

15. *Hopfe, C. J.; Augenbroe, G. L. M.; Hensen, J. L. M.* Multi-criteria decision making under uncertainty in building performance assessment // *Build. Environ.*, 2013, № 69, p. 81–90.
16. *Hasirci, D.; Demirkan, H.* Understanding the effects of cognition in creative decision making: A creativity model for enhancing the design studio process // *Creat. Res. J.* 2007, № 19, p. 259–271.

ПРОЕКТНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СИТУАТИВНАЯ СИСТЕМА И ДИНАМИЧНОЕ СОСТОЯНИЕ

PROJECT REALITY AS A SITUATIONAL SYSTEM AND DYNAMIC STATE

В. И. КОЛОМИЕЦ

V. KOLOMIETS

Белорусская государственная академия искусств

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State Academy of Arts

Minsk, Republic of Belarust

e-mail: kafedra.promdiz@gmail.com

Анализируется проектная реальность в единстве объективной и субъективной реальностей, как динамичное отношение во временном контексте субъекта проектирования и его окружающей реальности с объектом проектирования и его окружающей реальностью, которые образуют динамичную ситуативную систему.

Показано, что представления о проектной реальности формируются, базирясь на прошлом состоянии реальности, и носят релятивный характер, а проектные решения на их основе, экстраполированные в будущее, имеют вероятностную природу.

Ключевые слова: реальность; качество; время; динамика; ситуативная система; релятивность; вероятность.

Analysis of a project reality, as a unity of objective and subjective realities, dynamic relationship in time context between subject of a project and its surrounding, with object of a project and its surrounding, which creates dynamic situational system.

It had shown, that views on a project reality are forming, based on previous condition, and carry relativistic character, while protect decisions, based on it, when are extrapolating into the future, have a probabilistic nature.

Keywords: reality; quality; time; dynamics; situational system; probability

Дизайн как проектная деятельность по определению направлена на разработку нового качества объекта проектирования, его функционировании в реальности будущего и основывается на адекватном представлении об этой реальности.

Однако в проектной практике реализованные решения иногда оказываются неэффективными в условиях новой реальности или вообще не находят своего потребителя по причине неадекватного представления об этой реальности. Тем не менее, понятию «проектная реальность» в контексте времени в теории и практике дизайн-проектирования уделено недостаточно внимания.

Дизайн как проектная деятельность базируется на знании о настоящем как реальности и представлении о будущем, основанном на прогнозе развития существующей реальности, что ставит задачу осмысления понятия реальности, в частности проектной реальности, как движение ее во времени.

Само понятие реальности возникло на основании исходного понятия предметности (*realis* (лат.) – вещественный, действительный), чувственно воспринимаемой человеком и позиционно противостоящей ему как вне положенная статичная сущность вне времени, что недостаточно и не обладает объяснительным основанием понимания реальности во времени. Поэтому в самом общем приближении реальность в контексте времени можно определить как универсальное материальное пространство взаимодействующих сущностей, качество которых бесконечно изменяется с присущей их природе скоростью, что генерирует бесконечный процесс изменения качества всего материального пространства.

В такой трактовке произойдет сдвиг парадигмы реальности с предметности на процесс изменения его качества. В таком случае каждая сущность реальности в результате внутренних и внешних взаимодействий проходит стадии становления, развитого состояния и стадии деградации качества, и в зависимости от скорости изменения своего качества, имеет определенную индивидуальную длительность качественного состояния по отношению к длительности качественного состояния других сущностей.

Однако эти качественные микроизменения качества ультимативного в нулевой точке бифуркации переходят из состояния актуальной реальности в новую реальность как процесса, где нет статичного состоянию прошлого, настоящего и будущего, а только лишь бесконечное, тотальное изменение качества всего сущего.

Так как каждая сущность в динамичной реальности, ее качественное существование зависит от взаимодействия ее с другими сущностями, как своим окружением, от их качественных состояний, то бытие любой сущности есть всегда *со-бытие*, сосуществование как их динамичное совместное со-стояние, которое диалектически стремится к гармоническому состоянию организованности и разнообразия отношений через циклическую смену этих состояний.

