

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЙ
В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ: ОТ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИХ
ТРАДИЦИЙ К УЧЕБНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИМ НАРРАТИВАМ**

**THE USE OF DESIGN RESEARCHES IN EDUCATIONAL
PROCESS: FROM SCIENTIFIC AND TECHNICAL
TRADITIONS TO EDUCATIONAL AND PEDAGOGICAL
NARRATIVES**

Я. И. ИЛЬЯСЕВИЧ, В. В. ГОЛУБЕВ
Y.I. ILYASEVICH, U.U. HOLUBEV

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Republic of Belarus

e-mail: Yana_ilyasevich@mail.ru, HolubeuUU@bsu.by

В статье рассматриваются объективные механизмы творческих процессов в проектной деятельности, проводится исторический обзор понятий метода и методики в дизайн-проектировании, рассматриваются особенности методов дизайн-исследования и новые методы поиска идей проектного образа, выявляются современные тенденции в развитии учебной дизайн-деятельности.

Ключевые слова: мировой культурный процесс; теория дизайна; методология дизайна; гибкая социальная идентичность; персональная творческая подвижность; компетенции дизайнера; методика проектирования.

The article discusses the objective mechanisms of creative processes in project activities, provides a historical overview of the concepts of methods and techniques in design projection, discusses the features of design research methods and new methods of finding ideas of the design form, identifies current trends in developing educational design activities.

Key words: world cultural process; design theory; design methodology; flexible social identity; personal creative mobility; design competencies; design methods.

Дизайн-деятельность, приобретя социальную институционализацию, академическую системность и глобальный экономический статус, сегодня остается наиболее мобильной формой *базисного отношения* к будущему человеческого развития. Эта масштабность профессии требует дальнейшего развития научно-методологического подхода к исследова-

ниям дизайна. Такая методологическая «демаркация» сегодня ведется на академическом междисциплинарном уровне, и в настоящее время мы имеем пять основных научных областей, непосредственно включенных в контекст дизайн-исследований:

1. Методология системно-структурного анализа, описывающая приемы и методы исследований системно-структурных объектов;
2. Теория деятельности, в которой вводятся понятия, описывающие любой вид человеческой деятельности, её структуру и виды;
3. Теория мышления, описывающие средства и процедуры мыслительной деятельности;
4. Семиотика, описывающая виды знаков и знаковых систем;
5. Теория науки, описывающая строение и функционирование всех уже сложившихся и возможных в современной системе наук.

«Эти пять областей средств необходимы для методологического описания сферы дизайнерской деятельности» [2, с. 68].

Поэтому наиболее конструктивное определение этого феномена, данное философом О.В. Чернышевым, акцентирует внимание на его синергетической сути, динамике движения и целостном характере возможных преобразований. По его мнению, «...дизайн-деятельность – это синтез принципов научного, технического и художественного творчества в комплексном решении социально-значимых проблем и реализации тенденций развития материального мира» [7, с. 130], и именно этот проблемный подход является основой всякой целенаправленной деятельности, научного исследования и системного проектирования и рассматривается как универсальный и всеобщий метод. На более частном уровне «методика дизайна задает основные категории проектной деятельности, разворачивает логику операционного процесса и анализирует конкретные средства и приемы проектирования в их взаимосвязи с типами и характером проектных задач» [1, с. 27].

В отличие от модернистской повестки эпохи всеобщей индустриализации время кризисного развития сложных систем (образования в частности) стремится не к сущностным, а к инструментально-операциональным описаниям, столь характерным для постмодернистского дискурса. Преподаватели теоретических и проектных дисциплин даже в высшей школе все чаще ищут не фундаментальных объяснений кризисного состояния дизайна и образовательной модели его освоения, но предпочитают субъективный отбор и последующий обзор заимствованных креативных технологий и случайные примеры практического использования универсальных инструментариев творчества. Например, предлагают модель

проектного поведения, где в процессе деятельности дизайнер выступает по меньшей мере в трех ролях: «фантазера» (генератора идей), «знатока» (носителя профессионального опыта) и «скептика» (аналитика-критика) [5, с. 53], не вскрывая при этом онтологической природы творчества и его гносеологических корней, тем самым упрощая модель предметно-преобразовательной деятельности и рационального сознания как специфической формы «опережающего отражения» событий и процессов.

