

Г. С. Елисеенков
заведующий кафедрой дизайна, доцент
Кемеровский государственный университет культуры и искусств

ГНОСЕОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ ДИЗАЙНА В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОМ КОНТЕКСТЕ

Обращение к анализу дизайна как феномена культуры актуализируется, с одной стороны, стремительным развитием этого вида проектно-творческой деятельности в отечественной культуре последних десятилетий, расширением сфер функционирования объектов дизайна, а с другой стороны, недостаточным уровнем осмысления сущности, структуры, функционирования дизайна в социально-культурном контексте. В современной литературе, как правило, фиксируется лишь факт существования исторически сложившихся видов дизайна, причем их количественная сторона и качественная определенность трактуется различными исследователями по-разному.

В связи с этим возникает потребность в построении модели современного дизайна как комплексного объекта, задающей его принципиальные характеристики: типологические, морфологические, функциональные и другие. Таким образом, необходимость в построении модели дизайна диктуется как практическими потребностями, так и гносеологическими соображениями – познанием комплексного объекта на уровне его теоретического осмысления.

Вопрос о природе, сферах проявления и границах саморазвития дизайна связан с построением его структурной модели (см. рис. 1), которая базируется на объектных и типологических основаниях. В центре модели обозначены три основные и взаимосвязанные сферы функционирования объектов дизайна: предмет, среда, коммуникация (процесс), которые выступают одновременно объектными основаниями и фундаментальными понятиями, определяющими типы дизайн-проектирования. В соответствии с объектными и типологическими основаниями мы выделяем в структуре дизайна три типа проектирования: предметное, процессное и средовое. Каждый из названных типов дизайн-проектирования, обладая качественной определенностью, имеет свое собственное поле функционирования, интегрируясь и совпадая в определенной части с функционированием других типов дизайна.

Предметное дизайн-проектирование направлено на разработку искусственных объектов, предметов, вещей вне зависимости от их системной организации в рамках предметного универсума. Это уровень определенного предметного континуума, который составляет основу предметно-пространственных сред. Но категория «среда» не исчерпывается только предметными характеристиками, кроме этих компонентов среда включает в себя процессные, коммуникативные компоненты.

Отсюда выводится диалектическая взаимосвязь предметной сферы и среды и, соответственно, предметного и средового проектирования. Средовое проектирование, являясь по своей природе более интегративным, чем предметное проектирование, тем не менее не может его заменить. Предметному типу проектирования соответствуют исторически

сложившиеся и профессионально обособившиеся виды дизайна: инженерный дизайн, промышленный дизайн, дизайн костюма и высокой моды. Средовому типу проектирования соответствуют профессионально дифференцированные виды дизайна, объекты которого обнаруживаются как в естественной среде – ландшафтный дизайн и фитодизайн, так и в искусственной среде – дизайн внешней архитектурной среды, включая малые архитектурные формы, и дизайн интерьеров.

В отличие от предметного дизайн-проектирования в процессно-коммуникативном типе дизайна создаются артефакты, во-первых, обладающие высоким коммуникативным потенциалом, во-вторых, предназначенные только для функционирования в сфере коммуникации и вне этой сферы не имеющие никакого утилитарного значения, например, рекламные щиты, выставочные стенды.

