Например, «биоценоз», «биосфера». На базе понятия экологии возникает термин “экосистема”⁷, введенный в 1935 году английским ботаником А. Тенсли. Именно эти понятия станут ключевыми в формировании нового мышления общества и положат начало совершенно другому миру.

Современное понимание экологии давно вышло за рамки, заданные Э. Геккелем, его современниками и предшественниками. Изначально направление базировалось на знаниях, заимствованных из области биологии, и было сосредоточено на численности и разнообразии организмов. Впоследствии направление эволюционировало и трансформировалось в междисциплинарную науку, затрагивающую практически все сферы жизни. Самым большим изменением, произошедшим с этим понятием, стала концентрация на человеке, его действиях и последствиях от взаимодействия с окружающей средой.

Можно выделить следующие ответвления современной экологии:

1. общая экология

⁶ Филл, Ш. История Дизайна / Ш. Филл, П. Филл. – Москва : КоЛибри "Азбука Аттикус", 2014. – 512 с. (стр 195-196)

⁷ Экосистема (от греч. oikos – жилище, местопребывание и systema – сочетание, объединение) – это совокупность совместно обитающих организмов и условий их существования, находящихся в закономерной взаимосвязи друг с другом и образующих систему взаимообусловленных биотических и абиотических явлений и процессов» [Биологический энциклопедический словарь. – М., 1986. – С. 731].

2. экология человека (биоэкология человека, социальная экология)
3. биоэкология
4. прикладная экология (инженерная, сельскохозяйственная и т.д.)

Все эти подразделения включены в общую концепцию понятия междисциплинарной науки “экология” .

Ключевыми понятиями, оказавшими влияние на формирование современной экологии, являются понятия *биосфера* и *ноосфера*. Понятие ноосферы введено французскими учеными Э. Леруа и П. Тейяром де Шарденом (1927). Ноосфера (*от греч. noos – разум*), новое эволюционное состояние биосферы, при котором разумная деятельность человека становится решающим фактором ее развития. Такое мировоззрение ставит цель создания конструктивного диалога между людьми разных культурных традиций, религий и национальностей.⁸ Э. Леруа трактовал ноосферу как «мыслящую» оболочку, формирующуюся человеческим сознанием. В. И. Вернадский развил представление о ноосфере как качественно новой форме организованности, возникающей при взаимодействии природы и общества, в результате преобразующей мир творческой деятельности человека, опирающейся на научную мысль. Эти идеи во многом служат основой для современных исследований экологических проблем и практического поиска их разрешения.

В 1970-х годах американский биолог и эколог Барри Коммонер, который в конце пятидесятых приобрёл известность как противник ядерных испытаний, стал одним из первых ученых, который поднял тему влияния технического прогресса на здоровье людей, а также изложил четыре правила экологии. Научно-популярным языком Б.Коммонеру

⁸ Режабек Б.Г. Учение В.И. Вернадского о ноосфере и поиск пути выхода из глобальных кризисов//Век глобализации. - 2008. - No 1. - С. 159-167.

удалось объяснить обществу опасности легкомысленного отношения к окружающей среде. Б. Коммонер сформулировал четыре закона экологии:

1. “Всё связано со всем” – закон о необходимости искать связующие цепочки событий и явлений, проверять их устойчивость, заполнять пробелы.
2. “Ничто не исчезает в никуда” – необходимость замкнутого круговорота веществ и обеспечения стабильного существования биосферы.
3. “Природа знает лучше” – закон имеет двойной смысл – одновременно призыв сближения с природой и одновременно осторожность при обращении с природными системами.
4. “Ничто не даётся даром” (в оригинале «Бесплатных завтраков не бывает»)⁹

Эти законы могут послужить определяющими критериями для экологического дизайна. Первый закон – “Все связано со всем”, можно понимать как универсальность, модульность и системность в проектируемом объекте. “Ничто не исчезает в никуда” говорит о долговечности, осознанном подборе материалов для будущих изделий, процессов производства, повторного использования, потребления и утилизации, а также подверженности временным тенденциям. Вдохновение природными конструкциями и образами, естественность форм и материалов, связь с региональной и традиционной эстетикой и можно отнести к третьему правилу – “Природа знает лучше”. Последнее правило – “Ничто не даётся даром” с точки зрения дизайна может говорить о рациональности использования материалов, эффективном

⁹ Коммонер, Б. Замыкающийся круг / Б. Коммонер. – Москва : Гидрометеиздат, 1974. – 280 с.

энергопланировании и ответственности на всех этапах за совершаемую деятельность.

Так как данное исследование проводится с целью создания дизайн-продукта, самым важным аспектом для него является аспект коммуникации. Поэтому стоит остановить внимание на таком понятии как «социальная экология», авторами которого являются американские исследователи, представители Чикагской школы социальной психологии Р. Парку и Е. Берджесу. Термин впервые употребляется в работе по теории поведения населения в городской среде в 1921 г. Авторы использовали его в качестве синонима понятия «экология человека». Понятие «социальная экология» было призвано подчеркнуть, что речь в данном контексте идет не о биологическом, а о социальном явлении, имеющем, впрочем, и биологические характеристики.

Несмотря на множество достаточно очевидных негативных последствий от действий человечества, изменить характер данных действий в современных социальных и экономических условиях крайне сложно. Человек живет и функционирует в пространственно-временном контексте, обладает физической оболочкой и сознанием. Он погружен в реальность материального мира. На протяжении тысячелетий человечество так или иначе влияло на окружающее его пространство, искажало его, искало новые возможности пыталось подчинить себе, сделать как можно более комфортным для жизни. Человек в каком-то смысле всегда противостоял биосфере¹⁰, хотя сам являлся ее частью.

Борьба “Человека” и “Природы” неоднократно становилась объектом осмысления в культурном контексте. Но сколько бы интерпретаций не

¹⁰ Oxford Languages - Биосфера - совокупность всего живого на Земле, включающая литосферу, гидросферу и тропосферу.

было задействовано, основная идея всех произведений сводится к тому, что мы должны дружить с природой, понимать ее и не отделять от себя, в противном случае мы обречены на неминуемую гибель.

Рассмотрим классическую модель борьбы “Человека” и “Природы” на примере культового мультфильма Хаяо Миядзаки “Принцесса Мононоке” (1997). Действие происходит в эпоху появления в Японии первого огнестрельного оружия – в период Муромати (1336-1573). Жители Железного города добывают руду, вырубая соседний лес, в котором проживает множество древних существ, а также молодая девушка, выращенная волками. Ее имя – Мононоке, что можно перевести как “дух мести”. Она считает себя частью леса, чтит его обитателей и находится в гармонии с окружающим ее миром. Но местные жители во главе с госпожой Эбоси варварски уничтожают пространство, в котом сами же и существуют. В противостоянии города и леса до определенного момента люди одерживают победу, пока не заходят слишком далеко. Они отрезают голову Духа Леса, который отвечал за баланс жизни и смерти, а также мог исцелить раны. В попытках вернуть свою голову, тело Духа Леса уничтожает все, к чему прикасается на своем пути. И в этой всепоглощающей силе заключается суть “Природы” – она может многое стерпеть, может исцелить, дать смирение, быть незримой, но важной частью бытия. В то же время, если перейти черту, она может ответить тотальным разрушением всего вокруг.

Если взять Древний Лес и Железный город как две крайности, то Аситаки – молодой человек, искавший исцеления от проклятия и случайно оказавшийся в центре событий, является тонкой гранью примирения двух сторон. Роль миротворца, способного сочувствовать как Лесу, так и жителям

Железного города, является возможным ключом к правильной позиции человека в общей картине мира.

Другим примером агрессивного взаимодействия с живым миром, приведшего в плачевным для человечества последствиям, является роман Станислава Лема “Солярис”¹¹ (1961). Солярис – планета с живой субстанцией, напоминающей Океан. Люди, прибывшие на эту планету для изучения, не знали как получить у высокоинтеллектуальной, но совершенно чужеродной планеты хоть какие-то данные, поэтому применили к ее поверхности излучение. Они не учли тот факт, что Солярис изучает человека точно также, как человек изучает Солярис. Результатом стало создание Солярисом “гостей” – материальной проекцией людей, с которыми связаны травмирующие воспоминания. Планета не может говорить, но это не значит, что она не способна коммуницировать. Просто чтобы ее понять, возможно, необходимо задавать совершенно другие вопросы и искать другие способы коммуникации.

В ранее упомянутой книге «Стать экологичным» Т. Мортон предлагает переосмыслить экологическую ситуацию в современном контексте. изучая пересечения объектно-ориентированной онтологии и других течений, формирующих знания о мире, Мортон говорит о том , что быть экологичным — не значит быть героем, который совершает ежедневные подвиги, ведет какой-то особый, недоступный обыкновенному человеку образ жизни. Мортон сообщает читателю о том, что возможно он уже экологичен, просто не знает этого. Через призму иронии, автор предлагает представить себя не в мире, находящемся на грани катастрофы, а в мире, где катастрофа уже случилась. Он сравнивает это с хоррором, где герой узнает, что уже мертв. “Если вы уж мертвы, бояться больше нечего,

¹¹ Лем С. Солярис / Пер. Брускин Д. Спб.: АСТ, 2015 г.-288 с.

так ведь?”¹². Парадокс современного мира заключается по Мортону в том, что большинство экологических речей и решений по сути не являются экологичными и создают новый цикл проблем. Возможно, изобретение новых инструментов не так уж необходимо и лучше работать с теми данными, что мы имеем, применяя принцип масштабирования, то есть тестирования решений действий в небольших “пилотных” версиях.

Подача информации в экологическом направлении часто представлена большим потоком данных, рядом фактоидов, то есть обрывков реальных фактов. Популяризаторы науки берут вырванные из контекста фрагменты, интерпретируют их в собственном ключе и преподносят как исключительную истину. Большое количество фрагментарной информации травмирует человека и создает естественную защитную реакцию. Мортон сравнивает человека, подвергнувшегося экологической информационной свалке с пациентом Зигмунда Фрейда. Так, например, притупление, а то и вовсе отрицание глобального потепления, сравнимо с посттравматическим синдромом. Человек не желает быть травмированным мыслью о массовом вымирании, но снова и снова переживает этот опыт в подсознании. Мортон предлагает концепцию развития нового экологического мышления. Суть не в том, чтобы отрицать происходящее, а в том, чтобы уметь правильно обрабатывать и интерпретировать данные. Например, философ рассуждает о пространстве заботы: заботы об окружающей среде, о себе, своем доме, чьих-то правах. Мы по умолчанию существуем в режиме заботы и когда мы говорим : “меня не заботит глобальное потепление” — на самом деле оно заботит нас настолько, что мы способны задуматься, обработать запрос и выдать некоторую реакцию на этот счет. Фактоиды, режим перегруза, Гретта Тамберг как символ будущего, казалось бы светлого, но на деле искаженного и тревожного, агрессивные лозунги, заставляющие себя

¹² Мортон, Т. Статья экологичным. М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. – с. 227

чувствовать загнанным в угол, неправильным – все эти вещи лишь парадоксально отдалают от “экологического сознания”. Так, Мортон призывает читателя “care less” (“меньше беспокоиться”), то есть стать более беззаботным в правильном понимании, когда беззаботность не равняется бездействию, а становится активной жизненной позицией. Именно осознание невозможности выстроить идеальный экологичный мир вокруг себя приближает нас к тому, чтобы стать по-настоящему экологичным.

Термин “Темная экология”, введенный Тимоти Мортоном, освещает ранее неизведанные возможности переосмысления существующих концепций, а также постановке совершенно новых вопросов. Темными по сути являются те аспекты, которые ранее не были изучены или были изучены, но не с той стороны. И речь идёт не о загадочном и мистическом «темном мире», напротив, Мортон хочет заострить внимание на новом восприятии природы и окружающего мира. Привычному пониманию мира, который находится в «Свете», философ противопоставляет странный и, нестабильный «темный мир». Автор стремится показать, что в «странности» природы нет ничего плохого – в отличие от попыток загнать ее в рамки законов, по которым она должна развиваться или попытки рационализировать все окружающее пространство.

