

Подводя итог, можно сделать вывод, что современная среда зависит от социальной активности общества, общественные ландшафты – это отражение глобальных проблем современности. Проекты-победители в различных номинациях объединяет задача решения проблем нашего времени: использования вторичного сырья, обращение к садоводческим и экологическим ценностям, синтез ландшафтной архитектуры и научно-интеллектуального сотрудничества, мнение общественности с учетом их интересов. Среда представляется соразмерной человеку, неразрывно связанной с природой, отвечающей требованиям экологических ценностей. «Зеленые пространства» городской среды должны не конкурировать с развлекательными площадями города (торгово-развлекательными центрами, пешеходными улицами), а быть продолжением общественного пространства. Проекты-победители показывают решения высокого уровня, используют контекст места, служат площадкой для экспериментов и создают примеры качественного синтеза архитектуры и природы.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Международная ландшафтная премия Landezine LILA. [Словения], 2016-2023 [Электронный ресурс]. URL: <https://landezine-award.com> (дата обращения: 27.07.2023).

АКТУАЛЬНОСТЬ ВВЕДЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ИССЛЕДОВАНИЯ ДИЗАЙНА» В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

RELEVANCE OF INTRODUCTION THE DISCIPLINE «DESIGN RESEARCH» IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Н.Ю. Фролова

N.U. Frolova

Белорусский государственный университет,
Минск, Беларусь, frolovanu@bsu.by
Belarusian State University,
Minsk, Belarus, frolovanu@bsu.by

В статье актуализируется введение научной дисциплины «Дизайн исследования» в учебный процесс кафедры коммуникативного дизайна БГУ. В статье анализируется международный опыт институализации исследований дизайна, показывается междисциплинарная связь дисциплины с другими дисциплинами специальности «Дизайн 6-05-0211-05 "Графический дизайн и мультимедиа-дизайн"», описывается общая концепция структуры курса.

Ключевые слова: дизайн; дизайн исследования, дизайн образование, учебная дисциплина; интеграционный метод обучения.

The article actualizes the introduction of the scientific discipline «Design Research» in the educational process of the Department of Communicative Design BSU. The

article studies the international experience of institutionalisation of design research, shows the interdisciplinary connection of the discipline with other disciplines of the specialty «Design 6-05-0211-05 "Graphic Design and Multimedia Design"», describes the general concept of the course structure.

Keywords: design; design studies; design education, academic discipline; integrative learning method.

Сегодня дизайн демонстрирует разнообразие методов проектирования, расширение направлений деятельности и усложнение технологических процессов. По мере усложнения практики дизайна, расширения специализаций, направлений и методов должна соответственно меняться и структура образовательного процесса. Современные вузы со специализацией в области дизайна вынуждены пересматривать свои учебные планы и рабочие программы, внося изменения, добавляя новые дисциплины и существенно меняя образовательный процесс.

Это связано, в-первую очередь, с усложнением методов проектирования и с появлением все большего количества цифрового контента. Актуальные условия требуют, чтобы специалист обладал разнообразными знаниями и навыками в своей профессиональной деятельности, а также был профессиональным пользователем в области программ проектирования. Очевидно, что дизайнер должен разбираться в дизайне, инженерии, искусстве, а также знать и использовать различные программы: от 3D Max до Adobe Premiere. Это делает современный дизайн интеграционной и междисциплинарной практикой.

Междисциплинарная практика не является чем-то новым, и споры о квалифицированном специалисте ведутся уже не одно столетие. К универсальному дизайнеру чаще всего относятся скептически, поскольку в настоящее время в профессиональной сфере дизайна существует узкая специализация. Однако в реальности мы видим примеры того, что именно универсальные специалисты становятся более успешными в решении сложных задач.

Многие практикующие современные дизайнеры не хотят определять свою специализацию, предпочитая свободно перемещаться между областями искусства, дизайна и архитектуры. Возможно, мы являемся свидетелями значительной смены парадигмы, когда специалисты заново определяют, что такое дизайн, и переходят от проектирования продуктов к проектированию в «гибридных областях» [1, р. 18]. Ключевыми методами в таком типе проектирования являются совместное проектирование (co-design) и дизайн-мышление.

Все это существенно усложняет образовательный процесс и требует от преподавателей постоянного совершенствования своих собственных знаний и умений. Такое положение формирует необходимость создания

интеграционной учебной среды, в которой перед студентами будут предоставлены проектные задачи и предложены различные методы и формы для их решения.