Описание «новаций через новации» оказывается бесперспективным подходом. В таком ракурсе презентации творческих открытий, самые креативные идеи и радикальные проектные решения представляются простыми, очевидными, «лежащими на поверхности», но только после того, как кому-то уже пришли в голову, и несмотря на важность и значимость креативного мышления как для прогресса человечества в целом, так и для жизненного успеха каждого профессионала природа *творчества* в дизайне остается вне сферы понимания и актуализации в проектно-исследовательском дискурсе. А ведь сегодня термин «творчество» в дизайне, как никогда, указывает на инновационную деятельность проектанта, в результате которой созданные им «материальные дизайн-продукты» есть носители универсальной ценности и художественной целостности и которые из артефакта персонального события становятся фактами *общечеловеческой культуры* как совокупности гуманитарных смыслов, знаков и образов. Системно-психологическому анализу феномена «творчество» при таком подходе открыто новое пространство исследования, которое не зависит от психической организации проектанта, а носит объективный характер. Теперь в оптику дизайн-исследователя попадает сразу вся совокупность характеристик *«проектного творчества»*: способы восприятия творческого акта в рамках культурных матриц, глубина социального действия творческого акта, ментальные мотивы в творческих исканиях, межличностные связи и структура личности тех, кто интерпретирует средствами дизайна эти творческие акты. Эффект от этих актов и связей запечатлевается в проектных творениях, причастных теперь уже не только к сфере узкопрофессиональной модели дизайна как проектной деятельности, но и ко всему социокультурному производству общества. Тем актуальнее звучит определение творчества, данное С.Л. Рубинштейном, согласно которому творчество – это деятельность, «созидающая нечто новое, оригинальное, что при этом входит не только в историю развития самого творца, но и в историю развития науки, техники, искусства...», соответствует «...принципам культурно-исторической детерминации», причем направлено на «...рождение новых культурных ценностей» [6, с. 127].

Даже беглый обзор основных методов творческой деятельности демонстрирует их историческую обусловленность ценностными факторами и смысловыми константами в культуре человека. Например, *эмпирический метод* – старейший метод, основан на опытном познании мира и заключается в освоении проектирования через ремесленный опыт создания проекта и отслеживания его жизнеспособности в существующих условиях или условиях, смоделированных для макета, демо-версии, эталона. Опытное освоение значительно совершенствует логический аппарат, приводит теоретические знания в область их практического освоения. Усложнение мира техники привело к созданию *алгоритмических методов* в исследовании проблемы. «Их суть заключается в построении процесса исследования от начала до конца, с разбивкой его на части, уровни, этапы. Начало алгоритмического процесса – это постановка задач, анализ, синтез и выбор возможных результатов. Алгоритмические методы проектирования включают методы матрицы идей, графика зависимостей (решетка связей), морфологических карт. Непредсказуемость вызовов и уровней проблемы привела и к широкому внедрению эвристических методов как методов, «направленных на появление внезапных результатов, исходя из приемов поиска нестандартных решений в исследовании. Эвристические методы изучают не процесс мышления, а генерируют посторонние воздействия на него» [4, с. 58].

Сегодня на всех уровнях организации предметной среды дизайн выступает как такая проектная деятельность, в которой, чтобы двигаться вперед, необходимо постоянно и системно выходить за рамки профессиональных и коллективных стереотипов. Однако в исследованиях современного дизайна актуальность данной парадигмы лишь манифестируется, а не последовательно имплицитруется именно за отсутствием крупных теорий о методах нешаблонного, т.е. «эвристического» решения дизайн-задач, проблемного содержания на основе всеобщей и объективной концепции творчества и творческого мышления.