То, что мы теперь знаем о мире, в том числе о влиянии людей на планету, привело к необходимости переосмыслить концепции природы и экологии, а также позволило по-новому взглянуть на то, как именно люди связаны с миром. Это переосмысление происходит во всех областях жизни, в том числе в культуре. Сама идея быть «в» определенной эпохе под вопросом. Мы находимся «в» антропоцене, но эта эпоха также «в» моменте гораздо продолжительнее.

Человек неразрывно связан со всем живым. Благодаря включению окружающего мира в свое бытийное пространство, можно создать

благоприятную среду там, где, казалось бы, это невозможно. Быть экологичным в самом актуальном понимании этого термина – это быть осознанным. Возвращаясь к Тимоти Мортону и его призыву *care less*, то есть меньше нервничать, меньше агрессивировать, можно прийти к собственной ментальной экологичности. Только в таком состоянии собственного равновесия можно принимать осознанные решения. Современный мир сам подскажет, сам подтолкнет к решению.

Важно осознать, что быть перфекционистом относительного экологичного образа жизни просто не выйдет. Абсолютно экологичный образ жизни просто невозможен. Двойственность – неотъемлемый компонент современного мира. Оценка экологичности предполагает рассмотрение любого объекта или явления с учетом множества категорий, некоторые из которых являются взаимоисключающими. Именно в этом, по словам дизайнера Н. Шедроффа, заключается основная сложность концепции устойчивого развития, – не один ответ не будет однозначно верным.¹³

1.2 Дизайн как инструмент формирования и развития взаимоотношений человека и природы

Дизайн играет огромную роль в развитии современного общества. Его объекты помимо функционального обеспечения и организации жизни людей оказывают влияние на их физиологическое и психологическое состояние, формируют нравственные и вкусовые предпочтения, потребительские привычки, эстетические и мировоззренческие идеалы. Именно поэтому зона

¹³ Shedroff, N. Design Is The Problem: The Future of Design Must Be Sustainable / N. Shedroff. – NY. : Rosenfeld Media, 2009 с. 71

ответственности современного дизайна расширяется: перед дизайнерами ставятся всё более сложные междисциплинарные задачи.

Дизайнер и ученый в области когнитивной науки Дон Норман , предлагает концепцию трех взаимосвязанных эмоциональных уровней восприятия: поведенческого, рефлексивного и интуитивного. Интуитивный уровень отвечает за непровольные и неконтролируемые эмоции, поведенческий относится к бессознательной способности анализировать и разрабатывать выгодные для конкретной цели стратегии, а рефлексивный относится к сознательной мысли .

дизайн образование Нормана

Дизайн также является способом установления определенных отношений человека с природой.

Как уже было сказано, экология дословно переводится как учение о жилище, пространстве, взаимодействиях организмов между собой (от др.-греч. οἶκος — *жилище, местопребывание* и λόγος — *учение*). В данном исследовании необходимо рассмотреть различные модели взаимоотношений человеческой деятельности с окружающим миром, а также дизайн-проектов, которые так или иначе меняют восприятие природы. Одной из традиционных форм взаимодействия человека с живым пространством является садово-парковое искусство.

Сад – место, из которого происходит жизнь, в котором и из которого разворачивается время-пространство. В мифах различных народов сад представлен как место, где человек живет в гармонии с природой. Например, Эдем в Ветхом Завете это рай или сад, в котором появляются первые люди.

Садово-парковое искусство встречается практически в любой культуре, что дает возможность проанализировать отношение человека к природе в различных временных и пространственных ситуациях. Список

огромен: японские сады, сады Семирамиды, Древнего Египта, Античного мира, современные парки.

Ярким примером активного участия садов и парков в формировании отношений человека и природы являются китайские сады. В статье Е.Ф. Новиковой “Китайский сад – модель взаимоотношений Человека и Природы”¹⁴ описываются основные принципы китайского сада как определенного рода мышления и комплексного подхода к жизни. Согласно древним китайским представлениям, главная функция сближения человека с природой — это самопознание и самораскрытие. Пространство должно быть построено таким образом, чтобы реализовать потенциал человека как элемента космической триады (Небо-Земля-Человек).

Зрительные ассоциации, возникающие в этом сближении, сказались на образе мышления через линию и знак, а не звук, как в европейских культурах.

В китайских садах можно выделить следующие принципы:

- идея единства мира и человека
- единство образа: совмещение искусственных и живых материй;
- масштабируемость объектов относительно друг друга;
- постоянное совершенствование образа;
- сад как единое с повседневной жизнью пространство, а не обособленный “остров” для досуга;
- “интеллектуальная память”, “цитирование” других садов, сюжет, отражающий личное воспоминание заказчика, создание ландшафта под определенное событие, время или настроение – вещи, роднящие садовое искусство с живописью;

¹⁴ Энциклопедия культур Deja Vu [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ec-dejavu.ru/g/Garden.html> . – Дата доступа: 30.04.2021.

- единый принцип последовательности выстраивания сада;
- символичность и значимость каждого используемого компонента;
- оптические иллюзии, создание музыкального ритма в пространстве с помощью объектов и расстояний между ними.¹⁵

В разных странах сад является местом соприкосновения природного и культурного начал, но именно китайские сады являются примером диалога человека и природы. Человек моделирует из природных образов собственную картину мировоззрения, тем самым раскрывая свой “внутренний сад”.

Многие современные проекты поддерживают идею сада как инструмента раскрытия творческого потенциала и установления гармонии. Британский режиссер-авангардист Дерек Джармен (1942–1994), узнав о неизлечимой болезни, в последние годы жизни купил дом в Дандженессе, засушливой местности рядом с электростанцией. На гальке пляжа Д.Джармен вырастил сад, который стал для него пространством наблюдений и размышлений, которые он фиксировал в заметках, впоследствии объединенных в книгу “Современная природа”. Через призму сада, режиссер осмысляет сложные вопросы, касающиеся жизни и смерти, искусства, политики и многих других вещей, касающихся человеческого бытия. Д.Джармен находит в своем саду успокоение, рассматривая свое занятие, как единственный доступный вид искусства и способ преодоления любых жизненных катастроф.

Сад космических размышлений, созданный в конце XX века архитектором-постмодернистом Чарльзом Дженксом и ландшафтным дизайнером Мэгги Чесвик, является пространством изучения фрактальной

¹⁵ Энциклопедия культур Deja Vu [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ec-dejavu.ru/g/Garden.html> . – Дата доступа: 30.04.2021.

геометрии и китайской философии, научных и космологических понятий, которые зафиксированы в невербальной форме и выражены на языке ландшафтного дизайна. Как и для Д.Джармена, для Ч.Дженкса и М.Чесвик сад является пространственным текстом.

Идея сада повлияла на дизайн пространства. Так, книга французского писателя Жоржа Перека “Просто пространство”¹⁶ показывает пространство с разных сторон, очеловечивает его, “перекраивает” и переосмысливает привычное восприятие “вещного мира”. Подход Ж.Перека гармонично вписывается в стратегию трансформации, близкую таким философам, как Мишель Фуко, Жан Бодрийяр и другим значительным фигурам прошлого столетия.

Жорж Перек размышляет о пространстве комнаты как о возможном инструменте путешествия по собственным воспоминаниям, где цепляясь за ощущение от лежания, за цвет обоев или лепнину на потолке можно восстановить картину прожитого дня.¹⁷ Такое катализирующее восприятие реальности может быть ценными для дизайнеров: ведь именно дизайнер спроектировал каждый из всех тех предметов, с помощью которых Ж.Перек мог скользить по своей памяти. Все вещи в тех комнатах, которые так будоражат сознание автора тоже были кем-то придуманы, созданы и выпущены. Даже не предавая значения всей важности производимого предмета, его автор смог с помощью вещи создать своё ощущение реальности и трансформировать ощущение реальности Другого.

Машина, кровать, фонтан во дворе, домашняя расческа — все эти объекты ежедневно окружают нас и наполняют наше пространство. Иногда мы даже не замечаем этих вещей, хотя физически они существуют вне

¹⁶ Перек Ж. Просто пространства: Дневник пользователя / Пер. с фр. В. Кислов. Спб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2012-152 с.

¹⁷ Там же 24 стр

зависимости от наших мыслей. “Я люблю свой город, но вряд ли могу сказать, что именно в нем я люблю. Не думаю, что это запах. Я слишком привык к памятникам, чтобы у меня возникло желание их рассматривать”. — так Ж.Перек описывает ощущение от родного города.

Интересны размышления Тимоти Мортонна на тему “несуществования” окружающих нас вещей до момента непосредственного столкновения с ними. Он приводит в пример комнату в отеле другой страны, где все привычные предметы расположены немного по другим стандартам. В этот момент человек начинает “оживлять” в своем сознании вещи, так как замечает их. “Они представляются существующими лишь тогда, когда ломаются, когда становятся иными версиями вещей, к которым мы привыкли”. М. Хайдеггер обозначил это явление как “vorhanden” (“наличное”) — то есть то, что просто существует само по себе, в отрыве от человека. То же самое происходит, например, при падении на плитку в супермаркете — оказывается она имеет цвет, узор и материал. До падения она будто не существовала, хотя на самом деле поддерживала вас все время. Только в момент непосредственного столкновения с объектом, изменения его характеристик или поломки человек начинает замечать окружающие его детали пространства.¹⁸

Примером “наличности” объектов непосредственно с экологической точки зрения может послужить размышление из книги Андрея Яковлева “Страна отходов”. Автор говорит о нашей способности производить и не замечать мусор вокруг себя. Когда мы выбрасываем в ведро ненужную вещь, она просто перестает существовать и оказывается уже не в нашем поле зрения, а в каком-то другом мире.¹⁹

¹⁸ Мортон, Т. Статья экологичным / Т. Мортон. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. – 240 с.

¹⁹ Яковлев, А. Страна отходов. Как мусор захватил Россию и можно ли ее спасти. / А. Яковлев. – Москва : Индивидуум, 2021. – с.17

Французский философ Жан Бодрийяр в книге “Общество потребления. Его мифы и структуры”²⁰ говорит о том, что последнее столетие мы окружены в большей степени не другими людьми, а объектами потребления. “Мы переживаем время вещей: я хочу сказать, что мы живем в их ритме и в соответствии с их непрерывной последовательностью. Сегодня мы видим, как они рождаются, совершенствуются и умирают, тогда как во всех предшествующих цивилизациях именно вещи, инструменты или долговечные Монументы жили дольше, чем поколения людей.”

В течение всего исторического периода происходит переосмысление, переделывание и усовершенствование человеком окружающих его условий. Дизайн играет в этом процессе одну из ключевых ролей. Важно упомянуть, что слово “усовершенствование” обладает парадоксальным смыслом. Стремление к более комфортным условиям жизни, к ускорению и автоматизации производственных процессов, породило изобретение новых технологий и материалов, что в конечном счете привело к возросшей нагрузке на окружающую среду, и явилось причиной экологического кризиса. Следовательно, одновременно с повышением качества жизни, автоматически произошло и его ухудшение.

Среди множества предпосылок к формированию “общества потребления”, с точки зрения дизайна наиболее интересно упомянуть немецкую школу Баухаус (1919—1933). Ее первый директор Вальтер Гропиус охарактеризовал деятельность заведения так: «Мы хотим вместе придумывать и создавать новое здание будущего, где все сольется в едином образе: архитектура, скульптура, живопись, — здание, которое, подобно храмам, возносившимся в небо руками ремесленников, станет кристальным

²⁰ Бодрийяр, Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. – М. : АСТ, 2019. – 320 с.