Однако без психологического рефлектирующего индивида, практически взаимодействующего с окружающими его сущностями как условия своего бытия и формирующего в сознании представление о реальности это понятие бессмысленно.

Представление в сознании психологического индивида динамики изменения качества сущностей окружающей действительности как реальности приводит к выделению в этом процессе временных фаз настоящего реального состояния качества наблюдаемых объектов, их прошлого качественного состоянию и будущего, потенциальности состояния как информационных объектов, где прошлое предстает как информационный след прошедшей реальности, актуальная реальность являет собой отражение синхронно с субъектом отражения скорости изменения качества окружающей действительности, а будущее выступает как идея изменения качества существующей реальности в проблемных областях своего бытия.

При этом психологический индивид как целеустремленная сущность стремится заполнить пустое пространство будущего положительным содержанием, что и является смыслом и целью его бытия. Так как психологический индивид сам является составной частью объективной реальности, то его представление о внешней, объективной по отношению к нему реальности выступает как его субъективная психологическая реальность. Поэтому проектировщик как психологический индивид являясь частью объективной реальности, профессионально позиционирует себя субъектом проектирования по отношению к объективной реальности, которая выступает в качестве его окружения, а также определяет объект своей деятельности проектирования, как выделенную область из

объективной реальности, в которой возникает необходимость изменения ее качества.

Таким образом, структура проектной реальности в самом общем виде состоит из субъекта проектирования и его окружения как объективной реальности, с одной стороны, и представления в сознании об этой объективной реальности, как субъективной реальности, с другой стороны, а также объекта проектирования и его окружающей действительности как объективной реальности, которые также представлены в сознании проектировщика как субъективная реальность.

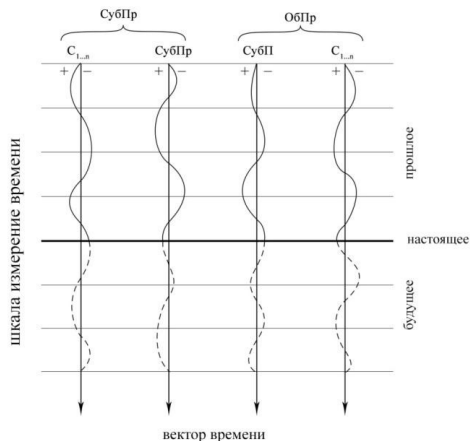


Рис. 1. Ситуативная система проектной реальности

Здесь следует отметить, что по отношению к субъекту и объекту проектирования существует корпоративный субъект – заказчик как инвестор и производитель и его окружение, а объектом выступает деятельное бытие и предметное орудийное наполнение бытия субъекта потребления. В таком случае объект проектирования как субъект потребления для проектировщика выступает в составе субъективной реальности континуума сознания потребителя и объективной реальности его деятельного бытия, а также его объективного окружения

Окружающая действительность субъекта проектирования состоит из необходимого в данной проектной ситуации сущностей, которые высту-

пают факторами, детерминирующие процесс и результат проектирования, производства и потребления.

Структуру и взаимодействие элементов проектной реальности можно проиллюстрировать графически (*Рис. 1*).

В ней отражено пространство субъекта проектирования (Суб. Пр.) в составе субъекта проектирования и его окружения, состоящее из некоторого числа взаимодействующих с ним сущностей (С1...n), а также объекта проектирования (Об. Пр.) как субъекта потребления (Суб. П) и его окружения, как совокупности детерминирующих его сущностей (С1...n), которые взаимодействуют и измеряются согласно принятой шкале измерения во времени.

Это пространство взаимодействия для субъектов как психологических индивидов имеет информационное прошлое как статичная фиксация прошлого состояния, текущее настоящее как движущаяся во времени граница перехода из прошлого в будущее. Будущее является генетически детерминированным прошлым состоянием новое качественное состояние реальности.

Эти сущности как факторы имеют определенную скорость изменения своего качества. Каждая фаза качества этих сущностей может быть с положительным (+) или отрицательным (-) значением для реализации целей субъекта и объекта проектирования и образуют во времени динамичную ситуативную систему отношений.

