

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ОСНОВАНИЯ ДИЗАЙНА

В индустриальную эпоху символом времени было развитие промышленного производства, а сегодня, в эпоху информатизации, ценным становится интеллектуальный труд, направленный на производство или переработку информации. В соответствии с этим в индустриальном обществе дизайнеры трудились над созданием художественно-образной выразительности предметно-пространственной среды, а в информационно-сетевом обществе на пике актуальности находится работа с информацией в цифровой или виртуально-медийной среде. В промышленную эпоху лидером проектной культуры был промышленный дизайн, а с наступлением эры информации позиции фронтмена достались графическому дизайну. Новизна предлагаемого исследования состоит в анализе междисциплинарных оснований дизайна как феномена культуры в условиях индустриального общества и информационно- сетевого общества. Междисциплинарные основания дизайна строятся на основе мышления дизайнера, включающего в себя коллаборацию компонентов образности, системности, инновационности. Вместе с историческим развитием дизайна расширяется количество дисциплин, которые необходимо освоить дизайнеру в процессе дизайн-образования. Фундаментом междисциплинарности в дизайне является кооперация креативного и технического начал в мышлении и проектировании, подкрепленная компетенциями в области гуманитарных и прикладных наук, диапазон и направление которых определяются конкретным проектом.

Ключевые слова: междисциплинарность; промышленный дизайн; графический дизайн; профессиональная подготовка; индустриальное общество; информационно-сетевое общество; техника; культура.

Дизайн как феномен культуры подвержен непрерывным трансформациям, он нестабилен, не завершен и принципиально не допускает однозначного определения. С развитием техники и технологий, с переменами, моделирующими новый образ социокультурной жизни, происходят расширение, углубление, изменение понимания дизайна. Дизайн как феномен культуры зависим от времени, от той эпохи, в которой он функционирует, существует. Запросы времени, потребности общества определяют передовые задачи, стоящие перед дизайном.

Сегодняшние изменения в социокультурных процессах свидетельствуют о формировании новой парадигмы, обусловленной перерастанием индустриального общества в общество информационно-сетевое. В связи с развитием науки и техники, с постепенным переходом господства от машинного производства к производству информации, от рыночной экономики к информационной экономике, от культуры индустриального общества к культуре сетевого общества меняются проблемы, сопровождающие бытие человечества.

Парадигмальный сдвиг не только влечет за собой трансформации общего социокультурного характера, но и взрывает сложившиеся дороги, по которым шло развитие конкретных культурных или общественных явлений. В области художественного проектирования происходит смещение первоначальных целей и задач в иные координатные плоскости, актуализирующие, усиливающие междисциплинарные связи.

Дизайн является сложной многомерной открытой системой, стремящейся к постоянным модификациям. В этой связи огромную важность приобретает задача выявления тенденций развития современного дизайна, его оснований, а также требований к профессиональной подготовке дизайнера. Дизайн – феномен сложный и многогранный, и разные исследователи обращаются к различным аспектам этого феномена.

Основные понятия дизайна, его становление и развитие среди других видов проектно-художественной деятельности рассматривают С.М. Михайлов и Л.М. Кулеева [1]. Здесь идет речь об особенностях конструирования, эргономики, функциональном анализе и колористике в дизайне, специфике проектно-художественного языка дизайнера, стадиях дизайн-проекта.

В.Ф. Рунге и В.В. Сеньковский [2] исследуют специфику дизайна как самобытного вида проектной деятельности, сформировавшейся в двадцатом веке. В ретроспективном аспекте обозреваются зарождение, становление и эволюция концепций дизайна в общемировом контексте и в нашей стране. В методологическом аспекте излагаются цели и средства дизайн-проектирования в общем плане и на конкретных примерах. Акцентируется внимание на эргономической значимости проектирования, а также на рассмотрении дизайна как объекта промышленной собственности.

Современные подходы к осмыслению феномена проектной культуры рассматривает Т.В. Пойдина [3]. Опираясь на культурологические концепции современных ученых, можно выявить основные свойства проектной культуры и обосновать культурологический фундамент, лежащий в основе дизайн-образования.

Методологические основы дизайн-исследования рассматривает Р.Ю. Овчинникова [4], утверждая, что все циклы дизайн-проектирования в области графического дизайна основаны на исследованиях, позволяющих создавать новые дизайн-объекты и новые знания.

