

Философия и культура

*Правильная ссылка на статью:*

Чан С., Потехина А.Е. Коммуникативное сознание и принципы средового дизайна в экспериментальном проекте «Камень. Инверсия. Сосуд» // Философия и культура. 2024. № 11. С.70-89. DOI: 10.7256/2454-0757.2024.11.72050 EDN: GOSKOP URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=72050](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72050)

## **Коммуникативное сознание и принципы средового дизайна в экспериментальном проекте «Камень. Инверсия. Сосуд»**

**Чан Сяогэн**

ORCID: 0000-0001-7270-0901

преподаватель; кафедра Искусства; Пекинский институт нефтехимических технологий

192174, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Проспект Александровской Фермы, 8, стр.1, кв. 531

✉ [changxiaogeng@bipt.edu.cn](mailto:changxiaogeng@bipt.edu.cn)



**Потехина Алена Евгеньевна**

независимый исследователь

192174, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Проспект Александровской Фермы, 8, стр. 1, кв. 531

✉ [ae.potekhina@yandex.ru](mailto:ae.potekhina@yandex.ru)



[Статья из рубрики "Традиции и инновации"](#)

### **DOI:**

10.7256/2454-0757.2024.11.72050

### **EDN:**

GOSKOP

### **Дата направления статьи в редакцию:**

22-10-2024

### **Дата публикации:**

09-11-2024

**Аннотация:** В статье на основе анализа и краткого изложения процесса проектирования работы китайского автора «Камень. Инверсия. Сосуд» рассматриваются три ключевых аспекта развития средового дизайна. Во-первых, это соединение современных

технологий с эстетическими представлениями традиционной китайской культуры. Через изучение проекта продемонстрировано, как можно соединить традиционное китайское искусство с современными технологиями при создании дизайнерского объекта. Во-вторых, в проекте освещаются особенности развития дизайна в условиях современной эпохи. Для нее характерны проблемы нестабильности, неопределённости, сложности и неоднозначности, смягчить которые можно при помощи междисциплинарной интеграции с использованием новейших технологий. Средовой дизайн, благодаря многогранному концепту "среды", отвечает условиям развития современной эпохи. В-третьих, в статье сделан акцент на том, что коммуникация субъектов творческого процесса строится на основе образов, воплощенных в конкретном проекте. Средовой дизайн как междисциплинарная область опирается на методы разных научных областей, поскольку среда, изменяющаяся под влиянием человеческой деятельности, неодинакова. В предлагаемой статье автор при описании сине-зеленых пейзажей использует искусствоведческий метод, а также большую роль отводит коммуникативному методу социологии, разработанному американским ученым Гарольдом Дуайтом Лассуэллом. Новизна исследования заключается в том, что автор сумел показать возможность гармоничного соединения современных технологий 3D-моделирования с традиционным китайским искусством сине-зеленых пейзажей (шань-шуй). Другими словами, плоскостное изображение превращается в объект дизайна, с помощью которого реализуются различные пространственные комбинации. Через художественное мышление можно насладиться не только функциональными, но и эстетическими возможностями объекта дизайна. Так, в описываемом проекте автор делает акцент на воображении наблюдателя, заставляя его как бы подняться на горную вершину, но внутри здания. Таким образом происходит коммуникация между автором, "зрителем" и самим проектом. Образ – основа коммуникации различных объектов среды, задействованных в процессе проектирования. Творческий процесс соединяет в себе материальные (функциональные) и духовные (вызванные образами) потребности человека. Средовой дизайн посредством синтеза духовного и материального, налаживания коммуникации между объектами дизайна и интеграции дисциплин через призму образа исследует то, как проектирование влияет на деятельность человека.

**Ключевые слова:**

Средовой дизайн, Традиционное искусство, Современные технологии, Китай, Шань-шуй, 3D-моделирование, Выставка, Короткометражный фильм, Коммуникация, Образ

**1. Введение**

На сегодняшний день многие представители искусства вновь обращаются к традиционным культурным основам, находя в них инновационные черты. Дело в том, что традиция как таковая – это одна из древнейших форм развития самосознания и миропонимания человека как ключевого элемента окружающей среды. Изучению вопроса взаимодействия и гармоничного соединения традиции и инновации в творческом процессе при создании проекта дизайна посвящены, например, труды Мaziной Ю. Н. [\[1\]](#), Пьянковой М. С. [\[2\]](#), Заевой-Бурдонской Е.А. [\[3\]](#). Из китайских исследователей стоит отметить Хан Цзяня [\[4\]](#) и Ли Тяньдао [\[5\]](#).

Итак, культура и дизайн как ее часть заключают в себе не только новейшие технологические изыскания, но и преемственность [\[6\]](#). По словам Терещенко Г.В.,

сегодня происходит обращение к архетипическим элементам, в результате чего возникают «новые художественно-образные решения, которые представляют собой семиотическое пространство» [7]. Эта позиция в целом характерна и для творчества китайских представителей искусства, в деятельности которых отражается конфуцианский принцип о создании нового с опорой на старое [8].

В то же время актуальным для исследователей и практиков средового дизайна становится поиск методов и способов органичного взаимодействия инновации и традиции так, чтобы потребителю, для которого в конечном счете и предназначен проект, был понятен его смысл, содержание и особенности использования. Цель предлагаемого исследования, таким образом, связана с представленной тенденцией в современном дизайне, и заключается в том, чтобы продемонстрировать возможность соединения традиционных идей и новейших технологий посредством трех задач:

1. Через анализ реального проекта средового дизайна «Камень. Инверсия. Сосуд» (дизайнер – автор предлагаемой статьи, преподаватель Пекинского института нефтехимических технологий Чан Сяогэн) показать, как инновационные методики 3D-моделирования могут оригинально высветить эстетические представления традиционной китайской культуры.
2. Акцентировать внимание на особенностях развития дизайна в условиях современной эпохи.
3. Указать на то, что в средовом дизайне важнейшим пунктом является коммуникация «зрителя» и автора, формирующаяся на основе образов, воплощенных в конкретном проекте.

Характерной особенностью китайских деятелей искусства является обращение к природе. То же самое можно заметить и в освещенном далее проекте. Концепция гармонии природы и человека издревле существовала в философии даосов, в том числе о ней говорил и Чжуан-цзы (庄子, 369 г. до н.э.-275 г. н.э.) [9]. Сегодня эта концепция нашла свое воплощение в официальном положении об «экологической культуре» (生态文明 шэнтай вэньмин) [10], принятом на государственном уровне в Китае, и находит отражение в искусстве, архитектуре, дизайне.

Примером обращения к традиционным приемам искусства «подражания» природе может служить проект китайского архитектора Ма Яньсуна (马岩松) и его агентства MAD Architects «Город Шань-шуй» (山水城市, шань-шуй чэнши) [11]. Архитектор использовал в качестве основной концепции один из видов традиционной китайской живописи – изображение гор и рек (山水, шань-шуй). Кроме того, примером реализации положения «экологической культуры» является «Зона искусств 798», которая была спроектирована на месте построенного во второй половине 1950-х гг. завода в Пекине [12]. Осуществление реконструкции на территории завода демонстрирует интеграцию искусства и технологического развития города.