символом новой, грядущей веры»²¹. Так как концептуально школа мыслила себя как социальная реформа через искусство, многие ее проекты были сосредоточены на создании высоких жизненных стандартов для всех слоев населения. Этот подход рождал поиск новых материалов, упрощения и удешевления производства, комплексный подход к жилищу, где все вещи связаны между собой единой стилистикой. Таким образом, Баухауз в каком-то смысле открывает бесконечные горизонты для производства массовой продукции, объединяя искусство и ремесло современными технологиями.

Принципы школы включали в себя идеи, способствующие осознанному подходу в проектировании жилья:

-форма следует за функцией

-чистота материалов: то есть истинная форма не “прячется” за другими материалами

-минимализм в формах, способствующий эргономичному проектированию объектов и помещений

Мировые войны, которые пришлись на XX век, также спровоцировали культ потребления: начиная от множества военных разработок, которые плавно перестроились под производственные потребности, заканчивая желанием общества забыть кошмары войны и создать новый, “уютный” мир с большими домами, машинами и предметами быта.

Важной точкой с экологической точки зрения играют 1960-ые, которые символично называют “Пластмассовый век”. Шла Вьетнамская война, сильно отразившаяся на настроениях тогдашней молодежи США, произошло первое упоминание в прессе “персонального компьютера”,

²¹ В. Гропиус. Границы архитектуры. М., 1971.

вышла книга Рейчел Карсон “Silent spring” (“Безмолвная весна”), посвященная экологии. Общество начинает меняться. В книге “История дизайна” авторы пишут, что “Дизайн подобно барометру чутко реагировал на эти перемены”. Разработанные в военный период термопластики, которые можно переплавлять множество раз, становятся доступными для дизайнеров материалами. Со снижением производственных затрат стало возможно во всю экспериментировать с полимерами, создавать причудливые футуристичные объекты, отражающие молодежный дух бунта. Научные открытия в изучении пластмасс привели к созданию новых синтетических материалов как в США, так и за их пределами. Происходит образование множества студий “концептуального дизайна”, которые давали дизайнерам реализовывать их творческое видение наступающей космической эры.²²

Однако, несмотря на раскрытие творческих амбиций дизайнеров, создание интересных и пластичных благодаря податливым свойствам материала объектов, открытие и создание все новых видов пластмасс “подарило” миру одну серьезнейших экологических проблем — загрязнение микропластиком почвы и океанов.

В 90-х годах немецкий социолог Герхард Шульце (1944) написал известную статью о трансформации человеческих приоритетов в статье «Experience society» (“Общество впечатлений”). В ней говорится о желании наполнить свою жизнь разного рода переживаниями и ощущениями. Согласно данной теории, потребительские ориентиры сменяются с внешних на внутренние. Под внешними ориентирами подразумевается обладание вещью с целью удовлетворения как функции и потребности, так и желанием выглядеть от этого обладания более статусно. Внутренние же ориентиры

²² Ш. Филл, П. Филл. История дизайна. М.: КоЛибри "Азбука Аттикус", 2014. С. 405

сосредоточены на индивидуалистических установках, где главным критерием является сам человек и его ментальное состояние, а не сформированные обществом факторы.²³

Общество потребления стало заканчиваться вместе с индустриальным обществом. Новая, постиндустриальная эпоха сосредоточена на услугах, знании и инновациях, а не производстве. Само “общество потребления”, то есть средние слои населения, постепенно отходит от идеи иррационального потребления, замены сломавшейся вещи на новую. Появляются новые сервисы и услуги по ремонту, переработке и утилизации непригодных товаров.

На рубеже XX и XXI веков происходит переосмыслений целей и ценностей: “Новая цивилизация зарождается в наших жизнях, и те, кто не способен увидеть ее, пытаются подавить ее. Эта новая цивилизация несет с собой новые семейные отношения; иные способы работать, любить и жить; новую экономику; новые политические конфликты, и сверх всего этого – измененное сознание. Кусочки новой цивилизации существуют уже сейчас. Миллионы людей уже настраивают свою жизнь в соответствии с ритмами завтрашнего дня. Другие люди, боящиеся будущего, бегут в безнадежное, бесполезное прошлое; они пытаются восстановить умирающий мир, в котором они появились на свет”.²⁴

Прошлые ориентиры технического прогресса, модернизации, приумножения благ перестают быть актуальными для нового поколения. В меняющихся условиях невозможно мыслить существующими категориями, и невозможно воспринимать себя как нечто отдельное от окружающего мира, возводить “Человека” на пьедестал и наблюдать за происходящим со стороны. Категоричность суждений, противопоставление “Живого” и

²³ Gerhard Schulze, Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart (Campus Verlag, Frankfurt/New York 1992) S. 37.

²⁴ Тоффлер, Э. Третья волна. – М.: ООО "Фирма "Издательство АСТ", 2004. – 261 с

“Неживого”, “Материального” и “Нематериального” становится невозможным, ведь в зависимости от смены масштабов восприятия, и выбора системы координат, эти понятия могут искажаться. «Новый мир» какой он есть, в нем существуют люди, животные, вирусы, истончение озонового слоя, роботы, синтетическое мясо... Список можно продолжать бесконечно, но суть в том, что все эти данности уже есть и находятся в едином пространстве и в зависимости друг от друга. Поэтому вместо того, чтобы дробить это пространство на мелкие частицы, можно научиться воспринимать его как единый организм.

ГЛАВА 2

ДИЗАЙН КАК ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ОКРУЖАЮЩИМ ПРОСТРАНСТВОМ

2.1 Методологические подходы к проектированию эко-ориентированных проектов

Проблему искаженного восприятия современным человеком природы как отдельно существующего от человечества пространства, поднимают специалисты из разных сфер. В теории дизайна также идут активные поиски методов создания эко-ориентированных проектов. Например, немецкий публицист Александр Пшера в книге «Интернет животных: новый диалог между человеком и природой»²⁵ поднимает вопрос о включении животных в бытийное пространство человека. В отличие от устоявшегося мнения, что природа и технологии должны быть противопоставлены друг другу, автор говорит о том, что «Техника как *missing link*, недостающее звено, способна восстановить связь с миром животных. Новая природа – это природа новой геологической эпохи, антропоцена, когда разделенные жизненные пространства человека и животного вновь превращаются в общие бытийные пространства. Цифровые технологии становятся мостом, ведущим назад, в экзистенциальную реальность отношений «человек – животное».” Животные, обладают собственной, самой лучшей информационной системой и, по мнению А.Пшеры, вопрос вписания их в единое с человеком коммуникативное поле – это лишь вопрос времени.

²⁵ Пшера, А. Интернет животных. М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 192 с

Design thinking

Одна из наиболее широко распространенных методологий в дизайне – методология дизайн-мышления (Design thinking), разработанная в Стэнфордском университете. Метод дизайн-мышления относится к целе-ориентированным методам проектирования и является основой таких направлений как сервис-дизайн (Service design) и продукт дизайн (Product design). Наиболее последовательным адептом методологии дизайн-мышления является американская компания IDEO. С 2006 года компания полностью переключилась на междисциплинарные дизайн-проекты, которые выполняет по собственным методическим разработкам. Сам по себе принцип сосредоточен на дуполярности мышления дизайнера, новых сферах для его работы и фиксации результатов опыта для дальнейшего использования.

Дизайн-мышление базируется на следующих принципах:

- способность к прогнозированию
- выявление неочевидных проблем
- переключение с креатива на логику и обратно
- анализ условий для проектирования
- проработка создания продукта на всех этапах взаимодействия с пользователем

Методология дизайн-мышления основывается на соблюдении определенной последовательности проектирования (Приложение 2.1)

Процесс состоит из пяти этапов:

1. Обнаружение
2. Интерпретация
3. Идея
4. Экспериментирование
5. Развитие

Он является итеративным, т.е. предполагает необходимость многократного прохождения цикла с целью уточнения и проверки концепции. Одним из преимуществ метода является “воспитание” терпимости к ошибкам, признание необходимости как можно чаще ошибаться на начальных этапах, отказываться от ошибочных стратегий, и не останавливаться на едином решении. Примером работы Design thinking на практике может послужить проект кухни будущего Concept Kitchen 2025 от IDEO для IKEA.

Основной вызов состоял в том, чтобы выявить как поведение людей будет влиять на дизайн кухни будущего. Несколько месяцев студенты из университетов Лунда и Эйнховена изучали различные факторы влияния на область продовольствия, а также идеи и отношение людей к процессу приготовления еды. Чтобы воплотить концепцию будущей кухни в наши дни, IKEA попросила IDEO спроектировать и построить прототип для 250 000 посетителей, чтобы протестировать ее во время Salone Del Mobile в Милане.

Решающее значение для успешного проекта играет внимательность дизайнера к человеческим факторам, влияющим на желание взаимодействовать с той или иной вещью. Результаты показали, что стерильное роботизированное пространство не будет иметь спроса у основной части пользователей, так как кухня является “сердцем” дома и сохранение тактильного творческого удовольствия от кухни играет ключевую роль. Concept Kitchen 2025 не автоматизирует личный выбор, а скорее облегчает внимательность с помощью встроенных сигналов по всей кухне, которые тонко направляют людей к осознанию своих действий и принятию обоснованных решений. Например, разработанная раковина с помощью поворотного механизма помогает нам быть более осведомленными в вопросе потребления воды. Ее необходимо наклонить в одну сторону,

чтобы слить токсичную или «черную» воду, а с другой — безопасную «серую» воду, которая не пригодна для питья, но может фильтроваться и использоваться в посудомоечной машине или в качестве полива растений.

Результатом исследования и разработки стал полноразмерный прототип кухни будущего, отражающий социальные, технологические и демографические факторы, которые повлияют на наше поведение себя вокруг домашнего питания в 2025 году.²⁶

Sustainable design

Устойчивое развитие определяется как развитие, которое удовлетворяет потребности настоящего без ущерба для способности будущих поколений удовлетворять свои собственные потребности.

Устойчивое развитие требует согласованных усилий по построению инклюзивного, устойчивого и жизнеспособного будущего для людей и планеты.

Для достижения устойчивого развития крайне важно согласовать три основных элемента: экономический рост, социальную интеграцию и защиту окружающей среды. Эти элементы взаимосвязаны, и все они имеют решающее значение для благополучия людей и общества.

Искоренение нищеты во всех ее формах и измерениях является непременным условием устойчивого развития. С этой целью необходимо содействовать устойчивому, инклюзивному и справедливому экономическому росту, создавая более широкие возможности для всех, сокращая неравенство, повышая базовый уровень жизни, способствуя справедливому социальному развитию и интеграции, а также содействуя комплексному и устойчивому управлению природными ресурсами и экосистемами.

²⁶ Проект IDEO for IKEA: <https://www.ideo.com/case-study/designing-the-future-kitchen>

В 2015 году всеми государствами-членами ООН было принято 17 целей устойчивого развития. Для исследования на стыке дизайна и экологии наиболее интересна SDG 12 – Обеспечение рациональных моделей потребления и производства.²⁷ Так как данная цель включает в себя рациональное использование ресурсов, переработку и правильную утилизацию отходов, именно дизайнеры должны стать связующим звеном между производствами, сельским хозяйством и обществом.

Design for behavior change (DfBC) / Дизайн для изменения привычек поведения

Паттерны поведения, заложенные в людях еще на ранних стадиях формирования личности и введения в общество, зачастую отказывают пагубное влияние как на окружающую среду, так и на самого индивида. Проведено множество исследований и социальных экспериментов, доказывающих, что осознание проблемы не меняет поведение. Чтобы добиться качественных изменений, нужно уделять адекватное внимание человеческой стороне содействия более поведенческого изменения. Зачастую даже казалось бы комплексный подход не учитывает всю сложность построения коммуникации с пользователем. Культурный аспект, плохое проектирование сообщения, и самое важное, недооценка сложности изменения поведения.²⁸

²⁷ Сайт Sustainable development goals:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>

²⁸ Doug McKenzie-Mohr and William Smith, *Fostering Sustainable Behavior: an introduction to Community-Based Social Marketing* (Gabriola Island, BC: New Society Publishers, 1999).

https://www.uwsp.edu/cnr-ap/UWEXLakes/Documents/ecology/shoreland/marketing/fostering_sustainable_behavior_dmm.pdf

Изменение потребительских предпочтений не создает новое поведение, скорее включает в себя работу над существующими привычками. Комплексное взаимодействие с потребителем со всех сторон (экономической, социальной, экологической) и на всех этапах дает высокую вероятность корректировки устоявшихся паттернов поведения. Соблюдая методики DfBC человек может проектировать свое поведение, если знает фундамент, на котором строится поведение — автоматические действия, основанные на предыдущем опыте и привычки.