Проблемы, связанные с педагогикой дизайна, рассматривает Я.А. Лугина [5]. Становление дизайн-образования в начале XX в. в Германии и СССР опиралось на системы обучения Баухауза и ВХУТЕМАСа. Переосмысление педагогического наследия этих школ дизайна необходимо для внедрения их опыта в современную дизайнерскую образовательную систему.

Инновации и проблемы дизайн-образования в контексте общекультурных ценностей анализирует Е.В. Гончарова [6]. Дизайн-образование является почвой, подпитывающей жизнь материальной и духовной культуры. Для этого важно в русле современных тенденций развитие профессиональных навыков у студентов-дизайнеров.

Профессиональную подготовку дизайнеров в контексте эволюции проектирования рассматривают Е.Н. Ковешникова и Н.А. Ковешникова [7]. Исследователи выявляют предпосылки зарождения, основные этапы становления и обозначают перспективы развития

дизайн-образования, затрагивая организационные, методические, научно-педагогические аспекты. Круг профессиональных задач в области современного дизайна неуклонно расширяется, требуя пересмотра целей и содержания образовательного процесса дизайнерских направлений в высшей школе.

Анализ исследовательской литературы позволяет сделать вывод о том, что дизайн рассматривали как проектно-художественную деятельность, исследовательскую деятельность, а также ряд ученых разрабатывают вопросы педагогики дизайна. Однако исследований, направленных на выявление междисциплинарных оснований дизайна, ранее не проводилось.

Цель настоящей статьи заключается в попытке обозначить междисциплинарные основания дизайна. Интерес к поиску междисциплинарных оснований дизайна обусловлен особенностями решения дизайн-задач, а также тенденциями к интегративному характеру современного научного познания и современного образования.

Научное познание и профессиональное образование исторически развивались на основе дисциплинарной разделенности, узкопрофессиональной специализации. Со временем появились противоположные процессы – процессы интеграции, актуализирующие проблему междисциплинарности [8, 9].

Существует множество интерпретаций понятия «междисциплинарность». Однако для раскрытия проблематики настоящей статьи наиболее уместным является определение, утверждающее, что междисциплинарность – это *сотрудничество двух или более академических, научных, художественных дисциплин; предметных областей, профессий, технологий* [10, 11]. Такое сотрудничество подразумевает комплексное, всестороннее исследование предмета [9].

Предметом в данном случае является конкретная дизайн-задача, каждый раз индивидуальная и неповторимая. Для решения дизайн-задачи невозможно обойтись без междисциплинарного подхода в мышлении и в деятельности, который предполагает взаимосвязанные знания из разных предметных областей и разных дисциплин, умение комбинировать новейшие теоретические и практические достижения человечества, подходы и методы исследования, передовые технологии и материалы, необходимые для производства продукта или реализации услуги. Междисциплинарный подход необходим для того, чтобы собрать из взаимосвязанных элементов цельную картину, которая и станет решением дизайн-задачи.

Профессия дизайнера очень динамичная, потому что в каждом новом проекте поднимаются уникальные темы и задачи, потому что постоянно меняются инструменты работы, формы конечного продукта и те обязанности, с которыми сталкивается дизайнер.

Для того чтобы понять суть и специфику изменений в проблемах и проектных задачах, стоящих перед дизайном сегодня, можно обозначить ключевые элементы дизайн-задач, требующих от дизайнеров решения в прошлом, во времена возникновения дизайна, и на современном этапе эволюции дизайна. Дизайн как феномен культуры тесно связан со сферой техники и технологий.