Проекты, подобные пекинской «Зоне искусств 798», показывают возможное направление реализации дизайна в современную эпоху, для которой характерны такие проблемы, как быстрый технологический рост, экономический спад и т.д. Общество живет в VUCA-мире, где нестабильность (volatility), неопределённость (uncertainty), сложность (complexity) и неоднозначность (ambiguity) являются основными особенностями. VUCA – термин из военной сферы. В 1990-е гг. американские военные предложили его в качестве описания характеристики многосторонности мира, который стал таковым после окончания периода Холодной войны, когда оказались более сложными и неопределенными

действия террористических группировок. СОО (главный операционный директор) Procter & Gamble Роберт Макдональд использовал этот термин для описания новой бизнес-среды. После вспышки новой коронавирусной инфекции в 2020 году постоянно происходят сложные, неопределенные ситуации. Сегодня VUCA-мир стал новой нормой, и часто люди замечают: «неопределенность внешней среды несомненна», «только перемены являются неизменным фактом». Междисциплинарная интеграция и сочетание новых технологий – это концепции и направления, которые необходимы для смягчения указанных характеристик и содействия нормальному развитию общества.

Одной из современных областей в дизайне, отражающих характер междисциплинарной интеграции, является средовой дизайн. Объект средового дизайна – человек во взаимодействии с окружающей его обстановкой. Последняя и есть многогранное понятие среды, которое вбирает в себя различные категории от природных явлений до рукотворных объектов [13]. Средовой дизайн оперирует методиками [14] разных научных областей, ведь среда, преобразованная в результате человеческой деятельности, неодинакова. Так, интеграция средового дизайна, техники и науки передает современное культурное развитие.

Средовой дизайн как междисциплинарная область применяет, в частности, и методы науки социологии, в том числе коммуникативный, ведь налаживание коммуникации между автором проекта и «зрителем», возможность найти «отклик» в обществе является движущей силой развития дизайна. Здесь в качестве теоретического подспорья можно привести коммуникативную модель «5W» Гарольда Дуайта Лассуэлла – американского ученого, который внес большой вклад в исследование политологии и социологии. Его коммуникативная модель включает в себя пять основных элементов, а именно: «источник информации», «информация», «способ передачи информации», «получатель информации» и «эффект коммуникации» [15]. Для средового дизайна «эффект коммуникации» и «получатель информации» являются самыми важными составляющими цепочки, поскольку «центром среды, ее средоточием и средообразующим фактором является человек» [16]. Другими словами, именно проект в среде становится площадкой для коммуникации между автором и «зрителем».

## **2. Цель, содержание, метод средового дизайна**

Среда представляет собой живую, изменяющуюся под действием человеческой деятельности область реальности. Задача средового дизайнера – осветить часть этой области посредством художественного образа. По мнению Н.И. Барсуковой, средовой дизайн опирается на «художественный метод мышления» [17]. Оно не только является формой деятельности по созданию произведений искусства, но также и способом изучения окружающего мира [18]. В художественном мышлении важна ориентированность на эмоции, чувственность, что обеспечивает реализацию и осмысление художественного образа [19], при помощи которого возможно создание единого средового пространства конкретного проекта. Другими словами, содержанием конкретного проекта средового дизайна и является образ как таковой. Он связывает воедино концептуальные и функциональные составляющие проекта. Теперь обратимся к схеме ниже.

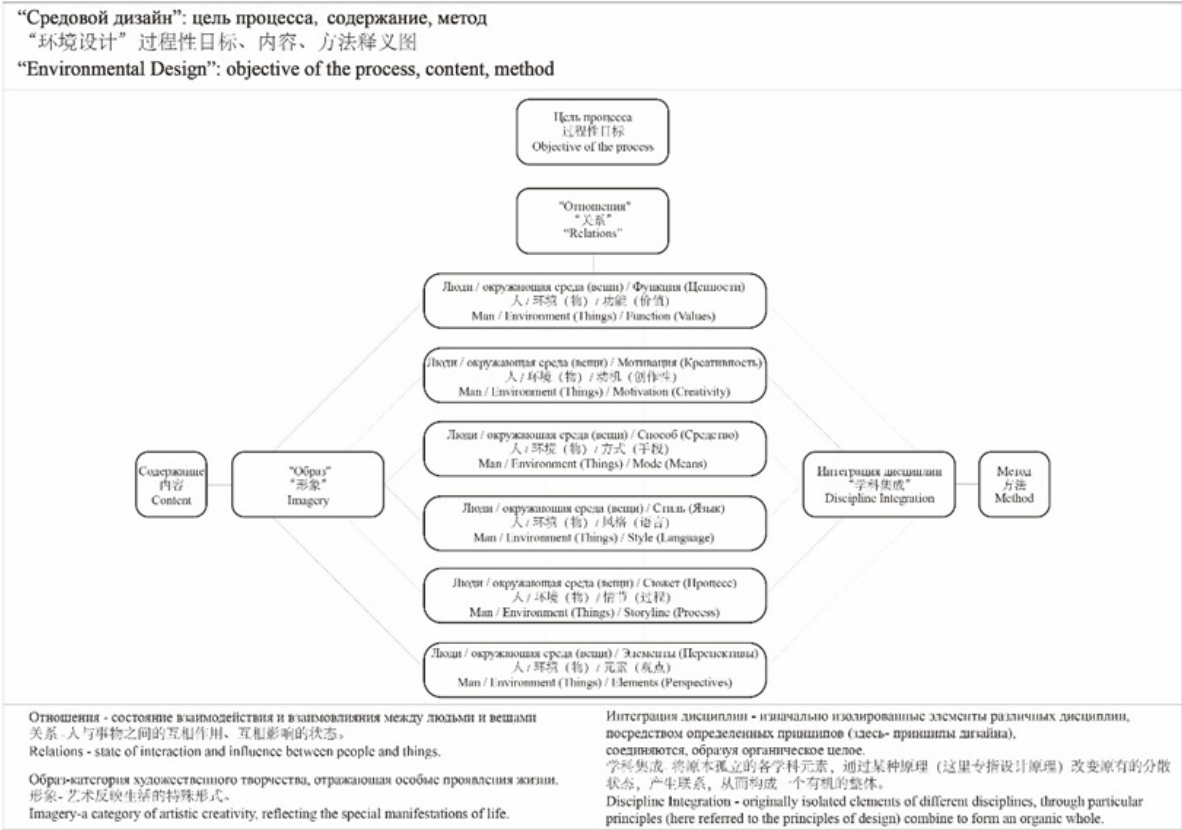


Рис. 1. Цель, содержание, метод средового дизайна

Согласно схеме, цель средового дизайна заключается в исследовании процесса координации отношений, возникающих в ходе проектирования. Цель – наладить «диалог» между объектами творческого процесса, в частности, между автором и «читателем» проекта в рамках проектируемой среды, то есть через содержание проекта и способ его воплощения. Содержание проекта или его контент передаются через различные средства или каналы коммуникации. Как было сказано выше, содержание в процессе проектирования заключается в анализе конкретного образа. Этот анализ осуществляется при помощи методик различных областей, в зависимости от самого проекта и той среды, в которой он создается. Именно поэтому метод средового дизайна основывается на понятии интеграции дисциплин. Цель, содержание и метод формируют принцип средового дизайна или проектное решение.