Спекулятивный дизайн

Спекулятивный дизайн совмещает в себе подходы дискурсивного и критического дизайна. Основными принципами в спекулятивном дизайне является генерирование новых идей, а не форм, стремление задавать “неудобные” вопросы, ставить под сомнение привычные для нас вещи. Целью такого метода является моделирование возможных сценариев будущего и проектирование дизайн-объектов, которые могут быть частью этого будущего.

Книга Э. Данна и Фионы Рэби “Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и визионерство” является своего рода манифестом спекулятивного дизайна.²⁹ Подход, изложенный в книге, помогает увидеть наше общество с неожиданной стороны и предлагает проекты его радикального переустройства. Авторы собрали основные положения спекулятивного дизайна в сравнении с утвердительным в следующей таблице: *(Приложение 2.2)*

В соответствии с данной таблицей можно сделать следующие выводы: утвердительный дизайн служит решению конкретных современных задач, удовлетворению спроса аудитории на тот или иной продукт. Тогда как,

²⁹ Энтони Данн Фиона Рэби Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство. М: Strelka press 2017 264 с.

спекулятивный дизайн сосредоточен на том, чтобы дать обществу возможность мыслить на сутью окружающих объектов, принять участие в формировании альтернативного мнения.

Показательным примером спекулятивного дизайна служит проект “Заготовители еды” Отправной точкой для создания проекта стала новость портала Design Indaba, в которой говорилось об изучении будущего фермерства в связи с дефицитом еды. Вдохновившись деятельностью овощеводов-любителей, гаражных биологов и других людей, работающих на периферии общества, авторы представил группу людей, которая создает устройства наподобие внешней пищеварительной системы. С помощью синтетической биологии и механических устройств они создают желудочные бактерии, увеличивают пищевую ценность городской среды и восполняют недостающие продукты. Это и есть новые “заготовители еды”, которые смогут прокормить себя и ближайших соседей. Авторы проекта старались избегать гиперреализма в проекте, потому что важно улавливать их нереальную сущность. Перед зрителями не продукт, а пример мышления, который может спасти население в то время, как государства и промышленность будут не в силах решить данную проблему.³⁰ (*Приложение 1.19*).

Три уровня дизайна Дональда Нормана

Упомянутый в первой главе Дональд Норман применяет трехступенчатую эмоциональную систему восприятия мира к дизайну. Дизайнер описывается три ответвления дизайна для проектирования успешного продукта, учитывая сложность и многоуровневость

³⁰ Энтони Данн Фиона Рэби. Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство. М: Strelka press 2017 264 с.

человеческого сознания. Автор выделяет следующие аспекты проектирования:

Интуитивный дизайн

Нацелен на работу со взглядами и чувствами пользователей для вызывания определенных эмоциональных реакций. Большинство продуктов определенных групп обладают одинаковым функционалом и главное, что дает преимущество перед аналогами это различие в ощущении от продукта. Для этого используются взгляды и убеждения, чувства пользователей и то, что они хотят чувствовать, чтобы вызывать такие эмоциональные реакции.

Поведенческий дизайн

Поведенческий дизайн в основном относится к эмоциям, испытываемым в результате выполнения или невыполнения наших целей. Когда продукт позволяет выполнить задачу с минимальными трудностями и небольшими сознательными усилиями, эмоции, скорее всего, будут положительными. Соответственно, когда продукты ограничивают нас, тем самым усложняя и корректируя наши действия, опыт получается негативным.

Рефлексивный дизайн

Рефлексивный дизайн является самым высоким уровнем эмоционального дизайна, который определяет что продукт значит для нас как индивидуума. Он взаимодействует с последствиями поведенческого уровня – пользователи могут смириться с трудностями и недостатками в удобстве продукта, если получают нефункциональные преимущества от него.³¹

³¹ Норман Д. Дизайн привычных вещей. М. : МИФ, 2018. – 500 с

2.2 Современные практики экологического проектирования

В отношениях между человеком и природой дизайнеры выполняют реставрационную роль: они изучают и восстанавливают пробелы, утраченную эмоциональную связь с окружающим миром, создавая инструменты, которые помогают достигнуть наиболее эффективных результатов. Поиски новых практик экологического проектирования рождают потребность дизайнеров объединяться со специалистами других профессий.

Паола Антонелли, старший куратор отдела Архитектуры и дизайна в MoMA (Нью-йоркском Музее современного искусства) говорит о следующих ключевых перспективах для пути дизайнерской деятельности: «Искусство и дизайн сближаются на глазах. Самые авангардные тенденции касаются человека, каким будет будущее человечества и мир через некоторое время. Дизайнеры думают об устойчивом развитии, цикличности, о балансе, о восстановлении и возобновляемости ресурсов, о сотрудничестве и взаимодействии... Дизайн объединяется с учеными, социологами, политиками, а также с пчелами и шелковичными червями. Многие работают с биологами и компьютерщиками, другие, наоборот, тянутся к ремесленникам, художникам и скульпторам. Начиная карьеру с обычного стула или лампы, очень скоро дизайнер оказывается в поле, где ему приходится перемещаться из физического мира в виртуальный и обратно. Одни используют трехмерную печать, другие гончарный круг. Технологии не определяют дизайн сегодня. Скорее, наоборот.»³²

³² Высказывание Паолы Антонелли:

<https://www.interior.ru/design/3691-paola-antonelli-dizajn-opredelyaet-tekhnologii.html>

XXII Triennale в Милане Выставка Broken Nature: Design Takes on Human Survival («Разрушенная природа: дизайн, ответственный за выживание человека»)³³ — всестороннее исследование экологических проблем нашей планеты. Выставка подчеркивает концепцию реставрационного дизайна и изучает состояние нитей, соединяющих людей с их естественной средой. Собрав разномасштабные дизайнерские и архитектурные концепции на экологическую тематику, Broken Nature отмечает способность глубокого понимания дизайнерами ключевых проблем современности, выходя за пределы клишированных представлений о природе, связанных либо с глубоким почтением и романтизированием, либо с безрезультативной тревогой о неизбежном конце. Целью дизайнеров становится выстроить диалог со зрителями и призвать к конструктивному чувству ответственности перед окружающей средой.

Укрепляя отношения между дизайнерами, инженерами, художниками, учеными и политиками можно создавать проекты, которые помогут восстановить пробелы во всех областях проектных исследований, от синтетической биологии и биодизайна до совместного творчества, от экологически ответственного строительства до самостоятельной сортировки мусора. Помимо исправления саморазрушительного курса человечества, перед специалистами разных сфер стоит задача пополнения обмена естественным контекстом и опытом. Обсуждая вопросы чрезвычайной важности для мира в целом, а также для сообщества дизайнеров и архитекторов, дизайн должен сыграть жизненно важную роль в возмещении ущерба окружающему нас миру.

С помощью объектов, концепций и новых систем, творческих практик в изучении связей нашего вида со сложными системами в мире, дизайнеры

³³ Сайт выставки "Broken nature": <http://www.brokennature.org/>

могут создавать благоприятную информационную и физическую среду. В рамках исследования важно провести анализ проектов, включающих в себя новаторские подходы при проектировании с целью перенесения накопленного опыта в собственный проект.

Одним из показательных дизайн-проектов в области экологического мышления является концепция Ore Streams студии Formafantasma. К 2080 году наиболее значительные запасы металла будут находиться не под землей, а над поверхностью, поскольку его запасы циркулируют в таких продуктах, как строительные материалы, бытовая техника, мебель и бытовая электроника. Проект предлагает глобальные стратегии для разработки продуктов, поддающихся эффективной переработке и утилизации. Студия провела серию интервью в секторе вторичной переработки, в том числе с переработчиками электронных отходов, академическими исследователями и производителями электроники. Объекты, созданные Ore Streams предлагают концепцию переосмысления устаревшей электроники в предметы повседневного быта. Например, в офисные принадлежности. Офисная мебель изготовлена из переработанного железа, алюминия, старых компьютерных корпусов и переработанных электронных компонентов, что позволяет сократить потребление ресурсов и затрат на утилизацию.³⁴ (Приложение 1)

Аналогичный подход в постановке такой сложной задачи дизайнера, как преобразование существующих ресурсов в новые объекты для жизни можно наблюдать во многих современных дизайн-проектах. Например, дизайнер из Испании Сара Регал создает новые материалы из производственных отходов, используя обрезки полиуретана и преобразуя их в модульные системы сидений,³⁵ (приложение), а китайская

³⁴ Проект Ore Streams: <https://formafantasma.com/work/ore-streams>

³⁵ Дизайнер Сара Регал: <https://trendland.com/sara-regal-alonso-recycling-goddess/>

дизайн-студия Ventu создала коллекцию мебели из переработанной фарфоровой посуды (приложение).

Студент инженерного факультета Карви Ирен Мейг назван первым в мире лауреатом премии Джеймса Дайсона James Dyson Awards в области устойчивого развития. Карви получил награду за свою систему AuReus, которая превращает отходы сельскохозяйственных культур в облицовку. Панели могут генерировать чистую энергию из ультрафиолетового света.

Для внедрения экологического сознания во все слои населения и сферы жизни человека важна разномасштабность. Говоря о поисках экологических практик важно учитывать не только глобальные проекты, несущие в себе идеи по изменению мировых проблем, но и работу над преобразованием своего ближайшего пространства.

Проект Plant-in-city – результат сотрудничества дизайнеров, архитекторов и технологов, которые создают новые способы взаимодействия с природой. Скульптурные террариумы сочетают в себе модульную архитектуру, основные законы физики, встроенные технологии и мобильные компьютеры, чтобы построить «Город растений», где эстетика встречается с прагматикой. Система для растений оснащена цифровыми датчиками и встроенным освещением, управляемым приложением для смартфона. Растения живут в практически самодостаточной структуре, что позволяет возвращать их без больших усилий и временных затрат. Plant-in City является бионической растительной мебелью, гармонично вписывающейся в информационную эпоху. Благодаря модульности системы, ее одинаково удобно установить как в общественных местах, культурных учреждениях, так и в жилых помещениях.³⁶ (приложение)

Другой проект, в центре которого стоит растительность, подходит к данной теме совершенно с другой, более философской стороны. «Сад

³⁶ Проект Plant in city <http://plantincity.com/>

имени» — общественная зона со звуковой инсталляцией и собственным садом во дворе частного крематория в Нижнем Новгороде. Касаясь одной из основ человеческого существования – страха смерти, “сад” представляет собой одновременно место уединения, терапии и диалога человека с природой. “Ботанический Сад, рассчитанный на непрерывную трансформацию во временной перспективе.” Каждый желающий может зайти на сайт проекта и посвятить ушедшему близкому растение. С точки зрения дизайна проект интересен, во-первых, самим направлением. Мир дизайна и искусства постепенно охватывает новые зоны действия, которые ранее воспринимались как нечто статичное и вечное. Если говорить о России, где тема смерти достаточно табуирована, то проект можно считать реформаторским. Другим, не менее важным фактором упоминания о проекте в данном исследовании, является симбиоз цифровой и виртуальной сред. “Сад имени” построен так, что физическое пространство построено нейтрально и может существовать как место для отдыха или художественный проект. Описание концепции и всевозможные способы взаимодействия с проектом вынесены на сайт. Благодаря такому балансу, проект дает возможность заинтересовавшимся узнать необходимую информацию и при этом не задеть тех, кому проект не интересен.³⁷

Тема смерти с экологической точки зрения активно переосмысливается современными дизайнерами. Происходит потеря земель в экономическом плане, выделяются вредные пары, образуются свалки и обвал земли, а также производится огромное количество различной похоронной атрибутики, которая не разлагается и создает визуальный шум. Традиционные способы захоронения наносят масштабный урон окружающей среде. Именно поэтому появилось такое понятие, как “экологические похороны”, представляющее совокупность способов погребения с минимальным

³⁷ Сайт проекта: <http://namegarden.ru/>

уроном окружающей среде. Дизайнер Боб Хендрикс предложил свое видение экологических ритуальных приспособлений. Living Cocoon («Живой кокон») целиком состоит из мицелия — нитевидной питательной части грибов, находящейся под землей. Мицелий “ищет“ отходы для преобразования в питательные вещества для окружающей среды. Разлагаясь, такие гробы нейтрализуют токсичные вещества и способствуют оздоровлению почвы, в отличие от традиционных деревянных и обитых бархатом, которым требуется для разложения много лет.³⁸(приложение)

Примеры из темы погребения важны для понимания глубины влияния экологических идей на сознание и проникновение их в новые сферы жизни. Это большое поле, в котором мир делает первые шаги, что предоставляет большой ландшафт для работы дизайнеров.

