

**«ИССЛЕДОВАНИЕ ДИЗАЙНА» КАК УЧЕБНЫЙ  
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ МОДУЛЬ: СМЕНА КОНЦЕПТА  
И ДЕМАРКАЦИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ ПАРАДИГМЫ  
В УЧЕБНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ.**

**«DESIGN RESEARCH» AS A TRAINING INTERDISCIPLINARY  
MODULE CONCEPT CHANGE AND DEMARCATION  
OF THE COMMUNICATIVE PARADIGM  
IN THE EDUCATIONAL SITUATION**

В.В. ГОЛУБЕВ

U.U. HOLUBEU

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Republic of Belarus

*e-mail: HolubeuUU@bsu.by*

---

В статье рассматриваются философские причины становления содержания исследований дизайна. Анализируются компетенции дизайн-деятельности и дизайнера в условиях кризиса мировой культуры. Предлагается использование концепции персональной творческой подвижности и жизнеспособной личности в качестве теоретической модели для организации проектной деятельности и развития нового типа профессионального дизайнера.

*Ключевые слова:* мировой культурный процесс; гибкая социальная идентичность; персональная творческая подвижность; компетенции дизайнера.

The article deals with philosophical reasons for the development of design research content. We analyze competencies of design activities and the designer in world culture crisis. We propose to use personal creative mobility and a viable personality concepts as a theoretical model for project making and developing a new professional designer.

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

---

Дизайн-образование и дизайн-знание, развиваясь как межотраслевая форма коммуникации, в условиях общего кризиса естественных и гуманитарных наук демонстрируют, что именно творческая основа, встроенная в дискурс проектно-художественной деятельности и границы операционно-инструментального опыта, остается исторически востребованным

способом преобразования и изучения действительности. Как отмечает в своей диссертации Г. Койнова: «Понятие творчества носит исторический характер и складывается в границах конкретного способа философствования» [6]. Эта конкретность понятия «творчество» очевидна в условиях, когда «...в философии и истории культуры традиционно выделяют два способа философии – классический, жёстко центрирующий и строго логически упорядочивающий социокультурную реальность, и современный, допускающий в ее конструировании децентрацию» [6].

И в дизайне актуальность выбора способа – это вопрос стратегический. Какой способ станет эффективной основой современной науки о дизайне? Какое конкретное понятие творчества поможет превратиться этапу «исследования в дизайне», в исследование дизайна самого? Исследование, где дизайн понимается как целенаправленная деятельность по производству «идеального дизайн-продукта», смысл которого «...в формировании, развитии и актуализации социально значимых свойств и качеств человека...» которые, «... формируются, развиваются и целенаправленно функционируют в процессах взаимодействия человека с материальным дизайн-продуктом, который существует в форме особым образом организованных искусственных систем...» [9, с.35].

Дисциплины, так или иначе связанные с «исследованиями дизайна», обязательно присутствуют в статусе профилирующих в учебных планах всех заведений, обеспечивающих уровень бакалаврского дизайн-образования: БГУ, БГАИ, ИСЗ, ВГТУ и др. Но нахождение в учебном пространстве еще не делает их слаженным инструментом научного исследования. Напротив, очень часто эти дисциплины превращаются в случайное собрание теорий, методов и фактов, а исследователями дизайна становятся люди, которые собирают эти знания в совокупность учебно-методического комплекса. Очевидно, что такой подход, означенный еще Т. Куном как «... постепенный процесс, в котором факты, теории и методы слагаются во все возрастающий запас достижений, представляющий собой научную методологию и знание» [7, с. 8], нуждается в новом переосмыслении понятия научности, в контекстуальной переработке методологии и смене парадигмы целей образовательного процесса.

Анализ учебной литературы по данной проблеме показывает, что продолжают верифицироваться в разных определениях дизайна во многом архаичные традиции тоталитарного, планового и индустриального контекста. В частности, утверждение Белорусской государственной академии искусств о том, что «Дизайн – это художественно-проектная деятельность, направленная на формирование потребительской, в первую очередь эстетической, ценности продуктов материального и духовного

потребления посредством разработки формальных качеств объектов» [8, с. 11], практически не учитывает, что «совокупный дизайн-продукт рассматривается аналогично всем формам искусственной природы как субстанция, максимально включённая в человеческое существование, социальную деятельность и влияющая на индивидуальное бытие человека» [3, с. 371]. Такое расширение дизайна до базовой области человеческого «существодействия» наряду с наукой, религией, техникой и искусством требует и расширения его философской и методологической основ.