Цель проекта, заключающаяся в процессе координации отношений, и передача содержания или контента через средства коммуникации постоянно образуют взаимозависимость, пересекаются, направляя мыслительную деятельность по вопросу проектирования. При этом распространение контента должно соответствовать разным уровням и этапам цели средового дизайна. Например, при проектировании мы часто используем видео в качестве средства коммуникации. Как только мы начинаем использовать видео как источник описания направлений мыслительной деятельности, мы должны больше ориентироваться на импульс и креативность, сюжет и идейные «зацепки» в нем, детали и акценты в визуализации. Так получится наполнить содержание чувством, художественностью, индивидуальностью. А если через видео мы представляем проект, то нужно ссылаться на чертежи, делать их частью видеоконтента, уделять внимание описанию функций и ценностей, способов и средств, стиля и языка проекта. Необходимо объективно, точно, внимательно осуществлять передачу содержания.

Несмотря на то, что может использоваться один канал коммуникации, он часто прибегает

к различным идейным направлениям при передаче контента. Необходимо избегать повторений в содержательном плане, чтобы между автором (тем, кто распространяет контент) и потребителем («читателем»/«зрителем»/«наблюдателем» - тем, кто получает контент) создать четкую, логичную, непрерывную коммуникативную связь.

Термины, которые используются нами при описании цели проекта, можно характеризовать как ключевые направления творческой мысли и инструменты коммуникации. Такими направлениями и инструментами являются:

1. мотивация, где акцентируется внимание на человеке и его индивидуальности;
2. сюжет, олицетворяющий креативность автора как «силу» творческого посыла и конкурентоспособность;
3. язык, почти незримо оказывающий влияние на концепцию проекта;
4. социальные ценности как источник создания образа;
5. средства, которые отвечают основным потребностям «читателей» и «пользователей» создаваемого проекта;
6. элементы творческого процесса, который гарантирует и реализует самовыражение автора.

### **3. Контекст как мотивация к созданию проекта «Камень. Инверсия. Сосуд»**

В начале процесса концептуального изучения проекта было сделано предположение, что он может отразить характерные черты современной эпохи с точки зрения логики творческого процесса. В ходе работы нужно было продемонстрировать характеристики дизайна и эстетики, гуманистический оттенок дизайна, а также и то, что средовой дизайн и технологии обнаруживают прочную взаимосвязь. Также задачей стало исследование вопроса о том, какой будет степень реализации сферы средового дизайна, если сделать упор на «средства информации» (информационный рычаг) в отношении воплощения проекта. Именно этот вопрос напрямую относится к проблеме позиционирования произведений средового дизайна. Иными словами, с одной стороны, задача соотношения эстетики и функциональности в творческом процессе непосредственно влияет на направление практической деятельности, на особенности самовыражения дизайнера, а также, с другой стороны, способна отразить характер восприятия обществом эстетики дизайна и его осведомленность в особенностях этой сферы.

Творческую работу «Камень. Инверсия. Сосуд» представили на десятой китайской общенациональной выставке средового дизайна «Дизайн для Китая», которая была организована Китайской ассоциацией художников. Выставку провели в ноябре 2022 года в художественном центре г. Сямынь (провинция Фуцзянь). Научные форумы и лекции в рамках этого же мероприятия проводились одновременно с выставкой.



Рис. 2. Иллюстрация слева – афиша выставки; иллюстрация справа – афиша научной конференции

Выставка «Дизайн для Китая» проводится один раз в два года и удостоивается внимания всех учебных заведений изящных искусств КНР. Это наиболее авторитетное профессиональное состязание, обладающее высоким уровнем научно-практической подготовки и организованное Китайским союзом художников для средовых дизайнеров со всей страны.

В выставке 2022 года, основывающейся на концепции «Дизайн для Китая», было обращено внимание национальным чертам Китая и социальному развитию в целом. Тема выставки звучала следующим образом: «"Каменное" здание средового дизайна». «Камень» здесь представлен как часть контекста традиционной китайской культуры и в то же время – природного окружения. Отметим, что одними из ключевых аспектов выставки стали: гармоничное развитие природы и человека, а также изучение различных возможностей интеграции и развития особенностей традиционной и современной жизнедеятельности.

В выставке средового дизайна, посвященной теме «каменного» здания средового дизайна, был задействован метод «интеграции дисциплин», согласно которому средовой дизайн, полагающийся на «широкоохватность» понятия «среды», соединяет в себе функционал и методы различных научных областей, в зависимости от концепции конкретной работы [20]. Так, на выставке были представлены предметы: средового дизайна сфер экстерьера (в том числе элементы ландшафтного дизайна, дизайна малых архитектурных форм); интерьера (пространственный дизайн, дизайн музейной экспозиции, арт-дизайн); дизайна мебели; паблик-арта.

Все произведения, которые участвовали в выставке, нужно было соотносить с темой

«созданный из камня», но в то же время название и направление авторы могли выбрать самостоятельно. Поощрялось использовать «образ» / «образность» в качестве одного из основных средств представления идей.

В работах выставки был сделан акцент на художественном образе, креативности, а также на отличиях средового дизайна от других смежных областей, в том числе на его научности, художественной ценности и социальной значимости. Кроме того, был сделан упор на инновационность концепций, использование разнообразных выразительных средств, обладающих богатым содержанием с точки зрения проектирования, например: видео-арт, подлинность предметов дизайна интерьера, смонтированные установки, модели, технологии VR и AR (виртуальной реальности и расширенной реальности [\[21\]](#)) и т.д.



Рис. 3. Место проведения выставки

#### 4. Тема, идейное направление, сюжет проекта «Камень. Инверсия. Сосуд»

Название проекта говорит само за себя: камень в результате определенных манипуляций может превращаться в сосуд. Проект стал своего рода откликом на социальные изменения произошедшие по всему миру после начала пандемии коронавируса. В 2020-2022 гг. карантины стали обычным делом. Автор проекта, будучи преподавателем вуза (Пекинский институт нефтехимических технологий, Beijing Institute of Petrochemical Technology), обратил внимание на то, что самоизоляция привела к тому, что, в частности, среди студентов распространились настроения закрытости и нежелания контактировать с окружающими. В связи с этим целью автора, помимо конкретных концептуальных моментов в проектировании, стало привлечение к участию в создании изделий нескольких учащихся. Можно сказать, что идейное направление раскрылось в цели развития социальных контактов и в создании проекта, который имеет

непосредственное отношение к природной среде.