В индустрии высоких технологий сферы концептуального дизайна существует программа “Видение будущего”– идеальный мир для идеального человека. Исследовательская программа Philips Design Probes создает концепты альтернативных вариантов повседневной жизни. Проект “Микробный дом” – устойчивая экосистема, в которой одна функция переходит в другую. Идея дома как биологической машины. Цель проекта — через новые ценности показать компаниям как можно относиться к домашнему обиходу и продуктам потребления.³⁹ (приложение) Другой проект программы Philips — Metamorphosis исследует, как люди в городской среде стали отделены от нашего естественного мира с точки зрения окружающей среды. Смена времен года и восприятие организмом этих изменений пробуждают в нас инстинктивные реакции, тогда как искусственные пространства, в которых мы в настоящее время живем и работаем, не отражают внешних изменений. Проект предлагает серию

³⁸ Проект Боба Хендрикса: <https://www.interior.ru/design/10427-grobi-iz-mitseliya.html>

³⁹ Данн, Энтони и Фиона Рэби. Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство. М : Strelka press, 2017- 44 с.

концептуальных предметов для дома, исследуя темы воздуха, света, тела и звука и интерпретируя дом как “фильтр” городской среды. Среди разработок “воздушное дерево”, отражающее изменения погоды с помощью естественного потока воздуха в помещении, “звуковой барьер”, фильтрующий городской шум, световая система “солнечный луч”, работающая от естественного света. Предметы являются скорее спекулятивным проектом, нежели утилитарным. Главной задачей Metamorphosis является продемонстрировать, как мы оторвались от природы, и как это влияет на наши сенсорные ощущения и образ жизни.⁴⁰

(Приложение)

Важным аспектом при поисках инструментов экологического проектирования является понимание необходимости создания мирового сообщества единомышленников. Сохраняя региональную самоидентификацию, а также разделяя опыт разных стран, дизайнеры способны восстановить утраченные связи с окружающим миром, при этом не травмируя неподготовленное общество бесконечными инновационными проектами, которые готовы воспринимать далеко не все.

Дизайнер Злата Корнилова создала коллекцию объектов, напоминающих утварь русской избы: крынка, кубышка, крупник, чугунок. Предметы, которые мы уже не увидим в современном доме — сохранились скорее в деревнях и зачастую лишь на память. Задачей было перенести эту память в объекты из древесины — трансформировать ее в предметы декора для дома. В коллекции использовалась древесина, оставшаяся после разбора старых домов и участков.

Промышленный и графический дизайнер Буляш Тодаева, занимается устойчивым дизайном в теории и на практике. Ее студия включает в себя

⁴⁰Проект Metamorphosis: <https://www.designboom.com/design/philips-design-metamorphosis/>

работу дизайнеров и инженеров, предлагая новые концепции для российского производства экологических объектов.(дописать)

В данной главе были рассмотрены современные практики экологического проектирования, охватывающие разные сферы жизни человечества. Данное исследование дало понимание необходимости всестороннего осмысления темы для создания визуальной информационной системы проекта.

ГЛАВА 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНОЙ СИСТЕМЫ “LABORATORY OF CHOICE”

3.1 Концепция проекта

Цель и актуальность разработки

Проведенное теоретическое исследование подтвердило необходимость переосмысления существующих подходов к подаче экологической информации. Отсутствие комплексного ресурса по данному вопросу говорит о том, что в рассматриваемой области существует пространство для инновационных решений.

В данной главе описываются ключевые факторы и критерии создания проекта. В результате теоретического обзора были выбраны методологии, отвечающие задачам проекта и учитывающие специфику проблемы проектов экологической направленности. Наиболее актуальные для подходы к проектированию относятся к направлениям устойчивого дизайна и спекулятивного дизайна. Как говорилось ранее, под устойчивым дизайном понимается проектирование объектов, удовлетворяющих потребности нынешнего поколения без негативных последствий для будущего. От

спекулятивного дизайн проект вобрал в себя идею создания проекта, направленного в ближайшее будущее. Соблюдая принципы социальной, экономической и экологической устойчивости, а также предлагая новаторский подход к проблеме, проект направляет пользователя совершать осознанный выбор при проектировании собственного окружающего пространства.

Разрабатываемая визуальная система должна помочь человеку вернуть утраченный баланс между временем, проведенным в цифровом и физическом пространствах. Электронный ресурс представляет собой интерактивный сайт с комплексной информацией, приглашающий пользователя через привычную для него цифровую среду, организовать свое физическое пространство так, чтобы он чувствовал себя в гармонии с самим собой.

Сайт предназначен для широкого круга пользователей, заинтересованных в улучшении собственного качества жизни и сохранении природы, а также людей, создающих собственные уникальные продукты. Пользователю предлагается возможность получить необходимую информацию, связанную с экологической тематикой, а также осознанно подойти к выбору окружающих его объектов, наполняющих повседневность. Подобные визуальные системы рассчитаны на облегчение восприятия сложной и многоуровневой информации с помощью доступной и интерактивной составляющей.

Предпроектное исследование

В предпроектном исследовании было проведено интервьюирование специалистов по устойчивому развитию, а также организацией по

раздельному сбору мусора. Был проведен анализ экологических дизайн-проектов и товаров на отечественном и зарубежном рынке. В результате была получена ценная экологическая информация, которая сформировала контент проекта. Также было проведено тестирование предварительного продукта на пользователях, в результате которого были выявлены ключевые ошибки в User Journey Map (эмоциональная карта пути пользователя) и User Flow (пользовательский сценарий).

Собственный опыт, связанный с обустройством жилого пространства также выявил ряд проблем, которые были учтены в проекте и оказали непосредственное воздействие на конечный продукт. Отсутствие удобного и комплексного ресурса, который мог бы помочь организовать жилое пространство по меркам современного человека, дало понимание, что помимо структурированной информации, важно включить в проект инструмент “действия”. Результатом стала идея разработки виртуального каталога объектов для дома от локальных производителей, которые можно приобрести прямо на сайте.

Для того, чтобы отобрать объекты, которые будут использоваться в виртуальных комнатах, было выделено несколько этапов отбора. Первый этап состоял в анализе жилого пространства и выявлении объектов, наиболее подходящих под концепцию формирования комфортного и экологичного дома. Среди таких объектов можно выделить освещение, мебель, объекты искусства, бытовую химию и средства для ухода. В качестве дополнительных элементов был сделан акцент подбор подходящих для местности растений, а также традиционные для региона предметы интерьера и технику.

Следующим этапом стал поиск локальных для выбранных брендов, технологий и дизайнеров, позиционирующих себя как экологичных.

Последним и самым важным для проекта этапом стало выявление критериев, по которым продукт должен пройти проверку на экологичность. Было выделено несколько пунктов:

1. выбор ресурсов – состав, экологичность материалов, соответствие выбора компонентов географическому положению страны-производителя продукта;
2. способы утилизации – предусмотренная возможность повторного использования, переработки или захоронения с минимальным ущербом для окружающей среды;
3. экологичность производства – используемые источники энергии, технологии, организация процессов, сокращение выбросов, качество условий труда;
4. эстетическая и концептуальная ценность проекта.

Визуальное решение

На работу повлияла эстетика компьютерных игр, в особенности The Last Guardian — компьютерная игра с открытым миром, разработанная студией Team Ico. На данный момент, игровая индустрия захватывает не только сферу развлечений, но и другие сферы, например образование и медицину. Иммерсивность игр дает бесконечные горизонты для инновационных решений, которые могут помочь людям освоить сложную информацию. На визуальную концепцию также повлиял кинематограф, в частности, фильм Кристофера Нолана “Интерстеллар” и “Аватар” Джеймса Кэмерона.

Для работы было необходимо задействовать не только имеющиеся инструменты для проектирования графического дизайнера, такие как Adobe AfterEffect, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, но и изучить новые программы, такие как Adobe XD, Procreate, Blender, Cinema 4D.

Аналитическая часть дизайн-брифа

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

1. Разработка структурированной визуальной системы, создание инструмента, который поможет перейти потенциальному зрителю от теоретических знаний к практике.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

1. Изучить критерии “экологического выбора” и основные факторы антропогенного воздействия на окружающую среду
2. Сформировать критерии для формирования контента информационного ресурса.
3. Провести анализ целевой аудитории проекта.
4. Сформировать перечень ключевых компетенций будущего продукта.
5. Разработать концепцию и визуальный образ проекта.
6. Разработать информационную структуру проекта.
7. Реализовать в системе экологического инфополя многоуровневый проект, направленный на вовлечение пользователя в эко-пространство.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Разрабатываемый проект представляет собой платформу для коммуникации между различными стейкхолдерами . Условно целевую аудиторию проекта можно разделить на три группы – пользователи (потребители), креаторы (дизайнеры, архитекторы, музыканты и др.) и эксперты (специалисты в области устойчивого дизайна, экологи, материаловеды, инженеры-технологи и др.). Основную целевую аудиторию проекта составляют технологически продвинутые пользователи, которым не безразличны экологические проблемы.

КОМПЕТЕНЦИИ ПРОЕКТА

1. Помощник в организации экологического жизненного пространства.
2. Платформа для продвижения локальных дизайнеров.
3. Инструмент для вдохновения и перенятия опыта между экологическими инновациями и дизайн-решениями разных стран.
4. Возможность получить сложную информацию структурировано и кратко.
5. Игровая подача – имитация компьютерной игры
6. Интерактивные “секретные” функции
7. Образовательный ресурс для освоения мастерства осознанного выбора.
8. Посредник между эко-ориентированным пользователем и эко-ориентированным производителем.

ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

Инструмент для осмысления жизненного пространства как части целостного планетарного пространства.

Сайт предназначен для широкого круга заинтересованных в улучшении собственного качества жизни и сохранении природы. Взаимодействие с сайтом можно начать на любом уровне знакомства с экологической тематикой. Помимо помощи в выборе предметов быта и предоставлении необходимой для осознанного выбора экологической информации, проект нацелен на поддержание локальных для выбранного региона брендов, художников и музыкантов.