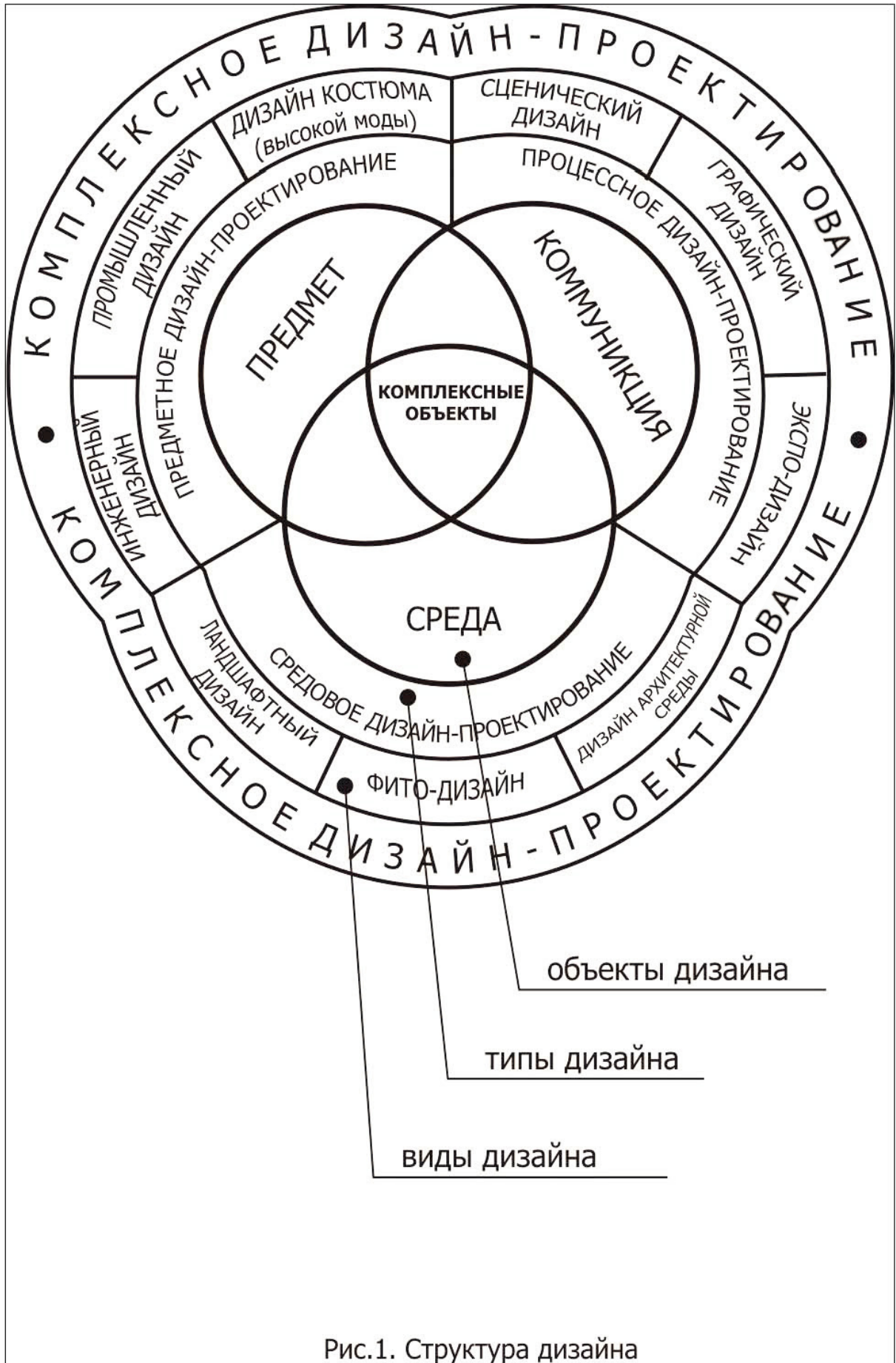
Процессному типу дизайн-проектирования соответствуют уже сложившиеся специализированные виды дизайна: графический дизайн, экспо-дизайн, сценический дизайн.

Действительно, типы и виды дизайна в рассматриваемой модели определяются в соответствии с типологией проектируемых объектов. Но их классификация не является одномерной (чисто объектной), а превращается в двухмерную, где представлен также субъектно-объектный признак, отражающий наличие субъектов в каждом из видов проектирования, а также интеграцию их деятельности в зависимости от вариативности решаемых задач.

Данная модель дает не только целостное представление о структуре и функциональных особенностях дизайна, но и определяет интеграционные связи дизайна с другими видами проектирования прежде всего по объектным основаниям на основе парных взаимодействий: архитектурный дизайн – архитектурное проектирование, промышленный и инженерный дизайн – инженерное проектирование, коммуникативный дизайн – социальное проектирование и т. п. Вместе с тем с методологической точки зрения дизайн «встраивается» в общую систему проектирования не только в указанных «пограничных» областях, а как определенная подсистема в общей системе проектирования.

В этом плане представляется весьма важным с гносеологической точки зрения рассмотрение существующих моделей проектирования. На основе анализа традиционных моделей проектирования в инженерии и архитектуре, в частности, традиционной модели Ф. Ханзена, переходных моделей Д. Диксона и П. Хилла, а также системных моделей проектирования Д. Джонса, В. Гаспарского и Я. Дитриха, в результате их методологического осмысления П. И. Балабановым предложена системно-деятельностная модель проектирования [1, с. 28–79]. Применительно к дизайн-проектированию идеи системного подхода получили воплощение в модели дизайн-программы, разработанной сотрудниками ВНИИТЭ [2, с. 73–77]. Данная модель дизайн-программы, предназначенной для проектирования комплексного социально-культурного объекта, представляет собой единство четырех взаимосвязанных функциональных блоков: проблемно-целевого, концептуального, организационного, проектного.