Тема выставки «"Каменное" здание средового дизайна» отразилась в идейном направлении авторского проекта, несущем в себе природный аспект. Камень в обыденном сознании символизирует «прочность», «устойчивость», что соотносится с идеей об упрочении социальных контактов. Помимо этого, ограничительным моментом выставки стала необходимость соотнесения содержания проекта со следующими моментами: развитие традиционной китайской культуры, гармония человека и окружающей среды, улучшение условий жизнедеятельности. Как преодолеть это ограничение и найти баланс между соотнесением темы проекта с предложенными аспектами? И в то же время как создать собственную инновационную идею в дизайне изделия? Сделать это можно было только при выявлении ассоциаций между культурой и формой выражения в проекте.

В традиционном представлении китайцев «камень» выступает как символ природы. В китайской культуре значимым являются образы камня, омываемого горной рекой, и далее – груды камней, превращающихся в целую гору. Обратившись к традиционному искусству Китая, которое основывалось на наблюдении за природой, можно сразу вспомнить о классическом его представителе – традиционной китайской пейзажной живописи (山水, шань-шуй, досл. «горы и реки»). Есть множество идиом (чэньюев, 成语) в китайском языке, описывающих горы и реки и позволяющих на минуту забыть от суеты и разогнать тоску, например: 锦绣山川 (цзиньсю шань-шуй, изящные горы и реки), 山水如画 (шань-шуй жу хуа, горы и реки словно картина), 山清水秀 (шаньцин шуйсю, горы чисты и прекрасна вода), 青山绿水 (циншань люйшуй, зеленые горы и изумрудные воды), 层峦耸翠 (цэнлуань сунцуй, гряды горных вершин, утопающих в изумрудной зелени).

Так, в качестве цветового решения проекта был выбран сине-зеленый цвет (изумрудный, темно-зеленый, бирюзовый оттенки, синий), который издревле применялся в китайской живописи. Он олицетворяет саму жизнь. Автор соотнес традиционное представление об этом цвете с ощущением радости и восхищения, возникающим у человека, любующегося китайской пейзажной живописью, и которое хотелось бы передать в проекте. Обращение к элементам искусства шань-шуй подошло позиционированию проекта в рамках выставки. Помимо этого, использование традиционных элементов в процессе проектирования – это уникальная возможность превратить плоскостное изображение гор и рек в трехмерное. Итак, мы позиционировали проект как изделие интерьера в рамках средового дизайна.

В китайской традиционной живописи для создания красок зеленых, синих, темно-зеленых оттенков издревле использовались натуральные камни, например, азурит и малахит. При помощи таких красок можно было написать картины сине-зеленого пейзажа (青绿山水, циньлюй шань-шуй) ярких и приглушенных оттенков (так называемые 大青绿, да циньлюй, досл. «густой сине-зеленый»; 小青绿, сяо циньлюй, досл. «слабый сине-зеленый»). В пейзажах первого варианта (大青绿, да циньлюй) много крючковатых завитков, небольшое количество штриховки косо поставленной кистью, высокая плотность наложения краски, за счет чего сильна декоративность картин этого плана. Для пейзажей, где превалируют приглушенные оттенки сине-зеленого цвета (小青绿, сяо циньлюй), характерна большая бледность, краски нанесены слабо, но в то же время сделан акцент на глубине замысла автора.

В книге «Исследование искусства китайских сине-зеленых пейзажей» (中国青绿山水艺术研究, чжунго циньлюй шань-шуй ишу яньцзю) осмысливается процесс создания этого вида живописных произведений. Современные сине-зеленые пейзажи – это своего рода

модификация языка живописи их классических вариантов. Они содержательно обогащают классические варианты живописи, тем самым развивая их. Сохранив ритмику пера и богатство техники штриховки галочкой и косо поставленной кистью, современные шань-шуй радикально изменили монотонную устаревшую структуру картин, усилили разнообразие оттенков и буквально «вдохнули жизнь» в пейзажи [22, С. 132].

Согласно исследованиям, китайское искусство сине-зеленых пейзажей (青绿山水, циньлюй шаньшуй) сформировалось в эпоху Вэй, Цзинь, Южных и Северных династий (общий термин для исторического периода 220-589 гг.). Нестабильность общества, Междоусобица восьми князей Западной Цзинь (Война восьми князей, 291-306 гг.), вторжение пяти племен с северо-запада (сюнну, сяньби, цзе, ди, цяны) [23, С. 26-27] на территорию Китая, разделение страны на северную и южную части привело к дисбалансу в жизнедеятельности народа, страждущих и голодающих можно было встретить повсюду. Помимо этого, появлялись новые идейные течения, возникали культурные направления, в том числе на территорию Китая пришел древнеиндийский буддизм, буддизм из регионов современного Синьцзяна и регионов Центральной Азии, граничащих с КНР сегодня. Буддизм оказал глубочайшее влияние на культурные основы Китая, открыл для китайских деятелей искусства совершенно новые смысловые горизонты в творчестве. Искусство сине-зеленых пейзажей впитало в себя все изменения в культуре. Так, даосские идеи «недеяния» и «отрешения», а также преклонения перед природой [24] в наибольшей степени проявились в циньлюй шань-шуй.

Сине-зеленая живопись – это способ выражения свободы и индивидуальности художниками древнего Китая. Она же может вызвать у наблюдателя одновременно ощущения величия и внутреннего умиротворения и, более того, эстетическое наслаждение от зрительного восприятия неторопливо вырисованных пышных горных и речных пейзажей. Шань-шуй увлекают читателя картин проникнуть в контекст пейзажей, наполненных душистым запахом красок, начать общение с автором, прочувствовать и осмыслить ощущение отрешенности от мирской суеты, характерное для древних людей высокого образования. Пейзажи с их «блуждающей» манерой письма в прорисовке межгорий наполняют читателя чувством опьянения.

Для процесса развития сине-зеленых пейзажей характерны согласованность с культурными реалиями общества и соответствие прогрессивным идейным течениям. В нем же отражается философское представление даосов об особенностях бытия: «Считать природу первопричиной, врожденные данные – источником уважения, действовать по воле небес, а не на основе личных стремлений». Даосы используют термин 《无为》(уэй, недеяние), чтобы выразить идею о том, что ничего не нужно предпринимать. Другими словами, согласно даосам, необходимо реализовывать свои дела, полагаясь на «дао», действовать в соответствии с законами природы. На самом же деле понятие «недеяния» по своей сущности предполагает действие, но заключающееся в том, чтобы не растрчивать себя. Оно помогает человеку стать искреннее, естественнее, не делать плохих поступков. Даосы, как это принято считать, на самом деле не вверяют свою жизнь природной силе, не покоряются судьбе. Они призывают к тому, чтобы не портить естественный характер всего окружающего, не испытывать привязанности к материальному миру, а воспринимать природу как источник для действия. Все это является важным аргументом в пользу того, почему в проекте решено было выбрать вид искусства шань-шуй для передачи черт и переосмысления формы выражения современного средового дизайна.