КОНЦЕПТ

“Свой среди своих”

Креативная часть дизайн-брифа

КОННОТАЦИИ

искусственная галерея

аватар

кофе с кокосовым молоком

фонари из тысячи звезд

каприз современности

пинг-понг

Феникс

естественный датчик

ультрафиолет

завтра в джунглях

вместе внутрь

бархатная пыль

жизненный поток

ручей с кувшинками

Гера

патронус

таймлапс

шершавый хлопок

эластичная доска

изотопный гамак

тераццо

умбриэль

гаргантюа и пантагрюэль

горизонт событий

невидимая сеть

ТЕМА: левитация

МЕТАФОРА: искусственный сад

ИНСПИРАЦИИ:

“Солярис” Станислава Лема

“Солярис” – планета, представляющая собой высокоинтеллектуальную живую субстанцию, изучающую человека точно также, как и человек ее. Она не может говорить, но это не значит, что она не способна коммуницировать. Проект мыслится подобной «субстанцией», способной отвечать человеку на посылаемые им сигналы.

“Биологический интернет” и Эйва из фильма Джеймса Кэмерона “Аватар”
Эйва – «мать-земля», духовный и физический центр планеты Пандора, некий общий разум всего обитающего на этой планете. Благодаря Эйве живущие существа могут легко соединяться и коммуницировать на ней, обходя длительные процессы поиска взаимодействия. Переноса этот образ на реальную жизнь, Эйва по сути является «Биологическим интернетом», мицелием, с помощью которого “общаются” и передают информацию деревья в лесах. Пространство внутри проекта представляет собой экосистему, в которой находится множество составляющих, переплетенных по смыслу друг с другом наподобие “биологического интернета”.

3.2 Описание проекта

Данный проект – интерактивная визуальная система для организации эко-ориентированного жизненного пространства, представляющая собой

концепт-стор с объектами искусства и интерьера от локальных дизайнеров, а также комплексную информацию по экологической тематике. Через привычную для современного пользователя цифровую среду, сайт дает возможность организовать свое физическое пространство так, чтобы он чувствовал себя в гармонии с самим собой. Виртуальное путешествие погружает пользователя в локацию, подобно персонажу в игре. Проект мыслится как комплексное погружение в экологическую тематику не только с помощью физических объектов и теоретической информации, но и со стороны работы над сознанием людей. Опираясь на концепцию “ментальной экологичности” упомянутого в теоретическом исследовании Т. Мортонa, в проект было решено ввести разные уровни восприятия информации. Так, проект сопровождает музыкальная композиция от локальных музыкантов.

Основным носителем является сайт. В сайте присутствуют следующие разделы:

- интерактивный виртуальный магазин
- раздел о представленных дизайнерах
- страница проекта
- страница с расписанием тематических онлайн и офлайн событий
- тематические информационные плакаты, интегрированные в городскую среду
- материалы для социальных сетей (Instagram)

Сайт закладывает в себе возможность переключаться между комнатами разных стран с целью обмена опытом. Теоретически пользователь может

приобрести понравившийся товар из комнаты другой страны, однако основной акцент сделан именно на локальные для выбранной страны бренды.

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА

“Laboratory of choice” переводится с английского языка как “Лаборатория выбора”. Сайт представляет собой интерактивную площадку, где пользователь может осознанно сделать выбор в пользу того или иного объекта, находящегося в виртуальной комнате. Также, в более глобальном масштабе, название говорит об осознанном выборе присоединиться или остаться в стороне от формирующегося мирового экологического сообщества. Проект стремится сохранить вокруг себя таинственную, “приглашающую” атмосферу без какого либо давления.

ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ДИЗАЙНА ДЛЯ WEB-ФОРМАТА

Сегодня веб-пространство оказывает наиболее существенное влияние на организацию жизненного ритма человека. Огромный поток и скорость обновления актуальной информации невозможно было бы перерабатывать исключительно физическими носителями. Проекты, направленные на развитие экологических идей и устойчивого дизайна конструируются в зависимости от того, какие идеи и функции должны нести его компоненты.

В данной разработке визуально-информационной системы необходимо соблюсти баланс между “игровой” интерактивной частью и информативным ресурсом. При проектировании сайта необходимо разработать несколько компонентов: пользовательский сценарий, фреймы, визуальные элементы навигации и интерфейса, а также само виртуальное пространство комнаты с объектами. Каждый компонент должен быть грамотно спроектирован для создания целостности системы и понимания как пользоваться продуктом.

Был проведен поиск потенциальных решений, которые отличали бы сайт “Laboratory of choice” от аналогов.

Разработка пользовательского сценария

Цель: создать и продумать пользовательский сценарий. User flow (пользовательский сценарий) представляет собой наглядные материалы, которые визуализируют весь путь пользователя в продукте целиком. (Приложение 1-) Сценарий помогает предотвратить недочеты в пользовательском опыте.

Ментальная модель приложения – это представление о том, как пользователь видит продукт. При правильном сочетании с привычными элементами интерфейса, она должна дать пользователю интуитивно предугадать следующий шаг, заинтересовать и получить позитивный опыт от взаимодействия. Однако, проект содержит в себе экспериментальную составляющую, вобрав в себя элементы компьютерных игр. Сочетание двух сценариев действий увеличивает время, которое пользователь проводит на стартовой “игровой” странице, что является осознанным концептуальным решением для погружения в проект. (Приложение).

Разработка фреймов

Цель: разработать структуру продукта, показывающую логику отображаемой информации на экране. Фрейм – это основа страницы без визуального оформления. Фреймы необходимы для тестирования продукта на начальном этапе, когда важно определить логику взаимодействия. Грамотное расположение фреймов обеспечит правильное расположение содержимого и функциональности страницы в зависимости от потребностей пользователя. После одобрения пользователями, фреймы могут графикой с минимальными затратами времени на дальнейшие изменения.

Задачей дизайнера является удержание интереса пользовательского восприятия в положительном спектре. Излишняя “затянутость” даже игровой части проекта может отбить желание пользования сайтом. Особенностью данного проекта является виртуальная комната, которая изначально задумывалась как единственный возможный формат для приобретения объектов и получения информации о них. Однако, после тестирования на пользователях было решено дать возможность “обойти” этап виртуальной комнаты и сразу же перейти в каталог продуктов, вызвав раздел “объекты” на стартовой странице. (Приложение).

Разработка визуальной системы сайта “Laboratory of choice”

Вышеупомянутые принципы переходят в разработку основных элементов дизайна. «Laboratory of choice» – это интерактивный концепт-стор и информационная система для помощи в организации эко-ориентированного жизненного пространства. Сайт должен постоянно держать пользователя во внимании для сохранения интереса к контенту и концентрации на важной информации, поэтому важно создать понятную, но современную и стильную графику. В разработке были выбраны как яркие локальные заливки, фокусирующие на себе внимание пользователя, так и спокойные, “чистые” разделы, которые дают глазу отдохнуть.

Прототипа сайта

Цель: создать интерактивный прототип для активного тестирования на пользователях. Прототип Laboratory of choice делался с помощью приложения для дизайна интерфейса Adobe XD. удалось выявить проблемные зоны сайта и проработать их более детально. В прототипе использовались интерактивные элементы с возможностью действий пользователя в реальном времени (нажатие кнопки, переход назад и т.д)

Процесс тестирования прототипа помог увидеть лишние графические элементы и таким образом предотвратить перегруженность контента.

Дополнительные графические носители

Цель: создать графическое сопровождение проекта Laboratory of choice.

Графическое сопровождение представляет собой аккаунт Instagram проекта (Приложение) и плакаты для городской среды (Приложение), разработанная графика создана для продвижения проекта и просветительской деятельности. Содержимое плакатов включает в себя тематические события на экологическую тематику, а аккаунт Instagram является быстрым и доступным ресурсом для обновления актуальной информации по теме проекта, обеспечивающим быстрое взаимодействие с потенциальными пользователями дизайн продукта.

Итог разработки дизайн-продукта

Разработана платформа Laboratory of choice для широкого круга заинтересованных в улучшении собственного качества жизни и сохранении природы людей. Сайт представляет коллекцию объектов для дома, соответствующих критериям устойчивого дизайна, то есть удовлетворяющих потребности нынешнего поколения без негативных последствий для будущего. Помимо помощи в выборе предметов быта и предоставлении необходимой для осознанного выбора экологической информации, проект поддерживает локальные бренды, художников и музыкантов. Помимо узнавания собственных производителей, пользователь может переключаться между “комнатами” и исследовать продукцию других стран, где также представлены предметы от местных для выбранной локации дизайнеров.

Раздел “Лаборатория” дает возможность узнать актуальную экологическую информацию о создании продукта, его переработке и утилизации, а также получить список полезных ресурсов, начиная от кафе, заканчивая пунктами приема раздельного мусора. Проект также выступает в качестве помощника по переходу от теоретических знаний об экологии к реальным действиям и результатам. Сайт дает возможность осознанно подойти к собственному окружающему пространству и прокладывает мост из цифрового мира в реальный.

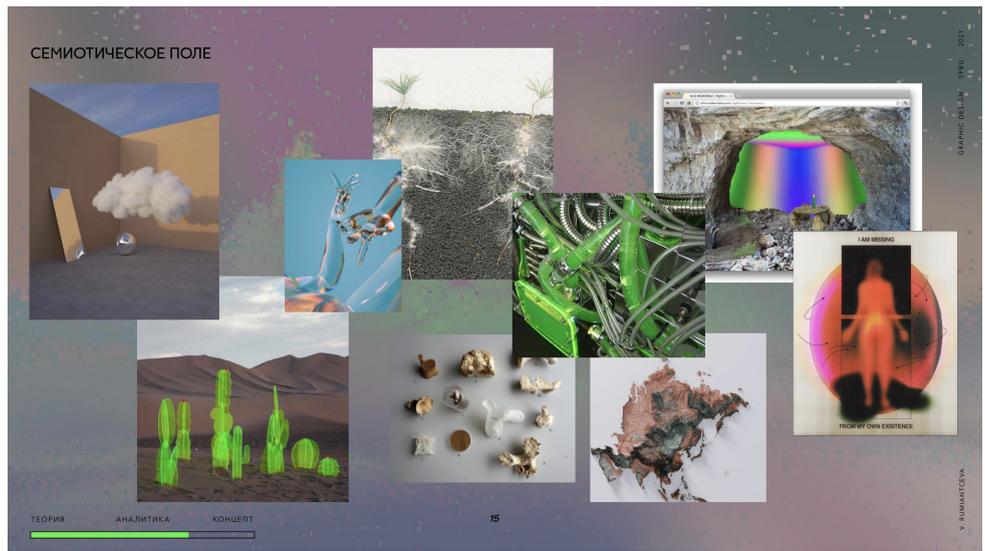
Сайт может быть использован как в качестве обыкновенного шоурума дизайнерских качественных объектов или в качестве образовательного ресурса, так и послужить платформой для создания мирового экологического комьюнити. Сопровождение проекта в виде информационных плакатов и аккаунта Instagram поможет привлечь новых пользователей и расширить сферу внедрения.

Проект имеет множество путей развития и перспектив. Самым масштабным вариантом его развития может стать организация комьюнити, где дизайнеры, научные сотрудники и экологи со всего мира смогут объединиться для развития своих идей, обменом опытом и внедрением экологического воспитания в общество.