В связи с этим большинство западных бакалаврских программ по дизайну ежегодно вносят коррективы в учебный план. Появляются новые направления специализации, добавляются специальные дисциплины по изучению различных цифровых программ проектирования, а также дисциплины, которые помогали бы студентам систематизировать знания о сути и предназначении дизайна. Такой систематизацией может стать дисциплина «Исследования дизайна». Такая дисциплина уже введена в ряде высших заведений, например Гарвардской Высшей школе дизайна (Кембридж, Массачусетс) или знаменитой Школе дизайна Парсонса в Нью-Йорке.

Однако в постсоветском пространстве такой дисциплины еще нет. Новый учебный план по специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн», разработанный кафедрой коммуникативного дизайна БГУ, представляется первым примером в русскоязычном пространстве введения новой дисциплины – *Исследования дизайна*.

Дисциплина «Исследования дизайна» тесно связана с другими учебными дисциплинами. Современных студентов необходимо готовить к тому, чтобы они не ограничивались рамками одной специализации, а имели разнообразные навыки и умения, дающие им возможность решать в будущем задачи разного характера и типа. Кроме того, современный выпускник должен обладать широким диапазоном знаний в различных областях: от кинематографа до биологии, от материаловедения до музыки. Причем важнейшим навыком становится способность быстро изучать какой-либо вопрос или проблему и находить варианты, сопровождающая свое проектное решение анализом и логичным обоснованием.

Такие возможности может развить интеграционный метод обучения, когда студент, в ходе решения проектных задач, использует методы и подходы других дисциплин, расширяя и обогащая свои знания и умения. Интегративный метод закладывает основу для педагогики нового этапа в развитии дизайн-образования. Такая модель может будущим специалистам возможность работать во всех направлениях дизайна, интегрируя методы других областей знаний в свою профессиональную деятельность. Такой интеграционный подход в дизайн-образовании может быть реализован в дисциплине «Исследования дизайна», которая является консолидирующей, включая в себя рассмотрение теории и практики дизайн-деятельности.

Идея о том, что современные условия требуют определения и выделения области знаний, связанной с созданием и исполнением аспектов

человеческой деятельности, безусловно, не новая. Определение дизайна как области человеческого знания, в которой могут быть синтезированы технические, научные и творческие навыки, было выдвинуто в 1979 году американским ученым Брюсом Арчером в его статье «Дизайн как дисциплина». В своей статье Б. Арчер предполагает, что *«Исследования дизайна»* могут стать новым пространством для образования, синтезируя знания из различных областей. Это пространство он называет «третьей областью в образовании» [2, с. 19]. По мнению Арчера, «третья область образования может, таким образом, законно претендовать на технологии и изобразительное, исполнительское и полезное искусство, хотя и не на их научную базу знаний (если таковая имеется) или их историю, философию и критику (если таковые имеются), не ступая на чужую траву» [2, с.19]. Б. Арчер определяет, что эту область в образовании должны заполнить дизайн-исследования, поскольку они представляют собой синтез научного, технического и художественного подходов в решении проектных задач. Из всего этого следует вывод, что дизайн может не только развивать свою практическую деятельность, но и сам становится методом познания.

Это ключевое высказывание стало основой для формирования новой области знаний. Постепенно в научной литературе появилось достаточно исследований, чтобы можно было выделить новую область знаний, изучением которой занимается дисциплина «Дизайн исследования».

Структура курса подразумевает интеграционное исследование истории, теории, методологии и философии дизайна через различные феномены, процессы и методы. Курс «Исследования дизайна» состоит из четырёх блоков – это история, теория, методология и философия дизайна.

История дизайна – самая разработанная область исследований дизайна как в зарубежной литературе, так и в отечественной. Однако рамках курса она рассматривается как феномен, возникший в начале XX в. в результате трансформационных процессов в культуре и обществе. Особый акцент делается на деятельности школы УНОВИСа, которая уже в 1919 году занималась проектированием пространства городов и организацией процессуальных систем, так как она «входила в состав нового уровня художественного образования, художественной практики и художественных проектов, созданного «осью» нового времени: Баухауз – УНОВИС – ВХУМЕТАС/ВХУТЕИН» [3, с. 50].

Блок дисциплины «история дизайна» связан с дисциплинами «Визуальная антропология в современном дизайне», «Артефакты науки и техники» «История белорусского дизайна», «Традиционная культура и этнодизайн».