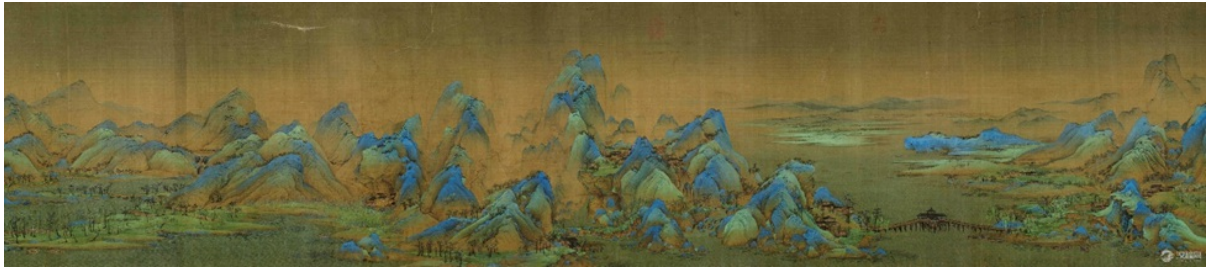


Рис. 4. Фрагмент картины «Горы и воды на тысячу ли», Ван Симэн (ок. 1096 г. — ок. 1119 г.), дин. Северная Сун (960-1127 гг.)

## 5. Стиль и язык проектирования

Сравнивая китайскую монохроматическую живопись (тушью) с сине-зелеными пейзажами как ярких, так и приглушенных оттенков (大青绿, да цинъюй, досл. «густой сине-зеленый»; 小青绿, сяо цинъюй, досл. «слабый сине-зеленый»), автором было обнаружено, что второй вид живописного искусства, соответственно, уделяет большее внимание выразительности цветовых форм. Цвета азурита, малахита выделяются на фоне бледных оттенков картин, а наложение красок слоями усиливает контрастность и цветовую насыщенность пейзажей. Кроме того, выписывание контура горных пиков и скал вместе с использованием косой штриховки свободного стиля при создании рисунка межгорий, простые, отточенные штрихи внешних очертаний природных возвышенностей – все это создало уникальный образ горных массивов сине-зеленых пейзажей. Лаконичность творческого языка, оригинальный цвет изумрудного оттенка стали своего рода символом сине-зеленых пейзажей, увековеченным в китайской культурной традиции.



Рис. 5. Картина слева выполнена в технике монохроматической живописи, название: «Осень. Студеная река» (метафора о нравственности и чистоте душевных помыслов), автор – современный художник Сюй Хунтао; картина справа создана в технике сине-зеленого пейзажа, автор – современный художник Лю Цзымо.

В проекте, помимо использования цветовых решений, характерных для китайской классической сине-зеленой живописи, были использованы и ее другие элементы. Минималистические черты живописи шань-шуй, которые приветствуются современным молодым поколением, применялись автором при создании образов горных массивов и так называемых облаков, предвещающих счастье (祥云, сянюнь). Так, в проекте плоскостное изображение классических пейзажей выведено в объемные, трехмерные формы, живописное полотно стало сосудом – произведением средового дизайна, а традиционное искусство нашло применение в современности.

Будучи в каком-то смысле последователем художников прошлого, автор стремился в то

же время отразить характер новаторства, инновационные идеи, а также показать красоту природы Китая. Помимо этого, в проекте соединились возможности живописных произведений, вызывающих эстетическое удовольствие в визуальном плане, и работ дизайна интерьера, которые можно перемещать, реализуя различные пространственные комбинации. Этот проект создает интерактивную среду, которая делает акцент на воображении и сенсорном восприятии наблюдателя и позволяет ему как бы прогуляться между горных вершин, но внутри помещения.

## 6. Форма, функции и ценность проекта

Проект «Камень. Инверсия. Сосуд», по задумке автора, представляет собой предмет интерьера интеллигенции и символизирует собой идею одухотворенности, что характерно для поэзии и живописи, а также демонстрирует эстетическую привлекательность вздымающихся ввысь и опускающихся вниз горных вершин. Поскольку сосуды полые, их можно использовать для разных целей и сценариев обыденной жизни: как стаканы для напитков, чашки для чая, вина, в случае дружеской встречи; в качестве цветочных горшков разных размеров.

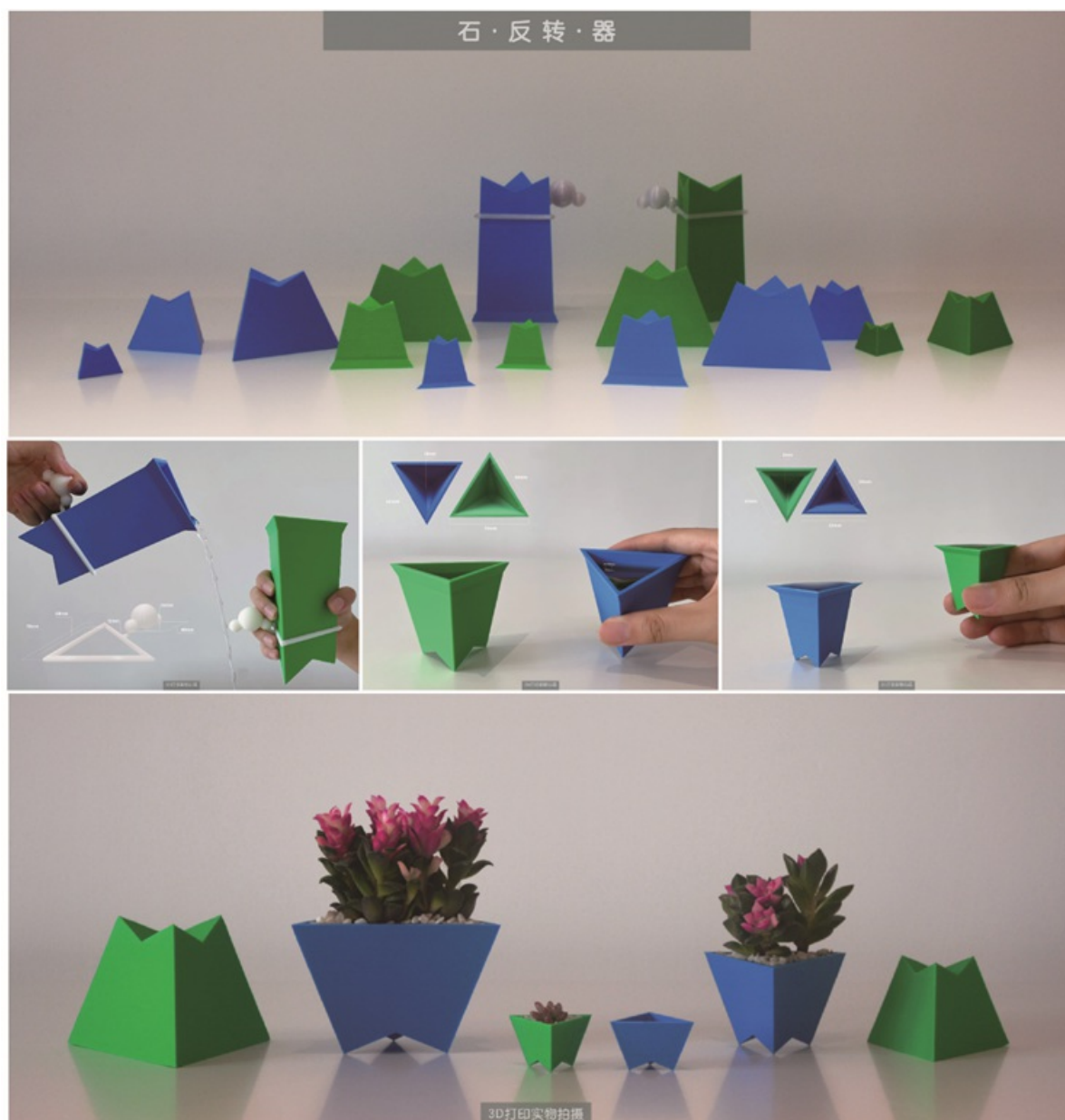


Рис. 6. Проект «Камень. Инверсия. Сосуд». Фото сверху – вариант расстановки сосудов для экспозиции; фото посередине – сосуд как чашка или стакан; фото снизу – сосуд как цветочный горшок.