Как известно, в середине XX века возникла целая методологическая дисциплина, занимающаяся исследованиями творческого мышления на основе «эвристических» моделей деятельности. Практической целью эвристических методов было раскрытие механизмов, приводящих к рождению новых идей, к нетривиальным решениям задач произвольного содержания. «Эвристические исследования, конечно, привели к созданию некоторых известных методов «изобретения», или *«problem solving»*, но методы эти скорее являются материалом для будущей исчерпывающей теории, нежели практически пригодными инструментами. Речь идет, например, о методе «гирлянд ассоциаций» или «доведение противоречия до

крайности» [6, с. 128]. Тем не менее, эвристика обратила наше внимание на важнейшую черту истинно творческого мышления: оно всегда основывается на отказе от традиционного описания и систематизации проблемных факторов и уровней актуализации ситуации. Ценная новая идея основана на герменевтико-феноменологическом проблемном контексте, визуализирует и предлагает, в первую очередь, новую модель структуры предмета или схему явления, а уж затем из нового представления рождается концепт идеального решения. Благодаря практическим наблюдениям было сформировано несколько правил, которые позволяют видеть, что поиск нового «безаналогового решения» связан с первостепенным исследованием *неперспективных* идей и концепций (фейков, спекуляций, фикций), отринутых профессиональным сообществом, и только свободное от стереотипов творчество может поставить их во главу угла исследования. Поэтому в дизайн-исследовании главным становится поиск смыслообразования, анализ вопроса о новой функции искусственной системы, ее семантический анализ, а не типовой практический проект, пусть и включенный в алгоритм технической модернизации. Отмечено, что полученные при таком подходе идеи, пусть даже ошибочные, не оцениваются, а всесторонне исследуются в рамках проектирования, развивают у проектанта внутреннюю убежденность в «праве на ошибку» и мобилизуют его к мотивационному использованию многочисленных формальных методов активизации исследования, что в целом повышает творческий эффект от проектной работы.

Независимо от того, в какой сфере осуществляется творческий процесс: в науке, технике, искусстве – важно еще раз описать его структуру, которая в общем виде представлена как объективная матрица деятельности, характеризующая течение творческого акта. В дизайн-деятельности эта структура обязательно включает в себя *фазы предпроектного анализа и художественного синтеза* (по О.В. Чернышеву) как единственно возможные логические инструменты познания и эмоционально-чувственные способы выражения концептуального погружения в проблемное поле.

Если обобщить существующие теоретические обоснования и методики такого процесса в дизайне (Безмоздин, Минервин, Коган и др.), то не трудно зафиксировать устойчивые в своих свойствах, основные стадии и выявить их смысловое и формальное содержание:

- Схватывание общечеловеческого *противоречия* как культурно-исторической инспирации, социального толчка, персонального посыла к творчеству. Понимание деятельностной роли противоречия как объективного фактора динамичного развития любых форм материи, возможно только на основе логического философского мировоззрен-

ческого подхода, диалектического способа мышления и эмоционального акта проживания экзистенциального времени;

- Осознание *целей* проектной деятельности по решению противоречия, осмысление профессиональных *задач* и анализ всех уровней проблемной ситуации (предметного, профессионально-коллективного, общественного), как формулирование проектной *проблемы*;
- Выбор материальных *средств*, операционных инструментов и орудий труда, апробация научных *методов*, активизация *процесса* для подготовки и ознакомления с проблемой в подробностях, обработка различной информации по проблеме, поиск возможных направлений решения, анкетирование и работа с фокус-группами;
- Вынашивание творческого решения – активная *инкубация*, связанная с наглядно-графическими способами когнитивного и эмпирического саморефлексиования: работа с ментальными картами, «*брейн и формиторминг*», контекстуальное моделирование, заполнение схем-матриц и т.д.;
- *Озарение (инсайт)* – момент кульминации, нахождения решения проблемы. Разрозненные мысли, идеи складываются в целостную картину, превращаются в *результат*, который «опредмечивается» в двух формах *продукта*. Первая форма – это материальный «инновационный продукт» – *предмет*-коммуникат (образ, знак, текст и т.д.) для решения проблемной ситуации. Вторая форма – это идеальный «ментальный продукт», он проявляет себя в *сущностных* характеристиках творческой личности, приводя к новому уровню актуализации социально значимых свойств и качеств проектанта, которые потом целенаправленно развиваются как основа культурной ментальности и производственной компетенции;
- *Системная проверка* востребованности дополнительных функций созданной искусственной системы и критический анализ ее социально-духовной ценности. Эти этапы позволяют уточнить найденное художественно-конструкторское решение, а проектная идея доводится до окончательной, завершенной формы. Критическая оценка результата позволяет обнаружить в проекте слабые места, неточности.