Традиционно в учебниках по научным и теоретическим аспектам дизайна методологические основы дизайна составляют три уровня. «Первый уровень – философия – образует мировоззренческую базу для специальных знаний. Второй уровень – общенаучные знания, накопленные естественными науками, аппарат фундаментальных научных дисциплин: математики, физики, химии, биологии. Третий уровень – это частные практико-ориентированные научные дисциплины, обеспечивающие практическую деятельность человека: история техники, теория архитектуры, теория механизмов и машин, материаловедение и др.» [8, с. 12]. Непонятно, куда в перечне общенаучных знаний пропал гуманитарный блок, и логично, что для человекоцентричного де(пере)конструирования методологии и исследовательского нарратива в дизайне требуется новая философская парадигма, актуальная гендерная оптика и открытая и нелинейная морфология.

Впервые в белорусском научном пространстве теоретический аспект анализа целостной методологической компоненты в «исследованиях дизайна» (Design Studies), в плане её преподавания в качестве самостоятельного академического курса, были обозначены в статьях философа Х. Гафарова. Автор отметил, что сегодня «в связи с третьей волной сциентизации» дизайна «консолидация дисциплины исследования дизайна связана с выработкой «зонтичного понятия», оформившегося в результате длительных и активных дискуссий, которые позволили установить внутреннюю вертикальную стратификацию предметной сферы исследования и горизонтальную таксономию отдельных подсистем... как онтология артефактов, эпистемология дизайна, эстетика дизайна, этика дизайна» [2, с. 22].

Постараемся, используя философский способ «децентрации» [6], представить эту структуру в категориях множественности страт и траекторий их подвижности как пересекающихся друг с другом модулей, где «...исследование дизайна возникает в результате последовательной демаркации и последующей конвергенции дисциплин в специфическое поле исследований. Это поле является междисциплинарным (формиру-

ется на пересечении дисциплинарных границ), мультидисциплинарным (использует процедуры и методы нескольких дисциплин) и трансдисциплинарным (объединяет дисциплины для создания новых дисциплинарных структур)». Такие модули «...разнообразны и опираются на выводы философии, социологии и антропологии... и нацелены на выяснение, что такое дизайн... анализируя его возможности и пределы» [2, с. 13].

Первая страта этой структуры – это достаточно традиционное (в зависимости от уровня преподавателя) «предметно-ориентированное» исследование истории дизайна. Ее главная задача – дать обобщенную ретроспективу научных идей, инженерно-технических открытий и дизайнерских проектов, создания вещей и стиля в их объективной связи и преемственности. Нарратив такого подхода – сформировать широкую профессиональную эрудицию дизайнера в области науки, техники и искусства как совокупного пространства коллективного «дизайн-опыта» – сегодня уже недостаточен в силу отсутствия мотивации для ее экспликации на предметно-преобразующую и познавательную деятельность и в базовые компетенции творчества: исследовательские, критические, экспериментальные и т.д.

Вторая страта, включающая в себя предыдущую, это «проблемно-ориентированное исследование философии и методологии дизайна»; ее главная задача – сущностно включить студента в мир духовных проблем, волновавших и волнующих самих гуманитариев: культурологов, антропологов, художников, архитекторов, дизайнеров. Задача этого пространства, связать дизайн с эпистемологией гуманитарной науки, активировать контекст дизайнерских проблем и вопросов XXI века в сознании студента, открыть вариативность философских подходов к решению таких проблем. Для этой страты крайне важно содержание общеуниверситетского философского курса как курса, который «...предполагает проблемную ориентированность мышления... студент постигает, что философия – это не череда сменяющихся и изменяющихся абстрактных сюжетов, а область дискуссий и проблем...» [5, с. 64]. Расширение философского дискурса – важнейшее условие, проектной применимости этого уровня. Свобода студента в проектировании своего «экзистенциального времени» и «пространства для самопроектирования» открывает новые динамичные, гибкие и трансверсальные возможности для анализа отдельных общественных рациональностей, что «...приводит к необходимости персональной творческой подвижности дизайнера и его переключаемости на разные формы и типы проектной и исследовательской деятельности, тренировке свойств эвристического мышления и личностной интегрированности в культуру» [4, с. 37].