Разработка теоретического обоснования дизайна велась на протяжении всего прошлого века и продолжается по сей день. Вклад теоретиков заключается в том, что их исследования стали основой для последующих поколений исследователей не только в области дизайна, но и в других областях. Это в первую очередь относится к американской и западноевропейской школе дизайна, которые значительно расширили проблемную область дизайна. Здесь можно выделить несколько направлений, различающихся по своему сущностному пониманию дизайна.

Первое направление основано на традициях функционализма, когда форма объекта определяется его функцией (А. Лоос, Ф.Л. Райт, Л. Салливан). Эта концепция, в которой форма и функция едины, была разработана в Ульмской высшей школе формы и ассимилирована в американской научно-практической среде дизайна. В рамках этой концепции встречались как умеренные, так и крайне радикальные трактовки функциональности: от «форма следует за функцией» до отказа от стиля и имиджа в пользу максимально очищенного функционализма.

Второе направление определяет дизайн как один из видов искусства – так называемый арт-дизайн, когда, как пишет Е.Н. Лазарев, «все усилия дизайнера направлены на организацию художественных впечатлений, получаемых от образа воспринимаемого объекта» [4, с. 31]. Эта концепция определяет особый статус дизайна как одной из форм абстрактного искусства и провозглашает особую значимость дизайнера-художника для производства (М. Билл, Дж. Понти).

Третье направление утверждает особое значение дизайна в формировании культурных ценностей. Так, американский промышленный дизайнер и теоретик, основатель модернистского дизайна Дж. Нельсон в своей книге «Проблемы дизайна» [5] впервые указал на социокультурные ценности дизайна и показал, насколько это явление многообразно и как оно влияет на формирование ценностей общества.

Четвертое направление основано на системном подходе к проектной деятельности. В основе этой концепции лежит положение о том, что дизайн как проектная дисциплина должен иметь научно-обоснованную структуру и собственную методологию. Проектирование продукта должно начинаться с предпроектного анализа с помощью аналитических практик и воплощаться в процессе синтеза в окончательное решение, которое затем может быть реализовано в реальном продукте. Эта концепция также получила широкое воплощение и развитие в советской теории и практике проектирования.

Пятое направление – так называемый семантический подход, который впоследствии вырос в две теории: «теория языка продукта» и «теория семантики продукта».

Блок, связанный с теорией дизайна, закрепляет и обобщает знания, полученные при изучении дисциплин «История и теория дизайна» и «Семиотика дизайна».

На данный момент история и теория дизайна достаточно хорошо разработаны, что касается блока «Методология дизайна», то он является наименее проработанной частью западных исследований несмотря на то, что интерес к методологии дизайна появился давно.

Разработкой методологии дизайна активно занимались советские ученые, оставившие богатое наследие методов и подходов к проектированию для различных сфер и форм деятельности. Фундаментальной основой стали работы советских ученых, работавших во ВНИИТЭ над методами дизайн-проектирования и оставивших богатое теоретическое наследие: О.И. Генисаретский, В.Л. Глазычев, К.М. Кантор, Г.П. Щедровицкий. Методологические разработки советских теоретиков важны, поскольку многие разработки легли в основу современных методологий, применяемых во всем мире.

Блок, связанный с методологией дизайна, закрепляет и обобщает знания, полученные при изучении дисциплин «Дизайн-мышление», «Дизайн-проектирование», «Методологические проблемы современного дизайна».

Самым неразработанным направлением в исследованиях дизайна является философия дизайна. Несмотря на столетнюю историю существования феномена дизайна довольно мало сделано в области философии дизайна. На сегодняшний день в русскоязычном пространстве можно выделить работы доктора философских наук Т.Ю. Быстровой и доктора философских наук Г.Н. Лола, рассматривающих дизайн как один из способов бытия. Т.Ю. Быстрова в своей книге «Вещь, форма, стиль. Ведение в философию дизайна» рассматривает дизайн через феномен вещи, поскольку через нее можно получить: «философское осмысление необходимости и сущности дизайна» [6, с. 9]. Известный российский ученый Г.Н. Лола в своей книге «Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования» доказывает, что дизайн есть граница, а «граница как таковая дает место бытию» [7, с. 25].