При определенной тождественности ряда элементов системно-деятельностная модель проектирования, разработанная П. И. Балабановым, дает более целостное системное описание проектирования. Во-первых, в этой модели более четко представлен основной системообразующий фактор – цель проектирования, вытекающая из социального заказа, из осознания проблемной ситуации, и направленная на создание артефакта, приводящего к разрешению проблемной ситуации. Во-вторых, система проектирования, обусловленная проблемной ситуацией и спецификой артефакта, представлена как единство деятельностной и системной организации. В-третьих, проектирование представлено двумя уровнями – уровнем концептуального проектирования (сфера формирования идей) и уровнем перцептуального проектирования (сфера традиционного проектирования).



Рассмотрение особенностей системного проектирования ставит вопрос о том, каким образом разработанная нами модель дизайна коррелируется с указанными моделями проектирования. Она может быть соотнесена с системно-деятельностной моделью проектирования прежде всего на уровне социального заказа и на уровне функционирования артефактов. Социальный заказ, в интерпретации П. И. Балабанова, понимается как специфическая сфера духовно-практической деятельности субъекта проектирования, обеспечивающая связь проектирования с системой культуры через осознание проблемной ситуации и формулирование цели проектирования. Поэтому разработанная нами структура представляет собой своеобразный «онтологический слой» и поле проблематизации дизайна, источник возникающих и осознаваемых противоречий. Таким образом, рассматриваемая нами модель дизайна отражает сферы возникновения проблемных ситуаций, их осмысления и целеполагания, типологию и поле функционирования артефактов, решающих проблемную ситуацию.

Однако для всестороннего анализа сущности дизайн-проектирования как феномена проектировочной реальности недостаточно ограничиться рассмотрением только структурно-функциональных особенностей дизайна. Структура и функции дизайна должны быть соотнесены с его процессуальной моделью, отражающей основные стадии и уровни проектирования. В качестве исходного методологического основания была взята системно-деятельностная модель проектирования, разработанная П. И. Балабановым. Но применительно к дизайн-проектированию данная модель была реконструирована не только с точки зрения ее визуальной формы, но и по содержательно-смысловым основаниям (см. рис. 2).

Основная идея разработанной модели дизайн-проектирования заключается в визуальном представлении взаимосвязанных процессуальных блоков: осознание проблемной ситуации, концептуальное проектирование, перцептуальное проектирование, функционирование артефактов. Эти компоненты, отражающие циклический характер проектирования, акцентируют внимание на основных этапах деятельности субъекта дизайн-проектирования. Поэтому деятельностная и системная структуры проектирования обеспечивают оптимизацию усилий субъекта, что соответствующим образом отражено в модели, где они создают своеобразное «поле», условия функционирования субъекта. Вторая особенность модели состоит в том, что процессуально-операциональные блоки взаимосвязаны между собой и взаимно обусловлены. В модели П. И. Балабанова концептуальное и перцептуальное проектирование представлено в виде дискретных единиц, связь между которыми осуществляется через деятельностную и системную структуры. В нашей модели эти уровни проектирования непосредственно взаимосвязаны, так как в дизайне между концептуальным и перцептуальным проектированием невозможно установить четкую границу, поскольку концептуализация очень часто сопровождается визуализацией и наоборот.

Третья особенность модели состоит в том, что в ней предпринята попытка визуализировать взаимосвязь процесса и результата на уровне каждого функционально-процессуального блока. Осознание проблемной ситуации в дизайне связано с установлением противоречия между сложившейся предметно-пространственной системой и общественными потребностями, личностным мироощущением дизайнера, не укладывающимися в эту систему. В результате сложных познавательных-аналитических процессов по осознанию проблемной ситуации формулируется цель дизайн-проектирования. Цель предполагает разработку и создание артефакта, функционирование которого приводит к желаемым изменениям в предметно-пространственной системе. Кроме того, цель является одним из основных системообразующих факторов, обуславливающих деятельностную и системную структуру проектирования.