В проекте автор стремился отразить соединение эстетической и практической ценностей, идей древности и современности, превращение плоскости в объемную работу. С точки зрения интерактивности, проект позволяет пользователю в моменте использования сосудов обратиться к эстетике сине-зеленого пейзажа и как бы представить себя в роли художника. В плане практической функциональности сосуды могут использоваться во время встреч, чайных церемоний и являться тем самым частью коммуникации. А если вы находитесь одни, то применение сосудов в качестве цветочных горшков позволит вам душевно и физически расслабиться, выращивая цветы разных размеров, что отражает ценности гуманистического подхода, отсылающего в этом конкретном проекте к традициям китайского этикета.

В будущем планируется создать для студентов две платформы для взаимодействия друг с другом при использовании предметов представляемого проекта: первая – публичный аккаунт в китайской соцсети «Вичат» (微信), вторая – оффлайн-среда для непосредственного общения и реализации интерактивной части проекта. Например, в режиме «онлайн» можно осуществить анализ произведений живописи. Помимо этого, в пространстве «офлайн» проект позволяет объединить исследователей сине-зеленых пейзажей, основываясь на общности их вкусов и интересов, дать им возможность реального использования предметов, созданных при помощи 3D-принтера, что отражает коммуникативную, социальную, экономическую ценность предлагаемой творческой работы.

## **7. Способы и средства, использовавшиеся в творческом процессе**

Для создания проекта автор использовал технику печати на 3D-принтере, где материал синего и зеленого цветов применялись для визуализации горных вершин, а прозрачный – для формования облаков («облаков, предвещающих счастье», 祥云, сянюнь). Дополнительно было представлено видео как дополнение к идейному послы, сюжетной составляющей, элементам проекта.

Для создания проекта было решено создать его образ через коммуникацию с природной средой, как бы возвращаясь к горам и рекам сине-зеленых пейзажей. Автор стремился к тому, чтобы в глубине содержания проекта скрывалась целая жизнь множества живых существ. Для этого он провел целую неделю в горной местности пекинского уезда Яньцин (延庆), наблюдая за движением муравья. На основе наблюдений был снят короткометражный фильм.

Автор рассказал историю о том, как муравей, забежав на камень на рассвете, останавливается, дабы помечтать о том, что можно, оглядев взглядом склон, осмыслить неизведанный мир. Он пересек дикие степи, обрывистые ландшафты, стремительные горные ручьи, попал под ураганный ветер и ливень, исполнил свое желание пересечь горы. Преодолев трудности, он понял, что за горами есть еще горы – за тем, что за хорошим есть лучшее. В этой истории присутствует метафора, относящаяся к нам, людям: сталкиваясь с различными жизненными обстоятельствами, природными условиями, обнаруживая новые предметы и явления, мы должны быть смелыми в поисках нового, а в душе – наполненными скромным желанием самоусовершенствования.

В конце короткометражного фильма, как только в отблесках вечерней зари наш герой заполз обратно в муравейник, автор создал визуальные акценты – сделал кадр с камнем, подпирающим муравейник, и далее перевернул камеру, снимая обстановку сверху вниз. Так автор, с одной стороны, отразил тему инверсии – превращения камня в

сосуд. С другой стороны, на экране намеренно было оставлено размытое пятно с муравьем, ползающим туда-сюда. Автору хотелось, чтобы зрители инстинктивно провели своего рода ассоциацию – переосмыслили свои будни, наполненные рабочими хлопотами.



Рис. 7. Скриншоты из фильма о проекте «Камень. Инверсия. Сосуд»

Через проектирование работы «Камень. Инверсия. Сосуд» автор стремился к тому, чтобы:

1. посредством гуманистического подхода в средовом дизайне исследовать актуальные сегодня темы (воплощение традиции в современности, сосуществование технологий и традиции и т.д.);
2. создать продукт, который соответствует современным тенденциям в эстетическом восприятии студентов;
3. обеспечить для студентов возможность непосредственной коммуникации одновременно с осуществлением практической деятельности;
4. создать ассоциативный ряд в плане реализации культуры древности в современности – своего рода диалог с прошлыми поколениями;
5. и на основе этого воззвать к патриотическим чувствам молодых учащихся;
6. указать на возможность избавления от чувств социальной отрешенности, депрессии, тревоги, возникших во время периода жесткой самоизоляции, и в то же время получения душевного умиротворения при помощи занятия растениеводством, где средством могут служить сосуды из предлагаемого проекта.

Так, «Камень. Инверсия. Сосуд» — это предметы, которые могут использоваться в разных жизненных обстоятельствах. Это проект об идеалах, чаяниях и самосовершенствовании. Проект, при помощи которого выстраивается диалог между друзьями студенческих лет, между природой и духовным миром человека.

## 8. Вывод

В этом проекте отразились два ключевых концепта средового дизайна: образность с одной стороны и коммуникативное сознание как стимул для развития креативных идей –

с другой. Образ сам по себе может стать фундаментом коммуникации автора и «читателя» произведения, людей между собой, человека и природы, что отражается, например, в технике сине-зеленых пейзажей, ставших весомой частью китайского традиционного искусства.

Образ – это основа для средового дизайна. Образ – это физическое воплощение восприятия и потребностей человека в любом виде пространственного дизайна. В каком-то смысле творческий процесс средового дизайна, соединяя реальные духовные и материальные потребности человека, создает мир, который вызывает интерес, его можно осмыслить, к нему есть возможность прикоснуться. Средовой дизайн именно посредством подобного синтеза духовного и материального, сохранения упорядоченности в творческом процессе, использования принципа координации отношений (коммуникации) и интеграции дисциплин через призму образа исследует то, как проектирование влияет на деятельность человека и его духовное развитие.

Здесь стоит обратить внимание на роль средств коммуникации при создании образа в проекте средового дизайна. Содержание образа, с одной стороны, должно удовлетворять конкретные функциональные потребности, с другой, – способствовать налаживанию коммуникации в культуре и бизнес-среде. Коммуникация подразумевает под собой передачу социальной информации. И если мы говорим об экспонируемом объекте, то ценность его содержания проявляется как раз через направленное функционирование средств коммуникации.