В англоязычном пространстве можно выделить работу «Философия дизайна» Г. Парсонса [8], в которой дизайн рассматривается с точки зрения современной философии и охватывает такие ключевые философские области, как эстетика, эпистемология, метафизика и этика.

Традиционно вопросами теории и философии дизайна занимаются немецкие ученые. В 2018 г. вышла книга Д. М. Файге «Дизайн – философский анализ» [9], в которой автор предлагает свое понимание дизайна как особого типа мышления и видения мира. Однако область

философии дизайна пока еще не разработана, и вводится первый опыт философского осмысления феномена.

Блок, связанный с философией дизайна, закрепляет и обобщает знания, полученные при изучении дисциплин «Дизайн-мышление», «Дизайн-проектирование».

Кроме четырех основных блоков в дисциплине предполагается изучить темы визуальной культуры и эстетики дизайна, дизайн-мышления, а также проанализировать и апробировать в рамках семинарских занятий различные дизайн методы и дизайн подходы. В структуру дисциплины также войдут темы, посвященные коммуникативному дизайну, продукт-дизайну, коллекционному дизайну и современным трендам в развитии производства и презентации.

В связи с изменениями в типовом учебном плане специальности 6-05-0211-05 «Графический дизайн и мультимедиадизайн» в 2023 году изменена структура специализации. Дисциплина «Дизайн-исследования» введена в блок дисциплин специализации наряду с дисциплинами «Методологические проблемы современного дизайна» и «Дизайн-мышление». Дисциплина вводится в 2024 году, так как преподается на 3-м году обучения. Дисциплина рассчитана на 32 аудиторных часа, из которых 16 – лекции и 16 – семинарские занятия. Лекционные занятия предполагают раскрытие основных идей и особенностей темы, представление основных работ по теме, авторов и ведущих специалистов по каждой теме. Семинарские занятия предполагают работу с текстами, анализ, структурирование материалов по теме, интерактивные методы обучения, а также создание активного словаря профессиональных терминов.

Структура и темы курса разработаны таким образом, чтобы дать студенту навыки анализа и структурирования всего многообразия теории и практики дизайна. Студент должен понимать и учитывать взаимосвязь между дизайн исследованием и другими научными подходами. Студент должен выработать логическую связь между проблемой, теорией и методом и последующими проектным решением.

Выполняя практические задания, студенты научатся обсуждать и аргументировать свою точку зрения, используя научные тексты, освоят терминологию на английском языке. Основной компетенцией для студентов станет умение представить собственный план исследования и проектирования, а также критически оценить результат.

Сегодня существует необходимость консолидации предметно-теоретического поля исследований для формирования единого категориального аппарата и структуры обучения.

Можно констатировать, что в настоящее время произошел «дисциплинарный поворот», который привел к изменению структуры учебных дисциплин. Традиционно преподаваемые дисциплины постепенно заменяются новыми, отвечающими требованиям современности. Фрагментация отдельных дисциплин привела к тому, что в практике проектирования произошел сдвиг от «дисциплинарной» к «проблемно-ориентированной или проектной» модели.

Введение дисциплины «Исследования дизайна» является одной из актуальных областей развития в области дизайн-образования. Мировой опыт показывает, что дизайн-исследования вносят существенный вклад в лучшее понимание потребителей и, как следствие, в разработку инновационных продуктов и услуг. Еще более важным является включение различных видов дизайн-исследований в образовательную программу с целью освоения международного опыта и инновационных подходов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Sanders E.B.-N.* Co-creation and the new landscapes of design // *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*. Volume 4. 2008. P. 5-18.
2. *Archer B.* Design as discipline // *Design Studies*. Vollume 1, Issues 1, July 1979. P. 17-20.
3. *Котович Т.В.* # UNOVIS100: УНОВИС = Школа Малевича: монография. Витебск: ВРУ им. П.М. Машерова. 2021.
4. *Лазарев Е.Н.* Дизайн: от формы вещи до духа человека // *Дизайн для всех: альманах*. 1992. N. 1. С. 30–32.
5. *Нельсон Дж.* Проблемы дизайна. М.: Искусство, 1971.
6. *Быстрова Т.Ю.* Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна. М.; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017.
7. *Лола Г.Н.* Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. СПб.: Береста, 2016.
8. *Parsons G.* The Philosophy of Design. Malden, MA: Polity, 2015.
9. *Feige D.M.* Design – Eine philosophische Analyse. Berlin: Suhrkamp, 2018.