Визуализация

подпись	изображение
---------	-------------

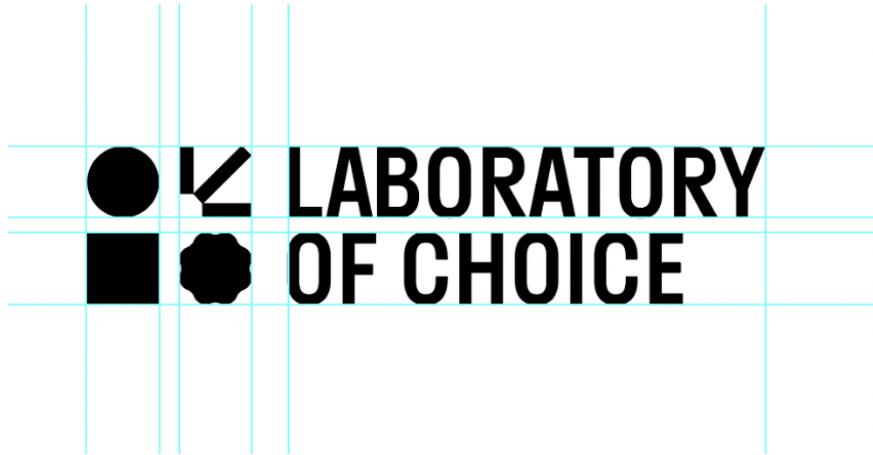
семиотическое поле



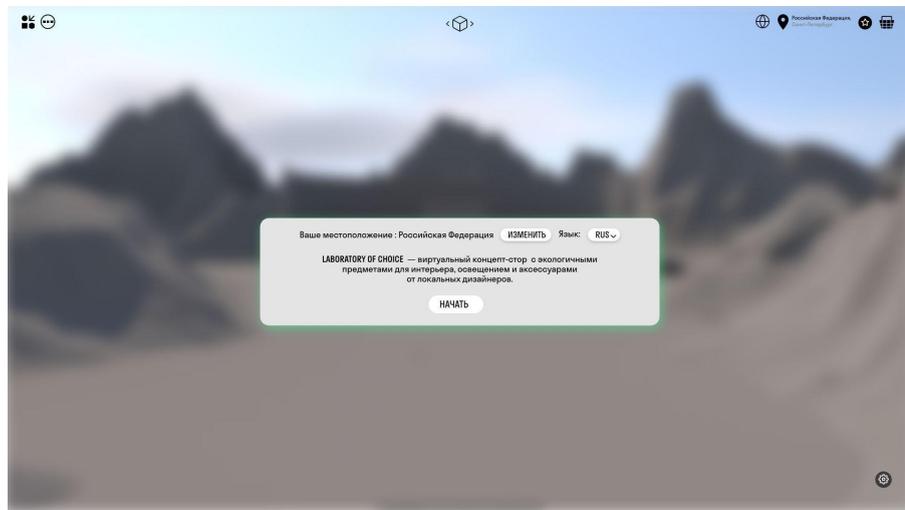
первые эскизы



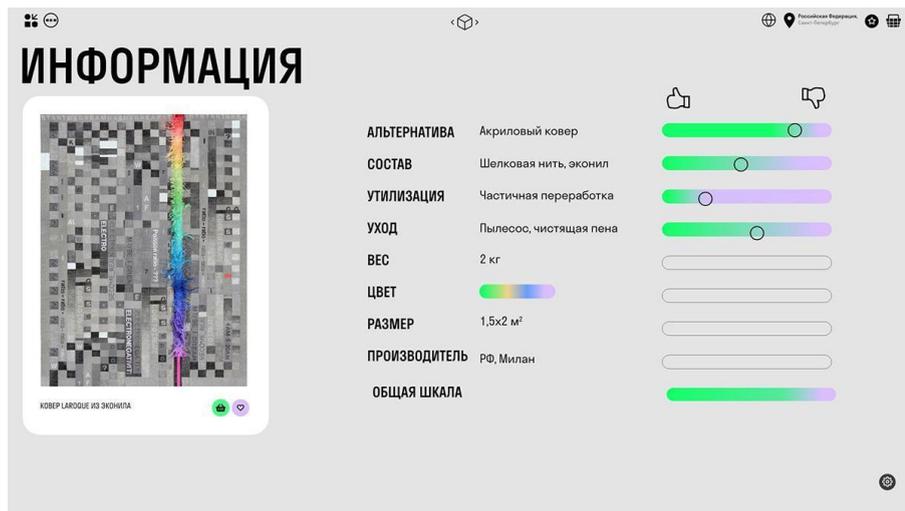
ЛОГОТИП



стартовая страница



страница с информацией о выбранном объекте



комната с объектами (эскиз)



страница с теоретической информацией

LABORATORY OF CHOICE

CRADLE-TO-CRADLE (c2c)

Cradle-to-Cradle (рус. От колыбели до колыбели) — концепция, основанная на идее безотходных систем производства с непрерывным циклом.

- 1 МАТЕРИАЛЫ
- 2 УТИЛИЗАЦИЯ
- 3 УЖЕ СЕГОДНЯ
- 4 ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

The diagram illustrates the Cradle-to-Cradle (C2C) cycle. It consists of two main loops: a biological cycle (БИОЛОГИЧЕСКОЕ) and a technical cycle (ТЕХНИЧЕСКОЕ). The biological cycle includes icons for a tree, a recycling symbol, and a recycling bin. The technical cycle includes icons for a recycling symbol, a recycling bin, and a recycling bin. The diagram is set against a green background.

рендер



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе было проведено исследование современной экологической ситуации, а также роли дизайна в формировании и проектировании отношений человека и окружающей среды. В связи с большими накоплениями знаний о мире и последствиях от воздействия на него человеком, было необходимо переосмыслить существующие концепции восприятия пространства. Новое сознание породило поиски формирования новых подходов к проектированию.

В исследовании были рассмотрены труды современных эко-философов, в особенности Т. Мортон , рассмотрена концепция китайского сада как пространства для раскрытия собственного я через природное пространство, освещены методологические подходы – Design thinking, Speculative design, Sustainable design и др; также были рассмотрены методы экологического проектирования, которые послужили фундаментом собственного проекта. Основной сложностью в анализе экологических дизайн-проектов послужила двойственность и неоднозначность связанных с экологической темой понятий. Из-за огромного количества аспектов,

которые нужно учитывать при проектировании, решение одной экологической проблемы, может породить ряд других.

В результате проведенной работы можно подвести следующие итоги:

- В работе выполнен системный анализ отечественных и зарубежных дизайн-проектов, научных трудов и экологических методологий;
- Проведен анализ воздействия современных технологий и требований общества на дизайн;
- Изучены современные практики экологического проектирования, в том числе на примере проектов других дизайнеров, таких как работы с выставки Broken Nature, Sara Regal, Plant-in-city и др.
- Разработана визуальная концепция для сайта Laboratory of choice
- Разработано виртуальное пространство, представляющее локальных дизайнеров

В результате исследования была выявлена проблема перехода от теоретических знаний к практике, большой перегруз настойчивостью экологической информации, а также важность уделения внимания с экологической точки зрения собственному жилью. На все эти проблемы отвечает разработанная система Laboratory of choice. Благодаря нестандартному сценарию, пересечению цифрового и физического пространства, а также активному вовлечению зрителя и предоставления ему интуитивно понятно инструмента, проект расширяет возможности для пользователей, объединяя вокруг себя единомышленников из разных сфер.

Соблюдая принципы социальной, экономической и экологической устойчивости, проект помогает совершать осознанный выбор при создании собственного жилья. Помимо помощи в выборе предметов быта и предоставлении необходимой для осознанного выбора экологической информации, проект поддерживает локальные бренды, художников и

музыкантов. Переключаясь между “комнатами”, пользователь может путешествовать по разным странам, где представлены предметы от местных дизайнеров. На сайте также представлена информация о критериях оценки тех или иных вещей с точки зрения экологичности и способах их утилизации.

БИБЛИОГРАФИЯ

Печатные издания

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления / Ж. Бодрийяр. – М. : АСТ, 2019. – 320 с.
2. Гройс Б. В потоке./ Б. Гройс. Пер. А. Фоменко - М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с
3. Данн, Э. Спекулятивный мир. Дизайн, воображение и социальное визионерство / Э. Данн, Ф. Рэби. – М.: Strelka press, 2017. – 264 с.
4. Демпси, Эми. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному дизайну. Пер. В. Крючкова, Е. Чура. – М.: Искусство XXI век, 2008 – 306 с.
5. Джармен, Д. Современная природа / Д. Джармен. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. – 400 с.

6. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма. — М.: Стройиздат 1985. — 137 с.
7. Коммонер, Б. Замыкающийся круг / Б. Коммонер. — Москва : Гидрометеоиздат, 1974. — 280 с.
8. Кукушкин Н. Хлопок одной ладонью: Как неживая природа породила человеческий разум / Н. Кукушкин. — М.: ООО Альпина Паблишер, 2020. — 532 с.
9. Латур, Б. Где приземлиться? опыт политической ориентации / Б.Латур. — СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019. — 202 с.
10. Лебедев А. Ководство / А. Лебедев. — М.: Изд-во Артемия Лебедева, 2020. — 560 с.
11. Лем С. Солярис / Пер. с фр. В. Кислов. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2012. — 152 с.
12. Лола, Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования / Г.Н. Лола. — СПб. : ИПК Береста, 2019. — 264 с.
13. Мортон, Т. Гиперобъекты / Т. Мортон. — М.: Гиле Пресс, 2019. — 284 с.
14. Мортон, Т. Стать экологичным / Т. Мортон. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. — 240 с.
15. Норман Д. Дизайн привычных вещей. / Д. Норман. — М. : МИФ, 2018. — 500 с
16. Перек, Ж. Просто пространства: Дневник пользователя / Ж. Перек. — СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2012. — 152 с.
17. Пшера, А. Интернет животных / А. Пшера. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. — 192 с.
18. Рэнд П. Искусство дизайнера/ П. Рэнд. — М.: Изд-во Артемия Лебедева, 2017. — 288 с.

19. Сидоренко И. Дизайнер интерфейсов / И. Сидоренко. – М.: Олимп-бизнес, 2019. – 224 с.
20. Соквелл Ф. Символьное мышление и визуальные значки / Ф. Соквелл, Э. Поттс.– М.: Эксмо, 2018. – 160 с.
21. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО "Фирма "Издательство АСТ", 2004. – 261 с.
22. Филл, Ш. История Дизайна / Ш. Филл, П. Филл. – М.: КоЛибри "Азбука Аттикус", 2014. – 512 с.
23. Фюкс, Р. Зеленая революция / Р. Фюкс. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 330 с.
24. Хайн Т. Тотальная упаковка Т. Хайн. – М.: Изд-во Артемия Лебедева, 2017. – 430 с.
25. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд . Пер. Л. Якубсон – М.: Студия Артемия Лебедева, 2018 – 248 с.
26. Яковлев, А. Страна отходов. Как мусор захватил Россию и можно ли ее спасти. / А. Яковлев. – М.: Индивидуум, 2021. – 288 с.
27. Clune, S. Design and behavioral change / S. Clune // Journal of design strategies. – 2010. – Т. Vol.4, № 1. – С. 68-75
28. Наароја, Т. Ecotopia – Unlearning Animality / Т. Наароја // Sonic Acts Academy. – 2020. – С. 9-12
29. Norman, D. Changing Design Education for the 21st Century / D. Norman, M.W. Meyer // The Journal of Design, Economics, and Innovation. – 2020. – . – Т. 6, № 1. – С. 13-49
30. Nynke Tromp, Paul Hekkert, Peter-Paul Verbeek. Design for Socially Responsible Behavior: A Classification of Influence Based on Intended User Experience. in Design Issues: Volume 27, Number 3 Summer 2011. MIT

31. Shedroff, N. Design Is The Problem: The Future of Design Must Be Sustainable / N. Shedroff. – NY. : Rosenfeld Media, 2009. – 536 с.