Это методологическое обобщение структуры дизайнерской деятельности демонстрирует, что в каждом этапе мы наблюдаем *целостность теоретического содержания* и рациональность *практической формы* как необходимое условие *творческого акта*. «Важно обратить внимание и еще на два отношения, в которые включено методологическое описание дизайна. С одной стороны, оно изображает и отражает существующие

сейчас формы дизайна, виды сложившейся в нем деятельности и обслуживающие их знания, а с другой – проектирует машину науки, которая будет их производить» [2, с. 68]. Эта взаимообусловленность требует наличия у дизайнера-проектанта комплекса гуманитарных, естественнонаучных знаний и специальных навыков, преобразованных в методы проектирования, а также наличия личностных концептуальных мировоззренческих идеалов, субъективного взгляда на объекты проектирования и окружающий мир. И достижение этого консенсуса возможно только при активном использовании философского умения обобщать, синтезировать, вычленять существенные взаимосвязи и закономерности свойств мира и характеристик человека. Именно эта «антропоцентричность» *Human-centered design (HCD)* дизайна, ориентированного на развитие и сохранение свойств и качеств человека в условиях его деконструкции и обобществления представляет собой, возможно, самую целостную модель исследовательского подхода, структуру проектирования и управления, которая разрабатывает решения проблем, вовлекая человека во все этапы процесса решения проблем на принципах валидации, верификации и адаптации.

На наших глазах в научных и проектных кругах мирового дизайн-общества быстро осуществляется переход от тактических достижений *исследовательских методик человеко-ориентированного дизайна* к их развитию с точки зрения стратегических перспектив. Сегодня методика гуманитарных исследований в дизайне как синтетический вид концептуальной проектно-художественной деятельности, полифункциональный инструмент ненасильственного культурного строительства с постоянно открывающимися новыми возможностями интерактивного акта разворачивается во взаимодействие с научно-технической и визуально-сетевой культурой, поэтому она органично отражает влияние новаций и изобретений в науке и технике, синтез алгоритмических и эвристических методик проектной деятельности, методик маркетинговой стратегии и бизнес-менеджмента. Содержание процесса исследования непосредственно формируется на пересечении философских, литературно-утопических, футуросоциальных и визуально-графических концепций

Фундаментальная методологическая установка О. В. Чернышева, будучи реализованной в технологиях человекоцентричного дизайна, откроет новые методические возможности в исследовании самой дизайн-деятельности, в учебном дизайне и в практической проектной художественно-конструкторской или мультимедийной работе. И, вероятно, в перспективе для функционально-исторического анализа и вариативного моделирования меры «человека» в меру «предмета» и наоборот, в са-

мом глубоком философском смысле этих понятий будут востребованы не только частные, «полевые» методики работы с потребителем «материального дизайн-продукта», но и обобщающие эвристические методы, синтезирующие проектный образ на основе аналитического материала предпроектных исследований и визуальных аналогов для «маппинга», в структуре «схемы-матрицы» [3, с. 34].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Азрикан, Д.А. Основные термины дизайна Краткий справочник-словарь / Д.А. Азрикан. –М.: ВНИИТЭ, 1988. — 90 с.
2. Генисаретский, О.И. Теоретические и методологические исследования в дизайне. Избранные материалы / О.И. Генисаретский, Е.М. Бизунова. – Москва: Шк. культ. политики, 2004– 142 с.
3. Голубев, В.В. Человекоцентричный дизайн – Human Centered Design (от отражения человека к выражению личности) / В.В. Голубев // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования : сб. науч. ст. по материалам I Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 26—28 апр. 2017 г. / БГУ; редкол. : О. А. Воробьева (отв. ред.) [и др.]. — Минск: Изд. центр БГУ, 2017. — 24-34 с.
4. Джонс, Дж.К. Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа / Дж.К. Джонс. – М.: Мир, 1986. – 326 с.
5. Моисеев, В.С. Креативное мышление в дизайне / В.С. Моисеев. – Минск: БГАИ, 2009. – 152с.
6. Павлова, Т.Н. Творческий процесс / Т.Н. Павлова // Время дизайна – научная конференция: сб. науч. ст. – Санкт-Петербург: Изд. Петербургский институт печати, 2003.– С. 127-130.
7. Чернышев, О.В. Дизайн-образование: новая модель профессиональной подготовки дизайнеров. / О.В. Чернышев. – Минск: Прополис, 2006. – 280 с.