В процессе проектирования исходные представления о реальности качественного состояния окружения как факторов субъекта проектирования и представления о реальном качественном состоянии объекта проектирования и его окружения, формируются с некоторой скоростью, которая по принятой временной шкале имеет временную длительность. Чем выше скорость изменения объективной реальности объекта проектирования и его окружения по отношению к скорости формирования представления о ней, тем больше временной разрыв между ними и наоборот, чем меньше скорость изменения реальности или выше скорость формирования представления о ней, тем меньше временной разрыв между ними. Скорость изменения качества в системе шкалы измерения времени обуславливает длительность качественного состояния объекта и субъекта проектирования. Чем меньше скорость изменения качественного состояния объекта проектирования, тем больше устойчивость и стабильность его реального состояния и наоборот, чем выше скорость изменения качественного состояния объекта проектирования и его окру-

жения по отношению к скорости изменение качества субъекта проектирования уменьшает его возможности эффективно реагировать на эти изменения.

Таким образом, проектная реальность выступает как представление о соотношении скоростей изменения качественных состояний субъекта и объекта проектирования, как длительности их качественных состояний. Эти представления, как информация об объективной действительности по отношению к процессу проектирования, выступают как представления о ее прошлом качественном состоянии.

Таким образом, проектные представления и проектные решения во времени формируются относительно прошлого состояния реальности и носят релятивный характер.

Формирование представления о реальности на основании представлений прошлого времени, экстраполяция проектного решения на основании этих представлений в будущее показывает, что проектирование, его решения носят вероятностный характер как возможность соответствия проекта объективной реальности в будущем (Рис. 2).

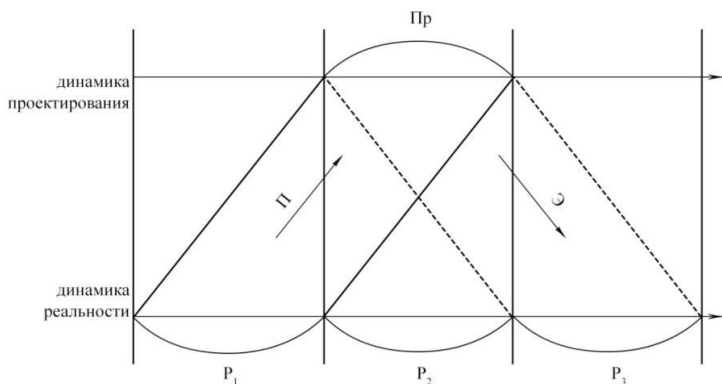


Рис. 2. Динамика проектирования и реальности

В этой схеме представлено взаимодействие в динамике пространства реальности и его временных фаз (P1; P2; P3) и динамики пространства проектирования (Пр). Субъект проектирования, его представление (П)

о реальности в фазе (P1), есть прошлое по отношению к проектированию (Пр) находящегося во временной фазе реальности (P2). Экстраполяция (Э) на основе этих представлений проектного решения в будущее, предполагаемую реальность (P3), которая в силу динамики качества реальности не идентична фазе реальности (P1) обуславливает это решение состоянием реальности (P1), а не состоянием реальности (P3) или, по другому, основывается на неадекватных представлениях о реальности существования объекта проектирования. Эта ситуация указывает на скрытую ложную методологическую позицию устойчивости и неизменности качественного состояния реальности.

Представления о проектной реальности как динамичной, ситуативной системы, изменяющей свое качественное состояние во времени, ставит ряд теоретико-методологических и практических задач.

Необходим детальный анализ структуры проектной реальности, генетических механизмов развертывания ее во времени, определения тезауруса понятий проектной реальности, формирования новой динамичной парадигмы проектного мышления. Требуется смещение акцента с представления объекта проектирования как вещи на формирование представления о пространстве всей области деятельности человека. Также необходима разработка методов и технических средств, ускоряющих процесс проектирования, формирования идеологии опережающего проектирования.