На уровне концептуального проектирования целью и результатом выступает разработка идеи артефакта как основного ядра проектной концепции. В блоке перцептуаль-

ного проектирования результатом следует считать создание визуально-художественного образа артефакта в процессе визуализации концептуальной идеи. Визуально-художественный образ артефакта материализуется и фиксируется в дизайн-проекте либо в графической форме, либо с помощью объемно-пространственных макетов в зависимости от объекта проектирования. В предметном дизайне проект отражает принципы и стилистику формообразования предмета, его конструктивное и колористическое решение, основные функции и материалы. В средовом дизайне проект представляет визуально-художественный образ ландшафтной территории, внешней архитектурно-художественной среды или образ интерьеров, выполненных с помощью перспективных или аксонометрических изображений, планов, разверток, макетов. В графическом дизайне проект, как правило, содержит плоскостные или объемные изображения: фирменные и товарные знаки, серии плакатов, образцы полиграфической продукции, рекламы, упаковки и т. п.

Как субъективная проектировочная реальность дизайн находит выражение в актах познания, мышления, творчества. Дизайн-проектирование можно рассматривать как единство познавательной и творческой деятельности. Причем, особенность познания в дизайне заключается в том, что в познавательном процессе органично сочетается и научное, и художественное познание. Научное познание наиболее ярко может быть представлено на уровне осознания проблемной ситуации и на уровне концептуального проектирования. Более того, Е. А. Розенблюм считает, что наряду с различными трактовками дизайн может иметь и такую: «Одним из исходных принципов работы Сенежского семинара является убеждение, что проектирование может и должно быть особым видом экспериментально-теоретического исследования. Каждое успешное практическое решение должно открывать и новые перспективы в теории» [3, с. 24].

В дизайн-проектировании при сохранении относительной автономности художественное познание и художественное творчество самым непосредственным образом взаимосвязаны. Более того, целый ряд исследователей рассматривают художественное творчество как единство художественного познания объекта и его художественного моделирования, преобразования. Поэтому в дизайне художественное познание может выступать как относительно самостоятельный вид деятельности на отдельных этапах проектирования, например, на этапе осознания проблемной ситуации, а с другой стороны, художественное познание пронизывает творческий процесс и на уровне концептуального проектирования, и особенно на уровне перцептуального проектирования, когда формируется визуально-художественный образ артефакта и воплощается в знаково-символической форме дизайн-проекта. Визуально-художественные образы в дизайн-проектировании формируются в соответствии с тремя основными объектными сферами: образы предметного мира, образы визуально-пространственной среды, образы визуальной коммуникации. Разумеется, выделение этих сфер функционирования визуально-художественных образов достаточно условно и диктуется прежде всего гносеологическими соображениями. В проектировочной реальности наметилась тенденция комплексного непрерывного дизайн-проектирования, интегрирующего объектные сферы и формирующего интегральный визуально-художественный образ предметно-пространственного окружения.

«Художественное познание – не наглядная иллюстрация научного познания, а самостоятельное освоение и постижение правды жизни. Искусство не является ни низшей формой и ступенью познания, ни гносеологической планетой, которая светит отраженным светом заемного знания... Противопоставление художественного и научного познания является необоснованным, ненаучным...» [4, с. 259–260].

Взаимосвязь в дизайн-проектировании научного и художественного познания обусловлена следующими факторами. Во-первых, сложностью и многокомпонентностью процесса дизайн-проектирования, наличием различных этапов, где формируются и концептуальные идеи в результате аналитико-синтетической деятельности, и вырабатываются визуально-художественные образы, воплощающие эти идеи. Во-вторых, проект-



Рис.2 Системно - деятельностная модель дизайна

ным характером дизайна, требующим познания не только существующей реальности, но и постоянного моделирования будущего состояния объектов дизайна, что предполагает активное включение в познавательно-творческий процесс как научного, так и художественного воображения. В-третьих, отражением в проектном знании всеобщего и единичного, рационального и эмоционального, типического и индивидуального, что требует всестороннего подхода в единстве научного и художественного познания.

Литература

1. Балабанов П. И. Методологические проблемы проектировочной деятельности. – Новосибирск: Наука, 1990. – 200 с.
2. Рунге В. Ф., Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна: учеб. пособие. – М.: МЗ Пресс, 2001. – 252 с.
3. Розенблюм Е. А. Художник в дизайне. – М.: Искусство, 1974. – 176 с.
4. Лилов А. Природа художественного творчества. – М.: Искусство, 1981. – 480 с.