Промышленная революция, случившаяся на рубеже XIX–XX вв., привела к возникновению массового производства товаров. С точки зрения экономической эффективности машинное производство, где за определенное время можно создать больше продуктов, чем при использовании ремесленного труда, было, несомненно, технологическим прорывом. Но эстетическое содержание продуктов, созданных машинным способом, на первых этапах развития массового производства оказалось неудовлетворительным. В качестве прототипов для массовых товаров производители брали образцы, созданные вручную, поэтому любые мелкие огрехи в состоянии размноженных копий выглядели как очевидные дефекты. Подобные обстоятельства можно было встретить на промышленных выставках, обозначавших и презентующих последние достижения в области промышленного производства. С появлением перепроизводства и конкуренции стала актуализироваться потребность в более тщательной проработке эстетических компонентов промышленных изделий. За функциональность отвечали инженеры, а за эстетику стали отвечать художники (сегодня такие специалисты именуется дизайнерами). Таким образом, начала формироваться профессия дизайнера, в чьи обязанности входили продумывание и проектирование внешнего вида товаров, которые можно запускать в массовое производство. Продумывание и проектирование базировались на дизайнерском мышлении, направленном на поиск и выбор наиболее эффективного и необычного, интересного решения поставленной задачи среди множества возможных вариаций. Здесь пригодились знания пропедевтики, эргономики, конструирования, инженерной психологии, умение пользоваться приемами комбинаторики, понимание основ проектирования и пластического моделирования, навыки работы с современными материалами и технологиями.

Для создания готового продукта инженеры работали в сотрудничестве с дизайнерами, но для реализации продукции необходимо было подключение специалистов из других областей. К дизайнерской среде присоединились гуманитарии: антропологи, психологи, специалисты по продвижению и рекламе. Дизайн начинает существовать в междисциплинарной природе.

В индустриальное время промышленный дизайн стал лидером проектной культуры и, находясь на самой вершине разных видов и форм проектно-творческой деятельности, формировал теоретические и методологические базы в дизайне. «Лидерство индустриального дизайна не обсуждалось, а подразумевалось. Все остальные разновидности и направления дизайнерской деятельности нуждались в специальных оговорках, промышленный дизайн был синонимом дизайна вообще. Можно сказать, он был дизайном с большой буквы» [12].

Эра информационных технологий, окрепшая к рубежу XX–XXI вв., затмила эпоху индустриализации и несет в себе иную картину мира, иные системы ценностей, иные практики, иные способы решения задач. Культурная роль лидера, определяющего развитие разнообразных форм и видов художественного проектирования, переходит от промышленного дизайна, символизирующего индустриальное производство, к гра-

фическому дизайну, для которого характерно оперирование информацией через целостные знаково-образные структуры. Корни графического дизайна кроются в двух его крупных направлениях: печатной продукции (книги, журналы, газеты) и брендинге (фирменные стили, визуальные коммуникации, сувенирная продукция). С появлением компьютерной техники графический дизайн стал осваивать новое пространство цифровой среды с ее широкими, постоянно развивающимися возможностями.

Настольные издательские системы, появившиеся в 1980-е гг., упростили процесс создания полиграфической продукции, установив в качестве базовой технической комплектации необходимость наличия персонального компьютера и печатающего устройства. Для полноценного функционирования издательства такого типа достаточно сформировать штат из двух сотрудников: редактора (он же директор) и дизайнера (он же верстальщик и печатник). В этот период должность дизайнера часто стали занимать люди, разбирающиеся в компьютерных технологиях, но не имеющие художественного образования. Изделия, выполненные в условиях настольных типографий некомпетентными сотрудниками, обладают низким уровнем художественно-образной выразительности. Это значит, что актуализировалась «потребность в квалифицированных специалистах междисциплинарного профиля, имеющих фундаментальное образование в сфере дизайна, компьютерных технологий и аналитической переработки информации, способных к активному творчеству и адаптации в меняющихся условиях, к освоению новых знаний и технологий» [13. С. 6].

Тотальное оснащение различных сфер материального производства, а также непроизводственных сфер деятельности человека цифровой техникой, развитие устройств и технологий, активное распространение Интернета, увеличение точек свободного доступа (free wi-fi), возможности беспроводного подключения к глобальной сети стимулируют рост коммуникаций и информационных потоков, проходящих через цифровой мир, включают все больше людей в процесс взаимодействия с цифровыми системами. В последнее время происходит необычайное увеличение количества не только текстовой информации, но и информации, требующей синестетического восприятия в единстве текстовых, визуальных и аудиальных сообщений. Кроме того, компьютерные технологии подразумевают интерактив, т.е. взаимодействие человека с информацией или другими людьми посредством технических устройств. Подобные изобретения – настоящий вызов профессиональной компетентности дизайнера.

Область профессиональной деятельности дизайнеров в индустриальном обществе заключается в творческой работе, направленной на создание эстетически выразительной предметно-пространственной среды. В информационно-сетевом обществе передовые дизайнеры работают в виртуальной, цифровой среде.