Следующей стратегией, расширяющей границы стратегий «исследовательского дизайна», должна стать модульная платформа «дизайн-действительности», сущностные границы которой наиболее подвижны для охвата новых междисциплинарных проблем, а содержание мультидисциплинарно за счет внедрения новых форм научного языка, методического обеспечения и категориального аппарата.

Эту совокупность модулей системно-функционально можно представить как инструментальную множественность вариантов комбинирования «дизайн-знания» и единичность пролиферации «дизайн-опыта». Этот синтез общечеловеческого научно-художественного алгоритма деятельности и чувственных переживаний личностного погружения в дизайн сформирует целостность и ценность той «дизайн-действительности», где только и возможна результативная и целеполагающая дизайн-деятельность.

Называя эту стратегию «онтологически ориентированным» (Dasain, по терминологии М. Хайдегера) исследованием дизайна, мы подразумеваем, что теория и практика будут разворачиваться в категориях критического мышления и транскомуникации философских, гуманитарных, технических и эстетических контекстов, среди которых коннотация и анализ феноменов «кризиса современности и модернизации культуры» [4], позволят сформировать «матрицу дизайна». Ее гибкая вариативность, оперативный учет новаций и открытий в искусстве, науке и технике, подвижность категориальных смыслов и уровней содержания дисциплин, а также конкретность способов и средств их освоения, позволят создать «индивидуальную сетку» освоения каждой темы профессионального блока.

Это позволит в практике дизайн-образования разрушить традиции субъективно-профессиональных «оценочных суждений», которыми студенты и преподаватели, часто сопровождают этапы проекта без опоры на его философско-исторический контекст, его «метакультурный текст» и научные идеи. Заметно, что сегодня в учебных и дипломных проектах начинает преобладать тематика во многом случайно-ситуативного выбора тем и спекулятивно-идеологического подхода к содержанию работы, что приводит к фиксации в деятельности дизайнера только оперативно-типа мышления.

Актуальность такой ситуации объясняется тем, что фактическое отсутствие академической дисциплины «Исследование дизайна» как системообразующего модуля всего дизайн-образования не способствовало в рамках отдельных учебных курсов дидактически рассматривать художественную картину мира, тренировать критическое мышление и расши-

рять гуманитарный дискурс в многообразии их взаимодействий. Можно отметить и тот факт, что без антропоцентричной по смыслу и когнитивной по форме основы исследований невозможно развивать блок «...эвристических стратегий и анализ их возможностей в плане применимости к соответствующим классам проблем современного мира» [5]. Очевидно, что вынос проблем «дизайн-знания» и «дизайн-опыта» из области «поликонтекстуальности» приводит к уплощению всего дизайн-образования, и только незамедлительный «семантический переход» [1], Н-CD разворот образования, основанный на «трансдисциплинарной» критике объективности и рациональности всемирно-исторического процесса [4], на вариативности социокультурной модели, на гибкости исследовательских нарративов и обязательном учете проблемных «точек де(пере)конструирования» современности поможет исправить ситуацию. Такой разворот требует открытия для студента конкурентного поля мировоззренческих контекстов. Таких как пространство, где «...классическому способу теоретизирования, конституирующему метафизическую субстанциалистскую мысль, предназначенную для логического, однолинейного, строго упорядоченного приближения к истине-сущности, открывающей свои бесконечно новые грани в субстанциально организованной социокультурной реальности» [6], адекватно оппонирует «неклассический» способ теоретизирования. Где «идее взаимодействия различных пластов и уровней сознания (фрейдизм, юнгинианство), телесности и сознания, сознания и деятельности, наконец, различных отношений, возникающих и всегда пребывающих в подвижной конфигурации «междусферы» или «длительности», или «междусубъектности» [6] уделяется важное значение. Сам процесс «междусубъектности», творческого «вне и внутрь проектирования» в структуре «дизайн-действительности» должен стать необходимым условием формирования «идеального дизайн-продукта» [9] как новой возможной компетенции, в которой в «снятом» виде будут целенаправленно функционировать «духовно-душевные акты».

Если методически сформулировать возможное практическое содержание модуля «исследование дизайна», то он должен быть представлен в следующей структуре междисциплинарных активно-исследовательских профессиональных практик, объединённых следующими фундаментальными полями:

Поле (1). Объем проблемы: дизайн как гуманитарная проблема и универсальный предмет исследования. Содержание возможных тем: апробация многообразных современных научных практик (прагматизм, неомарксизм, аналитическая традиция).