Электронные ресурсы

32. Broken nature [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.brokennature.org/> . – Дата доступа: 18.05.2021.
33. Design in the age of biology [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/09/ddo_article_ageofbiology.pdf . – Дата доступа: 15.05.2021.
34. Doug McKenzie-Mohr and William Smith, Fostering Sustainable Behavior: an introduction to Community-Based Social Marketing (Gabriola Island, BC: New Society Publishers, 1999).[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.uwsp.edu/cnr-ap/UWEXLakes/Documents/ecology/shoreland/marketing/fostering_sustainable_behavior_dmm.pdf – Дата доступа: 15.04.2021.
35. Lola, G. To the new methodology of design consciousness for the futures / G. Lola, T. Aleksandrova // The Design Journal. – 2017. – . – Т. 20, № 1. – С. 4584-4590 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14606925.2017.1352955> – Дата доступа: 20.04.2021.
36. Ore Streams project [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://formafantasma.com/work/ore-streams> . – Дата доступа: 18.05.2021.
37. Plant in city [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://plantincity.com/> . – Дата доступа: 18.05.2021.
38. Архив В. И. Вернадского. Несколько слов о ноосфере [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

- <http://vernadsky.lib.ru/e-texts/archive/noos.html#tthFtNtAAB> . – Дата доступа: 10.03.2021.
39. Хайдеггер М. Вещь. / Пер. В.В. Бибихин [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000286/index.shtml> . – Дата доступа: 10.03.2021.
40. Энциклопедия культур Deja Vu [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ec-dejavu.ru/g/Garden.html> . – Дата доступа: 30.04.2021.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Аналоги

1.1

Formafantasma. Офисные принадлежности будущего, выполненные из остатков электронных устройств.

<https://www.interior.ru/design/5737-broken-nature-v-milanskom-muzee-triennale.html>



1.2 Проекты Сары Регал

<https://trendland.com/sara-regal-alonso-recycling-goddess/>



1.3 Студия Bentu

<http://www.bentudesign.com/>



1.4

Система для растений

<http://plantincity.com/>



1.5

Проект Боба Хендрикса

<https://www.interior.ru/design/10427-grobi-iz-mitseliya.html>



1.6

<https://www.designboom.com/design/philips-design-metamorphosis/>



1.7

Злата Корнилова

серия «Без времени»

<https://www.interior.ru/design/10120-derevyannie-objekti-zlati-kornilovoi.html>



1.8

Проект "сад имени"

<https://www.the-village.ru/people/whats-new/355585-sad-imenn>



1.9

Студия устойчивого дизайна
Birzha. Studio

<https://www.instagram.com/birzha.studio/>



1.9

Waarmakers

Recast Wall Lamp

<https://www.waarmakers.nl/recast#new-page-3>

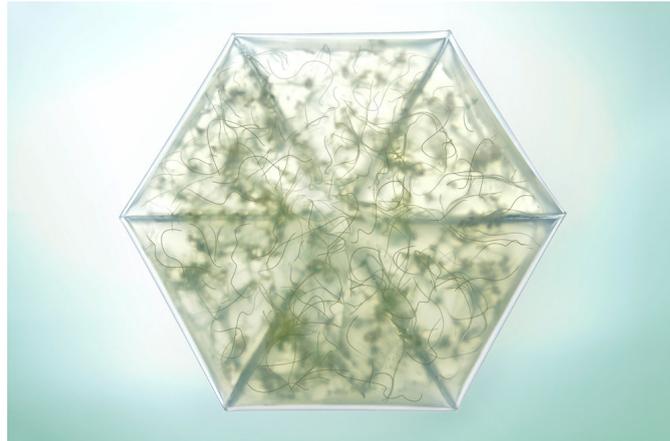


1.10

Tomorrow Machine

The future sustainable packaging

<https://www.facebook.com/tomorrowmachine/>
<https://trendland.com/future-packaging-concepts/>



1.12

Studio Lionne van Deursen
Imperfect Perfection

<https://www.lionnevandeursen.com>



1.13

Vollebak

The Plant and Algae T-Shirt

<https://www.vollebak.com/product/plant-and-algae-t-shirt/>



1.14

Roya Aghighi

Biogarmentry

<https://www.dezeen.com/2019/10/02/biogarmentry-roya-aghighi-living-clothes-photosynthesis/>



1.15

Philips design probes

Microbial home

<http://materiability.com/microbial-home/>



1.16

Suzanne Anker

Remote Sensing

<http://suzanneanker.com/artwork/?wppa-album=21&wppa-photo=609&wppa-occur=1>



1.17
Rotofarm

<https://rotofarm.com/rotofarm>



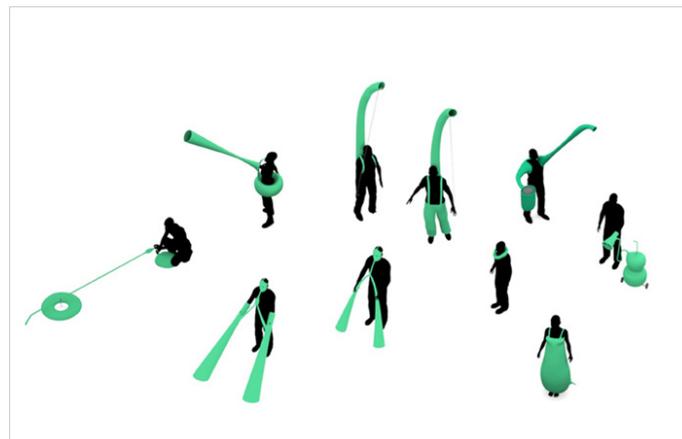
1.18
The Fortune Teller

<https://ecofortuneteller.com>



1.19
Dunne & Raby, Foragers

<http://dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>



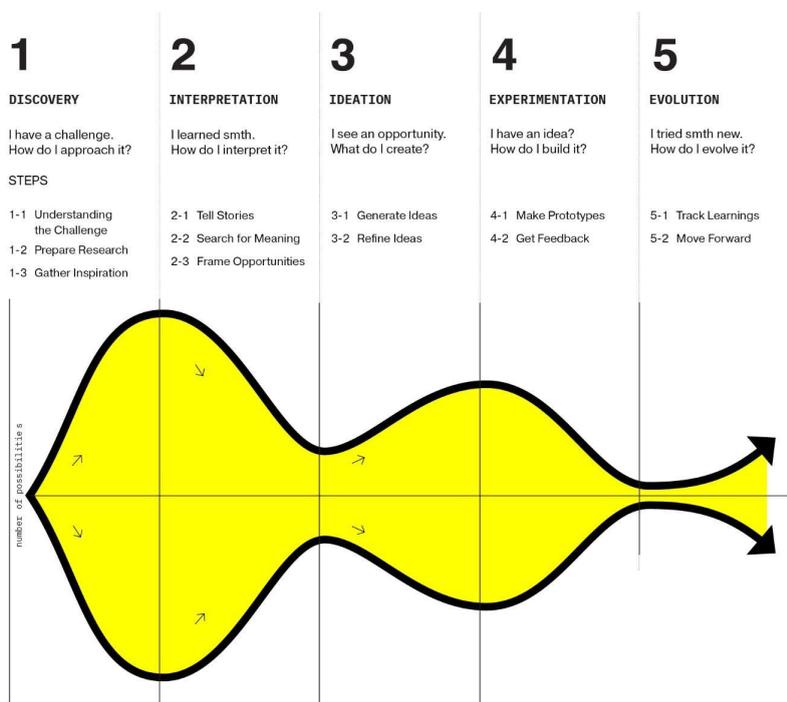
1.20
Fred Perry x Raf Simons

<https://maps.fredperryxrafsimons.com/#/p=20>



ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Таблицы и схемы

2.1 Этапы работы над проектом. Design-thinking process, IDEO



2.2

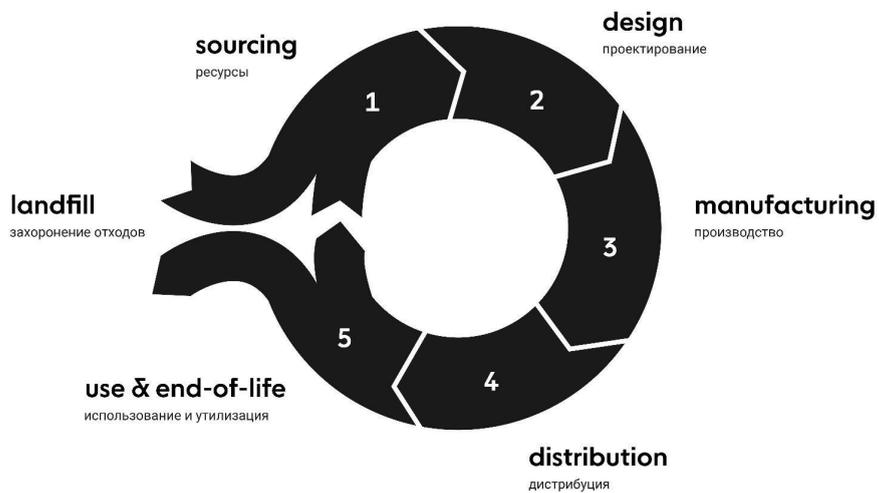
Таблица “Противопоставление Утвердительного и Критического дизайна”
(Э.Данн, Ф.Рэбби)

Утвердительный	Критический
Решение проблем	Поиск проблемы
Готовые ответы	Постановка вопросов
Дизайн для производства	Дизайн для дебатов
Дизайн как решение	Дизайн как посредник
На службе промышленности	На службе у общества
Вымышленные функции	Функциональные вымыслы
Для нынешнего мира	Для возможного мира
Изменять мир под себя	Изменять себя по окружающий мир
Научная фантастика	Социальный вымысел
Будущее	Параллельные миры

“Реальная” реальность	“Нереальная” реальность
Нарратив производства	Нарратив потребления
Применение	Подтексты
Развлечение	Юмор
Инновация	Провокация
Дизайн концептуальных решений	Концептуальный дизайн
Потребитель	Гражданин
Заставить купить	Заставить задуматься
Эргономика	Риторика
Удобство использования	Этика
Процесс	Авторство

2.3

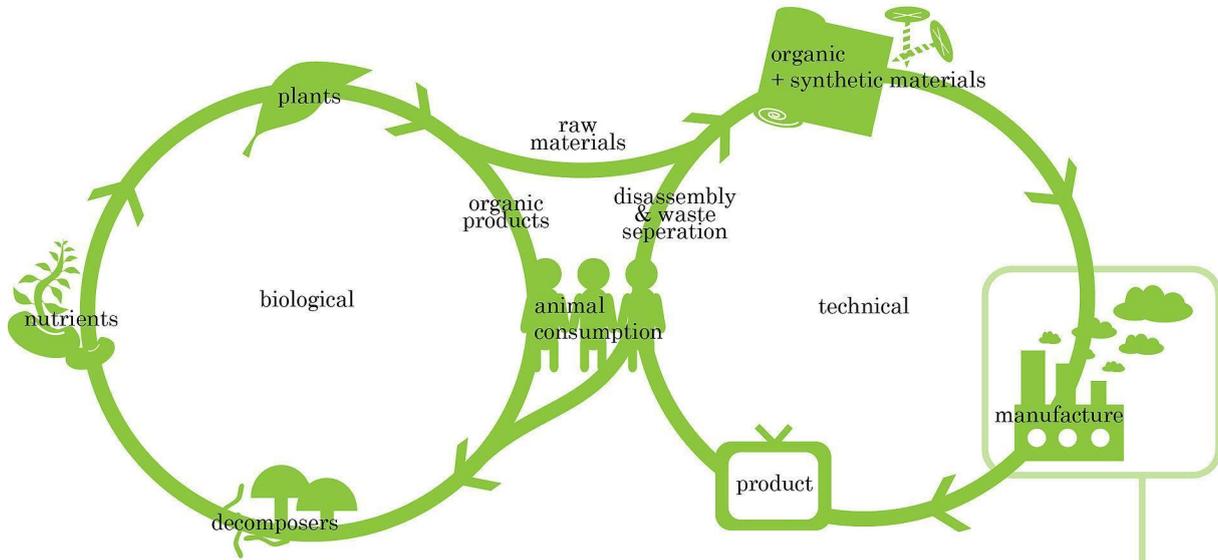
Анализ жизненного цикла продукта. LCA model (Life-cycle Assessment)



2.4

Принцип Cradle to Cradle ("От Колыбели до Колыбели")

CradletoCradle



- 1 100% Renewable Energy Use
- 2 Water Stewardship clean water output
- 3 Social Responsibility positive impact on community
- 4 Material Reutilization recyclability / compostability
- 5 Material Health impact on human & environmental