Объектами профессиональной деятельности в индустриальном обществе являются целостные комплексы предметно-пространственной среды: интерьеры, транспорт, техника и оборудование, товары народного потребления. В информационно-сетевом обществе объек-

тами дизайн-деятельности являются мультимедийные информационные ресурсы, например цифровые книги или журналы, веб-сайты или порталы, а также различные приложения, например компьютерные игры или программы для разработки.

С развитием компьютерных технологий в сфере профессиональной деятельности дизайнера наблюдается постоянное расширение выполняемых им функций, ограниченных целью и задачами решаемого проекта. Сбор материала, арт-дирекшн, формирование концепции, образное мышление, фотография, иллюстрация, верстка, допечатная подготовка, прототипирование – вот краткий перечень основных компетенций. Нередко дизайнер вынужден балансировать на грани эстетики и эргономики, менеджмента и психологии, философии и права, отточенно технично справляться с логической средой программных продуктов, позволяющих придать «вкусную» форму тем креативным концепциям, которые дизайнер придумал в самом начале работы над проектом, оценил как перспективные и согласовал с заказчиком. Однако такое происходит не всегда. В студиях (в зависимости от профессионализма и количества сотрудников, работающих в штате или на фрилансе) существует разделение труда, и многие из вышеперечисленных обязанностей выполняют разные люди. Более того, концепцию иногда формулирует сам заказчик, но это не означает, что в процессе сотрудничества с дизайнером (или студией) не может произойти уточнений или даже кардинальных изменений в выбранном курсе. Сегодня существует альтернатива одновременно фрилансу и студиям – платформы, где заказчик создает питч, а дизайнеры со всего мира предлагают варианты решений. Привлекательность таких сервисов заключается в том, что модераторы упрощают процесс взаимодействия заказчика и дизайнера.

Информационное общество диктует дизайну новые условия: для решения сложных комплексных проектных задач необходимо сотрудничество интеллектуальных, организационных, информационных и технических ресурсов. Творческие задачи, стоящие перед дизайнером, требуют профессионального мышления, способного компилировать образность, системность, инновационность. Процесс дизайн-образования направлен на развитие нестандартного мышления, креативности, многогранного подхода к решению поставленных задач. Важным критерием профессионализма дизайнера является свободное владение компьютерными программами.

Дизайн как феномен современной культуры не способен существовать в качестве замкнутого явления; именно своевременный выход за институциональные и структурные ограничения, пересечение пределов дизайнерских направлений, школ и даже стилевых парадигм позволяют дизайну дышать и двигаться [14].

Подводя итоги, эволюцию дизайна можно рассматривать в тесной связи с социально-культурной ситуацией и достижениями науки и техники. Мы придерживаемся мнения, что дизайн появился в индустриальную эру с возникновением бума промышленного производства, когда случилось разделение, разграничение замысла и исполнения. Дизайн в это время был индустриальным, направленным на проектирование изде-

лий, которые можно производить в массовых, промышленных масштабах. Промышленный дизайн предполагал инженерную направленность, и в основе подготовки дизайнера лежало инженерное образование. Со временем выявилась «гуманитарная недостаточность» профессии, необходимость понимания таких наук, как философия, психология, культурология, и в дизайнерскую среду были привлечены люди с гуманитарным складом ума: антропологи, когнитивные психологи, культурологи, этнографы. Дизайн представляет собой результат профессиональной работы специалистов из самых разных областей, и междисциплинарность становится отличительным атрибутом дизайна [15].

Серьезные изменения в требованиях к дизайнеру и дизайну происходят в постиндустриальной среде. Запросам информационно-сетевого общества как нельзя лучше соответствует графический дизайн, для которого характерно оперирование информацией на семиотическом, знаковом уровне. Компьютерные технологии, получившие активное развитие и широкое распространение в последние десятилетия, усиливают качества легкости, мобильности и технологической свободы дизайна [16]. Графический дизайн сегодня является средой, где поднимаются пластические и концептуальные проблемы, оказывающие влияние на стилеобразование в других областях визуальной и проектной культуры, весьма различной по выразительному языку, содержательному наполнению и жизненной роли. Разнообразные виды дизайнерской деятельности приобретают все более заметную визуально-графическую и образно-знаковую природу. Промышленный дизайн, средовой дизайн, фэшн и все остальные виды проектного