Так, в предлагаемой статье представлено, как в проекте автор через образ шань-шуй, то есть «гор и рек», издревле воспеваемых китайскими художниками, смог создать канал коммуникации между дизайнером и «наблюдателем» предмета изделия. С одной стороны, эта коммуникация основана на традиционных эстетических представлениях китайской культуры о гармонии природы и человека. С другой, изделие, выполненное при помощи современных технологий, обладает определенной функциональностью и может быть использовано в разных бытовых контекстах. В предлагаемой статье проанализировано, как через процесс создания изделия средового дизайна были реализованы три задачи:

1. Было отмечено, что технологии 3D-моделирования могут совершенно органично сочетаться с традиционными представлениями. Автор подобрал необходимые форму и цвет изделия так, чтобы древняя, архетипичная символика плоскостного изображения получила новую жизнь в объемных формах проекта, в чем заключается научная новизна исследования.
2. Автор при анализе контекста проекта и условий его создания особое внимание уделил особенностям развития средового дизайна в современную эпоху, которая кардинально изменилась в результате пандемии, повлекшей за собой глобальные социальные изменения. К созданию проекта были привлечены учащиеся Пекинского института нефтехимических технологий, что особенно важно в условиях онлайн-общения и закрытости, актуальных для современного китайского общества. Автору, таким образом, удалось наладить непосредственную коммуникацию между участниками творческого процесса, чтобы сделать его более продуктивным.
3. Через 3D-модели, воплощающие фигуры и формы сине-зеленых пейзажей, представлена возможная функциональная составляющая коммуникации «зрителя» и автора проекта. Помимо экспозиционной составляющей, изделие можно использовать в разных бытовых обстоятельствах, что демонстрирует практическую значимость представленного исследования.

В процессе создания проекта «Камень. Инверсия. Сосуд» мы обнаружили, что с

улучшением материального уровня жизни в Китае изменился и характер потребления населения. Теперь люди обращают большее внимание на культурный контекст проекта дизайна, а не только на его функциональную составляющую. В первую очередь, конечно, популярны те работы, которые отражают культурные и технологические чаяния широких масс или отдельных представителей, что обеспечивает дизайнерам среды более широкое и свободное пространство для творческого развития. Безусловно, такие социальные тенденции влияют на формирование более высоких требований в профессиональном отношении в отношении представителей соответствующих сфер. Теперь дизайнеру необходимо не только осваивать основы эстетики, но также постоянно расширять свои знания, с одной стороны, в плане культурного развития общества и, с другой стороны, с точки зрения науки и новейших технологий, чтобы следовать веяниям времени.

## Библиография

1. Мазина Ю. И. Национальные традиции декоративно-прикладного искусства в современном дизайне: автореф. дис. канд. иск. Барнаул: Алтайский государственный университет. 2012. Режим доступа: <http://www.asu.ru/documents/5694/>
2. Пьянкова М.С. Мифологическое мышление – основа японской эстетической традиции // Мир науки, культуры, образования. 2010. № 5 (24). С. 57-62.
3. Заева-Бурдонская Е.А. Традиция в методике организации работы дизайнера среды // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2010. № 3. С. 105-116.
4. 杭间. 中国的工艺史与设计史问题. 装饰, 第 01期. 第63-67页. [Хан Цзянь. Проблемы истории искусств и истории дизайна в Китае // Чжуанши. 2008. №1. С. 63-67]
5. 李天道. 中国美学之审美境界缘在构成论. 中央编译出版社. 255页 [Ли Тяньдао. Рассуждение о предопределении границ восприятия китайской эстетики. Пекин: Центральное изд-во редакции и перевода. 2016. 255 с.]
6. Терещенко Г. Ф. Традиции и новации в дизайне современного жилого интерьера // Общество: философия, история, культура. 2016. № 5. С. 102-104.
7. Лю Цзайфу. Очерк об эстетике Ли Цзэхуо. Шанхай: Изд-во книжного магазина "Саньянь". 2009. 257 с. [刘再复, 2009 "李泽厚美学概论" 三联书店 257页]
8. Конфуций. Лунь Юй. Глава II "Осуществлять правление". Суждение 11. М.: Восточная литература. 2001. Режим доступа: <http://lib.aldebaran.ru>
9. Чжуан-цзы. Стэнфордская философская энциклопедия. Режим доступа: <https://plato.stanford.edu/entries/zhuangzi/>
10. Выдержки из рассуждений Си Цзиньпина о строительстве экокультуры социализма // Жэньминь жибао [习近平关于社会主义生态文明建设论述摘编. 人民网]. Режим доступа: <http://theory.people.com.cn/GB/68294/417224/>
11. Выставка «Город Шань-шуй». Официальный сайт архитектурного агентства MAD Architects. Режим доступа: <http://www.i-mad.com/zh-hans/post-art/shanshui-city-exhibition/>
12. Официальный сайт «Зоны искусств 798». Режим доступа: <https://www.798district.com/>
13. Курасов С. В. Становление концепции средового дизайна на специализированной кафедре МГХПА им. С. Г. Строганова // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. МГХПА. 2015. № 3. 462 с.
14. Каримова И. С. Объективное и субъективное в дизайне среды. Благовещенск: Амурский гос. ун-т. 2012. 116 с.
15. Чжуан Юй фэй. Мое видение модели распространения «5W»: сравнительный анализ модели коммуникации «5W» Лассвелла // Библиотечный форум. 1999. № 5. С. [庄育飞. 图书馆“5W”传播模式之我见-与拉斯韦尔“5W”传播模式比较分析 // 图书馆论坛. 1999年. 第5期.]

第1页]

16. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб: Питер. 2007. 218 с.
17. Барсукова Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI вв.: автореф. дис. д-ра искусствоведения. М., 2008. 58 с.
18. Агеева А.А., Карих В.В. Художественное мышление как феноменологическая категория // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2017. Т. 6. № 1 (18). С. 248-251.
19. Кафедра дизайна пространственной среды имени проф. Б.Г. Устинова / СПбГУПТД: официальный сайт. Режим доступа: <http://sutd.ru/idps/education/152/>
20. Чан С. Теоретические границы средового дизайна // Философия и культура. 2019. № 11. С. 1-12. DOI: 10.7256/2454-0757.2019.11.31273 URL: [https://e-notabene.ru/fkmag/article\\_31273.html](https://e-notabene.ru/fkmag/article_31273.html)
21. Скрынникова А. Все, что нужно знать про VR/AR-технологии // RB.RU | Медиа про бизнес и технологии. 2017. Режим доступа: <https://rb.ru/story/vsyo-o-vr-ar/> (дата обращения: 15.10.2024).
22. Чжан Яньмэй. Исследование искусства китайских сине-зеленых пейзажей // Под углом искусства. 2020. №3. С. 132-136 [张艳梅. 青绿山水的当代表达 // 艺术广角. 2020. (03). 132-136 页]
23. Гумилёв Л.Н. Хунну. Хунны в Китае. М.: Айрис-пресс. 2008. 624 с.
24. Ван Лэй. Современное представление сине-зеленых пейзажей // Сто фамилий в искусстве. 2019. № 35(S1). С. 156-158 [王磊. 青绿山水的当代表达. 艺术百家. 2019. 35 (S1). 156-158 页]

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

В журнал «Философия и культура» автор представил свою статью «Коммуникативное сознание и принципы средового дизайна в экспериментальном проекте «Камень. Инверсия. Сосуд»», в которой проведено исследование современного дизайн-проекта с позиции его функционирования качестве канала связи между автором и зрителем.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что в информационной эпохе мы сталкиваемся с такими проблемами, как быстрый технологический рост, экономический спад и т.д. Автор предлагает междисциплинарную интеграцию и сочетание новых технологий в качестве направлений, необходимых для смягчения указанных характеристик и содействия нормальному развитию общества. Одной из современных областей в дизайне, отражающих характер междисциплинарной интеграции, автор считает средовой дизайн, так как, с позиции автора, средовой дизайн как междисциплинарная область применяет коммуникативный метод, а построение коммуникации между автором проекта и зрителем, возможность найти отклик в обществе является движущей силой развития дизайна.