Поле (2). Объем проблемы: методология познания дизайна. Содержание возможных тем: модальность, сложность и неопределенность дизайна в традициях диалектики, герменевтики, семантики, феноменологии; критика корреспондентской теории истины, прагматичный и когерентный подходы.

Поле (3). Объем проблемы: проблема человека в дизайне. Содержание возможных тем: дизайн-антропология, этнографические основы и эволюция, аксиология деятельности и этология морали, экзистенция и психоанализ, трансгендерность, трансгуманизм и религиозная персона, мануальная форма и ментальный архетип.

Поле (4). Объем проблемы: социальная синергетика дизайна. Содержание возможных тем: генезис исторических, государственных, художественных стилей и «вещное» целеполагание институций будущего, «ревитализация» социальных процессов, информационные и коммуникативные стратегии презентации совокупной картины мира как пространственно-временного континуума «циклического времени», смены «цивилизаций», линейной модели технологических укладов и прогресса, «формационно-классовой модели и т.д.

Предлагаемый объем и содержание структуры модуля «Исследования дизайна» может стать основой «дизайн-знания» и «дизайн-опыта», важной системой координат в «матрице дизайна» как универсального инструмента для систематизации всего разнообразия форм движения человека, общества и предметных констант материи и энергии, систематизации процессов их функций, позволит вырабатывать студенту траекторию индивидуального «курса» для получения дизайн-образования. Служить научному дизайн-сообществу своеобразной навигационной картой для демаркации границ то расширяющегося то исчезающего феномена социальной природы - ДИЗАЙНА.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Гафаров, Х.С. После Ульма: Семантический подход в дизайне / Х.С. Гафаров // Актуальные проблемы гуманитарного образования: материалы V Международ. науч.-практ. конф., Минск, 18-19 окт. 2018г. / редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – 506 с.
2. Гафаров, Х.С. Дисциплинарная структура современных западных исследований дизайна: проблемы стратификации и таксономии / Х.С. Гафаров // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования : материалы II Международ. науч.-практ. конф., Минск, 12-20 апр. 2018г / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред.) [и др.] . – Минск: БГУ, 2018. – 241 с.
3. Голубев, В.В. Гуманизации и концептуализация дизайн-образования как важная методологическая установка его совершенствования / В.В. Голубев //

- Актуальные проблемы гуманитарного образования: материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 18-19 окт. 2018г. / редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – 506 с.
4. Голубев, В.В. Неклассический период развития дизайна и процессы культурной модернизации / В.В. Голубев // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы II Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 12-20 апр. 2018г / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – 241 с.
  5. Карелин, В.М. «Философия» как учебный курс: смена концепта / В.М. Карелин Н.И. Кузнецова, И.Н. Грифцова // Высшее образование в России. – № 10 (216), 2017 – С. 64-74.
  6. Койнова, Г. Социокультурные и культурно-антропологические основания творчества в коммуникативной парадигме исследования / Г. Койнова // Научная электронная библиотека диссертаций и авторефератов. – 2004. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/sotsiokulturnye-i-kulturno-antropologicheskije-osnovaniya-tvorchestva-v-kommunikativnoi-parad> /– Дата доступа: 16.03.2018.
  7. Кун, Т. Структура научных революций / Т. Кун. Пер. с англ. И. Налётова. – М.: АСТ, 2015. – 320 с.
  8. Малин, А.Г. Теория и методология дизайна : конспект лекций / А.Г. Малин и [др.] – Витебск: УО «ВГТУ», 2014. –80 с.
  9. Чернышев, О.В. Дизайн-образование: новая модель профессиональной подготовки дизайнеров. / О.В. Чернышев. – Минск: ПроPILEI, 2006. – 280 с.

## **МОБИЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА: СОВРЕМЕННЫЕ ВЫЗОВЫ И ЦЕЛИ**

### **MOBILE EDUCATIONAL ENVIRONMENT: MODERN CHALLENGES AND GOALS**

О. А. КОВРИК

О. А. KOVRİK

БГПУ имени М. Танка  
Минск, Беларусь  
BSPU named after M. Tank  
Minsk, Republic of Belarus  
*e-mail: okovrik@list.ru*

---

В сообщении предпринята попытка осмысления и первичного анализа понятий «современная образовательная среда» и «образовательное пространство», необходимым качеством которых на сегодня выдвигается требование мобильности, что может интерпретироваться и как подвижность, динамичность, и как модификация, или трансформируемость