творчества подпитываются у графического дизайнера как у источника, а он в свою очередь становится культурно-стилевым лидером среди актуальных практик художественного проектирования, доминантой в развитии визуальной культуры современного общества [12]. Информационно-сетевая эпоха подразумевает свободное владение дизайнером информационными технологиями. Междисциплинарный характер дизайнерского знания обогащается и усиливается за счет большого блока дисциплин, связанных с информатикой и программированием. Новый блок междисциплин, обогатив дизайн, вывел графический дизайн в лидеры среди других видов проектных практик. Работа с предметно-пространственной средой уступает место плоским экранам, за которыми создаются и существуют, развиваются и даже конструируют физическую реальность виртуальные миры.

Итак, необходимость интеграции профессионального мышления дизайнера, включающего в себя образность, системность, инновационность, с новейшими технико-технологическими возможностями служит фундаментом для решения дизайн-задач. Кроме того, в процесс дизайн-исследований, в процесс поиска решений, а также для реализации дизайн-проекта включаются специалисты из различных областей знаний, смежных с областью дизайна, а порой и никак не связанных, на первый взгляд, с дизайном, но необходимых для успешного функционирования конкретного проекта, независимо от того, о каком направлении дизайна идет речь, будь то промышленный, графический или любое другое направление дизайна. Вышеперечисленные аспекты служат свидетельством наличия междисциплинарных оснований в дизайне.

ЛИТЕРАТУРА

1. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. Основы дизайна : учеб. Казань : Новое Знание, 1999. 240 с.
2. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие (конспект лекций). М. : МЗ-Пресс, 2003. 252 с.
3. Пойдина Т.В. Проектная культура: современные подходы к осмыслению феномена // Мир науки, культуры, образования. 2012. № 5. С. 10–13.
4. Овчинникова Р.Ю. Методологические основы дизайн-исследования // Омский научный вестник. 2013. № 1–115. С. 205–208.
5. Лугина Я.А. К вопросу истории становления и развития дизайн-образования // Омский научный вестник. 2012. № 3. С. 136–139.
6. Гончарова Е.В. Инновации и проблемы дизайн-образования в контексте общекультурных ценностей // Омский научный вестник. 2013. № 1–115. С. 223–225.
7. Ковешникова Е.Н., Ковешникова Н.А. Дизайн-образование в контексте эволюции проектирования // Уч. зап. Орлов. гос. ун-та. Сер. : Гуманитарные и социальные науки. 2012. № 2. С. 247–253.
8. Петрова Г.И. Междисциплинарность университетского образования как современная форма его фундаментальности // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2008. № 3 (4). С. 7–13.
9. Книгин А.Н. Междисциплинарность: основная проблема // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2008. № 3 (4). С. 14–20.
10. Междисциплинарность : бесплатный словарь. URL: <http://www.thefreedictionary.com/Interdisciplinarity> (дата обращения: 07.05.2012).
11. Междисциплинарность // Компания Британской энциклопедии. URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/interdisciplinarity> (дата обращения: 07.05.2012).
12. Серов С.И. Графический дизайн // Научно-творческая конференция: Инновационный потенциал дизайна. М., 15.09.2010. URL: <http://www.ipdesign.org/sekcia2.php> (дата обращения: 05.05.2012).
13. Розенсон И.А. Основы теории дизайна : учеб. для вузов. СПб. : Питер, 2006. 224 с.
14. Блуждающий дизайн // Павел Родькин: Визуальные коммуникации. URL: <http://www.prdesign.ru/text/2011/floatdesign.html> (дата обращения: 10.05.2012).
15. Исследования в дизайне: как не запутаться в двух соснах (ч. 2) // Екатерина Храмова, футуродизайнер, генеральный директор агентства Lumiknows. 20.07.2011. URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/design-radar/129559-issledovaniya-v-dizayne-kak-ne-zaputatsya-v-dvuh-sosnah-chast-2> (дата обращения: 10.05.2012).
16. Серов С.И. Графический дизайн рулит и в фэшн // Живой Журнал. 09.04.2011. URL: <http://sergeserov.livejournal.com/307566.html> (дата обращения: 05.05.2012).

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 29 октября 2013 г.