К сожалению, в статье отсутствует теоретическая составляющая, которая должна содержать постановку проблемы, библиографический анализ, анализ научной обоснованности проблематики, хотя автором использовано достаточное количество научных источников. Из текста статьи затруднительно сделать вывод об актуальности, научной новизне и практической значимости исследования.

Методологическую базу исследования составили общенаучные методы описания, анализа и синтеза. Эмпирическим материалом послужил дизайн-проект «Камень. Инверсия. Сосуд», созданный в 2022 году в рамках выставки «Дизайн для Китая». К

сожалению, к статье автором не дано имя дизайнера.

Соответственно, цель данного исследования заключается в рассмотрении образца средового дизайна с позиции выполнения им коммуникативной функции.

В работе автором дано детальное описание проекта «Камень. Инверсия. Сосуд» на основе модели коммуникации г. Лассуэла: раскрыта тема и идейное направление, показана связь между традиционным китайским искусством и семиотикой и современными технологиями и техниками исполнения, описан стиль и язык проектирования, раскрыты функции, способы и средства и отмечена художественная и коммуникативная ценность проекта.

В конце исследования автором не представлен вывод по проведенному исследованию, в котором должны быть приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение образцов современного искусства с позиции выполнения ими коммуникативной задачи представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Однако нужно отметить, что в статье нарушена логика повествования, что затрудняет полноценное усвоение материала: в начале автор описывает непосредственно проект «Камень. Инверсия. Сосуд», затем обращается к проблеме коммуникации и феномена средового дизайна в целом, затем дает описание и хода работ над проектом, и только в конце исследования помещена информация о целях дизайн-проекта. Выбор методологической базы адекватен цели и задачам исследования. Библиографический список состоит из 18 источников, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Однако автору необходимо оформить библиографический список в соответствии с требованиями ГОСТа и редакции журнала.

Текст статьи выдержан в научном стиле, однако нуждается в редакторской правке, так как содержит стилистические неточности. Сама статья носит реферативный характер.

Тем не менее, автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанных недостатков.

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Философия и культура» статье, как автор отразил в заголовке («Коммуникативное сознание и принципы средового дизайна в экспериментальном проекте "Камень. Инверсия. Сосуд"»), является авторский художественный метод средового дизайна в экспериментальном проекте «Камень. Инверсия. Сосуд», опирающийся на коммуникативное сознание при производстве и потреблении дизайнерской продукции.

Из контекста статьи становится очевидным и объект исследования, в качестве которого автором рассмотрено коммуникативное сознание как один из принципов средового дизайна. Соответственно, сам экспериментальный проект «Камень. Инверсия. Сосуд» представляет собой и эмпирический материал исследования, и результат экспериментального применения теоретически разработанных принципов современного средового дизайна. Таким образом, с одной стороны, статья носит методический характер для совершенствования практики средового дизайна, а с другой дополняет современные теоретические представления о средовом дизайне результатами творческого эксперимента автора.

Отдельную теоретическую ценность представляет освещение автором фундирующих теоретических основания его авторского дизайн-проекта: его внимательное отношение к цели, содержанию, методам современного средового дизайна. С опорой на раскрытые теоретические, эстетические и этические принципы современного экологического средового дизайна, автор спланировал и осуществил исследование коммуникационной специфики традиционной китайской живописи с целью воплощения принципа синтеза традиции и инновации в дизайнерском творчестве. За тем автор последовательно раскрывает основные элементы собственного художественного метода: формирование контекста как мотивации создания проекта «Камень. Инверсия. Сосуд»; роль темы, идейного направления и сюжета проекта «Камень. Инверсия. Сосуд»; выбор стиля и языка проектирования; воплощение формы, функции и ценности проекта; разнообразие способов и средств творческого процесса. На примере раскрытия этапов реализации экспериментального проекта «Камень. Инверсия. Сосуд» автор продемонстрировал, каким образом современному дизайнеру следует «не только осваивать основы эстетики, но также постоянно расширять свои знания, с одной стороны, в плане культурного развития общества и, с другой стороны, с точки зрения науки и новейших технологий, чтобы следовать веяниям времени». Итоговые выводы автора хорошо аргументированы как путем обобщения специальной литературы, так и экспериментальными путем (описание творческого процесса экспериментального проекта «Камень. Инверсия. Сосуд»).

Таким образом, предмет исследования раскрыт автором на высоком теоретическом уровне, и статья заслуживает публикации в авторитетном научном журнале.

Методологию исследования, а именно в глубокое культурологическое исследование превращается творческий процесс создания актуального проекта в области средового дизайна, автор раскрывает посредством анализа теоретически значимой научной литературы. Основным методом, которому подчинены различные методические решения широкой междисциплинарной области, является художественный эксперимент. Автор наглядно продемонстрировал, как художественный эксперимент проектирования средового дизайна тесно переплетается с глубокими научными исследованиями. В целом автор акцентирует внимание читателя на раскрытии релевантности научных методик цели и задач дизайн-проекта. Методическая нагрузка статьи, таким образом, достаточно детально раскрыта.

Актуальность выбранной темы автор поясняет тем, «что традиция как таковая – это одна из древнейших форм развития самосознания и миропонимания человека как ключевого элемента окружающей среды». Поэтому статья и посвящена раскрытию художественного метода, акцентирующего внимание на тесной связи современных инновационных форм дизайна с глубокими национальными традициями.

В качестве заявленной научной новизны автор обозначил подбор необходимых форм и цветов «изделия так, чтобы древняя, архетипичная символика плоскостного изображения получила новую жизнь в объемных формах проекта, в чем заключается научная новизна исследования». Рецензент же обращает внимание, прежде всего, на

методическую ценность содержания статьи, раскрывающей, насколько наукоемким в современном дизайне является процесс выбора формы и цвета изделия.

Стиль текста автор выдержал исключительно научный.

Структура статьи следует логике изложения результатов научного исследования.

Библиография хорошо раскрывает проблемное поле исследования, оформлена без грубых нарушений требований редакции и ГОСТа.

Апелляция к оппонентам, учитывая экспериментальный характер аргументации основных положений, представляется вполне достаточной и корректной.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Философия и культура» и может быть рекомендована к публикации.